

En el Umbral



Este módulo de "La Llamada de Cthulhu" está diseñado para ser jugado por un solo investigador y un Guardián de los Arcanos.

Introducción

"El lugar era oscuro y polvoriento, semiperdido Entre las viejas y retorcidas callejuelas de los muelles

Rezumante de extrañas cosas venidas de los mares,

Y con deshilachados jirones de niebla mecidos por los vientos del oeste

Diminutos vidrios esmerilados, oscurecidos por los vapores y la escarcha

Mostraban los libros, en montones sucios y descuidados, Pudriéndose desde la base al techo; cúmulos De desmigajado saber primigenio a poco precio

Entré, hechizado, y de un atelarañado montón Cogí el volumen más cercano y lo hojeé, Estremeciéndome ante las curiosas palabras que parecían contener Algún secreto, monstruoso si alguien llegara a conocerlo.

Entonces, busqué al viejo vendedor de la tienda, Y aunque no encontré a nadie pude oír una extraña carcajada."

Septiembre 192... El investigador se encuentra paseando, ensimismado con sus pen-

samientos, por las retorcidas callejuelas cercanas al puerto de Arkham. El cielo está encapotado, y al cabo de un rato empiezan a caer las primeras gotas, que pronto se transforman en un auténtico chaparrón. El investigador, para no mojarse, no tiene mas remedio que refugiarse en una vieja tienducha destartada...

El interior es un lugar oscuro, que huele a humedad y a poca ventilación. Objetos extraños, como estatuillas bárbaras, máscaras al parecer polinesias o extraños animales momificados dentro de sucias botellas de cristal se amontonan de cualquier modo entre enormes pilas de libros, muchos de ellos evidentemente antiguos. Todo ello completamente cubierto de polvo y telarañas. Aunque la tienda parece vacía, el investigador tiene la extraña sensación

de ser observado. Antes de que, como buen y avezado jugador, manifieste sus deseos de salir lo más rápidamente posible del lugar, el perverso Guardián le hará fijarse en un libro en particular: Uno singularmente viejo, mucho menos cubierto de polvo que los demás, titulado *Libro de Anaboth*. En el momento que lo coja, el investigador sentirá una extraña sensación, como si la tienda fuera en realidad el interior de las fauces de una extraña y temible bestia a punto de engullirlo. Deberá realizar con éxito una tirada de COR o perderá 1D3. Pase o no la tirada, el investigador huirá despavorido. Una tirada de *Escuchar* le permitirá oír, ya en el umbral de la puerta, una burlona carcajada...

El investigador no detendrá su loca carrera hasta que llegue a su lugar de residencia. El Guardián puede aderezar la huida haciéndole tropezar bruscamente con transeúntes de "apariencia extranjera y extraña", diciéndole que oye pasos que le siguen, que puertas y ventanas se abren bruscamente a su paso, etc. Aunque manifieste su deseo de arrojar lejos de sí el libro, lo seguirá conservando bajo su brazo. Sólo se dará cuenta de ello al llegar a su casa. Si una vez en ella persiste en su idea de desprenderse del libro, todos los actos que realice serán inútiles: el libro se revelará incombustible frente al fuego, incortable o indestructible. Y si el investigador simplemente lo tira por una ventana o por la puerta, se lo encontrará luego encima de la mesita de noche. El investigador perderá 1 punto de COR por cada intento fallido de destruir el libro.

Si el investigador se decide por fin a leerlo, descubrirá que el libro es una edición del año 1845, traducida del Sánscrito por el prof. Theofilus Childe. Aunque está escrito en un inglés farragoso y antiguo, es extrañamente comprensible... (Caso de que el muy caótico investigador osara no querer leer el libro, el perverso Guardián le hará tener un extraño sueño, en el cual se verá a sí mismo levantarse de la cama y leerlo, cosa que evidentemente hace en estado sonámbulo).

Mientras está leyendo, el investigador empieza a notar una profunda somnolencia...

El Lugar

*No estoy seguro de que exista
Aquel mundo perdido flotando perezoso en el río del Tiempo,
Pero muchas veces le veo, violáceo y neblinoso,
Brillando en las profundidades de mis sueños.*

El investigador se despierta en una habitación (1) de paredes blancas algo sucias, con un armario desvencijado, una silla y una cama (sobre la cual yace). Sus ropas y demás objetos personales se encuentran en la silla, en perfecto estado. Por el resquicio de los postigos de la ventana se filtra una luz lechosa. Su reloj se ha parado y no funciona.

La habitación (2) es idéntica a la interior.

(3) W.C.

(4) Salón comedor. En él se encuentran una anciana haciendo media en una mecedora, y una niña de unos seis años, pelo lacio y ojos tristes, que sentada en una silla mira por la ventana abierta. Cuando entre el investigador, la anciana lo ignorará por completo, mientras la niña gira la cabeza muy lentamente, mirándolo sin interés. Luego volverá de nuevo la vista a la ventana, donde se ve la calle. Ya no volverá a apartar la vista. Si el investigador intenta conver-

sar con ella, descubrirá asombrado que habla muy lentamente, con voz monótona y sin entonación. Se llama Patricia Andersen. No sabe cómo llegó a este lugar. No recuerda una vida anterior. No conoce el significado de palabras como *Juegos, Circo, Zoo*, o incluso *Tiempo*. Aparte de su nombre, lo único que sabe es el nombre de este lugar: es el UMBRAL.

Si se menciona el tema del tiempo, el investigador deberá realizar una tirada de *Idea*. De sacarla, relacionará las palabras de Patricia con su reloj estropeado, llegando a la conclusión de que en este lugar *¡El tiempo no existe!* Este conocimiento le hará perder 1D3 de SAN de no pasar la tirada.

(5) Cocina. Una tirada de *Idea* permitirá darse cuenta de que no ha sido utilizada en mucho tiempo. No hay un gramo de comida (de todos modos, el investigador no tiene ni hambre ni sed). Si se registra a fondo, sin embargo, es posible encontrar, con una tirada de *Descubrir* un cuchillo de cocina bien afilado.

(6) Puerta a la calle. No está cerrada.

(7) Puerta trasera, a un pequeño patio.

La Calle

*Muchas veces sueño con un demoníaco lugar
Lleno de altos, desiertos edificios apiñados
A lo largo de un profundo, negro, estrecho canal
De fétidos olores y aceitosas aguas
Callejuelas con antiguas paredes y altos muros
Desembocan en avenidas de difícil comprensión
Y pálidas lunas vierten su luz espectral
Sobre largas filas de ventanas, oscuras y muertas*

Tarde o temprano, el investigador saldrá a la calle. Esta se encuentra llena de gente que lo ignorará por completo, caminando con la misma pesadez y desgana que manifestaban la anciana y la niña. No hay viento, ni pájaros, ni ningún tipo de ruido. No hay tampoco vehículos en las calles.

Las casas son antiguas (si el investigador supera una tirada de *Conocimientos*, podrá calcular que son del año 1870). Muchas de ellas

están en ruinas. Flota en el aire una extraña neblina, que impide ver las cosas más allá de 10 m. Todo está iluminado por esa luz lechosa, que no proyecta sombras. La gente ignorará por completo al investigador, limitándose simplemente a andar con paso cansino mirando al frente. En caso de que sean agarrados, no harán ningún tipo de violencia, pero volverán a caminar cuando sean soltados.

Hay tres lugares de interés que puede visitar el investigador. El Guardián lanzará 1D3 para ver en qué orden son visitados por el investigador. Cada vez que visite uno de ellos, sin embargo, deberá lanzar una tirada sobre su Constitución/3. Si se entretiene mucho en algún lugar las tiradas a realizar serán dos. La primera vez que falle una tirada, se dará cuenta de que empieza a notar las piernas pesadas. La segunda, notará que le cuesta coordinar sus pensamientos, que tiene pesadez y dolor de cabeza. A la tercera, ya no habrá salvación posible para él: será uno más de los atrapados en el Umbral.

El puerto

*Aquí no se escucha el sonido de los pasos,
Tan solo el murmullo de las aguas aceitosas
Deslizándose bajo cañadas y puentes de piedra
Hacia el confin de un vago océano.*

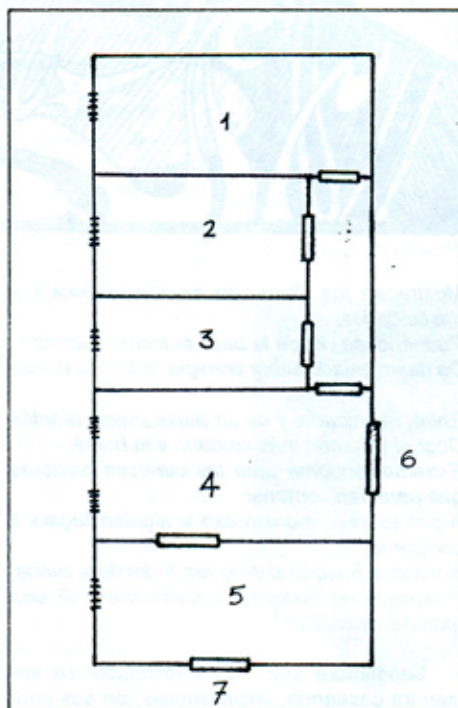
El puerto está abandonado, ruinoso, sin ningún barco en el muelle o en el astillero. Las aguas tienen un color malsano, y permanecen quietas, estancadas. Si el investigador, desesperado, intenta huir del Umbral a nado, será atrapado por un Shoggoth (ver Manual, pág 59/60).

La Biblioteca

*Tenía el libro que revelaba el oculto camino
A través del vacío y de los hambrientos seres del espacio
Que pueblan los dimensionales mundos de la bahía,
Y que guarda ignorados eones para sí mismo.*

La Biblioteca es un edificio de aspecto monumental, de dos pisos de altura, con una gran placa dorada indicando su función de Biblioteca Pública. Atravesada la puerta, el investigador se encontrará con un individuo de unos cincuenta años, correctamente vestido y sin mostrar en absoluto los signos de pesadez y desgana que muestran los demás. Se presentará como *Theofilus Childe*, (una tirada de *Idea* permitirá darse cuenta al investigador de que es el mismo nombre del autor del libro que ha estado leyendo). Le mostrará orgulloso al investigador su biblioteca, la cual contiene *Todos* los libros que se han escrito en el mundo, incluidos los que contienen referencias a los Mitos. Además, añadirá que en esta biblioteca existe la posibilidad mágica de entender cualquier tipo de lengua. Si el investigador pide explicaciones, le dirá que se encuentra en el Umbral por obra y gracia de una maldición que se encuentra en el libro, y que la única manera de salir de allí es siguiendo la carretera, sin salirse de ella, hasta el Final.

El mismo es prisionero del lugar por haber traducido el libro, pero su castigo es superior al de los demás ya que no tiene el consuelo del olvido, ni puede salir de aquí. Los demás han perdido su energía vital antes de poder huir del Umbral, como le sucederá al investigador si pierde el tiempo. Este conocimiento le supondrá



al investigador la pérdida de 1D4 SAN si no supera la tirada, y de 1 si la pasa. Todo tipo de violencia física hacia Theofilus dentro de la Biblioteca es inútil: en ella es invulnerable.

El Templo

*Era vieja cuando Babilonia se erguía
Nadie sabe cuanto hace que duerme bajo aquel
montículo
Donde al fin nuestras palas encontraron
Sus inmensos bloques de granito,
Había enormes pavimentos y murallas,
Y losas tambaleantes y estatuas que mostraban
Fantásticas existencias de un tiempo pasado,*

*Mas allá de cualquier mundo conocido por el
hombre*

Se trata de un edificio extraño, con una arquitectura sin duda diseñada por un loco, tanto en el exterior como en su inmenso interior. La sola visión del edificio provoca la pérdida de 1D6 de COR si no se supera la tirada, y de 1D6-3 si se pasa. En su interior, aparte de diversos (y horribles) altares (1D4 COR ó 1) se encuentra una gran escalinata que se hunde en el suelo. Conduce a una gran cámara subterránea donde se encuentra el gran Yog-Sothoth (ver Manual, pág. 64/65).

Si el investigador desea huir del Umbral por los bosques enfermizos que rodean el pueblo será perseguido y devorado por una jauría de Perros de Tindalos (ver Manual, pág. 54/55).

La Salida

*Me estremecía tembloroso en el frío, límpido
aire,
Sin saber donde estaba o como había llegado,
Cuando un encapuchado se recortó contra el
fulgor de una hoguera
Acercándose y llamándose por mi propio nom-
bre,
Miré fijamente el rostro mortal que se escondía
tras la capucha
Y aterrado dejé de pensar pues al fin compren-
día.*

Una carretera de tierra apisonada serpentea saliendo del pueblo, entre bosques espesos y enfermizos. Termina en un cementerio. En él, el investigador encontrará una tumba reciente, con una pala al lado. En la lápida aparece el nombre del investigador. De desenterrar la tumba el investigador se encontrará a sí mismo convertido en un Zombie. De no pasar la tirada de COR, perderá 1D8, y 2 si lo pasa. El Zombie atacará inmediatamente. Posee las mismas características que el investigador, salvo que tiene 10 puntos de Fuerza más. Las armas de fuego le hacen solamente un punto de daño, y las demás sólo la mitad redondeando para abajo. Atacará a puñetazos (mismo porcentaje que investigador, más los bonos de fuerza) y a mordiscos 50%, (1d4+1d6)

Epílogo

Si el investigador consigue vencer a su propia muerte eliminando a su yo-zombie, se despierta en su casa completamente empapado de sudor. El libro ha desaparecido. Ganará 1D10 de COR y 1D6 de conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu.

Si el investigador muere, ya sea por obra del zombie, del Shoggoth, los perros de Tindalos o por el propio Yog-Sothoth, se vuelve loco o pierde su energía vital en el pueblo, quedará en él indefinidamente. Sus amigos lo encontrarán en su casa, en estado catatónico, totalmente irrecuperable... con un libro al lado.

*Hay ciertas cosas antiguas, una traza
De vagas esencias, mas que de formas o cuer-
pos*

*Tenues éteres, indeterminaciones
Entrelazadas con las lleyes del tiempo y del
espacio*

*Un brumoso, velado vestigio de continuidades
Que los ojos humanos nunca podrán descubrir
del todo*

*De dimensiones cerradas que guardan pasados
eones*

*Fuera del alcance del hombre excepto por ocul-
tas llaves*

*Esto me anima cuando los rayos del sol destellan
Sobre antiguas granjas enclavadas en colinas,
Despertando sombras que yacían quietas
Desde centurias, sin sueños como los nuestros.
En esta extraña luz siento que no estoy tan lejos.
Del vacío inamovible cuyos lados los siglos son.*

Todos los poemas pertenecen al libro *Fungi from Yuggoth*, de H.P. Lovecraft.

Ricard Ibañez

