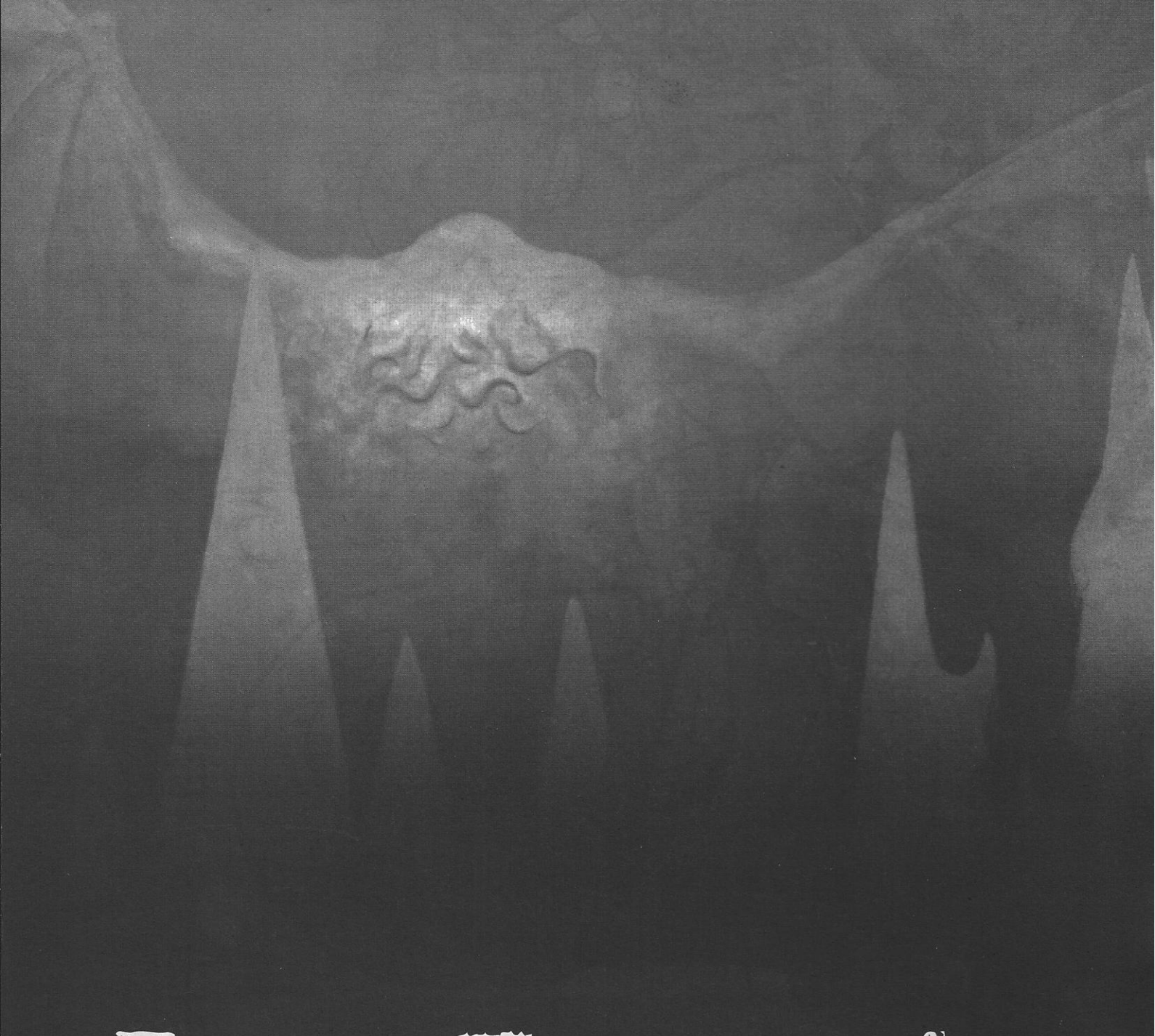


La Bestia no debe nacer

por Ricard Ibáñez.

La Llamada de Cthulhu

...Esto dice el que tiene los siete Espíritus de Dios y las siete estrellas. Conozco tu conducta: tienes nombre como de quien vive, pero estás muerto... (Apocalipsis 3, 1)

Nota introductoria (extensa pero imprescindible) para el guardián

Este es el primero de cinco módulos que se enlazan formando una campaña un tanto especial. En ella los PJS no actúan movidos por el simple deseo altruista de salvar al mundo, sino porque la trama les atañe especialmente. Esta vez, es algo personal...

Para arbitrar este módulo el Guardián necesitará, aparte del Manual, el suplemento Fragmentos de Terror.

LOS ELEGIDOS DE YOG-SOTHOTH

Los PJs, que no deben tener ninguna experiencia en los Mitos de Cthulhu, se generarán de la manera habitual, aunque su edad no superará los 40 años, ya que el módulo transcurre en la Francia de la I Guerra Mundial y los PJs intervienen en ella como integrantes del ejército aliado. Los PJs que tengan la profesión de «Soldado» reciben automáticamente el grado de sargentos. Aquellos que tengan Educación 18 o más y saquen una tirada de «Suerte» reciben el grado de Tenientes. Un médico será automáticamente teniente médico. Sería interesante que uno o más dominaran el francés.

El hecho de encontrarse en la guerra conlleva a los PJs beneficios y desventajas: Tienen una serie de puntos extra (los mismos que tengan en Destreza x 5) para repartir en las habilidades de: Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros Auxilios y Rifle.

La desventaja es que si no pasan una tirada de Suerte deberán hacer una tirada por la tabla de secuelas de heridas. (Tabla basada en las reglas opcionales aparecidas en Les annes folles' suplemento para personajes franceses publicado por nuestros colegas de «Jeux Descartes»).

En caso de PJs femeninos, sea cual sea su profesión se encontrarán sirviendo le enfermeras en el hospital donde se hallan los infortunados PJs. Podrán repartirse los puntos de «Poder» x 4 en las siguientes habilidades: Primeros Auxilios, Tratar y Diagnosticar enfermedades, Farmacología y Psicoanálisis.

Tabla de secuelas

1D100	Localización	Tipo de herida	Efectos
01-70	Rostro	Cicatriz	-1 APA
03-06	Cuerpo	Sin Efecto	
07-08	Brazos		-1 DES
09-10	Piernas		-1 Mov.
71-00	Rostro	Desfiguración	-5 APA
04-06	Cuerpo	Daños Internos	-3 CON
07-08	Brazos	B. Anquilosado	-4 DES
-10	Piernas	Cojera	-3 Mov

Caso de que alguno de los PJs muera durante la campaña, el jugador podrá generarse otro PJs, que será siempre uno de sus 21 compañeros de armas (ver más adelante). Es importante, como se verá en él final de la campaña, que el Guardián haga respetar escrupulosamente este punto: esta fiesta está reservada para estos 21 «elegidos». En caso de que sea algún PJ femenino el que casque, habrá que recurrir al tan sobado recurso de sacarse de la manga a amigas, novias, hermanas... Entre los 21 elegidos hay sin embargo cuatro PNJ, serán importantes a lo largo de la campaña. Ellos son:

Maurice Orelav, un emigrante polaco. Un hombre jovial, bajo y fuerte, con una eterna sonrisa debajo de su espeso bigote. Es famosa su increíble suerte. Se encuentra herido de una rodilla.

Joe King. El sargento más veterano de la compañía. Es un Bostoniano de altura media, y muy musculoso, impopular para algunos por su agudo sentido de la disciplina. Sin embargo, es un buen soldado y mejor camarada. Lleva siempre encima, como amuleto, una foto de su novia, Elisabeth.

Francia Campos (Keeper). Californiano de ascendencia Mexicana, con aficiones esotéricas. Le llaman «Keeper» (Guardián) porque, según se dice, es imposible cogerlo por sorpresa, ni siquiera dormido.

Richard Harper. Un individuo más o menos alto, con pelo y barba muy cortos. Es el único de los veintiuno que no despierta del coma.

La Llamada de Cthulhu

Por cierto, el autor de esto se ha dado la libertad de jugar un poco con los nombres y profesiones de los PNJS. Así pues, si algún conocido se ve retratado en los módulos de esta campaña, siento decir que NO es pura coincidencia. Pido disculpas a todo aquél que pudiera ofenderse.

INTRODUCCIÓN

25 de Julio de 1918

> Alguien comentó una vez que un buen módulo de Cthulhu debía ser como una pesadilla: le complaceremos.

El Guardián hará que cada jugador lance ID6, haciéndole jugar (en privado y sin darle explicaciones) la pesadilla que corresponda. El PJ saldrá de ella (y del coma) gritando, perdiendo solamente ID4 de puntos de Cordura si no pasan la consabida tirada, 1 si la pasan. (Y no valen protestas).

1. El PJ forma parte de un pelotón que, al mando del capitán, avanza cautelosamente hacia una trinchera enemiga. De repente, de la trinchera, sale «una cosa» un amasijo repugnante de tentáculos cubiertos de baba, que atrapa al capitán y lo despedaza ante los aterrorizados ojos de sus hombres. El engendro dice en ese momento 'ahora yo soy vuestro capitán».

2. El PJ se despierta en una sala inmensa, encima de una mesa de piedra. La sala está llena de otras mesas, con otros cuerpos encima, entre los cuales el PJ reconoce a alguno de sus compañeros de armas. Todos están muertos, terriblemente despedazados y desfigurados, y el PJ se da cuenta de que él ¡también está muerto!. Algo empieza a moverse, entonces, en el interior de sus entrañas, como si quisiera salir...

3. El PJ se encuentra, junto con tres compañeros más, en un nido de ametralladoras. Alguien da la alarma, y una incontenible oleada de «boches» (alemanes) se lanzan contra ellos. Las balas parecen no afectarles, y el PJ se da cuenta de repente, de que no son humanos...

4.El PJ se encuentra escuchando misa, Debe ser un recuerdo, ya que se ve a sí mismo como un niño de unos ocho años. Al recibir la comunión en su boca, sin embargo, nota algo extraño y lo escupe y ve que es, en realidad, un amasijo de carne podrida y sangrante. Parpadea y mira de nuevo a su alrededor. El y sus compañeros de compañía se encuentran devorando un cadáver semiputrefacto...

5. El PJ se encuentra encadenado a la pared. Una figura, vestida con una túnica negra con capucha se acerca. El PJ descubre, aterrorizado, que es un esqueleto. Este alarga su descarnada mano y toca al PJ en el hombro derecho. Su contacto quema como si fuera fuego...

6. El PJ se encuentra en una fila, caminando hacia una luz. Hay niebla. Una voz apremia al grupo, haciéndoles acelerar la marcha. El PJ no quiere ir, pero no puede evitarlo. La angustia crece a medida que avanza, y cuando es tragado por la luz, cree oír a sus espaldas, una burlona carcajada...

Los PJs despiertan en el hospital militar du Val du Grace, situado en el 227 de la rue de Sant Jacques, en París. Todos pertenecen a la 211 compañía del 1 Regimiento de la 42 División (División Rlinbow) del I Cuerpo Expedicionarios de los Estados Unidos. En camas adyacentes se encuentra el resto de sus compañeros de armas, hasta sumar un total de 21. Al parecer, son lo único que queda de la Iª compañía. Según el jefe de la planta, doctor Alexander Scie de Villevile, todos presentan los mismos síntomas: han estado sumidos en un estado de coma, inexplicable en términos médicos, desde que llegaron al hospital, hace cinco días, procedentes de un hospital de campaña en las afueras de Reims, donde en un principio se creyó que podían ser víctimas de algún nuevo tipo de gas.

Todos, sin excepción, sufren una amnesia parcial: son incapaces de recordar nada de las dos últimas semanas. (Los últimos recuerdos de los PJs, en efecto, se refieren exclusivamente a la monotonía de la guerra de trincheras del frente americano, en los alrededores de Chaumont). Además, todos ellos tienen un extraño tatuaje en el hombro derecho. Nadie recuerda nunca haber visto nada igual...

El resto de sus camaradas (excepto uno) se recupera durante la siguiente hora.

A las pocas horas de recuperar el conocimiento, los PJs y sus compañeros son interrogados por el teniente de la Policía Militar Alan Xabier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en que confiesen que desertaron, y sobre todo en que digan cómo consiguieron esfumarse de Chaumot para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera atravesando los campos de batalla.

Cuando al ponerse pesado los PJs le envíen (con más o menos amabilidad) a paseo al fondo de las letrinas, o similar, insinuará que esta deserción les costará un Consejo de Guerra, y posiblemente una cita con el pelotón de ejecución. Una tirada exitosa de «Derecho» permitirá a los PJs darse cuenta de que esto no es tan evidente: las circunstancias que rodean el caso son lo suficientemente misteriosas como para exigir una investigación preliminar, de la cual dependería en gran parte el Consejo de Guerra, suponiendo que lo hubiera. Teniendo en cuenta que el encargado de realizarla es el «amable» teniente Xabier, es más que probable que los PJs y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta.

LA INVESTIGACIÓN

Maurice Orelav tiene un amigo enchufado como oficinista en el Estado Mayor. Una llamada telefónica (en la que se pueden alternar promesas, alagos, sobornos o chantajes) hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que puede conseguir es la siguiente:

El día 13 el Cuartel General recibió un mensaje de la 21 cía, informando de un extraño accidente en el cual había muerto el capitán George Lombard. Se enviaron varios mensajes, que al parecer nunca llegaron, ya que pocas horas después se recibió un nuevo mensaje, según el cual ya había llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se envió ningún capitán como sustituto. Las comunicaciones se cortaron. Cuando un pelotón consiguió llegar a la posición de la 2ª cía., lo encontró totalmente desierto, como si nunca hubieran estado allí... A raíz de la ofensiva alemana sobre Reims el 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del día 18, parte de los efectivos de la división Ráfnbow se trasladaron a dicha zona, descubriendo los cuerpos de los 21 soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se desconoce el paradero del resto de la compañía.

Del castillo en cuestión se desconoce el nombre, pero al parecer se encontraba en las cercanías de un villorrio llamado Seizassons.

Al cabo de unos días (el 30 de Julio) los PJs son por fin dados de alta. Disponen de un permiso de convalecencia de dos semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, aún debe guardar cama durante un tiempo.

En la Biblioteca Victor-Cousin, de la Sorbona, (la Universidad) los PJs encontrarán más información sobre el castillo en cuestión (para lo cual, por supuesto, deberán salvar la correspondiente tirada de «Biblioteca», y otra de «Leer francés»).

El único castillo situado en las cercanías de Seizassons es el llamado «Tournoir'. Al parecer, está situado sobre un emplazamiento celta, posiblemente un lugar sagrado de la religión druídrica, ya que existen manuscritos del siglo VIII haciendo referencia a un extraño templo. En ellos la zona aparece denominada como «Trounoír» (agujero, y hoyo negro). Corren numerosas leyendas en torno a ese paraje, según la tradición popular, maldito. El castillo pertenecía a los Condes de Tournoir, hasta que hacia el año 1592 el último descendiente de la familia, Pierre Streé de Tournoir, fué acusado de brujería y quemado ante las mismas puertas de su castillo. Al parecer, había atraído a toda una compañía de soldados del rey hasta su castillo, donde los había torturado y asesinado...

En caso de que algún PJ quiera someterse a una sesión de hipnosis, consultar una vidente o similar, para intentar averiguar que sucedió durante las dos semanas, los resultados serán desalentadores: el subconsciente de los PJs no conserva más que fragmentos de recuerdos: una celda fría y oscura, cánticos incomprensibles, un sacerdote ataviado de una manera grotesca, dolor, gritos... y un recuerdo vívido: subir hacia una luz, penosamente, entre los truenos de una tormenta.

Llegados a este punto es más probable que los PJs deseen trasladarse a Reims, para hacer

una visita turística a cierto castillo. Trasladarse no será tan fácil. Su permiso de convalecencia se limita a París, y tienen que presentarse diariamente a las 9h. ante el comandante médico Joseph Beltrie, un paranoico individuo responsable los americanos del hospital. No hacerlo sería ser acusados de desertores. Sin embargo, Reims se encuentra relativamente cerca de París: a cinco horas escasas en tren, y a 10 h. en automóvil (recordaremos que la velocidad media de un automóvil era de 22,5 KM./h). Así pues, tienen el tiempo justo para hacer una visita relámpago, siempre y cuando no tengan problemas con los puestos de vigilancia. El amigo Orelav, sin embargo, puede conseguir unos pases de viaje a Reims si se le agobia lo suficiente.

EL CASTILLO

A raíz de la ofensiva alemana del 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del 18, toda la zona se halla fuertemente castigada por el bombardeo artillero. La zona, sin embargo, es ahora relativamente segura, ya que el enemigo ha sido expulsado más allá del Marne. El castillo es ahora un amasijo de ruinas, después de que algunas piezas de artillería hicieran blanco sobre él. Apenas un lienzo de muralla y los restos de torreón siguen en pie. Si los PJs han investigado y buscan un «agujero u hoyo negro» una tirada de «Descubrir» les permitirá fijarse en una grieta ancha, abierta en lo que era el patio de armas. Al parecer, debajo de éste se encuentra una vasta sala subterránea. De la grieta sale un ligero pero perceptible hedor a putrefacción...

Los PJs podrán bajar por la grieta con la ayuda de una cuerda de 25 m. como mínimo. Una vez abajo, y si han traído luz, descubrirán horrorizados, un dantesco espectáculo: se encuentran en una gran sala, tallada en roca viva, de la cual salen varios corredores. Las paredes de la sala se encuentran pintarrajeadas de símbolos extraños. Hay montañas de escombros (producto del bombardeo artillero) y los cadáveres mutilados y semi-putrefactos de más de 200 personas.

Gracias a los restos de uniformes, podrán reconocer a sus compañeros de compañía. Hay asimismo mesas de piedra, extraños dibujos pintados en el suelo con lo que parece que es sangre y algún cadáver desnudo, en el cual es reconocible un tatuaje cómo el que tienen los PJs. La visita turística a esta salida de estar cuesta (of course)1D6 si no pasan una tirada de COR y 1 si la pasan.

Una tirada de «Descubrir» exitosa hará que los PJs encuentren algunos cadáveres no humanos: son parecidos a serpientes antropomórficas, con cabeza y escamas de ofidio, dos brazos y dos piernas y cola.

Visten ropas amplias. Hay cuatro de ellos, aplastados por los escombros, y su visión cuesta 1D4 de COR si no se pasa la tirada.

Los PJs se darán cuenta que, mientras que los cadáveres con uniforme han sido asesinados y torturados, los cadáveres con tatuaje y los Hombres-Serpiente han muerto aplastados o atrapados bajo los escombros.

Los corredores conducen a un laberinto aparentemente desierto de corredores y salas abandonadas.

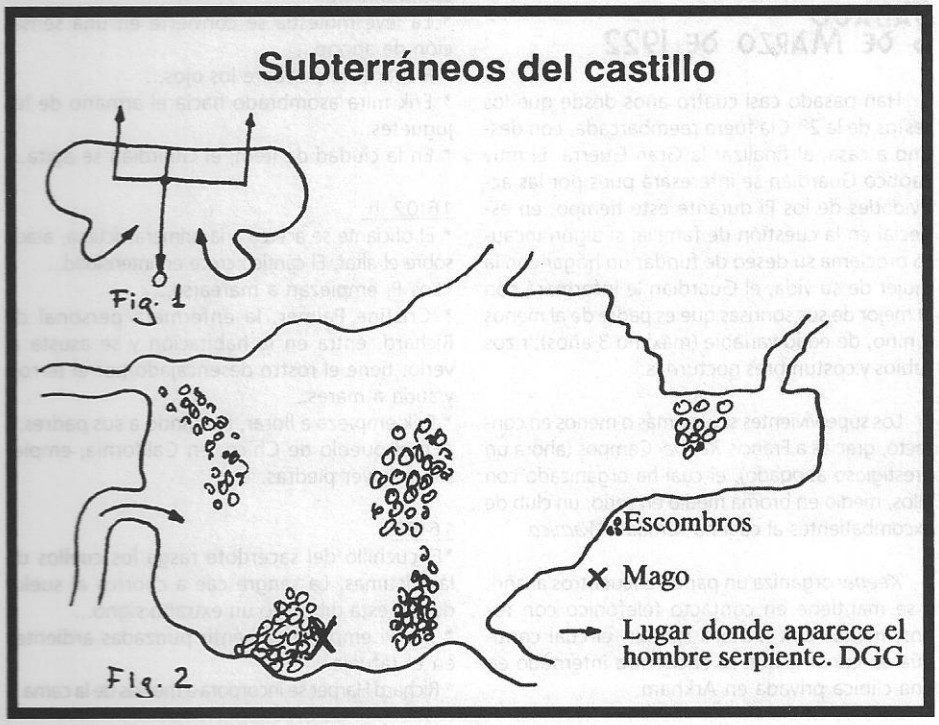
A no ser que los PJs recalquen que no se separan, el caótico Guardián supondrá que se dispersan para registrar mejor el lugar. En este caso, el PJ que saque peor resultado en una tirada de «Suerte» descubría el cuerpo de un hombre, aplastado de cintura para abajo por un gigantesco bloque de piedra. (Una tirada de Idea conseguida provocará la pérdida de 1D4 de COR si no se pasa la tirada, ya que cualquier hombre normal hubiera muerto en cuestión de horas con una herida así). El individuo, que se encuentra perfectamente consciente, va vestido con ropajes estrafalarios, como un sacerdote pagano. Se trata del mago Pierre Streé Tournoir, causante de todas las desventuras de los PJs. Junto a él se encuentra un Vampur, que se le suministra puntos de Poder necesarios para sus hechizos. (ver Damatis Personae).

En caso de ser descubierto por sólo un PJ intentará hipnotizarlo, para que no diga a sus compañeros que lo ha visto y para que vuelva posteriormente, para cambiar su cuerpo por el suyo y poder así huir. En caso de ser descubierto por el grupo, procurará neutralizar o matar a todos menos a uno, al cual primero lanzará un hechizo de Inmovilización para luego Hipnotizarlo. Se protegerá creando un hechizo de protección Corporal de intensidad 20. El Vampur, mientras tanto, irá robando puntos de Poder a los PJs. En caso de que este sea descubierto (con una tirada de «Descubrir» y eliminando, el mago intentará rendirse y negociar. De ser interrogado, dirá que pretendía realizar un rito para terminar la guerra, en el cual, lamentablemente, debían ser sacrificados los PJs. En caso de morir, su cuerpo se disolverá en un polvo gris-verdoso. En caso de que se arme mucho follón en la sala (como por ejemplo debido a una pelea, o por gritos) hay un 60% de posibilidades de que acuda desde los corredores, atraído por el ruido, un Hombre Serpiente Degenerado, (ver Dramatis Personae).

LA REALIDAD DE LOS HECHOS

En el paraje de Tournoir existió, desde siempre, una colonia de Hombres Serpiente, adorados y cuidados por los druidas locales primero, y por el linaje de los Tournoir después, a cambio de lo cual se convirtieron en poderosos brujos. El último de los Tourmoir fué Pierre Streé Tournoir, el cual fue quemado por brujo en 1592. Siglos más tarde fue resucitado por Nyarlathotep para que sirviera a sus oscuros fines. Nyarlathotep encargó a Pierre Streé que realizara un cierto rito con 30 hombres sanos. Para ayudarle en su tarea le cedió un Vampur. Con su ayuda Pierre colocó en trance el día 13 de Julio a toda la 2ª compañía, a la cual hizo pasar a través de un portal dimensional hasta los subterráneos de su castillo, donde aún quedaban algunos hombres serpiente, junto a un ejemplar degenerado de la raza. Allí empezó el rito, que debía durar toda una semana, y durante la cual sacrificó a los hombres sobrantes y tatuó con el Signo a los elegidos. Con lo que no contaba Pierre fué con la ofensiva alemana del día 15, ni con la contraofensiva del día 18. Por error el castillo recibió varios impactos de artillería, que provocaron que parte de la antigua construcción se viniera abajo. Los cuatro Hombres Serpiente que asistían al mago fueron sepultados por los escombros, al ser un resucitado, no podía morir tan fácilmente.

De los 30 elegidos, 21 consiguieron escapar penosamente hasta llegar a la salida, donde volvieron a caer en trance. El resto murió por culpa de los escombros.



EPILOGO, RECOMPENSAS Y ¿FINAL?

Si los PJs consiguen descubrir el misterio y neutralizar al mago (ya sea machacándolo ellos solos, dejándoselo de regalo al Hombre Serpiente o sencillamente abandonándolo a su suerte); ganarán confianza en sí mismos (en términos prácticos, 1D8 de COR). Si se les enseña a las autoridades militares los subterráneos del castillo, junto con los cadáveres del resto de la compañía, se retirarán los cargos presentados contra los PJs, y el caso será archivado con la conclusión de que la compañía fue secuestrada por una secta de fanáticos enloquecidos.

El 11 de Noviembre termina la guerra, y los PJs y sus compañeros son repatriados hacia Estados Unidos. Richard Harper, lamentablemente no ha recuperado el conocimiento. Los supervivientes de la 2ª cía. se despiden con la convicción de que no van a volverse a ver....

DRAMATIS PERSONAE

Conde Pierre Streé de Tournoir

FUE 13, CON 12, TAM 15, DES 12, APA 16, POD 1, P.V. 14.

Hechizos: Ajar un miembro; Sugestión Mental; Explosión Mental; Inmovilizar Víctima; Protección Corporal; Hipnosis; Dominación; Creación de Portal; Intercambio de Mente; Invocar a Nyarlathotep.

Notas: Se trata de un zombi muy especial, inteligente y con apariencia perfectamente humana. La única manera de matarle es volarle la cabeza (se entenderá que un resultado crítico que le quite de un solo golpe todos los puntos de vida le da en la cabeza). Carece de Puntos de Poder, pero estos le son suministrados por el «Vampur».

VAMPUR (raza estelar independiente)

Descripción: Los Vampur son seres de otro plantea, pequeños, débiles y ciegos. Tienen forma de una pequeña bola de pelo grisáceo sobre cuatro patas. De la bola sobresalen dos antenas grisáceas. Miden en su forma adulta unos 50 cm. Carecen de ojos y boca, teniendo como único órgano visible una largas antenas retráctiles.

Notas: Los Vampur se alimentan exclusivamente de la energía de otros seres vivos, la cual son capaces de absorber gracias a sus antenas. Son muy útiles para los magos, ya que pueden enlazarse telepáticamente con ellos, usándolos como proveedores de energía. El Vampur, en efecto, es capaz de absorber el Poder de su víctima y pasárselo a su amo en el mismo turno.

Características:

FUE 1D4	(3)
CON1	(1)
TAM	(11)
INT 2D6	(7)
POD 5D6	(20)
DES 3D6+6	(16)
PV. 1	
MOV 5	

Carece de armadura y hechizos.

Arma: Absorción de Poder. El Vampur tiene que encontrarse a menos de 15m. de su víctima. Si gana una confrontación de Poder contra Poder en la tabla de Resistencia puede arrebatarle 1D6 de puntos de Poder NO RECUPERABLES.

COR: Ver un Vampur no cuesta puntos de COR.

Hombre Serpiente Degenerado.

Descripción: ...Y de la hendidura surgió algo horrible que se retorcía, una repugnante cosa que hacía vacilar mi mente y parpadeaba bajo la limpia luz del sol.(...) Vi lo que 3000 años de retroceso pueden hacerle a una raza.(...) Esta cosa se parecía más a una serpiente gigante que a cualquier otra cosa, pero tenía piernas abortadas y brazos tortuosos con garras ganchudas. Se arrastraba sobre el vientre, retorciendo sus labios moteados para desnudar colmillos como agujas...(El Pueblo de la Oscuridad, de Robert E. Howard).

Notas: Estos hombres-serpiente se hallan reducidos, por siglos de retraso cultural, aislamiento y endogamia, al simple nivel de animales no inteligentes. Son, sin embargo, más grandes y más fuertes que un Hombre Serpiente normal. Estos los utilizan como bestias de carga.

Características:

FUE 5D6	(20)
CON4D6	(15)
TAM	5D6 (20)
INT 1D6	(4)
POD 1D6	(4)
DES 1D6	(4)

Arma: Mordisco 60% 2D8+ veneno de potencia igual a su Constitución.

Armadura: Escamas por valor de 3 puntos.

COR: Ver un Hombre Serpiente degenerado cuesta 1D8 de puntos de COR si no se pasa la tirada.

¡SALVAD A LOS NIÑOS!

... Y el Dragón se detuvo delante de la mujer que iba a dar a luz, para devorar a su hijo en cuanto este naciera... Apocalipsis, 12, 4.

SÁBADO 6 DE MARZO DE 1922

Han pasado casi cuatro años desde que los restos de la 2° Cía fuera reembarcada, con destino a casa, al finalizar la Gran Guerra. El muy caótico Guardián se interesará pues por las actividades de los Pi durante este tiempo, en especial en la cuestión de familia: si algún incauto proclama su deseo de fundar un hogar con la mujer de su vida, el Guardián le informará con la mejor de sus sonrisas que es padre de al menos 1 niño, de edad variable (máximo 3 años), rizos rubios y costumbres nocturnas.

Los supervivientes siguen más o menos en contacto, gracias a Francis *Keeper* Campos (ahora un prestigioso abogado), el cual ha organizado con ellos, medio en broma medio en serio, un club de excombatientes al cual ha llamado *Warnice*.

Keeper organiza un par de encuentros al año, y se mantiene en contacto telefónico con todos, menos con Richard Harper, el cual continúa en coma, y que se encuentra internado en una clínica privada en Arkham.

Es precisamente en uno de estos encuentros en los que empieza el módulo. Una docena de miembros de «Warnice», (entre los que se encuentran los Pj y "Keeper") están comiendo, acompañados de sus parejas, en un buen restaurante de Nueva York. El resto de los integrantes del grupo se han disculpado, al serles imposible desplazarse a la ciudad.

En la sobremesa, 'Keeper' explica a los comensales el motivo de la reunión: Desde el final de la guerra, el misterio del tatuaje que todos llevan en el hombro derecho se ha convertido en una obsesión para él. Sólo había conseguido descubrir que era un signo con un fuerte significado esotérico, hasta que recientemente entró en contacto con Michael Olive. profesor de Filología alemana de la universidad de Miskatonic. Al parecer, un compañero suyo de la facultad, actualmente en paradero desconocido, estudió durante un tiempo con mucho interés ese signo.

Pero eso no es todo. Recientemente se ha cometido un asesinato múltiple en la ciudad de San Francisco. Todas las víctimas tenían dibujado en el cuerpo el signo del tatuaje...

Son exactamente las 16 h. Entonces:

En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...

Los PJ y sus compañeros notan una leve molestia en el costado derecho, donde tienen el tatuaje...

* En su habitación privada, el inconsciente Richard Hárper se agita levemente...
* En Boston, el pequeño Erik se despierta.
* En España, Georges Zamañorre sabe lo que va a suceder, y lloraría si no le hubieran arrancado los ojos...

16:01 h.

* El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...
* La leve molestia se convierte en una sensación de ahogo...
* Richard Harper abre los ojos...
* Erik mira asombrado hacia el armario de los juguetes...
* En la ciudad de Irem, el Guardián se agita...

16:02 h.

* El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...
*Los Pj empiezan a marearse...
* Cristine Palmer, la enfermera personal de Richard, entra en la habitación y se asusta al verlo: tiene el rostro desencajado por el terror, y suda a mares...
* Erik empieza a llorar, llamando a sus padres...
*En el pueblo de Chico, en California, empiezan a llover piedras.

16:03

*El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas. La sangre cae a chorros al suelo, donde está dibujado un extraño signo...
* Los Pi empiezan a sentir punzadas ardientes en el tatuaje...
* Richard Harper se incorpora a medias de la cama...

* Joe King entra corriendo en la habitación de su hijo, y contempla una especie de vagina escarlata que se ha formado donde antes se encontraba el armario, la cual se está tragando literalmente a su pequeño Erik...
* En la roca del Diablo, frente a las costas de Innsmouth, los Profundos bailan...

16:04 h.
* Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada... Las punzadas ardientes se convierten en un dolor de infierno, como si alguien estuviera hurgando en su corazón con una barra al rojo vivo...
* Richard Harper grita con todas sus fuerzas...
* Joe King se lanza de cabeza por esa extraña abertura escarlata, en un intento desesperado de sacar de ella a su hijo...
*En R'lyeh, el gran Cthulhu mueve sus tentáculos, impaciente...

16:05 h.
* El cántico cesa de repente.
* El dolor desaparece.
* Richard Harper vuelve a caer sobre su cama, entrando de nuevo en coma.
* La vagina escarlata se esfuma en el aire.
* Nyarlathotep se ríe.

16:06 h.
Han desaparecido 15 niños. Todos eran varones. Todos tenían menos de 3 años. Eran los primogénitos de los supervivientes de la 21 Cía. En todas sus habitaciones se encuentra ahora, dibujado, el mismo signo que tienen tatuado los PJ en el hombro derecho...
Los PJ pierden ID6 de Cor por la experiencia si no pasan la tirada, y 1 si la pasan. Deberán además hacer otra tirada (perdiendo ID4 en caso de fallar) al enterarse de las desapariciones de los niños.

La policía se negará a aceptar la idea de que a los niños "se los tragó la pared". sus pesquisas serán totalmente infructuosas. Los viejos compañeros de armas se encuentran solos, una vez mas.

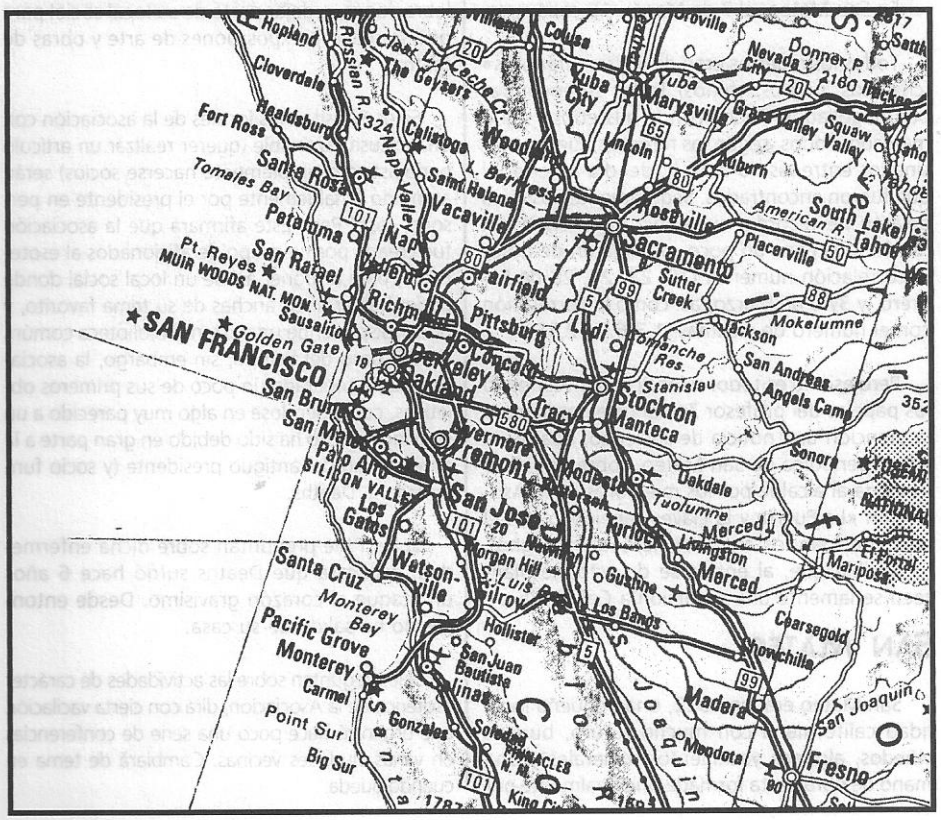
Nota para el Guardián: Es aconsejable que el peso de la investigación lo lleven de nuevo, como en el módulo anterior, solamente los PJ. El resto del grupo de veteranos debería mantenerse en reserva, realizando como máximo alguna investigación paralela en otras ciudades. Sin embargo, si el Guardián lo considera necesario, pueden acompañar a los PJ, a la hora de las bofetadas, algunos de sus compañeros de armas. Se recomienda que no sean más de cinco.

El signo

Si los Pj examinan el signo dibujado en la pared de las habitaciones, descubrirán que todos ellos se encuentran exactamente en el centro de la pared y a metro cincuenta del suelo. El signo es ligeramente fosforescente, y no parece ni pintado, ni grabado. Pasar suavemente la mano por encima es suficiente para que desaparezca.

Si se ponen en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard, en Arkham, una tirada exitosa de Crédito, Charlatanería o Elocuencia les informará de los últimos acontecimientos. Asimismo descubrirán que el color del tatuaje de Richard ha cambiado: de ser negro es ahora de un vivo tono rojizo. (mientras que el tatuaje de los demás sigue sin cambios).

Nota para el Guardián: Es de suma importancia, para el desarrollo de la campaña, que nada le pase a Richard Harper. Así que si algún PJ cafre le vacía el cargador de su cal. 45 al grito de ¡chungo, chungo!, Richard deberá sobrevivir. No importa los detalles no tienen explicación lógica . A Francis Campos no le será difícil conseguir una entrevista con el profesor Michael Olive. Este, sin embargo, se negará a hablar de «ciertos temas» por teléfono, e insistirá en que el grupo se desplace hasta Arkham.



La investigación de Georges Zamañorre

Michael Olive es un individuo bajito, con gruesas gafas y poblada barba negra, al cual parece imposible tomar en serio. Unos minutos de conversación con él, sin embargo, bastan para darse cuenta de que está sinceramente preocupado por la desaparición de su amigo: Georges Zamañorre era Profesor de Historia Antigua, especializado en las culturas del Mediterráneo Occidental, anteriores al florecimiento del Imperio Romano.

A mediados de octubre de 1921 confesó a Olive, muy excitado que creía haber encontrado restos de una cultura común entre los diversos restos de una cultura común entre los diversos pueblos mediterráneos del siglo VI a. J.C.. Basaba sus teorías en un misterioso signo que podía encontrarse, toscamente labrado, en algunas tumbas de cierta región de la antigua Mauritania, en la actual Marruecos, el cual según se decía era el signo del «Abridor del Camino». Pero Zamañorre había asimismo encontrado el mismo signo en una necrópolis Ilergeta cerca de la ciudad de Tarragona, en España, sólo que allí recibía el nombre de «Si o de la Puerta y la Llave». Y afirma que había encontrado referencias, «en un venerable libro» de que el signo era conocido en la península árabe por las mismas fechas, bajo el nombre de «Umr al Tawil».

Georges Zamañorre partió hacia España dos meses más tarde, en Diciembre. Iba en busca del origen de este culto, que según él se encontraba en la mítica ciudad perdida de Tartessos. No se ha vuelto a saber nada más de él. Olive sospecha que ha sido secuestrado, o algo peor...

Cómo los PJ ya habrán supuesto, el signo que tan excitado traía a Georges Zamañorre es el mismo que tienen ellos tatuado en el hombro.

Si los PJ consultan con algún lingüista esta, en la misma Miskatonic, este si traducirán sin problemas el nombre de «Umr al Tawil». Afirmará que su forma correcta debería ser Tawil al Unir, que significa «Prolongador de la Vida».

Entre los escasos papeles que dejó Zamañorre tras su partida, los PJ sólo encontrarán (y si pasan las tiradas de Descubrir), unos apuntes sobre el simbolismo del Signo:

El símbolo representa la Puerta. En una tumba, representa entonces la Puerta hacia la Otra Vida, hacia la Muerte. Pero puede igualmente ser una Puerta en la otra dirección: de la Muerte a la Vida. Asimismo, parece ser que en algunos ritos se consideraba que por dicha puerta se podía entrar en contacto con dioses o demo-

nios. Al parecer, el mayor punto de fuerza mística del Signo reside en el vértice inferior.

El Signo, indica una puerta abierta.Al parecer, existe otro Signo para cerrarla. Según referencias, ese otro Signo tiene forma de estrella de cinco puntas.

Igualmente encontrarán una apresurada anotación en una agenda vieja que dice «Consultar Capt.. V de Rama Dorada».

Una consulta a los registros de la biblioteca mostrará a los Pi que Zamañorre solicitó consultar, en los meses anteriores a su partida, los siguientes libros:

* «Necornomicón», traducción de Jonh Dee
* «Magia Auténtica», de Theophilus Wenn
* «La Rama Dorada», de James G. Frazer

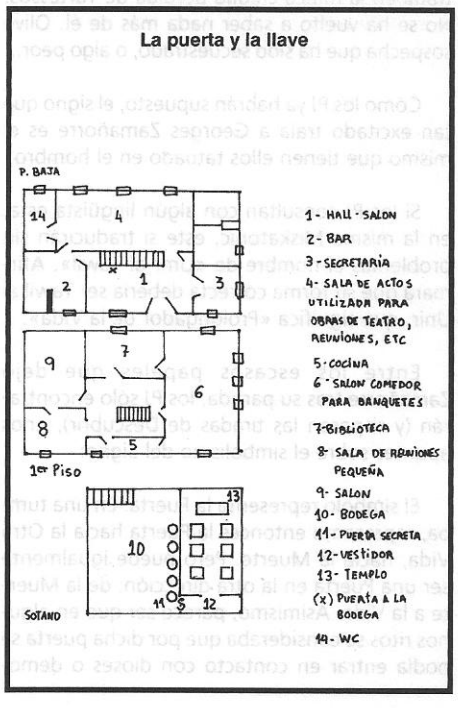
Los dos primeros pertenecen a la sección 240 BL, y los Pj tendrán serios

problemas para consultarlos, ya que se trata de ejemplares raros y muy valiosos. Además, tendrían que colocarse en la lista de espera, con lo cual su consulta se retrasaría varios meses...

El tercer libro, en cambio, es más asequible, pudiendo conseguirse sin más problemas que asar una tirada de «Buscar Libros». pasar un párrafo en el capítulo V que interesará especialmente a los Pj:

... para viajar a tiempo y lugares lejanos habrás de invocara Aquél de Fuera, al llamado Umr al Tawil, el que va cubierto con un velo místico y mora en los abismo más allá de la tierra. Hay quien dice que es, fué y será, y que vino antaño desde las oscuras estrellas con sus hermanos, y que su simiente cubrió la Tierra, y que sus hijos perduraron a través de las Edades...

El conocimiento de estas informaciones supondrá a los Pj la pérdida de 1D4 de Cor si no pasan la tirada correspondiente, y si la pasan. Ganarán, asimismo, 3 puntos de Mito de Cthulhu.



3. Los asesinatos

Si los Pj desean investigar el asesinato múltiple de San Francisco deberán pasar todo un día en una buena Hemeroteca consultado los periódicos de California, y basar una tirada exitosa de «Buscar Libros», lo cual dará como resultado que los Pj averigüen los siguientes datos:

Las víctimas eran 6 hombres y 3 mujeres. Dos de los hombres eran de raza amarilla, y los otros cuatro chicanos. Las tres mueres eran igualmente chicanas. Fueron encontrados, totalmente desnudos, en un descampado de las afueras, en la madrugada del día 1 de Marzo. Habían muerto degollados. Se les había dibujado a todos el Signo en el pecho, con la punta de un cuchillo afilado.

Pero eso no es todo. Otra tirada de «Buscar Libros» revelará que no se trata de un hecho aislado:

En la ciudad de Vallejo, el día 20 de Febrero, se descubrió el cadáver de un japonés, vecino de la comunidad. Había sido degollado y marcado como posteriormente en San Francisco.

En Stockton, el día 23 de Febrero, se encontraron 3 cadáveres con idénticas características: las víctimas eran de raza negra.

En Oakland, el 26 de Febrero, se descubrieron 6 cadáveres más.

En San José, el 4 de Marzo. 12 cadáveres.

En San Mateo, el 7 de Marzo. 15 cadáveres.

Todos los muertos eran de «razas inferiores» (chicanos, negros, chinos) Todos se encontraban degollados. Todos con el misterioso signo marcado. Todos, según los forenses, fueron asesinados entre las 15 a 18 h, del día anterior al que fueron encontrados. Seguramente, los Pj no dejarán de recordar su propia experiencia del día 6. Si piensan un poco, no dejarán de notar la correlación numérica (19, 22, 25, 28 de Febrero, y 3y 6 de Marzo, así como la correlación con el número de víctimas: 1,3,6,9,12,15.

Pero eso no es todo: si los Pj han investigado los papeles del profesor Zamañorre, les llamará la atención una noticia de sociedad, aparecida en un periódico de San Mateo, sobre una cena ofrecida al alcalde por los miembros de la Asociación «La Puerta y la Llave» (apelativo con el cual conocían los antiguos Ilergetas al Signo). Es posible que, al enterarse de esto, se planteen seriamente una excursión a California...

San Mateo

San Mateo era, en 1922, una pequeña localidad californiana con mucho futuro, buenos viñedos, algunos yacimientos minerales y una mano de obra barta formada principalmente por mexicanos, que han cruzado la frontera más o menos ilegalmente. Hay asimismo un buen número de emigrantes chinos, filipinos y japoneses. Las gentes de raza negra, por el contrario, son muy escasas.

Nota para el Guardián: Nominalmente, gobierna en San Mateo el alcaldes Arnold Crossbowmen. En la práctica, ni éste ni el Sheriff de la localidad mueven un dedo sin que se lo mande Jonh Irving Deaths, el cacique local. Deaths controla igualmente al presidente de la «Puerta y la Llave» (Josef Pars) y al redactor del periódico local, «El líder de San Mateo», Patrick Peter Jar. Lo que muy pocos saben es que Deaths fué asesorado hace ya seis años, siendo sustituido por un Mi-Go, el cual transformó «la Puerta y la Llave» de ser una asociación de carácter esotérico-iniciático a una auténtica secta que rinde adoración a Nyarlathotep...

Si los Pj investigan sobre el asesinato múltiple se encontrarán sólo con silencios y frases evasivas: los ciudadanos de raza blanca se muestran indiferentes hostiles, los emigrantes están asustados. El mismo Sheriff del pueblo, J.C. Warrior, se mostrará indiferente: para él, se trata de algún ajuste de cuentas entre trabajadores. Si se le insiste, afirmará con acritud que él «sólo investiga asesinatos de blancos».

La Puerta y la Llave

Investigar la Asociación no supondrá, en principio, demasiados problemas: cualquier blanco explicará a un Pj amable que se trata de una especie de club en el que se integran los ciudadanos más influyentes de la localidad. La Asociación realiza numerosas obras para la comunidad, como son la recaudación de fondos para edificios públicos, organización de fiestas y celebraciones, o dejar parte de su local social para que se realicen exposiciones de arte y obras de teatro.

Si los Pj visitan los locales de la asociación con una excusa razonable (querer realizar un artículo periodístico o simplemente hacerse socios) serán atendido amablemente por el presidente en persona, Josef Pars. Este afirmará que la asociación fué creada por un grupo de aficionados al esoterismo, para disponer así de un local social donde poder hablar a sus anchas de su tema favorito, y poder disponer de una extensa biblioteca común. Con el paso del tiempo, sin embargo, la asociación se ha separado un poco de sus primeros objetivos, convirtiéndose en algo muy parecido a un club inglés. Esto ha sido debido en gran parte a la enfermedad del antiguo presidente (y socio fundador) J.I. Deaths.

Si los PJ le preguntan sobre dicha enfermedad, explicará que Deaths sufrió hace 6 años un ataque al corazón gravisimo. Desde entonces no ha salido de su casa.

Si le preguntan sobre las actividades de carácter esotérico de la Asociación, dirá con cierta vacilación que organizó hace poco una serie de conferencias en varias ciudades vecinas. Cambiará de tema en cuando pueda.

Si se le interroga sobre el nombre de la Asociación, dirá que hace referencia a la Puertas cerrada del Conocimiento, y a las Llaves (el Estudio) que pueden abrirlas.

Una visita más discreta al local (por ejemplo de noche, cuando se cierra) puede aportar información mas jugosa: en la Secretaría (3) una «Descubrir» permitirá a los Pj encontrarse con la documentación a esas conferencias realizadas en las ciudades vecinas:

* El 19 de Febrero, en Vallejo
* El 22 de Febrero, en Stockton
* El 28 de Febrero, en San Francisco
* El 4 de Marzo, en San José
* El 7 de Marzo, en San Mateo

Una representación de la Asociación se desplazó a cada una de dichas ciudades. Estaba formada por:

* John Irving Deaths
* Josef Pars
* P.P. Jar
* Alan Xavier.

En la Biblioteca, entre libros de ocultismo de un interés relativo, pueden encontrarse, si se pasan sendas tiradas de «Buscar Libros» los libros de poemas El Pueblo del Monolito, de Justin Geoffrey, y Azathoth y otros, de Edward Derby, así como dos curiosos estudios sobre la magia: Magia auténtica, de Theophilus Wenn, y La Rama Dorada, de J.G.Frazer.

En la bodega, donde los pillines de la Asociación guardan todavía una exquisita colección de bebidas alcohólicas (¡pese a la Prohibición!) una tirada de «Descubrir» hará que los Pj encuentren la puerta secreta de (11) que conduce directamente a una pequeña habitación donde se encuentran tres túnicas negras. Dicha habitación da a una especie de templo (13) con charcos coagulados de sangre en el suelo. Hay también mancha de sangre coagulada salpicando las paredes, las columnas, el altar. La sala apesta como si fuera un matadero. Para que un Pj tenga arrestos para pasar deberá tirar por Cor, perdiendo 1134 si no pasa la tirada.

En el templo hay seis columnas, en las que están tallados seres horribles. Si alguien manifiesta la insana curiosidad de examinarlos con detalle, deberá tirar por Idea. De pasar la tirada deberá tirar por Cor (1/1D4), ganando en contrapartida 2 puntos de Mito de Cthulhu, ya que representan con todo detalle diversas criaturas de los Mitos.

En un altar de piedra negra, situado en el fondo de la sala, se encuentra un extraño ¡dolo de piedra, de unos 50 cm. de altura. Representa a un ser de aspecto humano, desnudo, sin sexo, el cual en lugar de cabeza tiene una masa informe de esferas. Lleva algo en la mano, como si fuera un velo.

Con una tirada de «Descubrir», los Pj podrán encontrar grabado en el suelo del templo el Signo de su tatuaje.

En un momento determinado (al cruzar una calle del pueblo, por ejemplo), un coche se cruzará por delante de los Pj. Aquel que pase una tirada de «Descubrir» reconocerá, al volante de un coche, a un viejo amigo: el «amable» teniente de la PM Alan Xavier. (ver módulo anterior).

Cualquiera reconocerá el coche como propiedad del secretario personal del señor J.I. Deaths. Ocupa este cargo desde que terminó la Gran Guerra.

Una visita a la Alcaldía, concretamente al Registro de la Propiedad, dará como resultado informaciones muy interesantes: Deaths es el propietario del periódico, del local de la Asociación de la Puerta y la Llave y de la mitad de las casas del pueblo, así como de extensos campos de cultivo y de una pequeña empresa minera, la J.K. Internacional.

Tanto el Sheriff J.C. Warrior como el alcalde Crossbowmen, el periodista P.P. Jar, el presidente Josef Pars o el secretario Alan Xavier pondrán sobre aviso a Deaths en caso de que los Pj les hagan alguna pregunta indiscreta.

Deaths enviará entonces a Alan Xavier y a seis matones a que ataquen a los PJ, a ser posible en su hotel, por la noche. Tras el tiroteo, Deaths sugerirá al alcalde que ordene al Sheriff a detención de los Pj, acusados de agresión asesinato a los habitantes de la ciudad. Acompañarán a Warrior un buen número de 'voluntarios», (trabajadores de Deaths bien armados.

Si los Pj son detenidos, serán asesinados en la cárcel con la excusa de que «intentaban escapar».

Si los Pj consiguen capturar vivo a algún enemigo, sólo P.P. Jar, Josef Pars y Ajan Xavier poseen información interesante. Los demás no saben nada de Mitos, sectas, magia, ni nada de los niños.

Los tres primeros, sin embargo, sí que saben que los niños han sido proyectados mágicamente a un destino desconocido, por motivos que sólo Deaths conoce. (Nota para el Guardián: por supuesto, no darán esta información por las buenas).

En caso de que Deaths sea alertado de la actuación de los Pj, colocará 3 hombres de vigilancia en su casa, y pedirá al Sheriff que haga vigilar el local de la Asociación.

La mansión de J.A. Deaths

La residencia de Deaths se encuentra situada en un lugar solitario, bastante alejada del pueblo. Es una hermosa mansión de estilo sureño, con una gran entrada porticada con seis columnas blancas. Deaths vive sólo, sin otra compañía que su secretario Xavier y Virginia Chadler, una muchacha que se ocupa de la casa.

Muchas de las dependencias de la casa están cerradas con llave, ya que no se usan. Además, desde su «ataque cardiaco», Deaths sale en contadas ocasiones de su habitación. Por supuesto, se negará a recibir a los Pj si estos intentan visitarle por las buenas.

En realidad, Deaths es un Mi-Go, ante lo cual tiene una serie de adminículos especiales en el primer piso: su habitación (14) carece de muebles, y está climatizada mediante un extraño aparato metálico, del tamaño de una caja de zapatos, para que la temperatura se mantenga dentro de la habitación por debajo de los 10 grados Celsius bajo o cero. Otro aparato filtra el aire, eliminando la mayor parte del Oxígeno. Estas condiciones son las que el Mi-Go considera «cómodas» para su existencia. Si algún Pj realiza algún ejercicio violento como luchar) en esta habitación, deberá tirar por Cons.x 3 para no desmayarse.

La habitación (15) ha sido habilitada como laboratorio y despensa del Mi-Go, ya que este no puede consumir alimentos terrestres. Esta llena de aparatos incomprensibles para los PJ, y de frascos con substancias semi-liquidas y totalmente desconocidas. Nada, sin embargo, puede ser usado como arma.

El Mi-Go se disfraza de humano colocándose una máscara hecha con una perfección inhumana, y cubriendo su cuerpo con ropas amplias y una manta tapándole las piernas. Se desplaza mediante una silla de ruedas con un pequeño motos eléctrico. Habla con susurros, ya que su garganta no está preparada para emitir sonidos humanos, y debe recurrir a un pequeño aparato que utiliza como sintetizador vocal. Lleva consigo en todo momento, además, un pequeño emisor de alarma, que en caso de ser activado atraerá en 1D20 de turnos a 1D6 de hermanos suyos.

El Mi-Go no se rendirá sin luchar. En caso de ser eliminado, aún tendrá fuerzas para decir (mientras su cuerpo se disuelve): «Ya no podréis detenernos ahora... el Nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros».

La explicación de los hechos

Cuatro años más tarde del aparente fracaso del ritual que Streé realizó con los PJ y sus compañeros (ver número anterior) Nyarlathotep prepara un nuevo paso: ordena a un agente Mi-Go infiltrado en la sociedad humana que realice un ritual mágico, destinado a teletransportar a 15 niños (los hijos de los elegidos, nacidos durante estos últimos cuatro años) a un cierto lugar, donde ellos serán la materia base para realizar otro hechizo, al parecer de gran importancia para los Otros Dioses. El Mi-Go contacta con Alan Xavier, atrayéndolo hacia su bando, para mejor poder localizar los hogares de los excombatientes. No cuenta con que estos lleguen hasta él, sin embargo...

Epílogo, recompensas y preguntas sin respuesta...

Si los PJ consiguen desarticular la secta (dándole un billete de ida al otro barrio al pobre Mi-Go) ganarán 1D8 de Cor, y se lo tendrán bien ganado...

Dramatis Personae

Maurice Orelav (ver núm. anterior)

Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 13 Des 12 Apa 11
Pod 17 Edu 17 Cor 85% P.Vida 12
Hab.: Buscar Libros 45%; Conducir Automóvil 60%; Hablar Francés 40%; Química 70%; Mecánica 75%; Arma blanca 50%; Elocuencia 65%
Notas: Emigrante polaco, compañero de armas de los PJ.

Francis (Keeper) Campos

Fue 12 Con 13 Tam 12 Int 13 Des 14 Apa 12
Pod 12 Edu 19 Cor 60% P. Vida 13
Hab: Buscar Libros 60%; Charlatanería 45%; Derecho 50%; Latín 40%; Psicología 65%; Descubrir 95% Arma corta 50%
Notas: Abogado, compañero de armas de los Pj.

Josef Pars

Fue 13 Con 12 Tam 10 Int 12 Des 13 Apa 12
Pod 13 Edu 15 Cor 0%. P. Vida 11
Hab: Buscar Libros 40%; Psicología 60%; Charlatanería 70%; Mitos de Cthulhu 30% rev. 22 35%
Hechizos: Consunción, Crear un Portal.
Notas: Presidente de la Asociación de «La Puerta y la Llave».

Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths

P.P. Jar
Fue 12 Con 13 Tam 14 Int 13 Des 14 Apa 15
Pod 11 Edu 15 Cor 0%. P. Vida 14
Hab: Charlatanería 70%; Psicología 40%; Ocultismo 75%; Mito de Cthulhu 30% Pistola 38 65%
Hechizos: Consunción, Crear un Portal.
Notas: Periodista inglés, redactor del periódico de San Mateo. Hechicero a las órdenes de J.I. Deaths.

Alan Xavier

Fue 12 Con 12 Tam 11 Int 12 Des 11 Apa 12
Pod 11 Edu 10 Cor 1%. P. Vida 12
Hab: Conducir auto. 40%; Elocuencia 30%;Mitos de Cthulhu 5% revolver 45. 45%
notas: Ex teniente del ejercito, secretario personal de J.I. Deaths

Virginia Chadler

Fue 9 Con 11 Tam 12 Int 14 Des 10 Apa 16
Pod 9 Edu 10 Cor 0%. P. Vida 12
Hab: Competencias de base. Mitos de Cthulhu 15%

J.C. Warrior

Fue 15 Con 14 Tam 14 Int 19 Des 14 Apa 10
Pod 8 Edu 10 Cor.40%. P. Vida 14
Hab: Esquivar 40%; Saltar 40%; Esconderse 35%; Descubrir 60% Revolver 45 75%.
Notas: Sheriff de San Mateo.Ex teniente del ejército, secretario personal de J.I. Deaths.

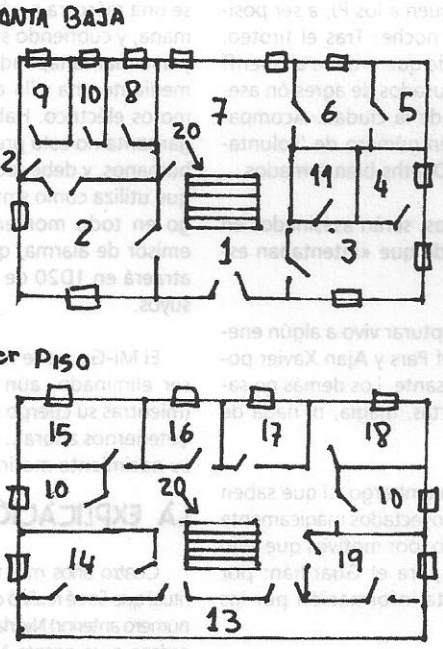
Matones Varios

Fue 14 Con 12 Tam 12 Int 5 Des 11 Apa 10
Pod 6 Edu 4 Cor 30%
Hab: Esquivar 40%; Saltar 35%; Escopeta ca1.20 40%, Cuchillo 35%
Notas: Trabajadores temporeros o camorristas, reclutados por dinero para intimidar a los enemigos de Deaths.

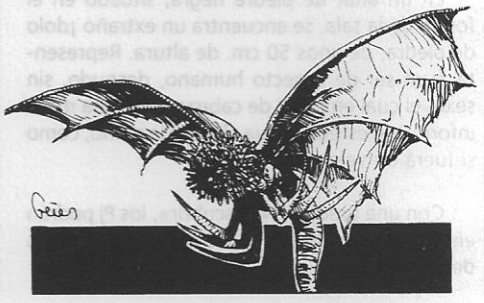
J.I. Deaths (Mi-Go camuflado)

Fue 15 Con 14 Tam 11 Int 15 Des 16 Pod 13.
P. Vida 13.
Armas Pinzas 45% (2D6)
Armadura: Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo de daño.
Hechizos: Consunción, Creación de Portal, Invocar a Nyarlathotep, Invocar a YOG-SOTHOTH. Cor: 1D6,si no se pasa la tirada.
Notas: La misión de este Mi-Go es supervisar la extracción de ciertos minerales de mucho interés para su pueblo. Bajo la tapadera de J.K. Internacional hace que los humanos extraigan el mineral, que periódicamente entrega en un lugar secreto a sus hermanos de raza.

Mansión Deaths



1- HALL
2- BIBLIOTECA
3- SALON
4- DESPACHO
5- ALACENA
6- COCINA
7- COMEDOR
8- HABITACION
9- HABITACION XAVIER
10- WC
11- ROPERO
12- PUERTA TRASERA
13- TERRAZA
14- HABITACION DEATHS
15- LABORATORIO
16- HABITACION VACIA
17- id
18- id
19- id
20- ESCALERA



La hora de la revelación

...He aquí que una puerta estaba abierta (...) y aquella voz que había oído antes, cómo voz de trompeta hablara conmigo, me decía: «Sube acá, que te voy a enseñar lo que ha de suceder después»... Apocalipsis, 4, 1.

Introducción

Abril 1922. Tras sus aventuras en la Costa Oeste, es más probable que los Pj y sus amigos se sientan desconcertados: en efecto, no había en San Mateo ninguna pista sobre el paradero actual de sus hijos. Será entonces cuando se ponga en contacto con ellos, nuevamente, el profesor Michael Olive (ver.núm. anterior): ha recibido una carta de España, y cree que su contenido puede tener gran interés para los Pj..

La carta

La carta tiene remitente de Sevilla, e iba dirigida en un principio al responsable del departamento de Historia Antigua de la Univ. de Miskatónic. Este, tras hojearla, se la ha pasado a Michael Olive, consciente de la preocupación que éste siente por el paradero de su amigo:

Estimado señor: Mi nombre es Jordi Cabo, y soy profesor de Historia Antigua de la Universidad de Barcelona. Conocí al profesor Georges

Zamañorre hace unos años, en Oxford, durante un ciclo de conferencias al cual asistimos ambos. Pronto congeniamos, ya que descubrimos que teníamos una obsesión común: La búsqueda de Tartessos, esa mítica ciudad-imperio de la que nos hablan Isaías, Hesíodo y Estrabón. Ambos decidimos dedicarnos a su búsqueda, buscando pistas de su localización en la influencia cultural, que por fuerza debía haberse reflejado en las civilizaciones vecinas. Personalmente me concentré en la búsqueda de su literatura, (según Estrabón tan hermosa y abundante), y de la que al parecer todavía podían encontrarse fragmentos cien años antes de Jesucristo. El profesor Zamañorre, en cambio, investigó los posibles restos de su religión, diseminados por el Mediterráneo. Estuvimos carteándonos durante unos años. En noviembre del año pasado recibí su última carta, en la cual me hablaba de que por fin había encontrado la «llave» que nos desvelaría el misterio de Tartessos. Insinuaba en su carta que la religión turdetana (nombre de los habitantes de Tartessos) podía tener aún seguidores. Decía que era de suma importancia llegar a Tartessos «antes de que fuera demasiado tarde». No daba más explicaciones. Parecía insinuar que algo estuviera a punto de ocurrir... Yo debía encontrarme con él en Sevilla en Enero, cuando arreglara mis asuntos en Barcelona. Sin embargo, no estuve libre hasta mediado de Febrero. Para entonces Zamañorre ya había partido, sólo, hacia un pueblo situado en la desembocadura del Guadalquivir, llamado «Bonanza». Fui tras su pista pero no lo encontré. Parecía como sise lo hubiera tragado la tierra. He vuelto a Sevilla. Sigo los pasos de Zamorreño, intentando descubrirla pista que lo llevó a Bonanza. No estoy tranquilo, sin embargo. Tengo la sensación de que me vigilan. Si George Zamañorre tenía amigos capaces de venir a este país a resolver el misterio les aguardaré. En caso contrario le ruego que lo comunique, ya que entonces volveré a Barcelona olvidando para siempre este asunto.

Muy excitado, Michael Olive propondrá a los Pj que el viajar hasta España al rescate de su amigo: es posible que allí encuentren la respuesta a sus preguntas...

La leyenda de Tartessos

Seguramente los Pj querrán estudiar, en algún momento de la partida, algo sobre la ciudad de Tartessos. El Guardián puede pasarles entonces parte de esta información o toda integra, según donde la busquen. El nombre semita de la ciudad-imperio era Tarschisch. Los fenicios la llamaban Tarsis, y los griegos Tartessos. El mismo nombre designaba a la capital, al río junto al que se encontraba y al imperio, que comprendía las actuales Murcia y Andalucía, siendo sus límites geográficos el Guadiana y el Júcar. Fué contemporáneo de los faraones egipcios y los mesopotámicos, desconociendose a ciencia cierta el origen de los turdetanos, sus habitantes. Según el griego Poseidonio, «habían llegado al valle del Guadalquivir más tarde los Iberos, quizá desde el mar». Fuera como fuere, se hicieron los amos del Mediterráneo antiguo. En tiempos del rey Salomón (1000 a Je.) ya existía un comercio regular entre Tartessos e Israel. Al parecer, sostuvieron luchas contra los fenicios y los griegos, de las cuales siempre salieron más o menos victoriosos, hasta que en el 535 los Cartagineses asaltan la ciudad. A partir de allí el nombre de Tartessos se esfuma. Se conocen el nombre de algunos de sus reyes, como Gerión y Argantonio, gracias Herodoto. Igualmente se conocen algunas de sus ciudades importantes, como Menace (posiblemente, hoy Torre del Mar, cerca de Málaga) y Mástia (hoy Cartagena). Se conocen asimismo algunos detalles de su civilización. Eran muy cultos, poseyendo unas leyes escritas en verso que tenían más de 6.000 años de antigüedad (¡en la época de Estrabón!). Eran asimismo expertos en la metalurgia, siendo su país rico en oro, plata y cobre, así mismo como de otros muchos metales. Poseían también una próspera agricultura. Eran igualmente buenos navegantes, llegando incluso a comerciar con las islas británicas. Parece ser que tenían como dioses las estrellas. De su físico poco sano dice, excepto que eran extraordinariamente longevos, teniendo un gran respeto hacia la vejez. Isaías tiene en la Biblia un curioso párrafo referente a la ciudad: «Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza (...) Levantaron las torres de asalto, demolieron sus alcázares, la convirtieron en ruinas. Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza...(Isaías 23).

Andalucía en 1922

La prosperidad económica producida en la 1. Guerra Mundial hace tiempo que se ha desvanecido. Las empresas nacionales no pueden competir con las Europeas y Americanas, una vez libradas éstas del peso de la guerra. Como secuela de la guerra hay una fuerte inflación, (los productos doblaron sus precios de 1914 a 1922), lo cual provoca constantes reivindicaciones salariales por parte de los obreros, unificados sindicalmente en torno al anarquista «Sindicato Unico». Este hundimiento económico se agrava con la rebelión de Abd-el Krim el 5 de Junio de 1921. Marruecos se convierte en una sangría de dinero y soldados. La inflación afecta especialmente al campo, empobreciendo a los pequeños propietarios, y provocando una migración interna del campo a la ciudad. (Sólo Sevilla pasa de tener 148.315 habitantes censados en 1900 a tener 228.729 en 1931). En el campo el ambiente es básicamente de atraso, superstición y pobreza. Los pueblos están controlados por los terratenientes locales, los ``señoritos» , auténticos señores feudales. La posesión de armas de fuego está rigurosamente prohibida, a no ser que sean armas de caza y la Guardia Civil redacte el correspondiente permiso. Además, y en el caso concreto de los Pj, existe todavía un fuerte sentimiento de xenofobia hacia los Norteamericanos «que nos robaron Cuba y Filipinas...» (Si el Guardián desea ampliar información sobre el viaje hasta la península, o sobre cómo conseguir equipo, le remito al módulo ``El Signo de la Serpiente», de Francisco José Campos, aparecido en Líder 11).

Investigaciones en Sevilla

Una vez en Sevilla Michael Olive insistirá en ponerse en contacto inmediatamente con Jordi Cabo. Este se encuentra alojado en un buen hotel, en el centro de la ciudad, e insistirá en que el grupo se aloje igualmente allí, por motivos de seguridad. Acompañan a Jordi su hermana, Montserrat, y un joven americano llamado Ernest Urdisch, un diletante de Providence que conocieron en el tren, camino de Sevilla, y que lleva ya cerca de un año, como el dice, «recorriendo Europa de vacaciones». Encuentra excitante la idea de buscar una ciudad perdida, por lo cual se ha unido incondicionalmente al profesor. Sin embargo, y ha juzgar por las apariencias, parece que también muestra «un cierto interés» hacia Montserrat. El profesor Jordi Cabó es un hombre de mediana edad, pelo escaso y aspecto de cura. de pueblo que nunca alza la voz. Tal y como dice en su carta, se siente vigilado por desconocidos. No existe ninguna evidencia del hecho, sin embargo, motivo por el cual tanto su hermana cómo Ernest no se lo toman en serio. Es posible que los Pj le hagan más caso, ya que, cuando dejen sus habitaciones solas un par de horas (al ir a comer, por ejemplo) se las encontrarán de regreso patas arriba. Si guardaban en ellas algún objeto ilegal (como por ejemplo, armas) el grupo será denunciado por una llamada anónima a la Guardia Civil. El personal del hotel no sabe aparentemente nada ...sólo si los Pj pasan una tirada de «Psicología» se darán cuenta de que el recepcionista parece ocultar algo. De ser sonsacado terminará confesando que un hombre muy amable preguntó por ellos cuando se inscribieron en el hotel. Afirmó que creía haber reconocido en uno de ellos a un viejo conocido. Le

pagó una generosa propina al recepcionista para que éste le dijera sus nombres y las habitaciones en las que se alojaban. Durante los próximos días, los Pj más avispados podrán darse cuenta de que son seguidos, normalmente por un individuo a pie. En caso de que hagan algún viaje a las afueras, será un Ford «T» negro matrícula de Barcelona el que vaya tras sus pasos (lo cual llama bastante la atención en Sevilla, ya que esta época casi no hay coches).

Nota para el Guardián. Mientras arreglaba sus asuntos en la universidad, el Profesor Jordi Cabó no pudo evitar cometer una indiscreción, vanagloriándose de que iba a descubrir la auténtica Tartessos. Por motivos turbios que sólo el autor de esta descomunal parida conoce, el asunto llegó a oídos de tres aventureros sin escrúpulos: Emeterio Fragué, Carlos Vlancos, y Fernando Arbor (ver Dramatis Personae). Su intención, por supuesto, es dejar que Cabó les lleve hasta Tartessos para apoderarse de los tesoros que toda ciudad perdida debe tener. Por eso no les hace ninguna gracia que el grupo de Pj se haya unido al profesor, e intentan librarse de ellos.

No emplearán la violencia en Sevilla, si pueden evitarlo, limitándose a seguir al grupo a distancia. En caso de que los Pj se enfrenten con ellos con decisión, hiriendo o matando a alguno de ellos, tomarán las de Villadiego de vuelta a Barcelona. Es posible que los muy paranoicos Pj sospechen de Ernest Urdisch, y decidan realizar un par de averiguaciones. Lo más sencillo en este caso es hacer una llamada telefónica a uno de los compañeros que se haya quedado en Estados Unidos, para que investigue sobre el muchacho en cuestión. Los resultados serán reveladores: Ernest Urdisch no es natural de Providence, sino de un pueblecito llamado Insmouth, y no lleva un año recorriendo Europa: muy al contrario, partió de Insmouth a principios de Enero, en dirección a España.

Nota para el Guardián. En realidad Ernest Urdisch es un Profundo con apariencia humana, que ha viajado hasta España para realizar una misión muy concreta: Los orgullosos turdetanos de Tarsis no eran otra cosa que Profundos, que se separaron de sus hermanos por motivos religiosos: al parecer, adoraban a Yog-Shothot por encima de Dagón. La desembocadura del Guadalquivir formaba en ese tiempo un gran puerto natural. Con el paso de los años, sin embargo, la zona se fué desecando paulatinamente (al retirarse las aguas) y la ciudad entró en decadencia. Los pocos descendientes de Profundos que podían quedar en la ciudad fueron exterminados por los cartagineses.

Las ruinas de la ciudad fueron evitadas por los humanos durante más de mil años, ya que las consideraban malditas, hasta que los agentes de los Mi-Go descubrieron unos ricos yacimientos de mineral en las cercanías de la ciudad. Desde entonces se han dedicado a una explotación minera sistemática de la zona. Esto no gustó nada a los Profundos, ya que consideran sagradas sus ciudades. Sin embargo, pese a que tuvieron noticias del saqueo de los Mi-Go, desconocían el emplazamiento exacto de Tartessos. Por eso, al enterarse por medio de un espía de la universidad del viaje de Zamañorre, enviaron al joven Ernest con órdenes de encontrar las ruinas y limpiarlas de profanadores. Ernest en el fondo es un buen chico, y si los Pj no lo linchan al grito de «Muere merluza con patas», intentará hacer un trato con ellos: él les ayudará a rescatar al profesor Zamañorre si ellos le ayudan allegara la ciudad y a realizar un hechizo que aniquilará a todos los Mi-Go de Tartessos (es posible que este último apartado les guste). No les dirá todo lo que sabe de golpe, sin embargo, por miedo a que se asusten y abandonen la empresa. Si los Pj le preguntan sobre el famoso tatuaje, les explicará que es el sello de YOG-SOTHOTH, un ser de enormes poderes, que vive en el espacio exterior, y que tiene la facultad de viajar por los diversos planos de la realidad, o hacer que otros viajen. Sin embargo, no pueden instalarse de manera definitiva en la Tierra. Afirmará muy convencido que el hecho de que los Pj estén marcados con su sello significa que son propiedad suya. Por su parte, el profesor Jordi Cabó se encuentra en un punto muerto: sabe que Georges Zamañorre pasó buena parte del tiempo que estuvo en Sevilla encerrado en la Biblioteca de la Universidad, pero aunque ha consultado casi todos los libros no ha encontrado la referencia al pueblo de Bonanza que puso a Zamañorre sobre la pista definitiva de la supuesta localización de Tartessos. Caso de que alguno de los Pj se ofrezca a ayudarle en su investigación, y si pasan una tirada de «Descubrir», podrán fijarse en un viejo cuadro colgado en una de las paredes de la biblioteca. Dicho cuadro presenta la fachada de una minúscula ermita... Encima de la puerta, borroso pero reconocible, los Pj encontrarán reproducido por el pincel del artista el famoso signo. La ermita, evidentemente, se encuentra en el pueblo de Bonanza...

Un lugar llamado Bonanza

Para ir hasta Bonanza los Pj deberán seguir la carretera hacia Sanlúcar de Barrameda. Alquilar un coche será virtualmente imposible, por lo cual tendrán que contentarse con coches de caballos, o con el servicio de diligencias. En ambos casos serán seguidos más o menos discretamente por Emeterio Fragué y sus secuaces, a bordo del Ford «T» de color negro (suponiendo que no hayan tenido un encuentro más o menos funesto para ellos con los Pj). Bonanza es un pueblecito pequeño, de casitas blancas y gentes silenciosas. La ermita se encuentra en un paraje algo alejado del pueblo en si, y se encuentra cerrada con llave, ya que está en deshuso. Los Pj pueden pedir dicha llave en la rectoría de la iglesia del pueblo (donde todo serán pegas y deberán hacer una buena tirada de Charlatanería o similar con el vicario) o bien entrar por las buenas, forzando la cerradura (cosa por lo demás no demasiado difícil). La historia de la ermita (caso de que los Pj se tomen la molestia de investigarla en Sevilla o en el archivo parroquial de la misma iglesia de Bonanza) es poco menos que curiosa: los visigodos la levantaron sobre los restos de un antiguo templo romano. Con la llegada de los musulmanes fué purificada y consagrada al culto a Alá, siendo tras la Reconquista consagrada de nuevo. Fué casi destruida por un incendio en 1592, siendo reconstruida con bastante poco acierto. Actualmente su valor artístico es casi nulo, a excepción de unos bajorrelieves de la época visigótica que milagrosamente todavía adornan una de las paredes. Dichos bajorrelieves representan a Jesús descendiendo de a los Infiernos para salvar las almas de los primeros Padres. La imagen hace referencia al Evangelio Apócrifo de San Pedro, escrito hacia el siglo II. La ermita en verdad no vale gran cosa. Ya en su interior, y si los Pj pasan una tirada por «Descubrir» (o de manera automática si han investigado sobre la ermita), se fijarán en un borroso bajorrelieve en el cual puede distinguirse la figura de un ser alto, de cuerpo bien formado, con un extraño velo en el rostro (los Pj pueden relacionarlo con la estatuilla que encontraron en el templo de la Asociación de la Puerta y de la Llave, en el núm. anterior). El Ser se encamina hacia una ciudad de extraña belleza, donde viven unas criaturas extrañas y deformes (N. para el G.: Profundos). Una tirada de Idea/2 permitirá darse cuenta de que el paisaje montañoso que sirve de fondo a la escena está reproducido con una minuciosidad asombrosa. El artista debió sin duda copiarlo de la realidad. Si la ciudad representa Tartesos los Pj sólo deben pues buscar desde qué punto de las marismas pueden verse esas montañas para encontrar la ciudad. Hacer que los aldeanos hablen será muy difícil, encontrar un guía imposible. Sin embargo, invitara unas rondas a los lugareños en la taberna del pueblo, mostrarse amistoso y cordial, y sobre todo pasar una tirada de Hablar Castellano (en caso de que nadie del grupo sepa pueden dejar enrrollarse a Jordi o a Montserrat); hará que el grupo pueda (más o menos) orientarse con respecto a la localización de la ciudad.

Asimismo se enterarán de un par de rumores interesantes:

Aquel lugar es la puerta al Infierno. Ninguno de los hombres o animales que se han internado en esos parajes ha vuelto jamás.

*De vez en cuando, cuando el viento sopla ha favor, trae ecos de ruidos extraños, sin duda producidos por las fraguas de Satanás.

*Algunas veces alguno de los ángeles caídos sale de noche, emprendiendo el vuelo. Tienen forma de crustáceos, con alas membranosas, y muchas patas (todo aquél Pj que haya sobrevivido al módulo anterior y oiga esto deberá tirar por Cor (0/1D4), ya que está describiendo perfectamente a la raza de los Mi-Go, con la cual ya han tenido un tropiezo). A los Pj sólo les restará prepararse lo mejor posible para hacer una visita a Tartessos... la puerta del Infierno.

Tartessos la Grande

Si Ernest acompaña al grupo no habrá ninguna dificultad en encontrar el paraje reproducido por los bajorrelieves; en caso contrario deberán superar una tirada dé Suerte/2. Para desilusión de los Pj, al pie de las montañas tan minuciosamente representadas en la ermita no hay aparentemente nada: tan sólo marismas y ve-

getación enmarañada... Sin embargo, si avanzan un trecho en dirección a las montañas, superarán el hechizo de enmascaramiento colocado por los Mi-Go, encontrándose de repente con que el paisaje se desvanece: se encuentran ahora en una pequeña loma, extendiéndose ante ellos las ruinas de una ciudad barroca y fantástica, en la cual arrastran y vuelan seres de apariencia inhumana. Esta repentina visión de Tartessos la grande merece una tirada de Cor: (1/1D6). Desde su puesto de observación, (y si los Pj llevan prismáticos ó similar, o afinan sus tiradas de «Descubrir») los Pj podrán darse cuenta de que, mientras que la parte izquierda de la ciudad se conserva razonablemente intacta, la parte derecha está casi totalmente derruida. En dicha parte se encuentran dos altos edificios (3/8 y 2) de una especie de metal negro, de construcción claramente muy posterior al resto de la ciudad, y de arquitectura totalmente diferente. Hay asimismo dos grandes pozos que se hunden en el suelo, con una serie de complicados aparatos alrededor. Una tirada de Idea permitirá identificarlos como las entradas de una mina. La actividad de las diversas criaturas de la ciudad se centra en esta parte. A1 fondo de una gran y ancha avenida se encuentra un edificio muy parecido al templo de Quetzalcoatl, en Teotihuacán. (Una pirámide truncada adornada con cabezas de seres grotescos en sus paredes). Muy excitado, Ernest dirá que ese es el templo donde deben realizar la ceremonia. Sobrevuelan la ciudad extrañas criaturas. (Byakhees).

Nota para el Guardián: La colonia minera está habitada por tres tipos diferentes de criaturas:

*Por un lado los Mi-Go, que se encargan de la administración y dirección del complejo. Hay cerca de una docena. *Hay igualmente unos 20 Byakhees, que se encargan de realizar los trabajos pesados, que requieren su gran fuerza física.

*Asimismo hay casi un centenar de humanos que han sido tratados quirúrgicamente: se les ha extraído el cerebro, el cual ha sido reemplazado por un pequeño ingenio electrónico. Ahora son zombies sin inteligencia ni voluntad, que obedecen al pie de la letra a sus amos, y que trabajan infatigablemente en la mina. Este ha sido el destino del cuerpo del profesor Zamañorre, mientras que su cerebro, introducido en un tubo metálico, sigue vivo y consciente, en el edificio 2, en espera de ser llevado a Yuggoth con el próximo cargamento.

Los Pj tienen a partir de aquí varias opciones: pueden lanzarse en épica carga colina abajo contra estos bichos sin Dios (animálicos) pueden intentar introducirse en alguno de los edificios, o en la mina, para investigar (en cuyo caso serán casi automáticamente detectados). También pueden dar media vuelta y olvidarse del asunto, pero en ese caso el módulo (y la campaña) se terminará para ellos. Asimismo pueden seguir a Ernest (si no lo han pasado a cuchillo) hasta el templo, ya que al fin y al cabo parece estar bastante enterado de la movida, por el momento es un aliado. Desplazarse por la ciudad sin ser detectados por Byakhees es guardianes no es fácil. Si los Pj especifican que avanzan tomando precauciones (pegarse a la pared, detenerse cuando pasan los Byakhees, aprovechar las sombras, etc.) deberán tirar por Suerte o Discreción (lo que tenga más alto) cada vez que crucen una calle. (No deberán hacerlo si se limitan a seguir la manzana). En caso que avancen por la gran avenida deberán tirar por Suerte/2 (o Discreción/2) al cruzar las Calles. En caso de que pasen por la zona derecha de la ciudad (las ruinas) deberán tirar por Poder x 2, en caso de que su camino pase por alguno de los edificios usados por los seres su porcentaje se limitará a su Poder en %. En caso de que algún Pj falle la tirada todo el grupo deberá hacer una tirada de Ocultarse, o serán detectados por Byakhees. El grupo será atacado al siguiente asalto por dos Byakhees. Al siguiente asalto de combate tiraremos 1 D6, para ver que refuerzos se suman a la lucha:

1. Nada (hay suerte)
2. Nada (sigue habiendo suerte)
3. 1D4 Mi-Gos
4. 1D6 Byakhees
5. 1D10 Humanos alterados
6. 2D10 Humanos alterados

En el siguiente asalto lanzaremos 1D6 para ver cuantos asaltos tarda en llegar el segundo grupo de bichos, que elegiremos del mismo modo, y así sucesivamente. En caso (bastante improbable) que los Pj lleven las de ganar en esta batalla, los Mi-Go empezarán a invocara Retoños Oscuros de ShubNiggurath, para animar la fiesta. En caso de combate Ernest se lanzará a la carrera al interior del templo, sin que ningún monstruo pueda pararlo (aunque alguno lo intentará). Tanto si hay combate como si no, Michael Olive se escabullirá al primer descuido de los Pj, para ir en busca de su amigo (¡esto es amistad!). Las criaturas no perseguirán a los Pj al interior del templo, limitándose a mantener vigilada la puerta. Detectan el enorme poder mágico del templo, y confían en poder rendir a los Pj por el hambre, o por la desesperación. Además ¿dónde van a ir?.

El templo

El templo consta en su interior de una única sala, enorme y desnuda, sembrada de ciclopéas columnas que sostienen el techo. Pese a que no hay ventanas, se desprende de los muros una suave fosforescencia que permite ver con bastante claridad una vez los ojos se han habituado a ella. En el centro de la sala se alza un altar negro, enorme, sobre una especie de tarima del mismo color. Ernest se subirá a ella de un salto y rogará al grupo que no hable, para no perder la concentración. Seguidamente, derramará el contenido de dos pequeños frascos (que lleva en el bolsillo) sobre el altar y se sumirá en trance, empezando a murmurar una letanía. Mientras Ernest está ocupado, hay algo que interesará sobremanera a los Pj. Se trata de los grabados que adornan las paredes. Parecen narrar una historia... Una tirada de Idea/2 permitirá descubrir su orden correcto: 1) 30 hombres, todos ellos con el Signo de Yog-sothoth en el pecho, agrupados como ovejas por una figura más alta, con un cayado como de pastor. 2) Los 30 hombres están acostados en altares de piedra, una lluvia como dé globos, o pompas de jabón, cae sobre ellos, posándose justo ala altura de su bajo vientre. 3) 29 de los 30 hombres están de pie, casi todos llevan un niño en los brazos. 4) Los niños se elevan por los aires encima de las cabezas de los hombres, atraídos al parecer por una masa de globos, o esferas que se encuentra sobre sus cabezas. 5) El hombre acostado es elevado igualmente. Los niños giran entre las esferas. 6. Los niños y el hombre giran juntos entre las esferas. 7) Los niños y el hombre han desaparecido. De las esferas baja un Hombre, que en lugar de cabeza lleva una masa informe de esferas. Diversas criaturas se humillan ante él y le rinden culto.

Si los jugadores recuerdan que en un principio eran 30, y no 21 (ver primera parte: «Los elegidos de Y.S.»), que uno de los supervivientes aún se encuentra en estado de coma tumbado, y de las palabras finales del Mi-Go (ver segunda parte «¡Salvad a los niños!): ...el nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros...; es posible que se pongan algo nerviosos. Más o menos en ese momento Ernest lanzará un grito agudo, y el templo empezará a temblar. Una mirada hacia el exterior mostrará que las bestias corren de un lado para otro, despavoridas. Rápidamente, Ernest conjurará un hechizo de Portal, diciendo al grupo que pase por él. El debe quedarse, sin embargo, para cerrarlo una vez hayan huido los Pj. «Ningún mortal volverá jamás a Tartessos», dirá un poco entristecido. Si alguno de los Pj no le hace caso e intenta salir del templo por la puerta, es lamentable decir que se acabó su existencia en el reino de los vivos: Ernest ha usado parte del poder innato de Yog-sothoth (que impregna aún hoy su templo) para situar la ciudad en un plano de la realidad diferente al terrestre. Y el hechizo es irreversible. En el último momento una última figura traspasará el portal. Se trata de Michael Olive. Tiene la ropa desgarrada, y está completamente loco. Pero aferra entre sus manos un tubo de metal, donde está grabado toscamente el nombre de Zamañorre. Zamañorre está totalmente loco, y sólo dice incoherencias con su aparato de vocalización. A veces, simula que sus aparatos para ver u oír no funcionan (ver manual, pag. 50). Sin embargo, posee un 40% de Mito de Cthulhu, por lo cual puede ser una buena ayuda para los jugadores, si el Guardián los considera oportuno. Para conseguir que diga algo positivo, de todos modos, los Pj deberán superar una tirada de Psicoanálisis. Sea como fuere, Zamañorre divagará un buen rato hasta que por fin dirá, con una voz totalmente normal: «Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontrareis a vuestros hijos detrás de la Puerta». Lo dirá una sola vez. Luego volverá a decir tonterías. Tras el umbral del Portal (que se desvanece a su espalda) los Pj pueden contemplar el cielo azul y el sol de Andalucía. La hierba está verde, y a lo lejos, el Guadalquivir brilla como si fuera de oro...

Epílogo, recompensas y un enigma que resolver...

Si la colonia minera de Tartessos es destruida los Pj ganarán 2D6 de Cor. Si asimismo lo han hecho colaborando con Ernest Urdich ganarán igualmente 1D4 de Mitos de Cthulhu, en concepto de explicaciones varias que haya podido darles.

Dramatis Personae

Michael Olive

Fue 8 Con 12 Tam 10 Int 15 Des 10 Apa 12 Pod 13 Edu 19 Cor 65% P. Vida 11.
Hab. Buscar libros 40%; Hablar alemán 80%; Leer/escribir alemán 75%; Lingüística 70%; Conducir automóvil 21% Patada 50%.
Nota: Profesor de Filología alemana en la Miskatónic, amigo de profesor Georges Zamañorre.

Jordi Cabó

Fue 11 Con 12 Tam 13 Int 14 Des 12 Apa 10 Pod 11 Edu 20 Cor 55% P. Vida 13.
Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 55%; Ciencias Ocultas 35%; Historia 90%; Hablar inglés 60%; Leer latín 75%; Teología 60%.
Notas: Profesor de Historia de la Univ. de Barcelona, en busca de la mítica ciudad de Tartessos. Es vital para la continuación de la campaña que salga vivo y cuerdo del módulo.

Montserrat Cabó

Fue 10 Con 13 Tam 9 Int 14 Des 15 Apa 14 Pod 12 Edu 15 Cor 60% P. Vida 11.
Hab. Elocuencia 45%; Hablar inglés 40%; Equitación 75%; Psicología 30%; Primeros Auxilios 50%
Notas: Hermana de Jordi Cabó.

Ernest Urdisch

Fué 13 Con 15 Tam 12Int 17 Des 12 Apa 11 Pod 18 Edu 20 Cor 0% P. Vida 14.
Hab. Arqueología 60%; Buscar libros 75%; Charlatanería 35%; Equitación 80%; Hablar español 40%; Mitos de Cthulhu 45%; Nadar 100%; Ocultarse 80%; Psicología 40%; Resolver 38 35%.
Hechizos: Inducir al pánico, Consunción, Nube mental, Creación de Portal.
Nota: Se trata de un Profundo con apariencia humana, enviado por los suyos para liberar a Tartessos de los profanadores Mi-Go.

Emeterio Fragüe

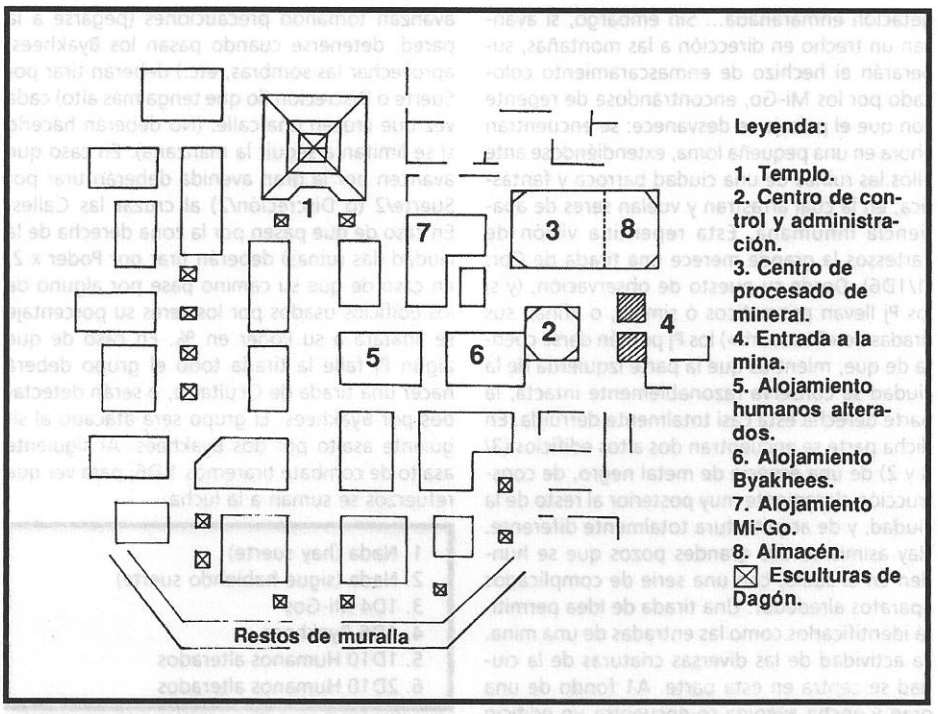
Fue 12 Con 13 Tam 10 Int 15 Des 13 Apa 13 Pod 10 Edu 14 Cor 50% P. Vida 12.
Hab. Conducir automóvil 40%; Charlatanería65%; Descubrir 40%; Pistola 38 65%.
Notas: Ganster barcelonés que sigue a Jordi Cabó con la intención de saquear Tartessos.

Carlos Vlancos

Fue 15 Con 14 Tam 16Int 12 Des 17 Apa 15 Pod 7 Edu 12 Cor 35% P. Vida 15.
Hab. Descubrir 60%; Escuchar 70%; Saltar 45%; Trepar 60%; Cuchillo 80%; Revolver 45 35%
Notas: Compañero de Emeterio Fragüe.

Fernando Arbos

Fue 10 Con 12 Tam 12 Int 8 Des 10 Apa 10 Pod 12 Edu 7 Cor 60% P. Vida 12.
Hab. Conducir automóvil 60%; Charlatanería 45%; Regatear 75%; Escopeta recortada 100%
Notas: Compañero de Emeterio Fragüe



Mi-Gos

Fue 13 Con 1 Tam 10 Int 13 Des 14 Pod 13 Mov. 7/9 (volando) P. Vida 11.
Armas: Pinzas: 45% (Daño 1D6) Tubo lanza-rayos 40% (Daño 2D6) Armadura: Todas las armas que empalan le hacen el mínimo daño. Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.
Notas: Alguno de ellos sabe invocar Retoños oscuros Shub-Niggurath.

Byakhees

Fue 18 Con 12 Tam 17 Int 10 Des 15 Pod 12 Mov. 5/20 (volando) P. Vida 15.
Armas: Garra: 40 % (Daños 2D6); Mordisco 35% (2D6 + Succión).
Armadura: 2 puntos por pelaje y piel dura. Cor: 1/1D6.

Humanos alterados

Fue 18 Con 12 Tam 12 Int 0 Des 8 Apa 1 Pod 0 Edu 0 Mov. 6 P. Vida 12. Armas: Herramienta de minero (especie de pico) 45% (Daño 2D8). Armadura: Ninguna.
Cor: 1D4, si no pasan la tirada.

La Ciudad de los Pilares

...Un ángel poderoso alzó entonces una piedra, como una gran rueda de molino, y la arrojó al mar diciendo: «Así, de golpe, será arrojada la Gran Ciudad, y no aparecerá ya más (...) Porque tus mercaderes eran magnates de la tierra, porque con tus hechicerías se extraviaron todas las naciones; y en ella fue hallada la sangre de los profetas y de los santos y de todos los degollados sobre la tierra... Apocalipsis, 18; 21, 24

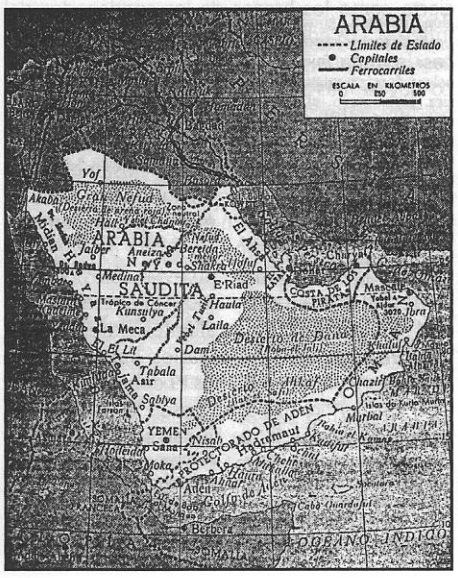
Introducción

Abril/Mayo 1922. Tras los últimos sucesos, (ver cap. anterior) es probable que el grupo desee reponerse físicamente en alguna ciudad grande, como Sevilla o Madrid. El prof. Cabó, mientras tanto, se compromete a hacer algunas averiguaciones sobre el significado de la frase de Zamañorre, (el cual se mantiene en un hosco silencio). Afirmará que un colega suyo, llamado Luis Redentor, postuló hace unos años unas curiosas teorías sobre una extraña religión antigua, basada en el culto a fantásticos demonios. Por supuesto, lo único que consiguió fué crearse fama de excéntrico y lunático, teniendo que abandonar, al menos en parte, sus investigaciones. Sin embargo, el profesor Cabó ha reconocido, en los Mi-Go de Tartessos, a una de las razas de criaturas que Redentor describía. Si alguna de los Pj, a raíz de los grabados del templo de Tartessos, intenta ponerse en contacto con la clínica privada dónde se encuentra Richard Harper la telefonista le informará que la comunicación está cortada: al parecer, se ha producido algún accidente. Algunas averiguaciones (llevadas a cabo por algún compañero que aún se encuentre en USA) les permitirán conocer el testimonio de la única superviviente, la enfermera personal de Richard, Christine Palmer. Según confesará entre balbuceos «algo, como un ser sin forma, cayó sobre la clínica hacién-

dola pedazos junto a sus ocupantes, y arrebatando intacto a Richard. Y lo más horrible de todo es que éste reía a carcajadas, mientras se elevaban por los aires...» Al cabo de cierto tiempo, las gestiones de Cabó darán resultado: El Director General del Archivo Histórico de Simancas, Don Luis Redentor, ha contestado afirmativamente a su carta. El grupo será recibido por él en el mismo archivo, situado en el castillo del mismo nombre, en la Villa de Simancas, provincia de Valladolid.

En el Archivo de Simancas

Don Luis Redentor es un individuo de mediana edad, de cuerpo muy delgado, casi consumido, y mirada febril. Recibirá al grupo en privado, en su propio despacho. Tras una breve relato de lo sucedido, y como respuesta a la frase de Zamarroñe aconsejará, textualmente: «Les recomiendo que consulten el «Necronomicón». A las preguntas de los Pj explicará que el Necronomicón es la traducción de «AlAzif», obra escrita hacia el año 730 por un poeta loco, llamado Abdulal-Hazred, el cual dedicó su vida a estudiar criaturas con las que se enfrentan los Pj. En su obra las describe con detalle, narrando asimismo su origen y su destino: exterminar a la raza humana, reinando sobre la tierra. El tiene un ejemplar en castellano del libro, traducido en León hacia el año 1300, y está dispuesto a consultarlo para buscar la información que los Pj necesitan. Si estos intentan consultar el libro ellos solos, se llevarán una desilusión: escrito en castellano medieval, y con un estilo ampuloso y enrevesado, es ilegible para todo aquel que no tenga un mínimo de 75% en Leer Castellano. Los Pj deben comprender, además, que Luis ya ha consultado el libro con anterioridad, y que puede encontrar en semanas lo que otro tardaría meses. Concretamente Redentor tardará 1D4 semanas en encontrar dicha información. Durante ese tiempo, los Pj pueden intentar encontrar algo más sobre al-Hazred en el archivo. Para eso deberán superar una tirada de «Leer Español» y otra de «Buscar Libros». Abdul Al-Hazred era originario de Sana, en Yemen. Era un estudioso que visitó las ruinas de Babilonia, y los subterráneos secretos de Menfis. Asimismo se dice que pasó diez años de su vida en el llamado Roba-elJali, también llamado Dana, el desierto escarlata. Según parece este desierto está habitado por espíritus y monstruos malignos. En los últimos años de su vida residió en Damasco, donde escribió su obra. Sobre su muerte circular dos versiones diferentes: IbnKhallikan, que escribió una biografía sobre él en el siglo XII, cuenta que fué devorado por un monstruo invisible, ante gran número de testigos. Otra tradición cuenta, sin embargo, que escribió el Al-Azif en una sola noche, intrigado por un preceptor sobrenatural que lo inició en los secretos de lo arcano, muriendo al terminar su obra. Los Pj ganarán 1 punto de Mitos de Cthulhu por esta información. Pasado el tiempo necesario, Redentor encontrará en su libro la referencia que necesitan los Pj:



De los primeros Engendrados, escrito está que esperan siempre al umbral de la Entrada, é la dicha Entrada se encuentra en todas partes y en todos tiempos, es Ellos non conocen tiempo ni lugar, sino existen en todo tiempo é todo lugar, a la vez é sin parecer, é los hay de Ellos que tomar pueden diferentes formas é Maneras, é revestir una Forma dad é un Rostro sabido; é las Entradas de Ellos están en cualquier, más la primera es aquella cuya fize avrir, a saber: Irem, Cibdat de los muchos Pylares, Cibdat so el Desyerto, más sy ome alguno dixere la Palabra prohibida avrirá allí una Entrada é podrá aguardar a Los Que Atravesaren dicha Entrada. que asy podrán ser: Doles é el Mi-Go, é el pueblo Cho-Cho, é los Profundos del Mar, é los Gugos é las Descarnadas Animalias de la noche, é los Chogotes é los Vornis, é los Santacos que fazen custodia de la Kadat del Desyerto de los Yelos é la Meseta de Leng. Que todos por igual son fijos de los Dioses Primeros. Pues aconstesció que, la Grande Rraza de Yit non aviedo conzierto con los Primigenios, nin estos con aquella, nin ambos com los Dioses Primeros, é separados todos, dexaron a los Primigenios el selorio del Universo Mundo, ca tornando de Yit la dicha Grande Rraza, tomó la Su Morada en un tiempo de la Tierra por venir, é todavía non conoscido de los que agora caminan por sobre della. E aquí mesmo aguardan Ellos fasta que tornen otra vegada de los bien tos é las Vozes que antes los llebaron é Lo Que Caminó sobre los Biéntos del Mundo é de los espazios vacíos fecía, sólo los que han sido elegidos que están entre las estrellas por especialmente por los dioses del mal siempre.

Los Pj ganarán 10 puntos de Mitos de Cthulhu por esta información, debiendo tirar por Cordura, perdiendo 1 D8 de Cor si no pasan la tirada y 1 si la pasan. Si investigan sobre esa Irem, «Ciudad de los Pilares» en el mismo archivo (y pasan las consabidas tiradas) podrán averiguar lo siguiente: La ciudad de Irem fué comida por Shedad, el último de los déspotas de la tribu sureña de Ad. Se la conocía también cómo la Ciudad sin Nombre, o la Ciudad de los Pilares. Algunos afirman que se encuentra cerca de Hadramaut; otros, que se encuentra enterrada bajo las ardientes arenas del desierto de Dana. De todos modos, ninguno de los que han partido en su busca han regresado jamás. Según una antiquísima profecía, solo los que han sido elegidos especialmente por los dioses del mal pueden llegar hasta ella.

Si los jugadores atan cabos, sabrán ahora el significado de la palabra de Zamañorre: deben «seguir los pasos del viejo loco» (Alharzed) viajando hacia el desierto de Robael-Jali, hacia la ciudad de Irem, dónde se encuentra la Puerta tras la que se hallan sus hijos.

Arabia en 1922

La península de Arabia ocupa una superficie de unos 3.000.000 de Km2 de extensión. El terreno es fértil en costas y en algunos puntos del interior; el centro está formado por una gran meseta rodeada de desiertos de arena con algunos oasis. El clima es templado en las regiones montañosas del sur, y excesivamente cálido al norte en la costa occidental. El suelo produce café, algodón, incienso, goma, mirra, áloe, caña de azúcar, cocos, aromas preciosos y árboles frutales. Los animales más representativos son la pantera, el leopardo, el lobo, el jabalí, el chacal, el zorro, la gacela, algunos cuadrúmanos, el asno, el buey, la cabra, la oveja, y especialmente el camello y el caballo. La moneda local es el Rial y el Dinar. Un Rial de plata son 100 Dinares. En el interior se habla el Arabe (con infinidad de dialectos). En las ciudades importantes es corriente hablar además el turco y el inglés. Geográficamente, puede dividirse en seis zonas: Heyaz, a lo largo del Mar Rojo. Yemen, al sur de He yaz. Omán, al sudoeste. Ahasa e islas Bahreim, en el Golfo Pérsico. Neyed, en el centro. El territorio consiguió independizarse de la dominación Turca en 1918, pasando a ser, nominalmente, un Protectado inglés. En la práctica, sin embargo, la Corona sólo tiene verdadero poder en el Protectorado de Adén, aunque mantiene una cierta influencia sobre el emirato de Bahreim, el territorio de Hadramaut (en guerra civil) y Costa de los Piratas, dividida entre varios jeques que luchan igualmente entre sí. Hussien, rey de Heyaz y Jerife de la Meca, y Abd el Aziz Ibn Saud, sultán de Nedj (perteneciente a la secta Habita) se encuentran en guerra desde 1921. La ruta más fácil y rápida para los PJ es desplazarse hasta Gibraltar (posesión inglesa) desde dónde podrán tomar un barco con destino al puerto de Adén, por el canal de Suez. Los barcos que cubren esa ruta prosiguen viaje dirección Bombay, por lo que deberán organizar desde allí su expedición hacia el desierto de Dana.

El viaje

Durante el viaje, todo aquél PJ que no pase de una tirada de Poder x 3 tendrá la siguiente pesadilla: en ella se verá desnudo, atado de nuevo a una mesa de piedra, en una sala que reconocerá sin dificultad como el sótano del castillo de Tournoir (ver módulo 1). Reconocerá a sus compañeros, atados como él en mesas similares e inconscientes. Una figura, vestida con amplios ropajes, se acercará a él. Se trata del zombiemago Streé Tournoir. Su carne está podrida, y cuelga a jirones de su sonriente calavera. En las cuencas vacías de sus ojos brillan dos

brasas de fuego. Con voz cavernosa dirá: «¿Por qué luchas contra nosotros estúpido? Lo que fué ya es, y nadie puede cambiarlo». A continuación lanzará una carcajada. Su cara estallará entonces, y el asombrado PJ podrá ver que debajo de ella se encuentra el rostro burlón de Richard Harper. El tatuaje en el pecho empezará a doler, como aquella vez en el restaurante de Nueva York (ver módulo 2), convirtiéndose de hecho en una mancha de lepra que se extiende rápidamente, consumiéndole todo el cuerpo y pudriéndoselo en vida... E1 Pj despertará de este agradable entretenimiento bañado en sudor. Deberá tirar por Cor (1/ 1D6). El viaje en barco transcurre sin incidentes, a excepción hecha de que el grupo deberá embarcar sus armas en el equipaje, no pudiéndolas llevar encima durante el trayecto (aunque es fácil llevar encima sin que se note una pistola o revolver de mediano calibre o cuchillo pequeño). Las autoridades coloniales no pondrán problemas a que un grupo de blancos vayan armados, siempre y cuando las armas sean legales. (ante lo cual quedan excluidas escopetas recortadas, cartuchos de dinamita, cañones de campaña y otros accesorios del equipo básico del aventurero cthulhuideo).

Aden

Aden es un vivero de aventureros y cortagargantas, de negocios dudosos y rápidos y de muerte fácil. Tanto blancos como árabes van siempre armados. En este pintoresco ambiente los Pj deberán organizar su expedición hacia el desierto de Dana. Los primeros pasos en este sentido serán infructuosos: el desierto de Dana es una de las zonas más agrestes de Arabia, y hay que conocer muy bien los escasos pozos de agua para no morir de sed. Además, los nativos rehuyen la zona, ya que, según cuentan, está poblada por Genios maléficos del aire. Atravesar el desierto de Ahkaf para llegar hasta el puerto de Dohar (también llamado Al Bida), capital del emirato de El Katar, bordeando toda la península. Desgraciadamente, los europeos no son muy bien vistos en esta región. En pocas palabras: los Pj deben darse cuenta de que organizar por sus propios medios el viaje es imposible. Por fin, y cuando empiecen a desesperar, oirán hablar de un guía medio loco y poco fiar, casi una leyenda viva en Aden. Se hace llamar Yusufal-Akba, aunque es europeo, y podrán encontrarlo en un café llamado «La Flor del Desierto». NOTA PARA EL GUARDIÁN: si los Pj se aburren, es posible organizar una pelea en dicho café, en el más puro estilo «Dungeons» ,entre los Pj y algunos Arabes xenófobos. El sobrevivir a ella les haría ganar puntos en la estimación de Yusu. Este es un aventurero francés llamado Henri de Graumont, oveja negra de una familia de sangre noble, el cual lo abandonó todo en su día para alistarse a la Legión extranjera. Amante del desierto, terminó por adoptar la religión musulmana y trasladarse a vivir a Arabia. Yusuf no querrá ni oír hablar de buscar ciudades perdidas, pero si el grupo le paga lo suficiente (10.000 Rials o más) accederá a llevarlos hasta el borde del Roba-elJali. El se encargará de organizar la expedición, incluyendo la compra de equipo y armas. Instruirá al grupo sobre cómo montar en camello y les facilitará ropa del desierto para no llamar la atención en El Katar.

INTERLUDIO. Caso de que los Pj hayan mencionado a otro que no sea el Yusuf su intención de llegar a la ciudad de Irem, recibirán en la habitación de su hotel durante la noche la poca grata visita de 6 «Guardianes» (ver Dramatis Personae) armados de cuchillos curvos, que lucharán hasta la muerte. Si el grupo duerme en habitaciones individuales, ellos también se dividirán para atacarlos. Todos llevan, tatuado en medio del pecho, el símbolo de YOG-SOTHOTH. Lucharán hasta la muerte, y en caso de caer prisioneros se suicidarán AGUANTANDO LA RESPIRACION HASTA LA ASFIXIA. Si los PJ le muestran el signo de YOG-SOTHOTH a Yusuf, este lo identificará inmediatamente como signo de la tribu de Ad, una tribu mítica que ocupaba el sur de Arabia en tiempos inmemorables, antes de emigrar hacia Dana y desaparecer. (Es posible que los Pj recuerden que la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de Ad).

El desierto escarlata

Los Pj realizarán el viaje hasta Dohar en un rápido barco mercante, de cuyo patrón, un viejo americano Xavier Hole, se dice que tiene tratos con los piratas que infectan la zona. Sea como sea, lo cierto es que nunca ha sido molestado, y este viaje no es una excepción. El único incidente es que, si en el grupo hay una mujer de Apariencia 15 o más, Hole sondeará discretamente a los Pj por si les interesa venderla. En el emirato de El Katar los Pj no tendrán demasiados problemas, a no ser que hagan notar demasiado (vistiéndose a la europea; por ejemplo) En ese caso despertarán hostilidad y quizá alguna pedrada. Sin atacan o amenazan a algún indígena corren el peligro de ser linchados por la multitud. Yusuf guiará al grupo hasta el primer oasis de Roba-elJali, tras lo cual se despedirá, insistiendo al grupo que vuelvan con él. Es muy posible que los aventureros se nieguen (vaya Pj de rol serían si no), tanto más cuando, desde que pisaron los limites del desierto, sienten todos la sensación de que saben a dónde deben ir. Una fuerza misteriosa les guía en una dirección determinada. Durante dos semanas, y prescindiendo del mapa de Yusuf, el grupo se irá internando en el desierto. Irán encontrando oasis y pozos, pequeños, pero suficientes para calmar su sed y la de los camellos. Por las noches, dormirán acompañados por un extraño murmullo. Una tirada de Mito Cthulhu lo identificará como el Azif, el susurro de los demonios del desierto. Esto les hará tirar por Cor, perdiendo 1 punto si no pasan la tirada. Para ver que tal se desenvuelven los Pj montando en Camello, cada uno de ellos deberá tirar Destreza x3. En caso de que no la pase, tendrá todo su cuerpo dolorido, ya que habrá caído del camello más de una vez. En caso de sacar 96 a 00, significará que la caída ha sido más grave, y se ha fracturado algún hueso. El decidirá si es un brazo o una pierna. Esto le quitará 1D6 puntos de vida, y por supuesto le imposibilitará su uso. Igualmente deberán tirar Constitución x3 para ver que tal aguantan los rigores del desierto. Aquellos que no lo pasen tendrán malus de 10% en sus acciones, ya que estarán agobiados por el calor. Por último, el perverso Guardián hará que el PJ con poder más bajo haga tres tiradas de Suerte: por cada una que falle, el grupo sufrirá uno de los encuentros de la siguiente tabla durante el viaje: (Lanzar un Dado de 6): 1. Una docena de hombre armados, pertenecientes a ya sea a Heyaz o a Nedj, avista a los Pj y se dirige hacia ellos. Si estos no huyen les interrogarán sobre su presencia en el lugar, exigiéndoles un pago por pasar por «sus» territorios. Si los Pj huyen o atacan, lucharán contra ellos hasta perder un tercio de su gente, en cuyo caso huirán. 2. Los Pj son emboscados por 2D6 Guardianes de la tribu de Ad. Lucharán a muerte. 3. Durante la noche, mientras los PJ descansan, se despertarán de repente por gemidos histéricos de sus camellos. Intentan avisarles de la presencia de 1D4 de Gules, que atacan a los Pj con ganas de merienda. 4. También durante la noche, los Pj recibirán esta vez la visita de 1D6 Habitantes de la Arena. 5. Durante la marcha, los PJ verán asombrados una columna de fuego que se dirige hacia ellos. Se trata al parecer de un Genio del fuego (los que saquen una tirada de Mito lo identificarán como un Vampiro Fuego). Este amable vecino atacará aleatoriamente a los PJ durante 1 D6 turnos. Luego se alejará. Es posible dañarle arrojándole arena (a razón de 1D3 de daño) Los Pj tienen para ello un porcentaje igual que su Destreza x2, deben estar razonablemente cerca y deben usar un instrumento adecuado, como un cubo o un sombrero. 6. Los PJ son atacados por un Genio del Viento invisible. (Tirada de Mito: un Pólipo volante). Dispersará al grupo con un gran chorro de aire, y seguidamente se lanzará contra sus víctimas (elegidas de manera aleatoria por el Guardián, incluyendo camellos) para capturarlas y devorarlas en su cubil. Se retirará cuando se haya llevado el equivalente a 50 puntos de Tamaño. Un camello tiene 30 puntos.

Irem, la Ciudad de los Pilares

Por fin, los supervivientes verán a lo lejos la silueta de una ciudad fabulosa, erizada de altísimos pilares que se elevan hacia el sol del desierto como los brazos de los condenados del Infierno. Los edificios, de arquitectura extraña y casi inhumana, se encuentran intactos. Tampoco hay la más mínima mota de arena o polvo en las calles empedradas. La ciudad está inmaculada y desierta, como si sus habitantes la hubieran abandonado silenciosamente un minuto antes. Los Pj no encontrarán alma viviente en la ciudad, y sin embargo... sin embargo aquellos que pasen una tirada de Poder x4 tendrán la sensación de no estar solos: «algo» se desliza entre los. edificios, el aire de la ciudad parece infectado de alientos extraños, ojos invisibles parecen observarlos impunemente desde las sombras... Dichos PJ deberán tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasan la tirada. En el centro de la laberíntica ciudad se alza un templo de formas tan extrañas y barrocas, que todo aquél que lo mire fijamente (y pase una tirada de «Idea») tendrá la sensación de que cambia de forma continuamente. (Tirada de Cor, 1 punto

si la pasa) Dentro del templo los Pj encontrarán una sala vastísima, en la cual se encuentra una gigantesca estatua de figura humana, con esferas en lugar de cabeza, que ya vieron en los sótanos de «La Puerta y la Llave» (Ver módulo 2), en la ermita de Bonanza y en el templo de la ciudad de Tartessos. Acurrucado a los pies de la estatua se encuentra lo que en otro tiempo fué un hombre. Es un ser de extremada vejez, desnudo, de ojos grandes y amarillos, sin pupilas. Los hombres del desierto lo llaman simplemente el Angel, y es el Guardián del Templo de Irem. En otro tiempo su nombre era AghuEl-Rash, y era el más sabio de los patriarcas de la tribu de Ad. Alzará la cabeza cuando los PJ entren en la sala. Si alguno de ellos intenta agredirle en el más puro y paranoico estilo Ramboso, impactará siempre. Desgraciadamente, será él PJ el que reciba el daño de su propia arma, quedando el Angel intacto. Este hablará a los PJ con una voz muy vieja, muy cansada: ¡Por fin habéis venido!. Hace mucho que esperaba a los Elegidos de Yog-Sothoth. Sólo aquellos que hayan sido marcados por el Sagrado Signo pueden atravesar la Puerta, para enfrentarse a su Destinó. Antes, sin embargo, deberéis responder a la Pregunta. Y esta es: ¿Cuál es el nombre del Dios que no ha sido, pero será?: Aquí los Jugadores deberán exprimirse el cerebro y revisar las notas. Saben (módulo 2) que un nuevo Dios ha de nacer, y que con él morirán sus hijos. Saben su apariencia (modulo 2 y 3) un hombre sin sexo con una masa de esferas en lugar de cabeza. Saben (o creen saber) que en el nacimiento del dios juega una parte importante Richard Harper (módulo 3). Si recuerdan los estudios de Jordi Zamañorre (módulo 2) sobre ese dios común en muchos pueblos mediterráneos, conocido en la península árabe como «Umr al Tawil», el cual se cubre con un velo místico, y relacionan con que tanto las figuras del santuario de «la Puerta y la Llave», como de la ermita de Bonanza llevaban un velo, sabrán cual es el nombre del nuevo Dios, de la Bestia que no debe nacer: Umr al Tawil, el Prolongador de la vida, el que posee poder sobré todas las puertas del espacio y el tiempo,'e1 Abridor del Camino. El Guardián dejará que los Jugadores piensen tanto como haga falta. Luego les preguntará de uno en uno. Si uno dice la respuesta correcta, el grupo habrá superado la Prueba.

La gestación de un dios o el cómo y el porqué de esta campaña

Llegados a este punto es muy probable que los Pj exijan a gritos el paradero de los niños, y que les explique de una puñetera vez a santo de que viene este montaje: Yog-Sothoth controla el espacio y el tiempo, mora en los intersticios de los planos del universo, y su poder parece no tener fin. Pero lo tiene. Su camino hasta la Tierra le está parcialmente velado, y al estarle velado a él, le está velado igualmente a los otros dioses: Azathoth, Shub-Niggurath, sólo pueden venir al planeta para cortos periodos de tiempo, y gracia a complicadas ceremonias. Los dioses que aquí se encuentran, como Cthulhu, Hastur, Ithaqua, ven sus poderes mermados, encontrándose como prisioneros, o adormecidos. El Mensajero de los dioses, Nyarlathotep, el Caos Reptante, se propuso terminar con esta sustitución. Instruyó a agentes suyos para que prepararan la ceremonia de la venida de un Nuevo Dios, capaz de traer a los otros a la tierra. Fueron elegidos 30 hombres. Se les inculcó en su simiente la esencia de Yog-Sothoth. Deberían haber sido reeducados, pero la ceremonia se truncó por un desgraciado accidente. Sin embargo, el plan siguió adelante. Los supervivientes de estos elegidos tuvieron hijos. Todos ellos humanos, pero tenían igualmente la esencia de Yog-sothoth en su interior. Cuatro años después fueron llamados, ahora están en el Lugar, y junto con aquel de los 30 que fue Elegido de antemano, darán lugar a un nuevo dios: un dios con la esencia de Yog-Sothoth, pero sin sus limitaciones respecto a la tierra, ya que habrá nacido de carne mortal. Un dios que permitirá la venida masiva de los Otros Dioses, y el ocaso del hombre sobre la tierra. Si los Pj le interrumpen preguntándole dónde está la Puerta, él la convocará simplemente haciendo un circulo con las manos. Se formará en el aire un arco de un color rojo brillante. Si le preguntan como se puede detener la ceremonia, responderá moviendo la cabeza que «lo que está escrito no puede ser borrado—. Sólo aquellos que sean Elegidos, aquellos que lleven la marca de Yog-sothoth en el hombro pueden atravesar la Puerta. Así que los jugadores que lleven Pjs que no formen parte de los 21 elegidos deberán quedarse en la ciudad, junto con los posibles PNJS que les acompañen... El grupo de Elegidos penetra en el arco rojo brillante.. y desaparece.

Epílogo, recompensas y un desenlace final

Todos los PJ que hayan conseguido llegar hasta Irem ganan 1D10 de Cor, y les va a hacer falta, creedme.

Dramatis personae

MATON ARABE TIPICO

Fue 15 Con 12 Tam 12Int 10 Des 11 Apa8 Pod 8 Edu 3 Cor40% P. Vida 12 Habilidades: Esquivar, 40%. Lanzar 40%. Puño 60%. Cuchillo 40%.

GUARDIANES

Fue 15 Con 13 Tam 11 Int 8 Des 13 Apa 10 Pod 6 Edu 5 Cor 0% P. Vida 12 Habilidades: Trepar 60%, Ocultarse 70%, Discreción 45%, Saltar, 40%. Armas: Cuchillo 75%: (1D6+1D4) Mosquete 40%: (1D8+4) (Dispara 1 vez cada 6 turnos) NOTAS: Son los últimos descendientes de la tribu Ad, consideran sagrada la ciudad de Irem, y asesinarán a cualquiera que intente acercarse. La ciudad es tabú incluso para ellos, por lo cual no pondrán el pié en su interior.

GULES

Fue 18 Con 12 Tam 13 Int 10 Des 14 Pod 14 P. Vida 13 Armas: Zarpa 45%: (1D6+1D4) Mordisco 30%: (1D6+1d4+presa). Armadura: Las armas de fuego sólo le hacen la mitad de daño. Habilidades: Discreción 80%; Ocultarse 60%; Escuchar 70%; Descubrir 50%; Trepar 85%; Saltar 75% Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.

VAMPIRO DE FUEGO

Fue - Con 7 Tam 1 Int 12 Des 19 Pod 151 P. Vida 4 Armas: Toque 85% (2D6) + drenaje P. Magia (Ver las reglas, pag 62) Armadura: Las armas materiales no le afectan. Cor:-

POLIPO VOLANTE

Fue 55 Con 28 Tam 50 Int 15 Des 15 Pod 20 P. Vida 39 Armas: Tentáculo 85% (1D10) Otros poderes: Ver reglas, pag 56 Armadura: 4 puntos, más los bonus por invisibilidad Cor: En un principio el Pólipo estará invisible, cogerá su comida y se irá. Si lo hieren se volverá visible: 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

La Batalla Final

...¡Aquí esta la sabiduría!. Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia: pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666...

Apocalipsis 13:18

Introducción: el Lugar

Un resplandor dorado... Una fugaz sensación de dolor, tan intensa como el clímax de un orgasmo... y los Pj atraviesan la Puerta, encontrándose en el Lugar.

El Lugar... ese paraje desolador; entrevisto a veces en pesadillas por genios y visionarios, esa frontera entre la Fantasía y la Locura. Los Caprichos de Goya, el Retablo de las Maravillas del Bosco, el infierno de Dante, los poemas de Poe, la música enloquecedora de los flautistas de Azathoth no son mas que fragmentos confusos de un Horror mucho más grande. El Lugar existió mucho antes de que el hombre, y continuara existiendo mucho después que él.

Los Pj se encuentran en una pequeña loma, bajo un arco de piedra tallada. Ante ellos se encuentra una llanura, extensa hasta perderse la vista, completamente cubierta de esqueletos, tantos que no dejan ver ni un sólo palmo de tierra. No hay otros desniveles en le terreno que la loma en la que se encuentran, ni crece ningún tipo de planta. El cielo sobre sus cabezas es del color de la sangre coagulada, y el aire tiene una pestilencia fétida, como el olor de un cadáver que se quema.

Nota para el Guardián

Pasar por la puerta cuesta a los Pj el perder 1 punto de Cor y 1 punto de Magia. La encantadora visión del Lugar supone igualmente tirar por Cor, perdiendo 1D8 de fallar. En el Lugar, sin embargo, los Pj tienen una pequeña venta-

ja: no se volverán locos por mucha Cor que pierdan, ante lo cual se ignoraran las reglas relativas a shock temporal o locura indefinida. En caso de que alguien quedara a 0 puntos de Cor, se moverá como un zombie junto a los otros Pj. «Algo» (como se vera más adelante) está interesado en que los Pj lleguen por su propio pie a su destino.

Sentada al pie de la loma se encuentra una figura humana, cubierta de harapos ensangrentados y llagas purulentas, que aprieta contra su pecho el esqueleto un niño pequeño, de no más de dos años.

Si se le acercan, los Pj se darán cuenta de que es Joe King, su viejo compañero de armas, desaparecido cuando raptaron a los niños (ver primera y segunda parte de la Campaña). Está llorando sangre, un hilillo de baba se le escurre de la boca y sus ojos están en blanco. Canturrea continuamente: «El amor es el arma más poderosa. El amor es el arma más poderosa». Si los Pj le hablan y se dan a conocer les dirá: «Seguid el río hasta el Pozo. Os están esperando». No podrán sacarle ninguna información más.

Si algún Pj listillo decide que ya tiene bastante e intenta volver a Irem por el Portal, se llevará un chasco: por este lado no funciona.

Al cabo de un cierto tiempo caminando (los Pj no podrán calcular cuánto: no hay puntos de referencia, y los relojes no funcionan) el grupo se tropezará con un río de color negro como el carbón. El líquido es inholoro, pero disolverá en el acto todo lo que moje (ya sea una bota, un dedo o un lápiz). Si los Pj lo siguen en la dirección de la corriente no tardaran en llegar a un pozo enorme, de centenares de metros de diámetro y miles de profundidad; por el que cae el río oscuro. Una tirada de «Descubrir» permitirá a un observador atento darse cuenta de que hay varios «pisos» que escalonan el pozo. Una estrecha escalera, tallada en la pared de piedra, permite a los Pj bajar de uno en uno. Al parecer, el pida oscuro se transforma en nubes negras, ya que los Pj no encontraran donde cae.

El Reino del Agua

El primer «piso» del pozo es una enorme extensión de barro, negruzco y pestilente, que los Pj deberán atravesar para llegar al siguiente tramo de escaleras. El barro les llega hasta la cintura, haciendo la marcha muy difícil. De pronto, surgirá ante ellos una mas amorfa, formada al parecer del mismo fango negro que los rodea: se trata de una Semilla Informe de Tsathogghua, y atacará inmediatamente:

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGHUA:
Fue 12 Con 13 Tam 16 Int 9 Pod 12 Des 19 P.Vida 15
Armas: Látigo 90% (1D6); Tentáculo 60% (1D6); Mordisco (Especial); Porra (2D6). Solo realizara 1 ataque por turno.
Armadura: Las armas físicas no le afectan, pero cuando haya recibido en puntos de daño el doble de sus puntos de vida, volverá a hundirse en el fango, dejando pasar a los Pj.
COR: 1/1D10

Si los Pj consiguen ahuyentar al ser un rayo rasgará el cielo de sangre, y se oirá el retumbar de un trueno por todo el pozo.

El Reino de la Tierra

El segundo piso es un laberinto de paredes de piedra de unos 15m. de alto. Los Pj pueden orientarse mientras bajan por las escaleras ya tienen una visión completa del laberinto (Sacando Inteligencia x2) para encontrar la salida fácilmente una vez en el. Los pasillos del laberinto son estrechos, por lo cual los Pj tendrán que avanzar de uno en uno. De repente, una tirada de «Escuchar» les permitirá oír, delante suyo, algo parecido a una tos gutural... y un ser humanoide de ojos rojo-amarillentos se lanzara contra el primero de ellos doblando la esquina.

GHAST
Fue 20 Con 15 Tam 25 Int 1 Pod 10 Des 10 P. Vida 20.
Armas: Mordisco 40% (1D10) Patada (1D6+1D4).
Armadura: 3 puntos por piel dura.
COR: 0/1D8

Si los Pj consiguen eliminar al Ghast volverán a sucederse el rayo y el trueno, como la vez anterior. Los Pj llegarán sin más dificultades al siguiente tramo de escaleras.

El Reino de Fuego

El tercer piso es una superficie ardiente y rojiza, en la cual hace un calor infernal. Pequeños chorros de lava surgen continua inesperadamente de volcanes en miniatura. (Los Pj deberán pasar una tirada de Suerte para no ser salpicados por alguno de ellos (perdiendo 1D3 P.Vida). Uno de esos volcanes reventara mostrando algo muy parecido a un lagarto, con el cuerpo cubierto de vivos colores y envuelto en llamas, que empezara a escupir flemas de fuego contra los Pj.

SALAMANDRA
(RAZA INDEPENDIENTE MENOR)
Fue 5 Con 6 Tam 2 Int 12 Pod 20 Des 17 P. Vida 4 Mov 12
Armas: Flema de fuego 70% (1D6). Lanza 3 por turno.
Armadura: 20 puntos por el intenso calor que desprende. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 20 puntos de daño cuando ataque por primera vez
COR: 0/1D3

La Salamandra bloqueara el paso de los Pj hasta la muerte. Eliminada la Salamandra, el grupo podrá continuar. Se volverán a repetir de nuevo el rayo y el trueno.

El Reino del Viento

El cuarto piso es una vasta extensión llana, azotada por un fortísimo viento, que obligara a los Pj a avanzar con mucha lentitud. De repente, un rugido de animal salvaje se impondrá al aullido del viento, y un será alado, grande como un elefante y con una cabeza que recuerda la de un caballo, se lanzara contra ellos.

SHANTAK
Fue 30 Con 12 Tam 50 Int 1 Pod 12 Des 10 P. Vida 31 Mov. 30 (Vuelo)
Armas: Mordisco 55% (5D6)
Armadura: piel por valor de 9 puntos.
COR: 0/1D6

Si eliminan al Shantak el viento cesara de repente, y el rayo y el trueno serán mucho mas largos que las otras veces. Los supervivientes podrán bajar sin problemas el último tramo de escaleras.

La Ceremonia Final

En el fondo del pozo se alza un templo barroco y decadente, tan grotesco y perverso como las gárgolas leprosas de nuestras catedrales, y tan poco humano como éstas. La única vía de acceso parece ser un gigantesco portal de entrada. Sin embargo, nada mas se acerquen al umbral serán absorbidos hacia la oscuridad del interior por una fuerza invisible, y las puertas ciclópeas se cerraran con estrépito.

Cuando los Pj se levanten, se darán cuenta de que han perdido todas sus armas, y de que van vestidos únicamente con unas simples túnicas negras. Su tatuaje escuece como el demonio. Pronto se dan cuenta de que no están solos:

En las penumbras pueden distinguir con dificultad una gran muchedumbre de extraños, un amasijo de cuerpos informes con apéndices monstruosos que emiten sonidos guturales. La muchedumbre se encuentra a unos 10/15 m. de los Pj, y los rodea por tres lados. En el cuarto se alza un gigantesco estrado, en el cual se encuentra un altar negro. Hay un grupo de personas ante él: uno de ellos es su «viejo» amigo Richard Harper, perfectamente consciente. Hay asimismo un individuo alto, de tez morena y nariz aguileña, y dos seres que se mantienen en las sombras. Uno parece una mujer, envuelta en un amplio manto negro, ala cual una capucha le cubre el rostro. El otro ser es un pedazo de oscuridad de forma humanoide, sin rasgos distinguibles. Tras él se encuentra una gran esfera de luz, en el interior de la cual los Pj distinguirán unas figuras que se agitan. El grupo ha encontrado a sus hijos, por fin.

Alzando la voz, Richard Harper dirá entonces: «¡Oh Nyarlathopep, Mensajero de los Dioses! Aquí están los elegidos de Yog-Sothot: Aquellos que tienen la Marca de la Bestia, aquellos que han sabido encontrar el camino hasta el Templo del Destino, aquellos que han sacrificado criaturas del Agua, de la Tierra, del Fuego y del Viento. Aquellos que han llegado hasta el lugar de su muerte por su propia voluntad. Gracias a sus esfuerzos El será la Puerta.»

En caso de que algún Pj intente hacer algo (en el más puro y desesperado estilo Indiana Jones) el Guardián les comunicará que se encuentran totalmente inmovilizados. Pueden hablar, sin embargo. (Con lo cual es bastante probable que al pobre Richard empiecen a caerle encima menciones poco respetuosas hacia si mismo y a su familia).

El ser llamado Nyarlathotep sonriera apenas un poco, y dirá con voz profunda y suave: «Me has servido bien Richard. Sírveme ahora, por última vez, antes de pudrirte en tu infierno».

Richard será elevado entonces, por una fuerza invisible, por encima de los Pj. Empezara a aullar de dolor, mientras uno a uno sus miembros se retuercen y sus huesos se astillan. De su boca surgirá un grito inhumano de desesperación, que se transformara al instante en una cascada de vomito. Luego, estallara en mil pedazos. Sus restos flotaran en el aire, mientras el Ser Oscuro levanta los brazos y empieza a entonar una extraña melodía, compuesta por sonidos guturales. La esfera de luz estallará, y los niños flotaran entre sollozos hacia la masa informe que antes era Richard Harper. Cuando estén todos flotando en ella, la mujer encapuchada alzara las manos , haciendo flotar cada vez mas rápido unas esferas negras, las cuales giraran formando órbitas de complicado diseño. Igual que las esferas, también los niños empezaran a girar, cada vez más rápido, haciéndose pedazos poco a poco, hasta que se produce un estallido de oscuridad. Se oye entonces claramente un chillido agudo y desgarrador, como el su una mujer dando a luz un monstruo... Todo ha terminado. Los restos de los niños y de Richard Harper han desaparecido. Encima del altar yace el cuerpo de un adolescente, sin sexo , con un velo cubriéndole la cara. Nyarlathotep besa con sus labios suavemente el velo, dando vida al Nuevo Ser, y este se levanta...

> Nota al Guardián: Este fascinante espectáculo habrá costado a los pachuchos Pj 2D10 de Cor si no pasan la tirada y 1D6 si la pasan.

Nyarlathotep lanza una carcajada mientras cubre con un manto la desnudez del Ser, y dándole un cuchillo de extraña forma le dirá: «Realiza ahora la Comunión con tu autentica raza, Umr al Tawil, Prolongador de la Vida y Señor de la Puerta. ¡Degüella a estos seres inferiores y rompe con tu pasado carnal! Ahora eres un Dios». Los Pj son obligados a ponerse en fila ante Umr al Tawil, el cual se dispone a degollarlos uno por uno... En ese momento los Pj oirán en sus mentes la voz de Joe King: «el amor es el arma más poderosa, el amor es el arma más poderosa». Así pues, si alguno de los Pj le dice a Tawil alguna frase cariñosa, de las que un padre le diría a un hijo, el brazo de este vacilara: se quitara lentamente el velo, y los Pj verán, en lugar del repugnante amasijo de esferas que teóricamente debería tener, un rostro de adolescente, en el cual verán la suma de los rasgos de sus hijos. Una lágrima se desliza por la mejilla de Umr al Tawil. Nyarlathotep grita «¡No!», y hay algo muy parecido al miedo en su voz.La muchedumbre infernal se agita, perturbada. La lágrima estalla contra el suelo.

Se oye, una vez más, el retumbar del trueno. Las paredes del templo empiezan a agrietarse, y al cabo el techo del templo se hunde, precipitándose sobre la muchedumbre de monstruos, y sobre los Pj...

LA ULTIMA PRUEBA

Los Pj despiertan en un desierto de arena blanca, bajo un sol cegador. Junto a ellos se encuentra Tawil. Está llorando, abrazado al Pj que le halla hablado. Es evidente que esta aterrorizado. Ante los Pj aparece entonces la figura de un anciano de larga barba gris, vestido con una túnica blanca, con un largo cayado dorado en la mano derecha. (Evidentemente se trata de Nodens, ver pag. 50 del Manual). Señalara al niño y dirá con tono autoritario: "¡Entregadme a la Bestia, mortales, para que pueda ser destruida!». El niño llorará aún más, abrazándose con más fuerza al Pj. Si el grupo se niega a entregarle el niño o intenta algún acto violento contra Nodens, este hará aparecer a un medio centenar de Angeles Descarnados de la Noche, tras lo cual volverá a formular su exigencia: «La Bestia debe morir, ya que su mera existencia es un peligro para la Tierra. ¡Entregadmela, o pereced!». Si los Pj se niegan de nuevo a entregarle al niño... sonreirá y dirá, en voz baja: «El amor ha vencido».

... Y los Pj despiertan en una sala del Hospital St. Gregory, en Nueva York. La enfermera jefe Cathy Seaman les informara que se encuentran a 6 de Marzo de 1922. Son las 18 h. Al parecer, sufrieron un ataque a las 16 h. (Ver 2 parte ¡Salvad a los niños!).

Todos los Pj (y PNJ) que han muerto o enloquecido a lo largo de la campaña lo han hecho durante los cinco minutos del ataque. Para el resto del mundo no ha pasado nada. (Aunque esto no es exacto: el Médium Martin Smiley de Londres y la hechicera Silvie Poison de Nantes han llegado a intuirlo, ya que sus poderes no conocen fronteras.)

El tatuaje de los Pj, por cierto, se ha transformado: ahora es una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante en el centro (Ver «Símbolo Arcano», pag. 75 del Manual).

Los quince niños están todos intactos. Nada ha sucedido, y ya nada sucederá. Y es que, en esta larga historia de terror y muerte también tiene que tener cabida el amor...

EPILOGO, RECOMPENSAS Y (POR FIN) FINAL

Los Pj supervivientes ganaran 1D100 puntos de Cordura. Asimismo, el tatuaje impedirá que sean atacados por cualquier raza de Servidores de los Dioses Exteriores y Primigenios.

CASO DE QUE LAS COSAS NO VAYAN BIEN...

Si la ceremonia se completa y todos los Pj son degollados, el Guardián tendrá nuevo Dios para sus campañas: se llama Tawil al Umr (o Umr al Tawil, según algunos). A través de el, las manifestaciones de la presencia de los Primigenios en la Tierra se multiplicaran progresivamente. Tawil tiene la apariencia de un adolescente, con un amasijo de globos iridiscentes por la cabeza. Tiene las mismas características que Yog-Sothtot, pero es mortal: si un grupo acierta a sustraerle sus 400 Puntos de Vida desaparecerá para siempre del mundo.

El Guardián tiene una excusa perfecta para hacer jugar, como continuación, Las Sombras de YOG-SOTHOTH o Las Máscaras de Nyarlathotep. Si los Pj entregan el niño a Nodens, este los teletransportará hasta Aden, medio muertos y cubiertos de harapos. Sufrirán pesadillas durante el resto de sus vidas.

ALGUNAS PUNTUALIZACIONES

*En 1916, durante la batalla de Verdum, una compañía entera de infantería inglesa desapareció sin dejar rastro.

*Existe un castillo (según la tradición popular maldito) cerca de Pouen aunque, por supuesto, no se llama Tournoir. Se encuentra en una zona de intensa actividad druídica en la época pre-romana.

*El dibujo del signo de Yog-sothoth esta sacado de un número monográfico sobre el Necronomicón que en su día publicó la desaparecida revista «Mundo Desconocido».

*En 1922 proliferaron las sociedades secretas de carácter racista. Muchas de ellas adornaron su credo con algo de filosofía y rituales esotéricos.

*En el mes de Marzo de 1922 llovieron piedras en la ciudad de Chico (California) durante semanas.

*La cuarta parte de «La Rama Dorada» trata especialmente de la magia árabe, por lo que el párrafo al que se hace referencia podría, en efecto, encontrarse allí. (Parece ser que el autor tuvo acceso a la edición de 1915, compuesta por 12 volúmenes, en la biblioteca de la Universidad de Barcelona, mientras preparaba un estudio monográfico sobre Bronislaw Malinowski, discípulo de Frazer).

*Toda la información que aparece en el modulo 3 sobre Tartessos ha sido extraída de manuales de historia (exceptuando, por supuesto, las hipótesis de que su habitantes fueran Profundos y el que actualmente este en manos de los Mi-Go).

*El texto del módulo 4 en el que se hablaba de Abdul al-Hazred está sacado de un texto del propio Lovercraft, publicado en the Rebel Press en 1938.

*El texto en castellano viejo del mismo módulo fue publicado por Alianza Editorial en 1969, dentro de una recopilación sobre los Mitos de Cthulhu. Al parecer había sido descubierta por un tal F. Torres Oliver en el Archivo Histórico de Simancas.

*El texto sobre Irem está extraído del relato «La lampara de Alhazred» de August Darlet y H.P. Lovercraft.

*La transcripción de los lugares geográficos árabes está realizada con los cánones de los años 20, y no los actuales. Así, hoy escribimos Rub al Khali en lugar de Roba el Jali, Qatar en lugar de Katar y Dahna en lugar de Dana.

*Los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego y Viento) forman parte de la tradición mistico-iniciatica helenística.

*No hemos vuelto a ver a Richard desde diciembre de 1989. Hay quien dice que está buscando «tofo lo que se pueda encontrar» sobre magia y brujería medieval. Al parecer, últimamente se ha estado viendo con gente muy rara...