

# LA LLAMADA DE CTHULHU

## LA MALDICIÓN DEL ESCRITOR

### ANTECEDENTES

Hace años, cientos, aunque nadie pueda precisarlo, una nave mi –go se adentró en nuestra atmósfera y se dirigió hacia una zona agreste, llena de vida salvaje, pero alejada de los grandes acúmulos de gente que los humanos llamaban ciudades. Pero su llegada no pasó desapercibida, y algunos de los habitantes de la zona se acercaron a ver qué es lo que allí había ocurrido. Nadie supo nunca que fue lo que hallaron pues ninguno de ellos regresó nunca con los suyos. Los animales evitaban la zona, las plantas marchitaron y murieron, y los humanos decidieron que los dioses habían maldecido el lugar y, salvo contadas ocasiones, no osaron acercarse al lugar donde cayó la brillante luz surgida del cielo. Y así, con tranquilidad, los mi –go pudieron proseguir con total tranquilidad con sus experimentos. Examinaron plantas, diseccionaron animales, y estudiaron en profundidad a los pocos humanos que incautamente osaron acercarse a las inmediaciones de su base. Pero en una de estas ocasionales visitas, un grupo de nativos de la zona mataron a una de las extrañas criaturas y le robaron algo, una misteriosa esfera de color cambiante y que cautivaba la mirada de aquellos que fijaban su vista en ella. Desafortunadamente para ellos, no tardaron en ser atrapados y pasar a visitar la mesa de operaciones de los visitantes de otro mundo. Pero la esfera permaneció olvidada en el lugar donde fueron capturados, y esa misteriosa esfera fue hallada por cierto escritor, un tal H.P. Lovecraft, el cual, imbuido del extraño influjo que ésta provocaba dio salida a la locura que ocasionaba transmitiéndola de su mente a su mano, de la mano a la pluma y de allí al papel. Y el escritor empezó a dar vida a un mundo aparentemente imaginario pero que era, bajo esa capa de imaginación, auténticamente real. Y esa autenticidad es la que llevó a un amigo del escritor, un compañero de profesión, a acabar con su vida al descubrir que todo aquello supuestamente surgido de la mente de su amigo no era sino real. Terroríficamente real. Pero por suerte para la humanidad, no todo el potencial de la esfera fue descubierto por los que la hallaron, ni los indios ni Lovecraft. La esfera es capaz, bajo un ritual adecuado, de abrir un portal dimensional a otros mundos, lugares de pesadilla, capaz de conducir a aquellos que lo crucen desde la mítica Meseta de Leng a la lejana Cephalais, o a alguna de las ciudades ocultas de los mi –go. Pero, como decíamos, todo este potencial permanece velado a los ojos de los humanos. Tan sólo si finalmente fuera a caer en manos expertas en la mitología cthuliana podría ser analizada en profundidad.

15/06/1936. Uno de los pjs, detective recibe la llamada de una señora llamada Annie E. Phillips Gamwell. Al parecer, su sobrino, un escritor, está en casa balbuceando, apenas come ni se mueve. Sabe que un amigo suyo se disparó un tiro hace unos días en su coche, en Brownwood. Le pide que lo visite y ayude a descubrir que ocurre.

La mujer resulta ser la tía de HP Lovecraft, a quien un amigo común del pj y de ella, ante la angustia de lo que le ocurre a su hijo, le ha recomendado que hable con él.

Les explicará por encima, si preguntan, la historia de su sobrino, el señor Phillip. La muerte de su padre, de su madre, su matrimonio fracasado, que se gana la vida escribiendo relatos para revistas, que su hermana con la que vivían hasta hace unos años también murió y ellos se mudaron donde viven ahora. Pero sin entrar en demasiados detalles, la sorpresa será para los pjs cuando vean quien es en realidad el sobrino de la señora Phillips Gamwell.

Lovecraft se encuentra en Providence, en la calle College 66, tres la biblioteca John Hay. Allí vive en una habitación de alquiler junto a su tía. Lovecraft se mostrará poco hablador. Lo único que repite es: "...yo tuve la culpa...". En la habitación encontrará una reseña con la muerte de un escritor, Robert E. Howard con todos los detalles.

Según explicará su tía los médicos están muy preocupados por su estado de salud, y temen que si no empieza a comer y cambia de actitud no saldrá de esta. La señora Gamwell quiere que averigüen los motivos por los que su sobrino se culpa del hecho y que puede hacer para ayudarlo.

Todo arranca de los escritos de Lovecraft. Lo que todo el mundo pensaba que no eran más que patrañas, resulta ser más que cierto todo lo que detrás se esconde. Consumido por la locura de todo lo que averiguó a lo largo de los años y que fue plasmando en sus novelas como si se tratara de una ficción, decidió compartirlo con uno de sus más allegados, ni más ni menos que Robert E Howard. Éste, ya de por sí alterado por la enfermedad terminal de su madre, no soporto cuando su amigo le mostró todo lo que de cierto había en los mitos. Su reacción fue pegarse un tiro en la cabeza dentro de su coche.

Cuando finalmente descubran a través de unos escritos de Howard que lo que supuestamente escribe su amigo es cierto, este les revelará la verdad. Las historias son ficticias, pero tienen todas un trasfondo de verdad. De hecho, Lovecraft les hará entrega del contenido de una caja que encontró en una lejana visita que realizó a unas cuevas cerca de la ciudad de Quebec, cuando aún no tenía veinte años. Allí, en un antiguo emplazamiento de los innu, habitantes originales de la zona, encontró algo que no debía estar allí. Un extraño artilugio, una esfera de un color negro ceniza que parece fluctuar con la luz del sol. Las referencias le venían dadas por un libro que fue escrito por Samuel de Champlain, explorador y que fundó la ciudad de Quebec el 3 de julio del año 1608. El libro lo encontró en una tienda de un anticuario de la misma Providence, lugares que visitaba a menudo de joven. Siguiendo unas indicaciones que aparecen en el libro, Lovecraft encontró las cuevas allí citadas y, aunque no se adentró demasiado pues algo le hizo dar media vuelta, si que logró hacerse con esa extraña esfera que allí encontró. Tras examinar la

esfera, HPL no encontró nada de particular en ella. Pero cierto tiempo después, sus sueños empezaron a poblarse de criaturas extrañas, mundos olvidados y terrores sacados de lo más recóndito del subconsciente. O eso pensaba él. Empezó a plasmar en papel aquello que los extraños sueños le revelaban, y así es como nació todo el entramado del mundo de los primigenios. Sólo que como tal ya existían, fuera de su mente. Todo se precipitó en un viaje realizado nuevamente a la zona del Quebec, más recientemente, en diciembre de 1935. Allí, mientras descansaba en un hotel, un extraño sueño, muy vívido, se apoderó de él. Recuerda soñar con las cuevas donde encontró la extraña esfera, recuerda unas extrañas criaturas, insectoides, como las que él describió como Mi-go, examinándolo, y recuerda huir de ahí y dar vueltas por el bosque. Todo debería ser un sueño, de no ser por el hecho que se encontró por la mañana dormido en pleno bosque, apoyada la cabeza en un tronco caído, y con algunas marcas de pinchazos como las que le habían practicado las extrañas criaturas en los brazos y partes de su cuerpo. Horrorizado ante tal revelación regresó rápidamente a su hogar, en Providence. Allí sólo se atrevió a contárselo a una persona, su amigo Robert E. Howard. Éste intentó convencerlo que no era más que una pesadilla, que habría caminado sonámbulo por el bosque víctima de los extraños sueños. Tal era el grado de alarma que padecía HPL que finalmente Howard resolvió en viajar a la zona del Quebec donde su amigo sufrió tal horror. HPL no sabe que le ocurrió exactamente a su compañero, lo único que sabe es que le llamó un día y le dijo por teléfono un escueto “tenías razón”. Lo siguiente que supo de él es lo que decían los periódicos. Que se había volado la tapa de los sesos coincidiendo con la enfermedad terminal de su madre. Pero él sabe que ese no es el verdadero motivo. El horror descrito en sus libros es real, y está allí fuera amenazando a toda la humanidad.

En un principio HPL se negará a enseñarles la esfera, y si lo hacen su sola visión será suficiente para que sus mentes sufran el mismo mal que el escritor. Sus noches empezarán a poblarse de pesadillas. De hecho, cada noche deberán realizar una tirada de Cordura. Un fallo significa 1 punto menos cada día. Sólo hay dos maneras de sobreponerse a esto. Una, aceptarlo como lo ha hecho HPL, aunque eso signifique a la larga caer en la locura. Otra, intentar rebelarse. La única manera que tienen será viajar hasta los bosques del Quebec.

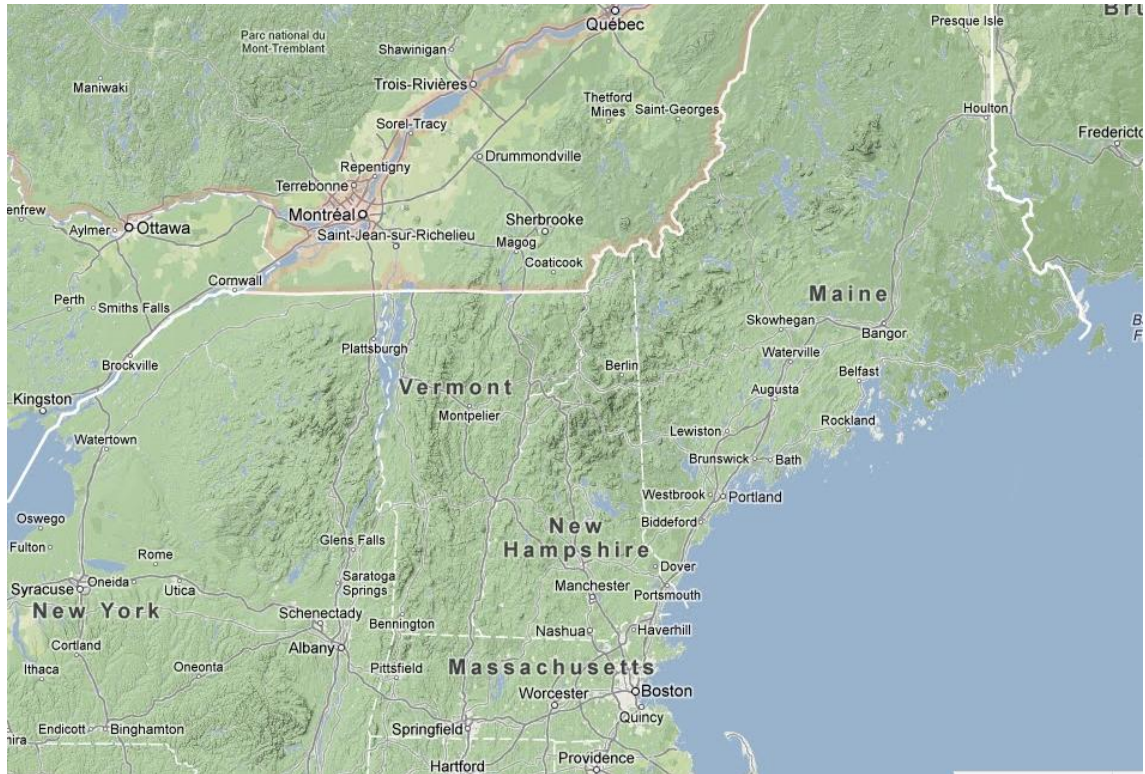
Pueden visitar también a la familia de Robert E. Howard. Éstos, por supuesto, están de luto tras el suicidio del escritor y el fallecimiento de su madre. No creerán en ningún caso la veracidad de las afirmaciones que puedan hacerles los pjs, pero sí que, siendo amigos y enviados de HPL y de su tía, les permitirán ver los papeles del fallecido, siempre que se comprometan a no llevarse nada de allí. Podrán acabar descubriendo un pequeño diario que Howard realizó durante su viaje a Canadá. Parecen más las elucubraciones de un escéptico al inicio, para luego convertirse en las alucinaciones de un loco. Pero llega un punto donde ya nada más escribió.

Si contactan con el resto de lo que se denomina el Círculo de Lovecraft, todos ellos están más que sorprendidos ya apenados por el suicidio de su compañero, pero ante cualquier sugerencia que aquello que escriben pueda ser real será tomado a broma. Y si, todos llegaron a ver en algún momento la curiosa esfera color negro ceniza. Y algunos de ellos creen que, a tenor de algunos comentarios, HPL se apenó con posterioridad de habérsela mostrado. Ignoran el porqué.

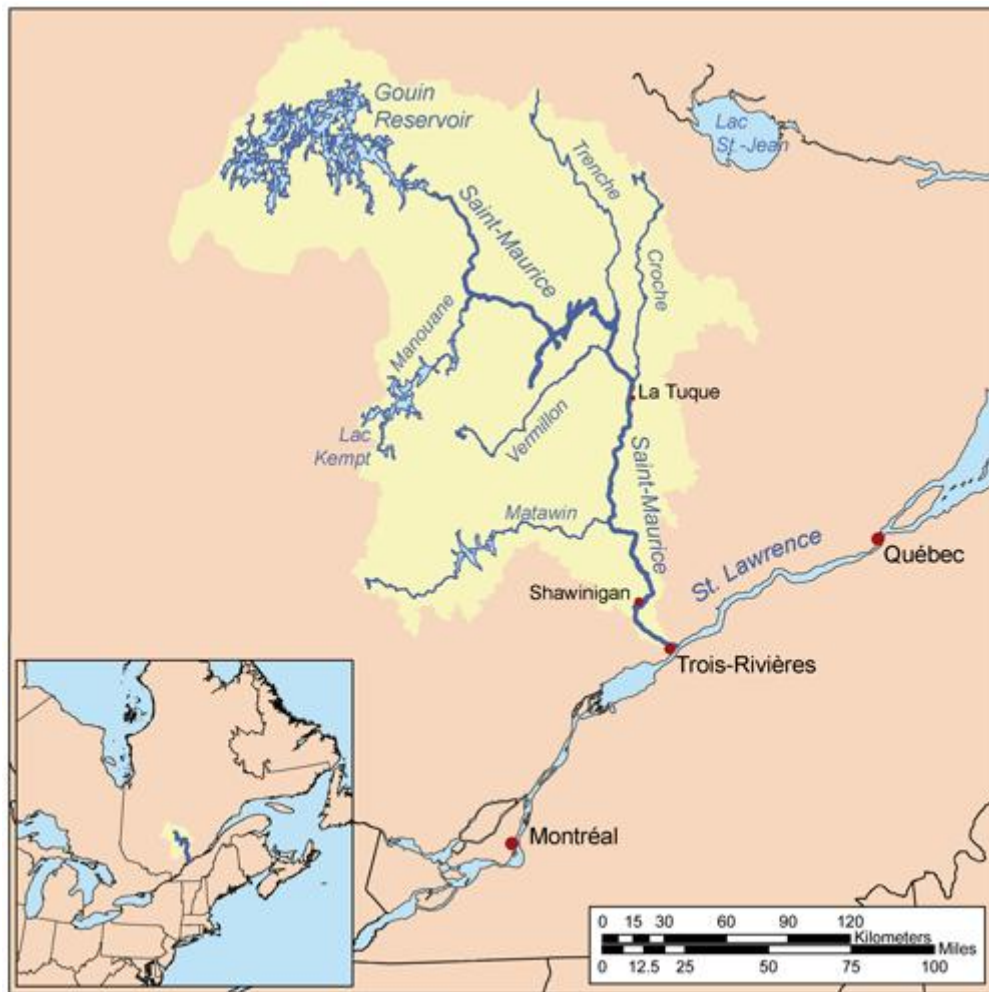
Poco más podrán desentrañar sin ir al Quebec. Pueden hacerse con una copia del libro de Samuel de Champlain sin ningún problema. HPL guarda una traducción encargada por él mismo en su casa, junto a un ejemplar adquirido posteriormente. El original en francés también está disponible, por si alguien domina ese idioma. Y no, no recuerda quien le realizó la traducción.

El viaje hasta el Quebec es relativamente sencillo y rápido, pudiendo hacerse en vehículo propio o tren. La distancia entre las dos ciudades es de unos 550 kilómetros, así que podrán hacer el trayecto en unas pocas horas.

El camino les llevará por la ciudad de Montreal, y de allí enfilarán directamente hacia su destino.



Según el libro de Champlain, hay que dirigirse hacia un gran lago situado al norte del Quebec, y que puede interpretarse que en la actualidad responde al nombre de Lac du Saint –Jean. Según explica en su diario Champlain, en las inmediaciones de allí contacto con un grupo de nativos denominados Innu, a los que posteriormente se conoció como Montagnais o “gentes de las montañas”. Según explica Samuel de Champlain, tras ayudarlos contra los iroqueses, los Innu le hicieron partícipe de parte de sus tradiciones. Y allí le hablaron de un lugar que había que evitar a toda costa, unas cuevas situadas en una diminuta isla. Las anotaciones realizadas por HPL sitúan la isla denominada Ile Ronde en lo que sería la Riviere Saint Maurice, un lugar situado al noroeste de una localidad llamada La Tuque, población a medio camino entre el Quebec y el Lac du Saint –Jean. La Ile Ronde no es más que una suave extensión de tierra, de no más de trescientos metros de largo por unos ochenta de ancho, con vegetación de poca altura y escasos árboles. Pueden llegar montes a través o en canoas, recorriendo los numerosos cauces de agua que conforman la zona. Lo que van a encontrar los pjs allí no son exactamente unas cuevas. Se trata de más bien de unos extraños agujeros cavados en el suelo rodeando un gran árbol, de ramas retorcidas y nulo follaje, al contrario de lo que ocurre con los de la zona. Todos los agujeros que rodean al árbol se introducen en la tierra unos diez metros, y son lo bastante anchos para que un ser humano descienda por ellos sin problemas. Todos van a comunicar a una misma estancia, donde otro pozo profundiza aún más. Tras descender, desde allí, siguiendo un túnel parecerán seguir el lecho del río bajo tierra. Se pierdan o no bajo el intrincado complejo de pasadizos y cavernas que van a encontrar, terminarán topando de frente con un asentamiento Mi –go. Se pongan como se pongan terminarán siendo capturados, donde sólo recordarán sufrir extraños experimentos que estas criaturas realizan con ellos.



Lo siguiente que van a recordar es tener extraños sueños, como si escaparan del lugar. Se despertarán, como le sucedió a HPL, en medio del bosque. Afortunadamente para ellos, y como le ocurrió al escritor, vuelven en sí extrañamente a poca distancia de la población de La Tuque, algo del todo insólito pues ninguno de ellos tendrá recuerdo de haber recorrido toda esa distancia por sí mismo.

Desde ese momento, extrañas pesadillas los irán acosando, pero dejarán de perder Cordura de forma continuada debido a éstas. Eso sí, desde ese momento están seguros que todo aquello descrito en los libros de HPL y sus seguidores son mucho más que narraciones inventadas.

## VISITA A UN DETECTIVE

Nos encontramos en el quince de junio de 1936. Nuestro protagonista inicial no es otro que un modesto detective privado de la ciudad de Providence, en el estado de Rhode Island. Este antiguo territorio fue antaño hábitat de los indios narragansett y acoge actualmente la capital de dicho estado. El pj realiza aquí su labor detectivesca a partir de un pequeño despacho situado en una de las zonas modestas de la ciudad. En las últimas semanas el trabajo ha escaseado, a duras penas le da para pagar a la secretaria que se encarga de atender las llamadas, untar a sus informadores y pagar el alquiler.

En estas circunstancias de cierta precariedad, una llamada viene a romper la monotonía de este lunes por la mañana. Son sobre las diez y media cuando una mujer pica a la puerta. Tras hacerla entrar la secretaria, la señora, de edad avanzada, da su nombre: Annie E. Phillips Gamwell. De setenta años (nació en 1866), la mujer se mostrará como una persona orgullosa, pero con algo que sin duda la está acongojando profundamente. De hecho, cuando tras hacer las presentaciones con el pjs se disponga a explicarle los motivos que la han traído hasta allí un repentino sollozo vendrá a interrumpir su explicación. Una tila sería más que bien recibida si el pj le pide a su secretaria que le prepare una.

Tras reponerse momentáneamente, la señora Gamwell pasará a contarle al personaje lo que la trae a su despacho.

Según les explicará, vive con su sobrino Howard en la calle College 66, justo detrás de la biblioteca Jonh Hay. Allí malviven de alquiler, más desde la muerte de su hermana, Lillian, cuando tuvieron que dejar su casa victoriana de la calle Barne, en el número 10.

Su vida no ha sido fácil. El padre de Howard sufrió un trastorno neurológico y fue ingresado en un psiquiátrico, donde murió de neurosífilis cuando él tenía ocho años. Su abuelo materno, al que estaba muy unido falleció cuando tenía catorce años, y su madre a los 31, tras una operación de vesícula. Al mismo tiempo, la familia perdió la riqueza acumulada gracias a los inventos de su abuelo (de hecho, las raíces de la familia pueden rastrearse casi hasta el Mayflower, lo cual les hacía ser una familia muy distinguida y considerada).

Eso afectó de forma muy notable al sobrino. Su matrimonio fue además, un fracaso; y finalmente, como ya les había comentado, la muerte de su hermana, Lillian D. Phillips.

Los últimos años han vivido precariamente, y sin duda la salud de su sobrino se ha resentido. Pero un acontecimiento vino a enturbiar su vida en los últimos días. Un amigo de su sobrino, Robert, se suicidó pegándose un tiro. Cuando leyó la noticia en el periódico su sobrino dejó de comer y prácticamente no se levanta de su cama. Preocupada, la señora Gamwell avisó al médico, y tras examinarlo éste le comentó que, o bien consigue que vuelva a comer o su delicado estado de salud le pasará factura muy pronto. Pero lo que más altera a la pobre mujer es el hecho que Howard no hace más que repetir a todas horas “yo tuve la culpa”, como si él fuera el culpable del suicidio de su amigo.

Los ingresos de la señora Gamwell son escasos, y lo que gana su sobrino por escribir en revistas como Weird Tales no da para mucho, pero a pesar de todo hará un esfuerzo y pagará la tarifa estipulada por el detective.

Tras unas amables palabras y algún que otro sollozo la señora se despedirá, preguntando al pj cuando se pasará por su habitación. Ella estará allí para recibirles.



Cuando el pj –o pjs, en caso que éste los haya llamado ya –se personen en la casa, será la misma señora Gamwell quien les recibirá. Dándoles la bienvenida, y tras recoger sus abrigos si los llevan y colgarlos, les ofrecerá algo para

tomar, un té o unas pastas. Llegado el momento los acompañará al piso superior, lugar donde se encuentra su sobrino.

La señora les pedirá ante todo silencio, por si su sobrino está durmiendo. Lo primero que hará es abrir ella la puerta con mucho cuidado, echando un vistazo al interior antes de permitir a los pjs pasar al interior. Al cruzar la puerta lo verán estirado en la cama, con la mirada perdida y murmurando alguna cosa, aunque sin poder llegar a escuchar lo que dice, como si sólo hablara para él.



**Howard Phillips Lovecraft**

El hombre no los mirará, pero si se acercan lo suficiente y logran una tirada de Escuchar creerán oír que, efectivamente, tal y como les dijo su tía no hace más que murmurar "...yo tuve la culpa...yo tuve la culpa." A su lado, encima de la colcha, un periódico doblado del día 13 de junio de 1936 y con una escueta noticia que les llamará la atención en la página por la que ha sido doblado.

En ella se hace referencia al suicidio del escritor de relatos fantásticos Robert E. Howard y a la nota de suicidio encontrada en su casa:

*"All fled, all done, so lift me on the pyre; the feast is over, and the lamps expire" (Todos huidos, todo acabado, colocadme en la pira; el banquete ha dado su fin, y las lámparas se apagan).*

Según la noticia, bien temprano por la mañana del día 11 de junio, el señor Howard, se dirigió al hospital donde se encontraba ingresada su madre y, tras preguntar si alguna vez recuperaría la conciencia y recibir una respuesta negativa, regresó a casa donde se pegó un tiro en la cabeza. Si bien la herida no le provocó la muerte inmediata, si que falleció ocho horas más tarde sin recobrar el sentido. Su madre falleció al día siguiente.



**Robert E. Howard**



La señora Gamwell les suplicará una vez más que intenten averiguar los motivos por los cuales su sobrino se culpa de la muerte de su amigo. Sabe que mantenían correspondencia –de hecho, se cree que Lovecraft llegó a escribir cerca de cien mil cartas durante su vida, incluso fechando algunos doscientos años antes de haber sido escritas-con mucha gente, y en su casa podrán encontrar un buen número de las que fue recibiendo a lo largo de los años. La mayoría provienen de lo que se denomina “El Círculo de Lovecraft”, a saber, el mismo Howard, o Robert Block, Clarck Ashton Smith, August Derleth o Frank Belknap entre otros. Leerlas todas les puede llevar muchas horas, lo cual pueden ir haciendo con calma, pues su tía les dejará cogerlas. Pero en el momento en que vayan a sacar algo de la habitación, sean cartas, libros o revistas, Lovecraft alzaré el tronco de la cama y señalándolos con la mano extendida les gritará que no pueden hacer eso. Parece fuera de sí, la mirada enajenada y la frente perlada por el sudor. Ante tal reacción su tía no les permitirá entonces que saquen ningún objeto, pero les dará permiso para venir en cuanto quieran a repasar toda la correspondencia o las revistas y libros allí guardados. Tras su exabrupto, Lovecraft volverá a estirarse en la cama, como si allí nada hubiera pasado.

El grupo podrán investigar lo que desee en Providence, pero en principio no van a encontrar nada que les pueda ayudar a descifrar los motivos del extraño comportamiento del escritor. El primer paso sería, seguramente, dirigirse al lugar donde falleció Robert E. Howard, esto es, Cross Plains, Texas.

### VISITA AL PADRE DE UN ESCRITOR

El viaje es largo y puede realizarse tanto en coche como en tren, o incluso, aunque haciendo varios enlaces, en autobuses de línea. Por supuesto, pueden haberse comunicado con anterioridad con su padre, el señor Isaac Mordecai Howard.

Recibidos por este, el señor Howard es víctima de las circunstancias. Se le nota afligido, aplastado por la edad y los acontecimientos. Recibirá a los pjs muy amablemente, y no tendrá ningún problema en explicarles su versión de los hechos:

*“Después de tres semanas de observar vigilantemente en la cabecera de su madre, durante la mañana del 11 de junio de 1936, a las ocho, él salió de la casa, entró en su coche que estaba estacionado delante del garaje, cerró las ventanillas y se dio un tiro en la cabeza. La cocinera lo vio salir y entrar en su coche desde la ventana de la parte trasera de la casa. Ella pensó que se preparaba para ir a la ciudad como por lo general hacía. Cuando oyó el sonido sordo del arma y lo vio caer sobre el volante, corrió y llamó al médico que estaba tomando una taza del café conmigo en el comedor mientras hablábamos. Nos precipitamos al coche y lo encontramos. Pensamos al principio que había sido un tiro mortal, pero la bala había pasado sin tocar el cerebro. El tiro fue justo encima de la sien. La bala salió por el lado contrario, encima y detrás del oído izquierdo. Alcanzó a vivir ocho horas y nunca recobró la conciencia.*

*Venía vigilando a Howard como si anticipara esto, y yo lo sabía, pero no pensé que él se mataría antes de que su madre falleciera. Su madre estaba en coma y lo había estado por muchas horas cuando todo esto ocurrió. Había dos enfermeras entrenadas en la casa y doctores allí todo el tiempo. Él no le preguntó a un doctor, tampoco a mí, pero preguntó a una enfermera si pensaba que su madre alguna vez recobraría el conocimiento lo suficiente como para reconocerlo, y la enfermera le dijo que ella temía que no. Yo no sabía esto. Si lo hubiese sabido, podría haberlo prevenido, porque ahora me doy cuenta de que él estaba totalmente decidido a no ver a su madre morir.*

*En marzo del año pasado, cuando su madre estaba muy mal en el Hospital de Kings Daughters en Temple, Texas, el Doctor McCelvey expresó el temor de que ella no se recuperaría; él comenzó a hablar conmigo sobre sus asuntos, e inmediatamente entendí lo que esto quería decir. Comencé a conversar con él, tratando de disuadirlo de seguir ese camino, cuando su madre comenzó a mejorar. Inmediatamente él se puso muy alegre y no hablamos más del tema. En febrero de este año, su madre estaba muy mal y no tenía más que unos días de expectativa de vida. En aquel tiempo ella estaba en el Hospital Shannon en San Angelo, Texas. San Angelo está algo así como a cien millas de aquí. Él conducía de ida y vuelta diariamente de San Angelo a la casa. Una tarde me dijo que encontraría sus papeles ordenados, aunque no eran muchos, cuidadosamente guardados en un sobre grande sobre su escritorio. Otra vez le rogué que no lo hiciera, pero él positivamente no tenía intenciones de seguir viviendo después de que su madre se hubiera ido.*

*En los meses venideros, su madre mostró alguna mejoría. Él pensó que esta mejoría sería permanente y que iría en aumento. Yo sabía muy bien que no, pero me abstuve de comentárselo. Dos semanas antes de morir, ella comenzó a empeorar rápidamente. Vi la terrible preocupación que se apoderó de él. Lo seguía, observándolo de cerca, pero no imaginé que haría algo hasta que su madre se fuera.*

*En eso me equivoqué, porque él claramente no tenía ninguna intención de ver morir a su madre. La noche antes de su muerte tomó una actitud casi alegre, parecía incluso más interesado en mí, como si intentara tomar las riendas de la situación y cuidarme. Se me acercó en la noche, puso su brazo alrededor mío y dijo: "¡Ánimo, estás a la altura de esto, lo superarás!" Me distrajo de la idea de su muerte, pero yo sabía muy bien qué esperar después. Murió sin volver a recuperar la consciencia a las 4 de la tarde, el 11 de Junio de 1936. Su madre le sobrevivió, en coma, por 31 horas, sin recobrar jamás el conocimiento.*

*Los enterré en el cementerio Greenleaf, en Brownwood, Texas. Escogí ataúdes exactamente iguales. Él había comprado un sepulcro varias semanas antes de que todo esto sucediera. El terreno se ubicaba en la parte restringida del cementerio. Es una tumba de mantenimiento perpetuo.*

*Cuando compró el terreno funerario, fue hasta donde el sacristán a preguntarle si existía un contrato confiable y si se mantendría en orden. Le dijo al sacristán, "Quiero saber si el sepulcro estará bien. Mi padre y yo nos iremos, y no regresaremos jamás." El Sr. Bass, el sacristán, tuvo la impresión de contemplar hacia dónde nos dirigíamos, pero no pensó que él fuera a matarme, sino que tuvo la certeza de que sería la impresión la que me mataría". Tuvo cuidado de mantener a las enfermeras y a los médicos a mi alrededor, pero sin duda sabía que yo moriría de la impresión, y creo que las últimas palabras que escribió así lo indican. Estas líneas fueron encontradas en una tira de papel, en una boleta en el bolsillo de su pantalón después de que se disparó. Las líneas son las siguientes:*

*"Todos huidos, todo acabado, colocadme en la pira; el banquete ha dado su fin, y las lámparas se apagan".*

*No sé si estas palabras eran una cita u originales, pero fueron escritas, sin duda, poco antes de su muerte.*

*No sé lo que pasaba por su mente. He tratado de interpretar esto como el fin de toda una familia, La Fiesta, los treinta años de amor en nuestra casa. Robert me amó con un amor hermoso. Amaba mi compañía por encima de la de cualquier otra persona, y cada vez que pudo, pasó su tiempo conmigo, en lugar de pasarlo con otras; pero siendo yo un médico rural, y ejerciendo la medicina en un condado relativamente poco poblado, estaba fuera de casa gran parte del tiempo, pero cada vez que mi profesión me lo permitía, pasábamos horas discutiendo gratamente sobre hombres, mujeres, animales, la vida al aire libre, las aventuras, historias eternas de hombres de fronteras, y cosas así. Él era un gran lector. Me hacía feliz tan sólo sentarme a escucharlo leer. Adquirió un conocimiento de la historia, gracias a la lectura, que jamás vi.*

En el supuesto –suponemos que sí – que hayan mencionado que vienen de parte de la tía del señor Lovecraft, Mordecai añadirá lo siguiente:

*He de decirles que Robert era un gran admirador del señor Lovecraft. A menudo lo oía decir que era el mejor escritor de cuentos de misterio del mundo, y disfrutó intensamente al entablar correspondencia con él. Solía expresar la esperanza de que nos pudiera visitar en nuestra casa algún día, de modo que él, su madre y yo podríamos verlo y conocerlo personalmente. Robert admiraba mucho a todos los escritores de misterio, con frecuencia le escuchaba hablar de cada uno por separado y manifestar admiración por todos. Dijo que eran un puñado de grandes hombres y que los admiraba muchísimo a todos.*

*Ah, por cierto, la Universidad de Howard Payne, en Brownwood, solicitó cartas de los corresponsales. Si el señor Lovecraft está de acuerdo, voy a entregar algunas cartas de su correspondencia con Robert, ya que él las guardaba todas, y hay muchos que están interesados en estas cartas.*

*Sus libros fueron entregados a la Universidad de Howard Payne, y será conocido como el "Robert E. Howard Memorial Collection" (Colección a la Memoria de Robert E. Howard). Está dispuesta de tal modo, que es posible añadir escritos de sus amigos.*

(Este fragmento de conversación está extraído de una carta escrita por el propio Isaac Mordecai Howard al señor Howard Phillips Lovecraft el 29 de junio de 1936).

Suponemos que los pjs desearán echar un vistazo a la correspondencia mantenida entre Lovecraft y Howard. En principio no hallarán nada especialmente relevante, pero con una buena tirada de Buscar Libros repararán en ciertas cartas que sí que les llamarán la atención.

Es un grupo de tres cartas, juntas todas ellas en un sobre en blanco. No pone fecha, pero por alguna referencia hallada en ellas pueden suponer los pjs que se escribieron dentro del último año. En ellas, Lovecraft le pide a Howard que destruya aquellas cartas donde discuten de cierto tema –no especifican cual –que, de llegar a salir a la



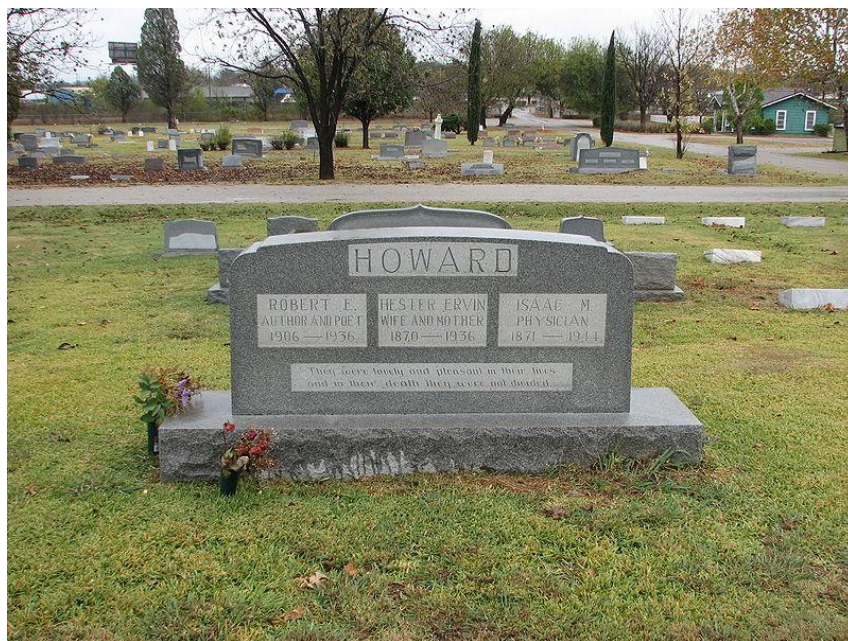
luz pública, podría suponer o bien la reclusión de ambos en una clínica para enfermos mentales, o bien una locura desatada que supondría el fin de la humanidad, tal como la conocemos, rotos todos sus esquemas y creencias. Las cartas de Lovecraft parecen ceñirse únicamente a dicha conversación escrita, y en la más reciente agradece a su amigo el hecho de haberle hecho caso y haber quemado esa correspondencia malsana. Tan solo un detalle más les llamará la atención, siempre y cuando consigan una nueva tirada de Buscar Libros: una referencia a un viaje al Quebec que realizó Howard siguiendo los pasos de otro que llevó a cabo Lovecraft.

En la última cartas de todas, Lovecraft añade también que Howard no debe preocuparse más por el objeto, pues no piensa enseñárselo a nadie más que aún no lo haya visto de su círculo de amistades (aquí puede interpretarse que se refiere al Círculo de Lovecraft, tal y como se conocía a los escritores que escribían también sobre los Mitos).

Preguntado el padre sobre un posible viaje al Quebec, éste les contestará que de eso no sabe nada. Sí que su hijo realizó un viaje hará unos meses, poco después de navidades. Permaneció fuera casi dos semanas, pero no le preguntó donde había ido, pues su hijo de vez en cuando se ausentaba durante un corto periodo de tiempo, así que a este un poco más largo tampoco le dio importancia. Pero si los pjs sacan una tirada de Psicología notarán algo raro en el padre de Howard. Preguntado, éste les contestará que, aunque no puede estar seguro y no es más que una impresión muy personal, su hijo tal vez regresó más abatido que cuando se fue. Él, por supuesto, lo acachó al estado de su madre.

Otros puntos a investigar pueden ser hablar con la policía. Estos podrán explicarles que el suicidio de Howard fue algo planificado completamente, nada fruto de la improvisación. Habló con su agente, Otis Klane, al cual le hizo llegar instrucciones de lo que debía hacer con sus relatos en caso que muriera. Tras esto, envió los escritos que tenía a mano y los envió a la revista de la cual era primera pluma, el Weird Tales. La siguiente acción fue pedir prestada un arma, concretamente un Colt del 38 automático a un amigo suyo, al cual, por supuesto, no hizo partícipe de sus intenciones.

Dos días después que su madre entrara en coma, el día 10 Robert fue al cementerio Brownwood donde compró un terreno para tres ataúdes. Y por último mantuvo una conversación con un amigo de su padre, el doctor Dill, al cual preguntó si una persona podría sobrevivir en caso de recibir un disparo en la cabeza.



(Comentar sobre la imagen superior que, por supuesto, el estado de la lápida no es exactamente como aparece, pues si se fijan bien a la derecha verán la nota referente a la muerte del padre, hecho que aún tardará unos años en acontecer).

Y tras todo esto, poco más de interés podrán sacar de aquí.

## VISITA A UN ESCRITOR

De vuelta a Providence, podrían estar interesados en intentar hablar con Lovecraft, a ver si consiguen hacer que reaccione. Por supuesto, su tía no pondrá ningún impedimento para ello. Cuando entren en su habitación verán que éste sigue mostrando el mismo carácter de la vez anterior. Únicamente reaccionará si le mencionan el Quebec; nada, ni el nombre de su amigo ni nada por el estilo surtirá efecto. En cuanto mencionen ese nombre Phillips abrirá los ojos como platos y les echará en cara un

*“no saben donde se están metiendo”.*

Como es de suponer que esta frase no tendrá efecto sobre un grupo de avezados investigadores Lovecraft les inquirirá sobre sus intenciones y preguntas. Pero antes de proseguir Lovecraft les hará ver —o al menos lo intentará— que si siguen por ese camino todos sus esquemas mentales van a resquebrajarse, desmoronarse como un castillo de naipes. Deberán convencerlo con suficientes argumentos para que prosiga. Sabe lo que le ha ocurrido a un íntimo amigo suyo una vez le explicó toda la verdad y como terminó tras comprobar su veracidad, y no quiere ser partícipe de nuevo de un hecho semejante. Si los pjs van a seguir adelante que sea con las advertencias recibidas y teniéndolo claro. Lovecraft, por supuesto, les mencionará todo esto, pero si a pesar de todo los pjs insisten, “allá ellos”, pensarán.

- Si hacen referencia a las cartas:

*“He mantenido correspondencia con mucha gente, aunque supongo que se están refiriendo a las misivas que intercambié con mi amigo Two —Gun Bob (“Bob dos pistolas”, apodo que le colocó el propio Lovecraft). Bien ¿Qué quieren saber?”.*

La correspondencia mantenida entre ambos es enorme en cantidad, así que los pjs deberían especificar. Como suponemos que harán referencia al último paquete de cartas, el escritor les contará que:

*“¿Han leído tal vez alguno de mis libros?”.*

Si la respuesta es negativa, el Dj puede perfectamente empezar una breve disertación sobre el trasfondo de los libros escritos por Lovecraft y sus seguidores referentes a los Mitos de Cthulhu, un estupendo momento para mostrar esa erudición en temas lovecraftianos que se le supone. Luego podrá proseguir como si la respuesta hubiera sido afirmativa.

*“Bien. Pues han de saber que todo aquello que aparece en mis libros es auténtico. Bueno, veamos, tal vez eso no sea del todo correcto. Las historias que en ellos se narran son inventadas, por supuesto. Pero el trasfondo es verídico. Los primigenios existen, y todos los seres en ellos descritos también. No me tomen por loco, se perfectamente de lo que hablo. Y Robert también, por eso se quitó la vida. Él también dudaba, así que, estúpido de mí, le di las herramientas para encontrar las pruebas que refrendaban mis palabras. Y no pudo soportarlo. Ese es el auténtico motivo por el que se suicidó. Si, sin duda la enfermedad de su pobre madre turbara su mente lo suficiente como para que los posteriores hallazgos no hicieran sino darle el empujón definitivo, pero, sin duda, es lo que encontré lo que no pudo soportar. Todas sus creencias, todo en lo que una vez confió y creyó, todo se desmoronó cuando yo, obcecado de mí, le hice entrega de la llave con la que abrir la caja que escondía los más horrendos secretos”.*

Podría pensarse que cuando Lovecraft hace referencia a una caja, lo hace en sentido figurado; la forma de encontrar esa verdad oculta que destrozó la mente del pobre Howard. Pero no es así. Esa caja es el objeto al cual hacían referencia las cartas que encontraron los pjs en su casa de Texas.

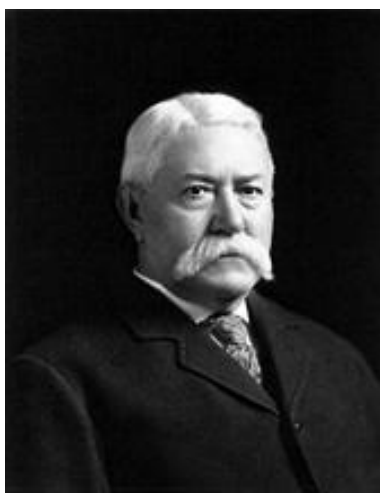
- Si hacen referencia al objeto mencionado en las cartas:

*“Una referencia a un objeto. Si, esa es la llave que mencionaba. Esa es la llave que abrió mi mente, y también la de Robert a la auténtica realidad de nuestro mundo; una realidad que iba más allá del oscuro manto de niebla que nos envuelve y nos impide ver que todo aquello que pensamos que es claro y veraz no es más que una falacia, a semejanza del mito de la cueva de Platón, donde tan solo vemos aquello que no es sino un pálido reflejo de una sombría realidad que nos es ocultada, algunos dirían que por nuestra propia seguridad, para no dañar nuestras frágil mente y que esta no se resquebraje en un millar de partículas de locura que emboten nuestros sentidos y aniquilen nuestra cordura”.*

Si pregunta a Lovecraft sobre la naturaleza o el origen de dicho objeto, éste se negará a proseguir. Deberán convencerlo nuevamente de hacerlo pues no quiere que aquello que ya condujo al suicidio a un estimado amigo suyo conduzca por el mismo sendero a los pjs, aunque éstos no le sean –de momento –del mismo grado de estima.

Suponiendo que logren hacer que prosiga hablando del objeto –recomendamos que se usen por parte de los pjs argumentos, no sólo tiradas –Lovecraft aceptará resignado, mirando al grupo como aquel que observa desfilar a aquellos que se dirigen insensatamente a una muerte cierta.

*“El objeto llegó a mi poder a temprana edad. Debía yo tener en esa época unos dieciocho años. Verán, ya de joven mi abuelo por vía materna, Whipple Van Buren Phillips me alentó de bien joven a la lectura, algo de lo que no puedo sino estar agradecido de por vida. Recuerdo que en la biblioteca que tenía en la casa familiar de la calle Angell, en el número 194 yo me perdía horas leyendo libros como la Iliada o Las mil y una noches. Ya de pequeño me atraían los sitios como cuevas, arboledas, lugares donde perderse uno y dar rienda suelta a la imaginación; algo que sin duda los niños de hoy en día han ido perdiendo. Pero bueno, estoy divagando. Perdónenme ustedes. Como decía, mi afición a la lectura era enorme, y eso me incitaba a buscar libros extraños o curiosos, libros que hablasen de temas como, la física, química o incluso historia. Y uno de estos llamó mi atención. En una pequeña tienda de aquí mismo, en Providence, cayó en mis manos un libro sobre un explorador francés llamado Samuel de Champlain. Este individuo fue, entre otras muchas cosas, explorador, navegante, soldado, cartógrafo, geógrafo y diplomático. Nació, creo recordar, a mediados del siglo XVI, y entre sus más grandes hazañas se halla la fundación de la ciudad del Quebec. Fue el primer europeo que exploró y describió la zona de los Grandes Lagos, publicó mapas de sus viajes y de su aprendizaje con los nativos. Pues bien, cuando aún no tenía veinte años, y siguiendo las directrices de su libro, “Des Sauvages: ou voyage de Samuel Champlain, de Brouages, faite en la France nouvelle l'an 1603” (primera publicación en francés de 1604, primera publicación en inglés de 1625), me decidí a visitar algunos de estos lugares mencionados por el señor Champlain. Había uno que particularmente llamó mi atención, un islote donde los hurones nativos del lugar no osaban acercarse, y de ello previnieron a Champlain. ¿Qué mejor lugar que visitar pues, me dije? Y allí fui. Fue en este islote donde encontré el objeto que se mencionaba en las cartas. En una cueva, o más bien un agujero en el suelo, encontré una extraña esfera, de no más tamaño que la medida de un puño humano. Su color era gris ceniza, aunque a veces, según como incidiera la luz en ella, éste parecía girar hacia un negro oscuro y profundo como la más negra de las noches. Regresé triunfante a Providence con mi descubrimiento, y oculto lo mantenía para que nadie se hiciera con él. Pero poco a poco algo se fue torciendo. Mis sueños empezaron a poblarse de lugares extraños, criaturas desconocidas y sonidos angustiantes. Pero a su vez, estos sueños me dieron una luz con la que alumbrar en la oscuridad que los envolvía. Y poco a poco extrañas historias fueron surgiendo de mi mente. Narraciones que ni tan sólo unos meses antes hubiera soñado con imaginar, y mucho menos en trasladar al papel. Así surgieron La Tumba y Dagon, por ejemplo. Pero poco a poco, con el paso de los años, los sueños fueron haciéndose más retorcidos, y la producción de mi mente enferma aumentó. Gracias a mis historias un grupo de escritores jóvenes entraron en contacto conmigo, mostrándome su reconocimiento. Pobres infelices, si supieran. Cuando les enseñé el objeto, ellos también se vieron empujados a un huracán de inspiración donde su mente imaginaba historias más rápido de lo que su mano podía plasmarlas en papel. Ese, señores, es el objeto del que Robert hablaba en sus cartas y al que yo respondí. La fuente de nuestra inspiración, los hilos que mueven la mano que nos incita a escribir.”*



**Whipple Van Buren Phillips**

- Si hacen referencia a sus palabras culpándose de la muerte de Robert E. Howard:

A tenor de lo explicado anteriormente, la visión del objeto no fue la causa de la muerte de Howard, ni mucho menos. Por tanto, ¿qué fue lo que empujó al texano a quitarse la vida? Ante las posibles preguntas de los pjs, Lovecraft intentará dar una explicación:

*“Tuvimos una, llamémosle discusión, aunque eso no sería del todo correcto. Sería más acertado decir que fue un intercambio de opiniones referentes a la naturaleza del universo, los primigenios y otros secretos que aún no han sido desvelados. No recuerdo los motivos que me impulsaron a cometer tal imprudencia, pero me obcequé en intentar hacer ver a Robert que aquello sobre lo que estábamos escribiendo era auténtico, que no se trataba de simples historias para aterrorizar a los lectores, sino que tenían un trasfondo que iba mucho más allá de lo que Weird Tales podía mostrar. Supongo que al principio me tomaría por un bromista, de hecho yo hubiera hecho lo mismo en su caso, pero supongo que mi total convencimiento de lo que decía tal vez le llevó a pensar que había algo más, que mi mente se estaba descomponiendo víctima de las mismas historias, un círculo vicioso del que difícilmente podría escapar. Cuando realicé mi segundo viaje al Quebec no fue esta vez como el primero. Tuve una horrible experiencia, y a pesar que Robert intentó por todos los medios hacerme ver que me encontraba en un error, no tuvo suerte en tal intento. Cada vez estaba peor, mi mente era un divagar continuo, un carrusel de alucinaciones que me llevaba de una actitud rebosante de fuerza y energía, un auge de vitalidad, a un declive a lo más profundo de la voluntad humana, un pozo sin fondo del que mi ánimo se veía incapaz de escapar por sí solo. Tal vez por eso se ofreció a dirigirse allí donde comenzó todo, al Quebec. Fue entonces mi turno de tildarlo a él de loco. Pero sus ganas de demostrarme que me equivocaba allí donde yo sabía que tenía razón me llevaron a comunicarle las indicaciones pertinentes para poder alcanzar el lugar maldito de los innu. Aciago el día en que tomé tal desafortunada decisión. Robert encontró algo que, sin ningún género de dudas, lo convenció de todo lo que yo le había dicho. No me dijo en sus misivas de qué se trataba, pero sí que fue lo bastante importante como para terminar con su vida de esa manera tan horrible. Pero antes de eso fue cuando me escribió esas cartas de las que ustedes vieron las contestaciones”.*

- Si hacen referencia al viaje al Quebec:

*“Dos son los viajes que he realizado a lo largo de mi vida al Quebec. El primero, con poco más de dieciséis años y el segundo no hace mucho, el año 1935, a mediados de diciembre. Del primero ya se lo he contado todo más o menos, pero del segundo no. Bien, mi intención cuando realicé este segundo viaje no era ni mucho menos volver al mismo sitio donde encontré la esfera, tan solo pasar unos días de reposo y visitar la zona, algo que no pude realizar tal y como me hubiera gustado la primera vez que estuve allí. Pero mi sorpresa fue cuando unas pesadillas extremadamente intensas me atormentaron la noche de mi llegada. A pesar que el lugar del hallazgo se encuentra a más de ciento cincuenta kilómetros de distancia de la ciudad de Quebec, en mi sueño me veía viajando bosque a través, cruzando ríos y montañas hasta alcanzar la isla donde se hallaba el árbol retorcido que aparecía en las leyendas de los Innu, las cuevas en el suelo y los túneles que se extendían por la tierra. Allí era recibido por unas criaturas que aparecían descritas en mis libros, esos seres insectoides que denominé Mi –go. Me capturaban, me estudiaban, noté como si me diseccionaran, como se sentiría un animal objeto de estudio en el laboratorio de un ser superior. Así me sentía yo, indefensa criatura analizada por el ojo de una inteligencia más allá de la comprensión humana. No se cuanto tiempo estuve allí ni como puede huir, todo se pierde en unos recuerdos que no parecen tal, pero lo cierto es que no era un sueño. Me desperté la mañana siguiente perdido en medio del bosque, la cabeza apoyada en un tronco, sin saber donde me encontraba. Pensé que tal vez todo hubiera sido una pesadilla y hubiera salido sonámbulo del hotel de la ciudad... Cualquier explicación medianamente razonable me hubiera bastado, pero unos pinchazos en mi brazo y partes de mi cuerpo me hicieron ver que no era así, que todo lo que había soñado era tan real como que ahora mismo ustedes están sentados frente a mí. Y en el fondo yo ya sabía que eso era así. Y me temó que Robert terminó descubriendo lo mismo. Que fue exactamente lo que ocurrió cuando él estuvo allí arriba lo ignoro, no me lo explicó. Supongo que seguiría al pie de la letras las indicaciones que le transmití a partir del diario de Samuel de Champlain, pero una vez en la isla ya sólo puedo especular”.*

- Si preguntan sobre el libro de Samuel de Champlain:

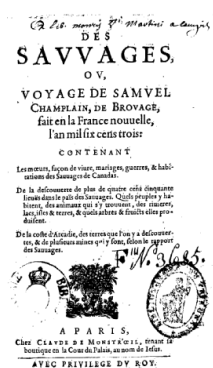
*“El libro que compré en la librería de Providence aún lo conservo, debe estar en esta misma casa, en el desván. Mi ilusión hubiera sido conseguir un ejemplar original en francés, a título de colección, nada más, pero eso no me fue posible. Me tuve que contentar con la versión en nuestro idioma que encontré entonces. Si lo desean puedo buscárselo y entregárselo, pero les rogaría que me lo devolvieran. Para mí tiene un valor que, por supuesto, va más allá del simplemente monetario. Verán además si lo encuentran que tiene varias anotaciones realizadas por mí en algunos puntos de la narración. Fueron aclaraciones que fui haciendo con el tiempo, como por ejemplo a que isla podía referirse Champlain cuando hablaba de la isla maldita de los Innui. En aquellos tiempos muchas de esas*

tierras, por no decir prácticamente todas, no habían recibido un nombre todavía, eran vírgenes, así que había que interpretar sus descripciones y buscarle un paralelismo con los mapas actuales. Verán que pude llevar a término tal tarea de forma bastante precisa”.

Lovecraft les acompañará hasta el desván, al cual se accede por una escalera que se hace bajar tirando de una cuerda situada a un lado del pasillo del piso superior. Al tirar de ella se despliega la escalera y permite subir hasta alcanzar la trampilla del techo que da acceso a lo que sería una buhardilla. Si los pjs desean ir solos Lovecraft no se lo impedirá, les dejará que busquen a su antojo, pero les pedirá que no cojan nada que no sea estrictamente el libro mencionado. Si va él, encontrará el libro sin problemas, si no, deberán pasar una tirada de Buscar Libros ante todo el montón de libros, revistas, cartas o folletos que allí podrán encontrar. El lugar está además a oscuras, así que la luz que podrán utilizar provendrá de los candiles que lleven consigo. Encontrar el libro en cuestión no les llevará más de dos horas, y a esto restaremos media hora por cada pj y tirada exitosa con un mínimo de treinta minutos. Lo que tendrán entre manos es una edición inglesa de finales del siglo XIX. La cubierta muestras una imagen del que se supone fue el explorador Samuel de Champlain, aunque lo cierto es que retrato auténtico no se conserva ninguno. Éste fue realizado por Théophile Hamel en 1870. En la portada, el título en inglés del libro, con la cubierta ligeramente maltratada por el uso y el paso del tiempo. Las hojas interiores no muestran mejor aspecto, con algunas anotaciones realizadas en ciertas páginas, letra inequívocamente de Howard Phillips Lovecraft, tal y como él podría corroborar.



Samuel de Champlain

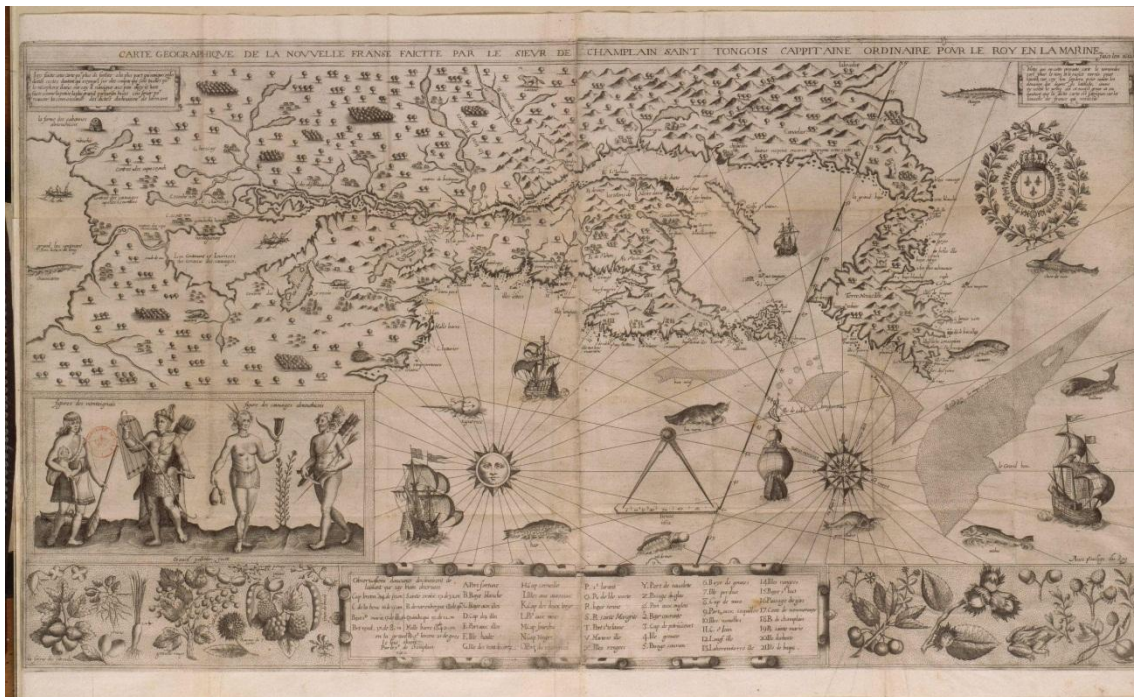


Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Portada del libro de Champlain en francés



El libro es una narración bastante detallada de los viajes de Samuel de Champlain por las tierras de lo que denomina “Nueva Francia”. A pesar de no tener un estilo narrativo muy elaborado, pues tal no era su finalidad, el libro sí que es rico en fechas y detalles, tanto de navegación como de lugares visitados, encuentros con indígenas y las relaciones con estos. Para encontrar los pasajes que Lovecraft mencionó sobre cierta isla según los Innu, maldita, será necesaria una nueva tirada de Buscar Libros. Si ésta es exitosa, el lector encontrará el pasaje en lo que sería el tercio final del libro. Según explica Champlain, entró en contacto con un grupo de Innu, de los que denomina Montagnais –o Gente de la Montaña – con los que estableció una buena relación gracias a la ayuda prestada por el francés contra los enemigos de los innu, los iroqueses, otra tribu nativa del lugar. En agradecimiento, los innu le contaron historias de su tribu y lo acompañaron en diversos viajes. El realizaría otros, como cuando remontó con dos canoas el río Ottawa hasta el país de los hurones acompañado de su intérprete, Nicolás de Vignau –un auténtico mentiroso según lo describe Champlain –y tres hombres más. Pues bien, en uno de los encuentros con estos nativos, los Cree concretamente, éstos le hablaron de un lugar prohibido, una isla situada en un río donde nadie osaba acercarse. En las anotaciones contiguas, Lovecraft ha situado la región donde habitaban los Cree como al norte de la ciudad canadiense de La Tuque, y la isla en cuestión como un islote conocido como Ile Ronde, cerca del lago François –Xavier.



**Mapa de Nueva Francia dibujado por Samuel de Champlain en 1612**

En ningún punto del libro se menciona que Champlain o sus hombres se dirigieran alguna vez hacia la citada isla, aunque al parecer las indicaciones de los cree fueron muy precisas, tanto que siguiendo las notas del libro recibidas por los cree Lovecraft fue capaz de dar con ella. Al parecer, desde lo que es ahora la ciudad de La Tuque había que seguir el curso de un río durante un par de días, intentando evitar confundirse de dirección en algunos cruces y, tras este periodo de tiempo, se llegaba a dicho islote, un túmulo de tierra de trescientos metros de ancho y unos ochenta de largo. Éste era fácilmente reconocible pues en su centro se alzaba un enorme árbol de ramas retorcidas y sin hojas, que contrasta con la tupida vegetación que reina en ambas orillas del río. Como decimos, Champlain no llegó a visitar el islote aunque sí que deja bien patente que su intención era hacerlo en un futuro no muy lejano, aunque jamás llegó a tener la oportunidad. Debido a este interés que hiciera unas anotaciones tan precisas.

Con todos estos datos y su curiosidad satisfecha, en principio los pjs deberían tener resuelto el motivo por el cual fueron contratados, es decir, el interés de la señora Gamwell por descubrir que afligía a su sobrino e intentar ponerle remedio. Pero un nuevo camino se habrá abierto ante ellos. Puede ser su curiosidad la que los invite a intentar descubrir si aquello explicado por Lovecraft y que condujo a su amigo al suicidio es verídico o no, o tal vez sea otro hecho que vendrá a perturbar sus, hasta la fecha, tranquilos sueños. Y es que la esfera color ceniza empezará a actuar sobre ellos.



## ESA MALDITA ESFERA COLOR GRIS CENIZA

El objeto al que hacía referencia Robert E. Howard en sus cartas, es como ya bien saben los pjs en este momento una esfera de color gris ceniza que Howard Phillips Lovecraft trajo consigo tras su primer viaje al Quebec, hace ya bastantes años. Dicho objeto se encuentra oculto en el desván de la casa de la calle College donde vive de alquiler junto a su tía, la señora Gamwell. Como suponemos que estarán más que interesados en encontrarlo, sea con la complacencia de Lovecraft o no, decir que éste les negará que allí se encuentre la esfera. De hecho, se negará a decirles donde pueden hallarla. Con una tirada de Psicología se darán cuenta que algo les está ocultando, pero bajo ningún concepto les permitirá verla por propia voluntad. La única opción es sacar una buena tirada de Elocuencia acompañada de una más que decente actuación por parte de los jugadores. Si lo logran Lovecraft terminará confirmando que la esfera se encuentra en la casa, en el desván. Pero volverá a advertir a los personajes que lo hacen bajo su responsabilidad, él ya les ha advertido que echar un vistazo a la esfera es buscarse la condena. Su mente –les advertirá –se verá abocada a un sinfín de pesadillas, a un mundo de horror sin nombre donde descubrirán que las más espantosas visiones que nunca hayan imaginado parecerán devenir realidad.

Si pueden subir al desván –sin que el escritor los acompañe – con una tirada de Descubrir acabarán dando con ella. Dentro de una caja de madera de lo más sencillo, sin adornos ni artificios, se encuentra dicha esfera. Pero la caja está cerrada, y la llave la guarda Lovecraft en su habitación, en la mesilla de noche. Forzar la caja sin dicha llave requerirá una tirada de Cerrajería para lograrlo. Si por los motivos que sea han conseguido colarse en su habitación cuando él no esté y registran dicha mesilla, ahí encontrarán la llave, con lo cual podrán abrir automáticamente la caja.

Al contrario de lo que ocurre con su parte exterior, la parte interior de la caja, de unos treinta centímetros de alto por veinte de ancho y largo, está forrada con una especie de fieltro de color azulado. No hay nada más en el interior de la caja excepto la esfera. Ésta, tal y como les comentó Lovecraft, tiene el tamaño de un puño. No brilla ni nada parecido, pero un suave color gris ceniza parece fluctuar por toda su superficie. Si alguna luz la baña directamente verán como si de un caleidoscopio se tratará, componiendo una sinfonía cambiante de luces que van del azul más claro al negro más oscuro, pasando por el rojo o el blanco. Su peso no debe ser mayor de medio kilo, y, por mucho que lo intenten, serán incapaces de descubrir de que tipo de material está fabricada. De hecho, aunque la envíen a un laboratorio o un geólogo, serán incapaces de dar con la clave, pues este material no existe en la tierra, viene de Yuggoth y lo más posible es que a quien se la hayan entregado intente quedársela para estudiarla a fondo. Tal es el valor del hallazgo.

Pero el mal para los pjs que hayan visto la esfera ya está hecho. Su sola contemplación basta para que, a partir de ahora, sus sueños nocturnos se vean asaltados por todo tipo de pesadillas. Desde mundos desconocidos a seres de horrible semblante, todo aquello que tal vez hayan leído en las historias de Lovecraft y sus seguidores parecen hacerse realidad. A partir de esta fecha los pjs deberán realizar una tirada de Cordura diaria, perdiendo 1 punto en caso de fallarla.

Al principio no serán más que malas sensaciones, hasta que hayan perdido ya los primeros cinco puntos de cordura: una mala noche, despertarse empapados en sudor, sensación de malestar todo el día... La cosa irá en aumento, y a medida que pasen los días las noches serán cada vez peor. Una vez hayan perdido ya otros cinco puntos empezarán a recordar vagamente los sueños: extrañas sombras que parecen buscarlos en la oscuridad, susurros que parecen gritar su nombre mientras duermen, etc. Otros cinco puntos menos y esas extrañas sombras empezarán a tomar forma: criaturas menores de los mitos, lugares de leyenda que no deberían existir; todo esto hará su aparición cada noche, y lo pagarán durante el día. Mucho más irritables, tendencia a dormirse en cualquier parte, con todo lo que esto comporta de peligroso para su seguridad incluso. Otros cinco puntos y las pesadillas serán más atroces. Los pjs empezarán a vislumbrar lo que podrían ser representaciones de los Primigenios. Llegados a este punto el dormir será prácticamente una tortura. Cinco más y su caída será irremediable: a partir de ese día, cada vez que el pj duerma perderá un punto de Cordura automáticamente, sin necesidad de tirada. Al final la locura les espera.

¿Y por qué Lovecraft y sus amigos no se ven afectados igual? Muy sencillo, ellos canalizaron todas estas horribles experiencias en la pluma y el papel. Escribir fue su válvula de escape, una huida de la locura a través de las historias que iban escribiendo, dotando a la realidad auténtica de los Mitos de un falso sentido que les sirvió para enmascarar la auténtica verdad que subyace tras esos sueños. Si alguien que cogiera la esfera fuera escultor, sus creaciones ya fueran en mármol, bronce u otros materiales serían una representación física de esas criaturas; si fuera un pintor sus cuadros reflejarían todo ese saber oculto (alguien recuerda “El Modelo de Pickman”?).

Pero seguramente ninguno de nuestros estimados pjs goce de ninguna habilidad artística que le permita eludir la locura como lo hicieron Lovecraft y su círculo de amistades, así que lo más seguro es que, tarde o temprano, su mente empiece a verse invadida por una incipiente locura, al principio tan solo una chispa, una pequeña señal de

que algo no acaba de ir bien. Y seguramente ni ellos mismos sean conscientes que tal cosa está ocurriendo, sino sus más allegados, o incluso los otros pjs reconociendo en su compañero su mismo rostro cansado, ojeroso, su humor más irritable, su mirar cada vez más desconfiado, sus ganas de sueño pero al mismo tiempo su temor a dormirse por lo que pueda llegar a soñar.

Sin duda, si aún no han decidido seguir las instrucciones del libro de Samuel de Champlain y viajar a la misteriosa Ile Ronde su menguante cordura no tardará en aconsejárselo.



**Joshua Hoffine, El modelo de Pickman**

## **VIAJE EN BUSCA DE UNA LEYENDA CREE**

Tarde o temprano el grupo pensará en emprender un viaje hasta la Ile Ronde, sea por su maltrecha cordura o por la curiosidad de saber si las narraciones sobre los mitos son auténticas o no. Por suerte, las comunicaciones han mejorado bastante en los últimos años, no hablemos ya desde la época de Samuel de Champlain. Lo que si deberán tener en cuenta los pjs es que la mayoría de los habitantes de la zona de Canadá donde van a desplazarse habla francés muy poco de inglés salvo algún que otro caso donde el dominio de su idioma es más que respetable. A pesar de todo, cualquier diálogo que se establezca no tendrá demasiadas dificultades para salir adelante, a menos que se utilicen unos vocablos demasiado extraños o rebuscados.

Si consultan algunos mapas los pjs podrán situar la citada isla. Se trata de un terreno abrupto y agreste, cubierto de árboles que conforman un bosque frondoso. Afortunadamente para ellos nos encontramos en verano prácticamente, así que no deberán preocuparse de nevadas o que el terreno esté cubierto de nieve.

La primera parte del trayecto es seguramente la más sencilla. Se trata de coger el coche o el tren y desplazarse de Providence hasta Quebec. El viaje no dura más de unas pocas horas, pues la distancia entre ambas ciudades ronda los 550 kilómetros en línea recta, unos 725 en total. Eso si, en tren se alargará un poco debido a las diversas paradas que irán realizando hasta llegar a su destino. El trayecto finaliza en la estación llamada Gare –du –Palais.

Para llegar a la población de La Tuque existe un tren que pasa por la ciudad cada tres días. Para saber si ese día parte el tren desde Quebec a dicha población nada más sencillo que tirar 1D3, siendo 1 el día en que los pjs llegan a Gare –du –Palais desde Providence.

En caso de no coincidir y no querer esperar, o simplemente porque han viajado hasta aquí en coche y prefieren seguir utilizándolo para llegar a su destino, hay una carretera que les llevará hasta La Tuque. El mayor inconveniente es que deberán retroceder unos cuantos kilómetros para luego enfilar hacia el norte. Tras dejar atrás pequeñas poblaciones la carretera enfila a Saint –Tite y desde allí ya directa a La Tuque. A medida que vayan dejando atrás los kilómetros el terreno circundante se vuelve cada vez más montañoso, con espesos bosques que a duras penas permiten ver más allá de tres o cuatro metros del linde con la carretera. A pesar de no hacer demasiado frío, la temperatura desciende algunos grados a medida que van ascendiendo con el coche –con el tren no se notará tanto, al menos hasta que lleguen a la propia La Tuque.

Cuando lleguen lo primero que les llamará la atención es la formación montañosa que da nombre a la población, y cuya forma recuerda al sombrero que lleva ese nombre, “tuque”. En esta época la población rondará los tres mil habitantes, con varios lugares donde hospedarse. La gente del lugar es relativamente cerrada, difícil iniciar una conversación, aunque si se intenta en algunos de los bares de la localidad invitando a alguna jarra de cerveza serán sin duda varios los puntos que habrá ganado el personaje para iniciar una buena conversación.

La mayoría de las charlas que mantengan los pjs irán seguramente encaminadas a descubrir cuanto puedan referente a la Ile Ronde. Desafortunadamente, bien pocos son los que conocen la existencia de dicha isla. Para ello deberán realizar una tirada de Suerte–sólo uno de los pjs –y posteriormente una buena conversación, o tal vez una tirada de Charlatanería. Con todo esto lo único que conseguirán es que la persona con quien hable recuerde que existe un islote que responde a ese nombre, pero para eso han de remontar el río. Pero allí no hay nada. Si han tenido mucha suerte y la tirada ha sido un crítico la persona en cuestión recordará que las habladorías dicen algo de una antigua leyenda india, pero no sabe nada más. ¿Y quien puede saberlo? preguntarán seguramente los pjs. Pues tal vez el viejo Makatewaw (negro en atikamekw) como se le conoce en La Tuque, o Maka de forma coloquial.

Otro tema a preguntar puede ser ciertas cuevas situadas al norte o noroeste de la población. Con una nueva tirada de Charlatanería lograrán descubrir que el número de cuevas que existen en las montañas que rodean la zona es muy elevado, así que esta información no les servirá de nada.

Preguntando sobre la forma de llegar a la Ile Ronde, en caso que encuentren a alguien que sepa donde está, les indicará que se dirijan al ayuntamiento. Y si no conocen el nombre les indicarán el mismo sitio, tal vez allí puedan ayudarles. Todos los caminos conducen allí.

Al frente del ayuntamiento encontramos a Joseph –Omer Journeault, elegido para el cargo hace un año aproximadamente. Por supuesto, hablar con el alcalde va a ser prácticamente, al menos para este tema, pero con un poco de suerte puede ser que se lo encuentren en una de las tabernas locales tomando una jarra de cerveza. Para ello, una tirada de Suerte a la mitad de porcentaje y el alcalde se habrá fijado en ellos.

Si es así verán como un tipo fornido, con una sonrisa perpetua en el rostro –como buen político cuando trata con la plebe –se les acerca con una gran jarra de cerveza en la mano.

*“Ustedes no son de aquí, cierto? Me precio de conocer a todos los habitantes del lugar, y ustedes no me suenan. ¿De donde vienen amigos, y que les trae por aquí? Por cierto, permítanme que me presente: Joseph –Omer Journeault a su servicio”.*

Si la entrada que le hacen los pjs es favorable, Journeault les invitará a una ronda. Su curiosidad es auténtica, y lo cierto es que si los pjs no se muestran groseros ni nada parecido intentará ayudarlos en lo posible. Por cierto, es un ávido lector de Weird Tales, así que si mencionan por casualidad los nombres de Lovecraft o Robert E. Howard su interés en ayudarles aumentará exponencialmente.

Gran parte de la información que les puede proporcionar Journeault la pueden conseguir ellos directamente visitando el registro de La Tuque. Allí, con las pertinentes tiradas de Buscar Libros encontrarán la situación de la Ile Ronde. Lo que si que puede darles el alcalde que los papeles no harán es alguien a quien recurrir, un indio cree a quien en el pueblo se conoce como Maka, o Napowetc Makatewaw.

Otra opción para encontrar algún dato referente a la Ile Ronde es ir a preguntar a alguno de los puestos donde se venden canoas. Esta opción se la puede recomendar el alcalde si los pjs no caen en ella, pues viajar bosque a través puede ser bastante peligroso, entre los animales salvajes y las posibilidades que se pierdan por el camino. La principal pertenece a Edouard Clemy el cual dispone de diferentes tipos de embarcaciones de hasta cuatro pasajeros. Se las podrá vender a buen precio, aunque la presencia de unos estadounidenses interesados en hacerse con una o dos canoas despertará su curiosidad. Si le explican cual es su destino mostrará su extrañeza aunque les

obsequiará con unos cuantos consejos para desplazarse por las aguas que seguramente serán más que bienvenidos. Si por otra parte le preguntan si hay alguien en La Tuque que pueda hacerles de guía Clemy les explicará que duda que nadie vaya a atreverse a viajar hasta allí, sea por río o por tierra. Como seguramente que estas palabras extrañarán a más de uno, Clemy no tendrá ningún problema en darles una explicación.

*“No son los únicos que han venido preguntando por esa zona. Es extraño. Recuerdo que no hará mucho, unos meses, vino otro americano, Robert. Preguntó lo mismo que ustedes, un bote, un guía...Y le contesté con las mismas palabras que a ustedes. Nadie va a acompañarles. ¿Por qué? Leyendas, amigos, historias. Esta es zona india, cree, innu, y vaya a saber usted cuantos más. Ellos evitaban ese lugar. No lo sabe mucha gente, pues aquí en La Tuque nadie tiene interés en ir tan lejos, pero a los que nos gusta movernos por las montañas, ríos y lagos sabemos algo de eso. Ellos evitaban acercarse, decían que el mal habitaba esas aguas, y concretamente esa isla. No se el nombre en su idioma, demasiado complicado para mí, pero recuerdo que significaba algo así como “Árbol Muerto de Luna Oscura, o Luz Brillante”, o una tontería parecida. Ya sé que es una auténtica sandez, pero un rescoldo de esa superstición quedó y ahora nadie tiene lo que hay que tener para ni tan siquiera acercarse. Si les preguntan les contestarán que “¿para que?, si ahí no hay nada. Y rechazarán su oferta.” El único que se atrevería a echarles una mano es ese indio, Maka. Vaga por el pueblo, así que no será difícil dar con él. Invítenlo a un buen trago de alcohol y les contará hasta lo que quieran de su tatarabuelo”.*

Además de las canoas, Clemy puede venderles diferente equipo que pueden necesitar para moverse por los bosques canadienses, desde cuerdas hasta lámparas o tiendas, mantas o cualquier cosa que los pjs crean necesarias y que el Dj considere que puede tener.



A tenor de la conversación mantenida con Edouard Clemy los pjs pueden haber descubierto que Robert E. Howard estuvo en la ciudad y no hace mucho. Las fechas las pueden comprobar si con una tirada de Charlatanería o Elocuencia lo convencer para que mire los registros si le vendió algo de material. Efectivamente, así es. Howard compró un equipo más o menos parecido al que puedan comprar los pjs. No sabe por otra parte si disponía de guía,

pero conociendo como conoce a las gentes del lugar, y tal como le ha explicado al grupo que les ocurrirá a ellos, duda mucho que encontrase a alguien.

Con todo el material ya comprado y si han hablado con varias personas del pueblo, el grupo habrá llegado ya a la conclusión que si quieren obtener algún tipo de información no les queda más remedio que ponerse a buscar a un indio cree, o descendiente de éstos que responde al nombre de Napowetc Makatewaw, o Maka como parece ser que se le conoce en La Tuque.

Encontrarlo en el pueblo no debería ser excesivamente difícil, al menos una vez se entra ya en lo que sería media tarde, pues el citado Maka suele bajar al pueblo para visitar alguna de las tabernas locales. Hay bastantes, más de lo que sería habitual para una localidad del tamaño de La Tuque, así que no les quedará otra que dar vueltas por los alrededores hasta que, con un golpe de Suerte, se encuentren con él.

Si por el contrario les da por querer hablar con Maka antes de las cinco o las seis de la tarde no lo van a encontrar en la población. Si preguntan a alguno de los dueños de las tabernas por él, o bien a alguna persona que les haya mencionado su nombre, los pjs podrán enterarse que el cree vive en una cabaña cercana pero situada a las afueras del pueblo. No está lejos, no más de cinco o diez minutos ascendiendo la montaña. Incluso serán tan amables de indicarles la dirección.

Pues en camino y tras seguir las indicaciones obtenidas llegarán a la casa de Makatewaw tras unos diez minutos de ascensión bosque a través. Con esta primera caminata podrán hacerse además una idea de lo que les espera si deciden viajar a la Ile Ronde sin usar los ríos, eso es, cruzando la espesura. Una tarea muy ardua y complicada, además de extenuante. Sin duda, el consejo que alguien les dio de coger las canoas es el mejor que han recibido en los últimos tiempos.

La casa de Napowetc Makatewaw no es más que una construcción de madera de unos diez metros de ancho por unos quince de largo. Desde unos metros puede verse una chimenea, aunque en estos momentos no parece estar encendida, en pleno verano el frío aún no aprieta demasiado. Las ventanas tienen todas ellas cristales y portones de madera, pero unas sucias cortinas impiden ver lo que ocurre en el interior. La puerta está cerrada, pero Maka les abrirá unos pocos segundos después de que llamen. Ante ellos, un auténtico indio cree, o descendiente de estos sin duda. Sus rasgos así lo atestiguan. Desafortunadamente –o no –para los pjs, Maka sólo habla su idioma, en la variante dialectal atikamekw (tal vez debido a sus orígenes) y el francés, pero el dominio del inglés es más que limitado. Cualquier conversación que mantengan con él será con un vocabulario limitado, ayudándose del lenguaje de signos y con palabras sencillas que, si el dj lo quiere, podrían dar lugar a algún que otro equívoco.

Tras las debidas presentaciones Maka cerrará la puerta y se sentará en una silla que se encuentra en el porche de la casa, invitando al grupo a sentarse en el suelo alrededor. Supondremos a partir de este momento que los pjs pueden comunicarse con él de alguna manera, sea porque alguno de ellos habla francés o porque han traído a alguien de La Tuque que si lo hace.

Supondremos también que las preguntas de los pjs se centrarán especialmente en la llamada Ile Ronde y en las leyendas cree que la rodean. En un principio Maka se negará a hablar del tema, advirtiéndole a los pjs que se olviden de ello y abandonen cualquier idea de ir allí. Además, si en algún momento alguno hace referencia a Robert E. Howard Napowetc negará conocerlo o haber hablado alguna vez con él. Si el grupo consigue una tirada de Elocuencia o Persuasión lograrán que por fin Maka les explique en que consiste la leyenda que gira alrededor de dicha isla:

*“Esta es una historia que viene de antiguo, de los padres de mis padres de sus padres, y de los padres de estos y generaciones más allá, cuando los franceses ni los ingleses habían pisado nunca estas tierras y nada sabían mis antepasados de vuestra existencia. Según cuentan estas leyendas, una gran luz iluminó el cielo en las montañas. Al poco, los animales huyeron y la vegetación empezó a morir alrededor del punto donde la luz fue vista. Se enviaron guerreros pero éstos no regresaron jamás. Con los años, la vegetación floreció nuevamente y los animales volvieron. Tan solo un lugar quedó marchito, un islote en medio del río donde un gran árbol de ramas negras y retorcidas indicaba el lugar donde hubo la extraña luz. Nadie más se acercó nunca a ese islote, nadie fue tan temerario como para intentarlo ni nadie tan loco para ir. Desde entonces mi gente evita ese lugar. El mal ronda por los alrededores, de vez en cuando siguen desapareciendo animales, extraños ruidos se escuchan por la región y algunos incautos desaparecen. Otros volvían cambiados, balbuceando palabras ininteligibles, con la mirada de los tocados por los dioses, su mente rota por lo que habían visto. Si sois inteligentes evitareds ir hasta allí, si no lo sois luego no digáis que no fuisteis advertidos”.*

Este relato será todo lo que podrán obtener de Makatewaw referente a la isla. No podrá decirles nada más pues esto es simplemente una leyenda que a él le fue transmitida, no ha sido testigo de ninguno de estos hechos en primera persona pues tuvieron lugar hace cientos de años.

Si su interés es muy claro en que Maka los acompañe, el cree en principio se negará. Tan solo una muy buena oferta monetaria acompañada de una tirada de Elocuencia para convencerlo será más que necesaria. Animamos al dj que no se limite a solucionarlo con una tirada, sino que solicite a los pjs que se trabajen el diálogo para intentar convencer al indio que les sirva de guía en su aventura.

Con toda la información que pueden obtener en su poder y el equipo preparado ya no les queda sino partir hacia la Ile Ronde. Si hablaron de ello con Clemy o algún otro de los vendedores de canoas o habituado a viajar por los ríos sabrán que dicho islote se encuentra a unos dos días más o menos remontando las aguas, siempre y cuando no se equivoquen de cauce. Por supuesto, si deciden viajar monte a través la cosa será más complicada y ya trataremos de ella más adelante.

## EL ISLOTE DEL ÁRBOL MUERTO Y LA LUZ EN EL CIELO

Este es el verdadero nombre por el que los cree y otras tribus locales conocían la Ile Ronde y que Napowetw Makatewaw podrá darles. Con todo listo ya podrán partir rumbo a la isla. El viaje por el río debería ser tranquilo en principio, a menos que a un Dj malévolo le de por animarlo un poco. Remar durante el día, pasar noche en la orilla al calor del fuego de una hoguera y seguir viaje en canoa durante el día siguiente para llegar, a media tarde, a las inmediaciones de su destino. Durante su parada obligada por la noche para descansar y reponer fuerzas, los pjs tendrán, eso sí, una extraña sensación. Los ruidos que han venido oyendo durante todo el trayecto por el río y que parecen comunes en la zona donde se encuentran durante la noche cesan, siendo sustituidos por otro tipo de ruidos que, una tirada de Biología o la más apropiada de Zoología les permitirá determinar que son de animales nocturnos típicos de las boscosas zonas montañosas donde se encuentran. Maka podrá tranquilizarlos diciéndoles que el bosque está repleto de criaturas, y lo que están oyendo no son sino los ruidos producidos por sus habitantes. Si no los molestan, estos no los molestarán a ellos. Nada extraño hasta que, a eso de las doce de la noche, cuando seguramente la mayoría estén durmiendo y tal vez alguno de ellos haga guardia, un furioso rugido los despierte. No ha parecido demasiado cercano si logran pasar una tirada de Escuchar, calculándole varios kilómetros de distancia (y si, podría ser en la dirección que van). Una tirada de Zoología podrá descartar también que se trate del rugido de un oso; de hecho, quien pase la tirada estará seguro que no pertenece a ninguna de las especies conocidas que habitan estos bosques. De que se trate se deja ya a la especulación de los pjs. Por suerte para ellos absolutamente nada los molestará durante la noche. Si preguntan a Maka, o bien alguien se fija en él —su rostro se ha quedado blanco, demudado por el miedo —éste los mirará con los ojos extremadamente abiertos y, tras un breve tartamudeo, exclamará algo en su idioma de origen. Preguntado sobre sus significado, tan sólo explicará algo referente a *“los demonios del bosque”*, y nada más les explicará sobre el tema.

La segunda parte del viaje será tan tranquila como la primera excepto cuando dejen atrás a su izquierda el Lac Auger, justo antes del último recodo importante que hace el río antes de su destino. Tras girar las canoas dejando atrás dicho recodo será necesaria una tirada de Escuchar. Aquellos que la saquen oírán de repente los gritos asustados de unos pájaros. Con un Descubrir verán una bandada de aves que ha salido volando de las copas de los árboles situados al frente, en la costa derecha del río y se alejan hacia el norte. El tiempo, hasta ese momento soleado, parecerá cambiar en cuestión de minutos. Una extraña niebla empieza a formarse por toda la zona. Poco a poco se irá espesando y la visibilidad quedará limitada a unas pocas decenas de metros. Un par de kilómetros más adelante, ésta se habrá reducido todavía más, cinco o seis metros a lo sumo. Los rayos del sol a duras penas logran traspasarla. La temperatura descenderá unos cinco o seis grados. Maka les advertirá que estén alerta, esa niebla no es natural ni mucho menos. Desde el recodo hasta la isla les quedarán aún unos doce kilómetros, pero que no van a poder hacer por el río. Mientras avanzan en la más absoluta quietud, un Escuchar les permitirá oír como si algo estuviera removiendo el agua, más allá del alcance de su visión. Tras unos segundos, un golpe sordo contra el suelo de su embarcación los pondrá si cabe más nerviosos. Y no digamos ya cuando algo la golpee y la haga volcar. Todo lo que no lleven en ese momento encima caerá al agua y se hundirá hacia el fondo. Lo que haya golpeado la canoa la ha agujereado, haciendo inútil el enderezarla y pensar seguir en ella. El agua se agita con furia a su alrededor, y unas tiradas de Escuchar les permitirán oír más ruidos que provienen de la orilla sur del río, en la banda izquierda. Dirigirse hacia allí no parece lo más sensato, y si alguno decide seguir ese camino el Dj tiene total libertad para hacerle ver que se encuentra en un grave error. Una corriente que los empuja hacia el norte no sería mala solución, antes que hacer aparecer a lo que haya hecho volcar la canoa. Unas tiradas de Nadar serían más que bienvenidas, especialmente al hacer ver a los pjs lo delicada de su situación. En caso de fallarlas no significará que se ahoguen — una pifia ya sería un asunto más delicado, a menos que algún compañero les eche una mano —sino que simplemente tardarán más en alcanzar la orilla. Por suerte para ellos, la presencia de Maka será bienvenida y se



encargará de echar una mano a todos aquellos que se encuentren en graves dificultades. Finalmente, y tras no pocos esfuerzos, el grupo habrá llegado completamente empapado a la orilla, y seguramente sin una buena parte de su equipo. A su alrededor la niebla parece seguir espesándose, la temperatura sigue descendiendo –lo hará un total de diez grados –en una situación que una tirada de Biología o cualquier otra ciencia relacionada permitirá establecer como terriblemente anómalo o antinatural por la rapidez y las circunstancias en las que está teniendo lugar. De nuevo, y aparentemente a salvo en la orilla, escucharán el temible rugido. Una tirada exitosa de Escuchar permitirá situarlo esta vez del recodo que doblaron no hace sino unos minutos, aunque para ellos parezcan ya varias horas.

No les quedará otra que avanzar, y lo más seguro es que lo hagan en la dirección de la isla. Si les preocupa el hecho que puedan pasársela entre la niebla, afortunadamente para ellos verán como un par de kilómetros más adelante esta se abre, y lo hace justo enfrente de un par de islotes. Si consultan un mapa –si lo han salvado – o recuerdan alguno que hubieran estudiado estarán convencidos que se encuentran frente a la Ile de l'Orignal y la Ile Verte, ambas a unos cinco kilómetros de la isla que es su destino. Por si les quedara alguna duda, Maka les podrá confirmar que están cerca de la isla que buscaban.

Una vez el cielo nuevamente despejado podrán ver que quedan unas dos horas aproximadamente de luz antes que oscurezca. De ellos depende seguir avanzando por la ribera del río o bien detenerse por aquí y pasar noche. Aunque lo cierto es que tanto da. Los Mi –go que se encuentran por los alrededores ya han detectado su presencia hace un buen rato, y aunque de momento se han limitado a observar al grupo e impedir que puedan dar media vuelta e huir en bote no tardarán en interactuar con los pjs, es decir, utilizarlos como material de experimentos.

Si los pjs deciden acampar y esperar a que se haga de día para acercarse a la Ile Ronde, las primeras horas de la noche serán de lo más tranquilas. Algún ruido de animales por los alrededores, pero nada excesivamente cerca, insectos y poco más. Hasta que de nuevo sea medianoche. En ese momento, y por unos instantes, los pjs escucharán como un fogonazo. Segundos después diversos haces de luz parecen alzarse desde el interior del bosque moviéndose frenéticamente, de un lado a otro mientras da la sensación que van acercándose a la posición del grupo desde ambas orillas del río, principalmente desde la cara norte del bosque. Instantes después surgirá un rugido de la oscuridad y tras unos minutos los haces luminosos desaparecerán. Pasado un minuto sacudirá la zona un ligero temblor de tierra, muy tenue pero que aumentará en intensidad durante unos segundos, hasta hacer que los pjs deban realizar una tirada de Destreza x3 para permanecer de pie. Y tras cesar el temblor una nueva tirada de Escuchar. Si consiguen sacarla oirán como un ruido se acerca. Se asemeja a un temblor, como si algo grande aplastara troncos y vegetación. Y va en su dirección. Si logran sacar una tirada verán como, a unos metros de distancia, algo se mueve. Debe medir unos cinco metros de alto, y parece un árbol pero no lo es. Varias bocas surgen de su tronco mientras lo que parecían ramas se mueven como tentáculos. Donde deberían estar las raíces hay una especie de robustas protuberancias que le sirven para desplazarse y avanzar hacia ellos. Se impone inmediatamente una tirada de Cordura ante la visión de un Retoño Oscuro de Shubb –Niggurath. Maka disparará su escopeta de forma apresurada antes de ponerse de rodillas y empezar a murmurar una letanía en su idioma. Pero los pjs están de suerte, y los Mi –go van a intervenir en su favor, aunque ellos no lo sepan. Enfrentarse a la criatura es un auténtico suicidio, más en las condiciones en que deben encontrarse tras el naufragio de sus canoas, así que lo más inteligente será huir. Mientras los pjs huyen o se enfrentan al horror surgido del bosque unos haces de luz blanca saldrán disparados de entre los árboles, alcanzando al Retoño. Éste dejará ir un horrible rugido, puede de rabia o puede de dolor, pero lo cierto es que dando media vuelta el ser saldrá huyendo entre los árboles.

Éste será el último percance que van a tener los pjs antes de alcanzar la Ile Ronde. Si lo hacen de día podrán ver la isla con más claridad, si es de noche únicamente intuirán sombras en la noche, perfiles y poco más. Sólo acercándose lo suficiente serán conscientes de lo que tienen delante.

La Ile de Ronde no ocupa más de un pequeño trozo de tierra en medio del río, de unos trescientos metros de largo por unos ochenta de ancho, con un suave perfil y muy escasa vegetación. Y, por si algún pj lo pregunta, ningún animal, ya sea de cualquier tipo incluidos los pájaros, se encuentra en sus inmediaciones.

Maka se negará a entrar en el islote, por mucho que puedan decir los pjs para intentar convencerlo. Aunque le hagan ver que el Retoño Oscuro aún puede seguir merodeando por los alrededores. Sin duda, la isla lo atemoriza más que cualquier cosa que pueda estar rondando por el bosque. Él fue contratado para acompañarlos hasta la isla, y eso ya lo ha hecho, y no hay nada que puedan decir o hacer para que cambie de idea. Es más, les rogará que no vayan.

*“Escuchen, me han pagado bien y les he traído hasta aquí. Pero este consejo se lo daré gratis. No vayan a esa isla. Mi gente la evita, y no sin una buena razón. Les dije que después del primer grupo que se acercó, tras la caída de la luz del cielo, nadie más volvió a acercarse al islote. No es cierto. Fueron, a lo largo de los años, varios más los que,*

*sin atender a la razón, quisieron venir a echar un vistazo. Tampoco regresó ninguno. Ahí hay algo malo, algo muy peligroso. Y si aprecian su vida no se acercarán allí. Ustedes están ya malditos, lo noto. Pero la respuesta no la encontrarán allí, háganme caso.”*

Como los pjs no pensarán –suponemos –ni el más mínimo caso, Maka se despedirá de ellos estrechando su mano.

*“Les esperaré aquí durante dos días. Si en ese tiempo no han vuelto daré media vuelta y regresaré a mi cabaña.”*

Lo que más destaca de todo el islote es el retorcido árbol que se encuentra en el centro. Es de un color marrón oscuro, con ramas retorcidas y la superficie agrietada, como si el fuego hubiera hecho alguna vez mella en él. No tiene ni la más mínima hoja, un hecho que contrasta con la espesa vegetación que rodea la isla. Sus raíces se hunden profundamente en la tierra, y si deciden trepar a su parte más alta, de unos ocho metros de altura, tampoco verán por los alrededores nada que destaque especialmente si exceptuamos los agujeros excavados en la tierra y que se hunden en las profundidades de esta. Los agujeros tienen cada uno unos dos metros de diámetro, más que suficiente para que un ser humano –y algo que no lo sea –descienda por ellos. Parecen claramente excavados en la tierra, no tienen en absoluto el aspecto de haber sido producidos por la acción de la naturaleza. Además, el hecho que los cuatro estén distribuidos exactamente señalando los cuatro puntos cardinales –como el uso de una brújula o bien una tirada de Astronomía por ejemplo –debería ser más que suficiente como para descartar dicha posibilidad. Si se iluminan de algún modo o bien se deja caer algún objeto, como una piedra, se podría calcular que miden todos ellos unos diez metros de profundidad. Es más, como todos ellos van a dar a una estancia común es más que posible que si se deja caer algún objeto luminoso por uno de ellos el resplandor alcance a los otros tres.

Descender por los agujeros no debería ser demasiado problema para los personajes. Incluso en el caso de haber perdido las cuerdas –si las llevaban –cuando la canoa volcó, los numerosos salientes del agujero facilitarían el descenso por su interior, pudiendo el Dj otorgar un bonus debido a este hecho. Eso sí, una mala tirada o una pifia podrían llegar a dar con los huesos del personaje estrellándose contra el suelo desde una cierta altura.

Una vez alcanzada ya la base de la estancia podrán corroborar como, efectivamente, los cuatro agujeros comunican todos en el mismo lugar. Se encontrarán en una sala de unos quince metros de diámetro por unos tres metros de altura. Al igual que los agujeros, las paredes están excavadas directamente en la tierra. Con una tirada de Descubrir no hallarán nada en especial que llame su atención, pero con una tirada de Seguir Rastros encontrarán por toda la sala unas extrañas pisadas, no pertenecientes a ningún ser humano. Son ligeramente alargadas, finas, pero sin una forma clara definida. Con una tirada de Zoología el pj será incapaz de identificarlas con ninguna especie que él conozca.

Desde la estancia donde se encuentran un nuevo túnel desciende desde el centro de la estancia. Sus características son exactamente iguales a los anteriores, pero éste parece bastante más profundo, rondando la veintena de metros. Oscuro igual que todo lo que están dejando atrás, aquí la sensación de opresión se vuelve más patente. Cuando lleguen abajo se encontrarán en una sala mucho más pequeña, tal vez de unos cinco metros de diámetro. Pero aquí ya hay algo más que sí que llamará su atención. El suelo está poblado de restos de huesos. Con una tirada de Antropología, Medicina o Biología podrán determinar que son humanos. A todos ellos les falta el cráneo. Con la tirada anterior podrán calcular que los esqueletos presentes son de ocho personas, todas ellas humanos adultos. Con un Descubrir sobre los huesos encontrarán que algunos de ellos presentan diferentes marcas de laceraciones, como si hubieran sido cortados en ciertos puntos. Y en todos se repite la localización de estas marcas: radio del brazo derecho, entre las costillas que cubren la localización del corazón –tirada de Biología, Medicina o Antropología para determinar esto último –en ambos fémures y en el Atlas –o vértebra cervical –. Por la forma de la cadera determinarán –de nuevo con Biología o Antropología, además de Medicina –que hay tres mujeres y el resto son hombres. Examinando debajo de los cuerpos, con un Descubrir hallarán lo que antaño debían ser sus ropas, convertidas ya en restos mohosos debido al paso de los años. Si logran pasar una tirada de Historia o Antropología creerán reconocer los ropajes típicos de los indios de la zona.

Esta estancia presenta una obertura en una de las paredes, un túnel de unos tres metros de diámetro que, en una ligera pendiente descendente, sigue una línea recta que discurre por debajo de lo que sería el río. Podrán darse cuenta de ello o bien por las filtraciones de agua que recorren las paredes del pasadizo en toda su longitud o bien con una tirada de Orientarse. El grupo deberá avanzar una distancia próxima a los trescientos metros antes de encontrar algo de interés. Se trata de una especie de línea en el techo y las paredes que sólo será visible con una tirada de Descubrir. Se trata en realidad de una puerta que puede ser activada por los Mi –go para cerrar el túnel. Su utilidad es clara, con una tirada de Idea se darán cuenta de ello si los jugadores no caen por si mismos en averiguar de qué se trata. Unos metros más adelante, diez concretamente, hay otra igual, y así durante los siguientes cincuenta. Para que sirve lo tendrán claro los psj cuando de repente, con un ligerísimo zumbido, las

puertas que cierran el pasadizo en el punto donde se encuentren se cierran dejándolos atrapados en el interior. Con las puertas cerradas y el grupo atrapado en su interior el zumbido cesará, siendo substituido por un suave silbido, el ruido de un gas que los Mi –go están filtrando desde las paredes. Este gas es inoloro e incoloro, de modo que los pjs lo terminarán respirando irremediamente y cayendo desmayados tras un par de minutos. No hay posibilidad de no respirarlo, ni tampoco de resistir sus efectos.

El grupo caerá en una especie de vigilia, son más o menos conscientes de lo que ocurre a su alrededor, aunque sus recuerdos se limitan a diversos flashes que posteriormente irán apareciendo en su memoria.

El pj ve como las puertas se abren y unas extrañas criaturas, de aspecto insectoide, se aproximan hacia ellos y los recogen colocándolos en una especie de camillas que manejan a través de un curioso aparato que llevan en lo que no son manos sino pinzas. Parecen comunicarse con un extraño lenguaje, imposible de entender ni reproducir. Una vez todos colocados en las camillas el grupo desaparece túnel adelante.

El pj se ve en tumbado en una especie de plataforma metálica llena de botones, conductos, tubos y puntos luminosos. Uno de los insectos se aproxima hacia él y empieza a colocarle diversas agujas en algunas partes de su cuerpo: brazo derecho, pecho, nuca, piernas... Curiosamente los mismos puntos en los que tal vez repararon que presentaban laceraciones los esqueletos de la sala bajo la isla. A estas agujas la criatura conecta unos tubos transparentes, los cuales van enchufados a una serie de máquinas. Tras unos minutos, una conversación con un par de insectoides más, una de las criaturas acciona una palanca y un dolor extremo sacude el cuerpo del pj. Por los tubos empieza a fluir un líquido que va siendo extraído de su cuerpo, mientras que del tubo que estaba conectado a su nuca es al contrario, lo que se hace es inyectarle un líquido a su cuerpo.

Estos serán los recuerdos más vívidos que presentan los miembros del grupo. El resto son flashes mucho más cortos, recuerdos de apenas un segundo donde ven a los insectoides observándolos, haciéndoles incisiones, discutiendo entre ellos...

Son incapaces de calcular el tiempo que permanecen en este estado. Igualmente, cualquier intento de resistir, moverse o simplemente hablar escapa a sus posibilidades. Si que pueden fijarse en las estructuras del lugar donde se encuentran. Parece ser un laboratorio, pero con un equipo que escapa a su comprensión, tan avanzado y ajeno a lo que ellos conocen es.

Así pasará un tiempo indeterminado para ellos hasta que, mientras duermen, uno a uno se irán despertando al notar como unas gotas de agua impactan contra su rostro. Con el cuerpo dolorido abrirán los ojos para encontrarse todos ellos tumbados en el bosque, sobre la hierba o apoyados en troncos. Es de noche, oscuras nubes cubren el cielo que en ese momento empieza a descargar un aguacero con toda la furia típica de la zona donde supuestamente se encuentran. Si examinan su cuerpo no verán ni heridas ni laceraciones ni nada, como si hubieran curado o nunca hubieran estado allí. Todas excepto la de la nuca, que todavía no ha curado. Esta revelación les hará comprender que lo que recuerdan no es un sueño, comportando una nueva tirada de Cordura y una pérdida de 1/1D6. A su alrededor el clima es frío, además de debido a la lluvia sin duda porque no están en pleno verano como cuando se dirigieron a la isla. Más adelante averiguarán que están a inicios de setiembre. Lo que si que verán es un tenue resplandor más adelante. Si avanzan hacia él se encontrarán frente a una cabaña. Si, se trata de la casa de Napowetc Makatewaw, el indio cree con el que tal vez hablaron con anterioridad. Ateridos por el frío y la lluvia, Maka los acogerá en su casa. Les dará mantas, café caliente para beber y un fuego donde calentarse, además de un poco de sopa. No les hará preguntas, sólo asentirá si los pjs se deciden a explicarle. Están a 13 de setiembre, y lo cierto es que nadie de por aquí los ha echado en falta ni ha ido, por tanto a buscarlos. Es ya decisión de ellos lo que vayan a hacer a continuación, pero, aunque la pérdida de Cordura debido a la esfera de color ceniza se habrá detenido, tienen la seguridad ahora que todo aquello que narran Lovecraft y sus amigos en sus historias es absolutamente cierto. Con el paso de los meses las pesadillas regresarán, y la mayoría tendrán como eje sus vivencias en el laboratorio Mi –go, aunque nunca podrán ir más allá de lo que ya recordaron y que viene explicado unos párrafos más arriba.

### Retoño Oscuro de Shubb –Niggurath

FUE	44
CON	17
TAM	44
INT	14
POD	17
DES	17
Mov	8
PdV	31

Bonus al daño: 4D6

Armas: Tentáculo 80%; Daño 4D6+ Drenaje de Fuerza

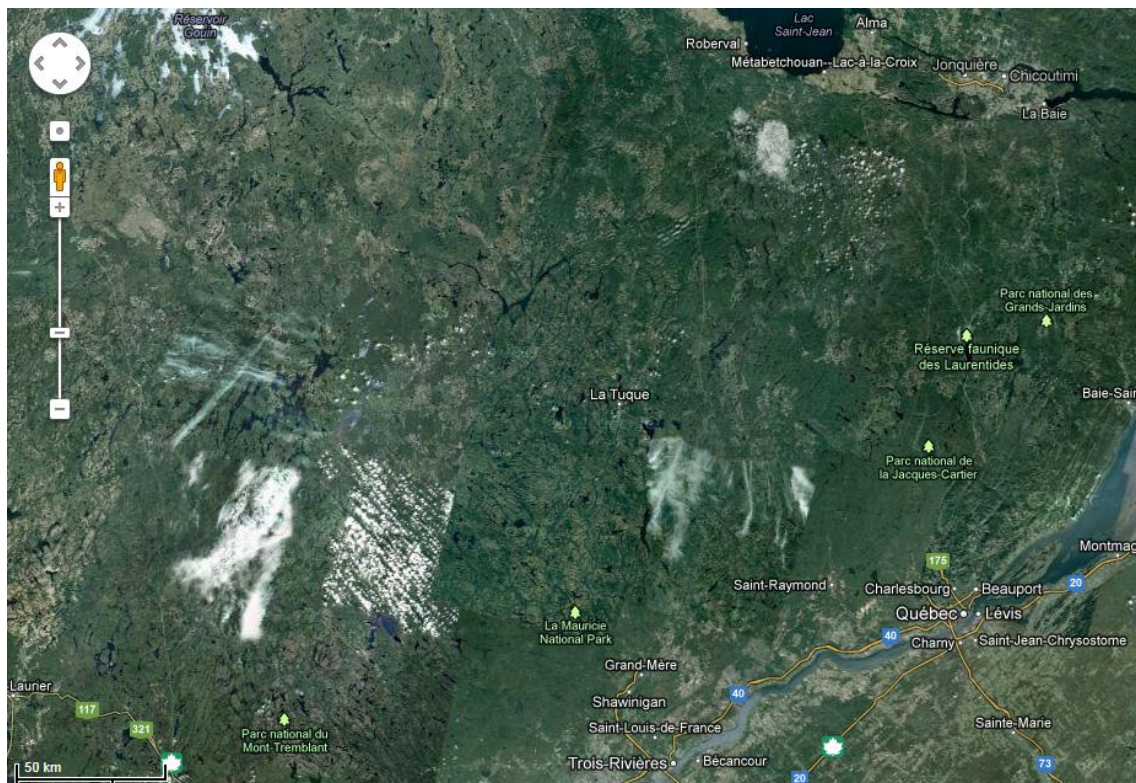
Pisotón 40%; Daño 2D6+ 4D6

Armadura: Cualquier ataque con arma de fuego hace sólo 1 punto de daño, un empalamiento 2 puntos. Las escopetas hacen el mínimo daño posible. Armas de combate cuerpo a cuerpo hacen el daño normal, pero los ataques basados en calor, fuerza expansiva, corrosión, energía eléctrica o veneno no tienen ningún efecto.

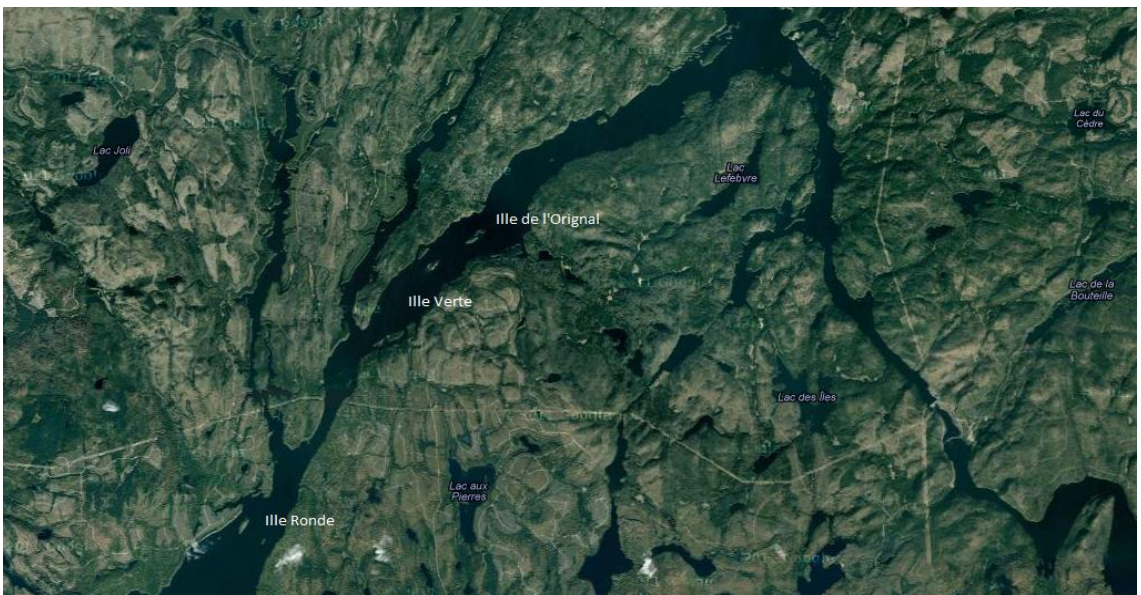
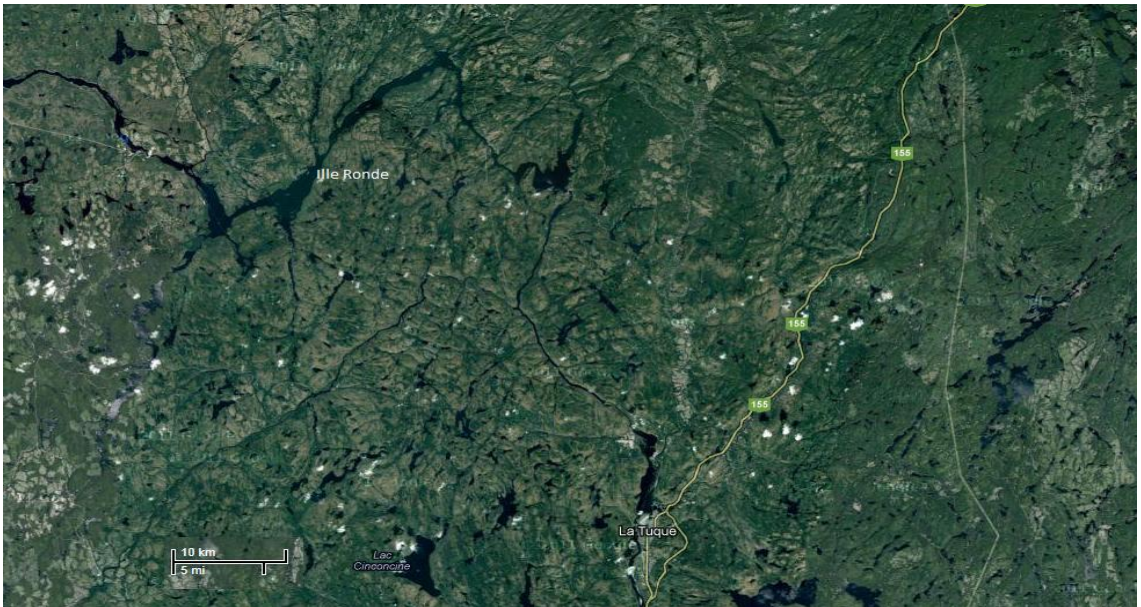
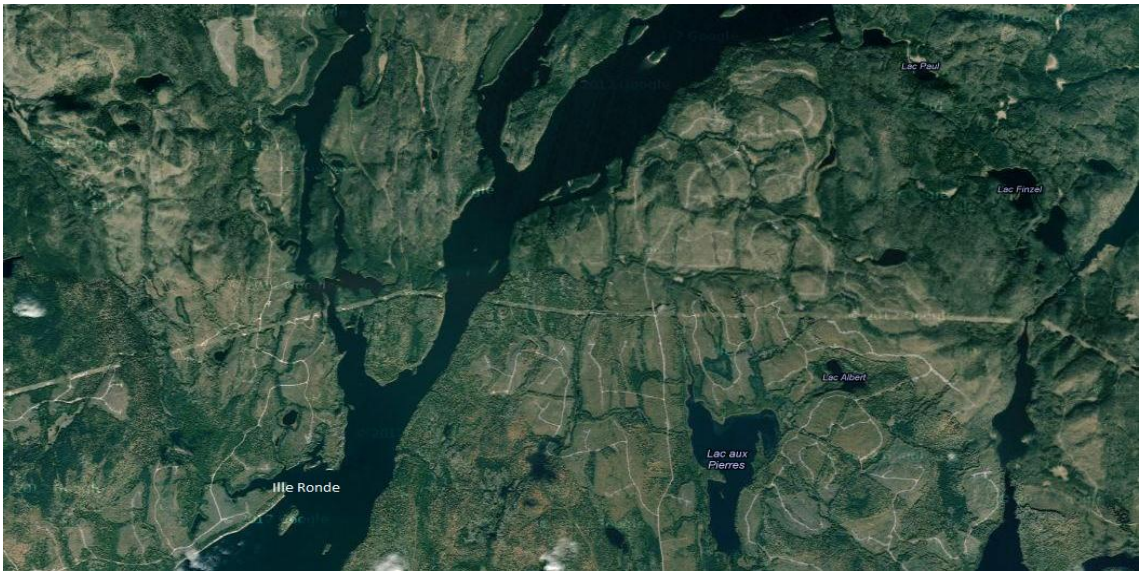
Hechizos: Un retoño oscuro conoce un número de hechizos igual a la mitad de su Inteligencia, redondeando hacia arriba.

Habilidades: Discreción 60%, Escondarse en el bosque 80%.

Pérdida de Cordura: 1D3/1D10 puntos de Cordura.







## VIAJE POR EL BOSQUE

Este apartado es por si al grupo se le ocurre viajar bosque a través en vez de hacerlo aprovechando las corrientes fluviales. El viaje en si supone unos cincuenta kilómetros atravesando un bosque tremendamente espeso, con fuertes pendientes por las que deberán ascender y posteriormente descender, sin ningún sendero que les marque el camino, con todo lo que eso puede suponer de dificultad para orientarse. Si además se les ocurre preguntar a alguien de La Tuque o al mismo Maka sobre la conveniencia de hacer el trayecto por tierra en vez de hacerlo por río, todos les contestarán lo mismo, que hacerlo de tal forma no es sino una locura.

Pero supongamos que van por tierra. Bien, dejar atrás la villa de La Tuque supone dejar atrás el último vestigio de contacto humano que van a encontrar los días siguientes, si no contamos la cabaña de Maka, lugar donde el posible encuentro seguirá los mismos derroteros que en apartado fluvial, si es que ya no lo habían visitado anteriormente.

El viaje en sí va a suponer al grupo varios días de viaje, pues las dificultades del terreno no van a hacer sino entorpecer su avance. En cuanto a la fauna autóctona, lo más destacado que van a poder encontrar son ciervos, alces y los más peligrosos, los osos negros. En algunos de los pequeños ríos con los que van a tener que vérselas puede ser que encuentren algún castor o bien alguna señal de su presencia como son las típicas presas.

Una vez mencionado todo lo anterior, el encuentro más peligroso que van a tener que enfrentarse es, ni más ni menos, el Retoño Oscuro de Shubb –Niggurath que ya aparece en el apartado que hace referencia al viaje en canoa. Con un par de variaciones en caso de ser necesarias –que no tiene por qué –el Dj puede utilizar perfectamente todo lo allí narrado para usarlo en esta parte.

## MAKA

FUE	16
CON	14
TAM	11
INT	11
POD	15
DES	16

PdV 13

Bonus al daño: 1D4

Armas: Escopeta 80%; Daño 4D6

Cuchillo 60%; Daño 1D6+ 1D4

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 50%, Esconderse 40%, Escuchar 55%, Manejar botes 70%, Nadar 60% Seguir rastros 70%.