

NEONOMICON™

UNA AVENTURA DE ROL  ADAPTADA POR CORMAN

ALAN MOORE

JACEN BURROWS





NEONOMICON

El
Mal
que
Acecha

The Courtyard y **Neonomicon** son sendos cómics escritos por **Alan Moore** y dibujados por **Jacen Burrows**. A lo largo de seis números nos cuentan la historia de los agentes del F.B.I **Aldo Sax** y **Merril Brears**, en su investigación de una serie de horribles asesinatos, que les llevará a sentir en sus carnes y en sus almas el horror de *Los Mitos de Cthulhu*. Esta adaptación libre acerca a un grupo de investigadores a este misterio. La aproximación más lógica sería que los jugadores encarnasen a un grupo de agentes del F.B.I., quizá con algún asesor civil en el equipo.

He evitado asociar la aventura a una ambientación o un sistema de juego concreto, así que temo que en las siguientes páginas no encontraréis estadísticas de juego ni sugerencias para tiradas. Queda en tus manos adaptar el sistema de juego que consideres apropiado, teniendo en consideración que la aventura debería ser peligrosa y terrorífica, así que recomiendo que te decantes por un sistema que potencie ambas sensaciones. *La Llamada de Cthulhu*, *El Rastro de Cthulhu*, *Hitos* o *Tremulus* me parecen buenas opciones.

En esta aventura, al igual que en nuestra realidad, se considera que *Los Mitos de Cthulhu* son parte de la cultura popular, de modo que los personajes pueden haber oído ha-

blar de ellos, y pueden acceder a la obra de **Lovecraft** y a cualquier derivado de ella, como juegos de rol, videojuegos, cómics, etc. Con toda probabilidad, los personajes se sentirán desconcertados cuando detecten la presencia de *Los Mitos* en su investigación, sobre todo cuando comiencen a presentir que son algo más que una fantasía popular.

Si no has leído los cómics que inspiran esta aventura podrás dirigirla igualmente, pues he procurado darte toda la información necesaria en las páginas siguientes. Aunque sería bueno que los leyeseis: es una buena historia, y te inspirará cuando llegue el momento de describir o improvisar escenas.

RESUMEN DE LA AVENTURA

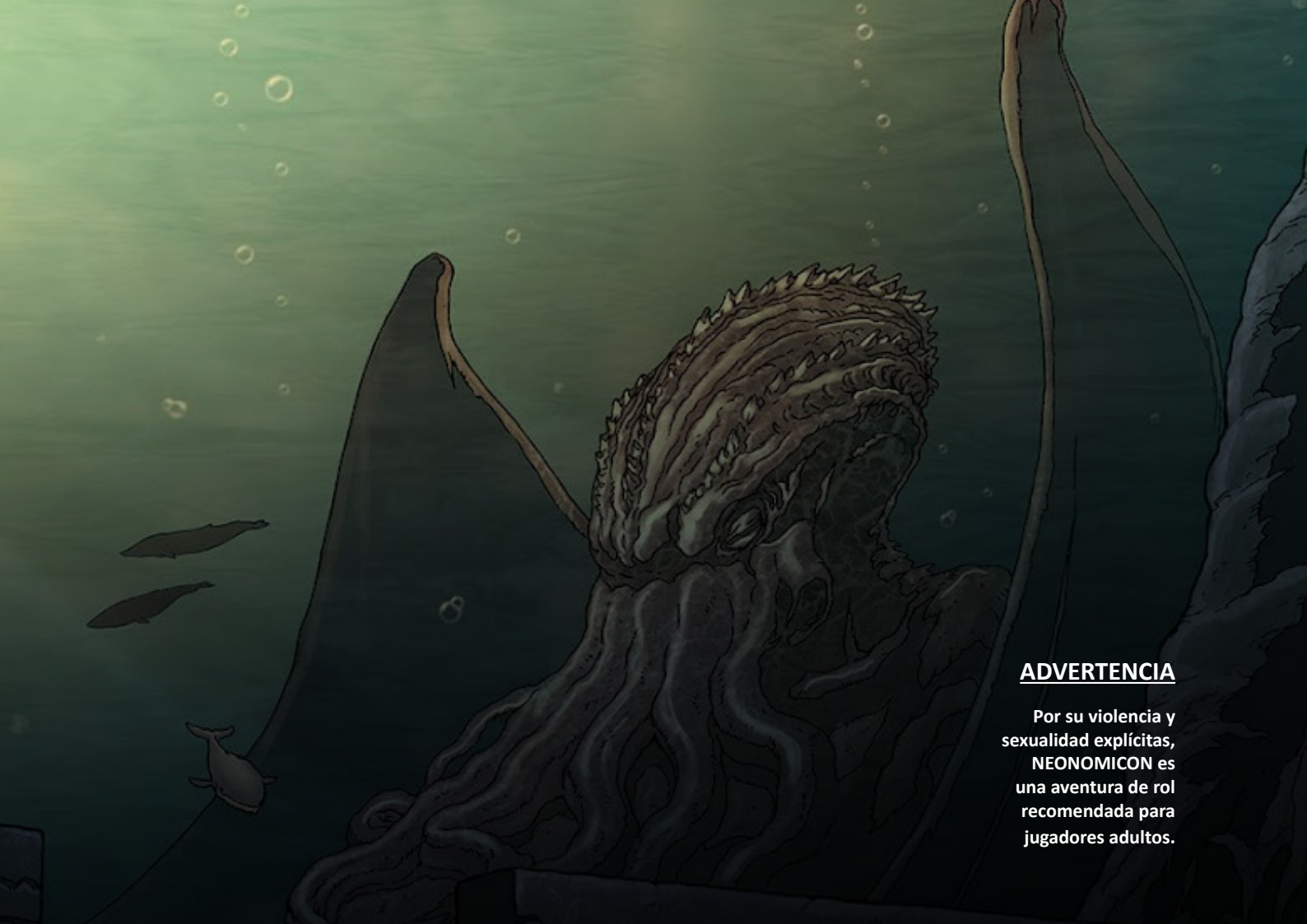
La actualidad, Estados Unidos, Brooklyn, el decrepito barrio de **Red Hook**. Los protagonistas de esta historia son un grupo de agentes del FBI, además de algunos asesores civiles. Se les asigna la misión de investigar la desaparición del agente **Aldo Sax**. **Sax** estaba investigando una serie de asesinatos perpetrados por varios homicidas. Tres de estos asesinos han sido capturados y existe al menos un cuarto, que sigue en libertad y cometiendo crímenes.

Todos los asesinatos tienen el mis-

mo patrón: víctimas horriblemente mutiladas de forma ritual. Los asesinos capturados han confesado los crímenes y están confinados en un centro de enfermos mentales peligrosos. Todos ellos hablan eventualmente un idioma desconocido, y ninguno parece tener relación o conexión con el resto.

En cuanto a **Sax**, ha desaparecido sin dejar más rastro que el cadáver de su vecina de habitación, en el repugnante hotel donde se alojaba durante su investigación. La mujer, una esquizofrénica drogadicta, ha sido torturada y asesinada siguiendo el mismo *modus operandi* que el resto de víctimas.

Investigar a los tres asesinos encerrados llevará a un local de conciertos llamado **Club Zothique** y a una banda llamada **Los Gatos de Ulthar** (liderada por **Randolph Carter**, una mujer andrógina). La banda a menudo canta sus temas en lo que parece la misma lengua que los asesinos, un idioma conocido por unos pocos como **Aklo**. En el **Club Zothique** encontraremos a un camello llamado **Johnny Carcosa**, que también conoce esa extraña lengua. Las pistas conducen además a la droga de moda en **Red Hook**: el **Polvo Blanco**. Pronto descubriremos que esta droga, combinada con el **Aklo**, tiene efectos devastadores, pues provoca



ADVERTENCIA

Por su violencia y sexualidad explícitas, **NEONOMICON** es una aventura de rol recomendada para jugadores adultos.

la apertura de la percepción a una realidad insoportable e, indirectamente, el impulso de asesinar ritualmente como medio de expandir aún más esa nueva percepción cósmica en el asesino y en su víctima. El contacto con el **Polvo Blanco** y la lengua conocida como **Aklo** puede llevar a los personajes a un precipicio de locura y muerte.

Carcosa es el gran difusor del **Aklo**, y está creando un pequeño ejército de adeptos a través de **Los Gatos de Ulthar**. Lleva una máscara cubriendo parte de su rostro: **Carcosa** es una **Máscara** del gran **Nyarlatheotep**.

La investigación debería llevarlos al hogar de **Carcosa**, quien se desvanecerá ante sus ojos atravesando una pintura mural en el patio a los pies del destartalado edificio que habita. En su maloliente apartamento, una anciana, fea, desnuda, aparecerá degollada. La estancia está repleta de pornografía y juguetes sexuales, incluso **Polvo Blanco**, todo suministrado por una tienda de **Salem**, todo ello con claras referencias a *Los Mitos de Cthulhu* (que, en esta historia, como en nuestra realidad, son una

fantasía literaria que ha inspirado juegos, películas, cómics, etc...).

La tienda de **Salem** resulta ser un centro *New Age* con una trastienda dedicada al sexo y *Los Mitos de Cthulhu*. Los dueños viven en la casa anexa y guardan un secreto en su sótano. Tal vez inviten a los personajes a una fiesta sexual, aunque jamás lo harán si se presentan como agentes o colaboradores del FBI.

El sótano lleva a una vieja caverna donde el grupo realiza ritos sexuales. Si son invitados a un rito es probable que intenten violarles y asesinarles, no necesariamente en ese orden. Además, en las grutas terminará por aparecer el ser al que brindan (y que potencia) toda su energía sexual: un enorme profundo que bien podría violar, fecundar o asesinar a todos los personajes.

La aventura deja interrogantes abiertos, con la intención de que sea el grupo de juego el que responda a ellos durante las sesiones. Como director de juego, deberías abrazar

este concepto: no te limites a narrar la historia que te muestro en las siguientes páginas; otorga libertad a tus jugadores para que rellenen los huecos, y haz tú mismo lo propio. Improvisa sobre la base que te ofrezco y, al igual que tus jugadores, juega para averiguar qué pasa. He aquí algunas de las preguntas que sin duda querréis responder entre todos:

- ¿Dónde ha ido **Carcosa**? ¿Qué esconde tras la máscara? Si se le encuentra en sueños o visiones quizá les cuente a los investigadores su intención de difundir el **Polvo Blanco** y el **Aklo**, y cuánto le desagradan los adoradores de **Dagon** de **Salem**.

- ¿Quiénes son realmente **Los Gatos de Ulthar**? ¿Adoradores de **Nyarlatheotep**? ¿Algo... peor? ¿Inhumanos, quizá?

- ¿Deducirán los investigadores que **Sax** es el autor de los tres asesinatos aún no resueltos?

- ¿Cómo terminará esta aventura? ¿El **Polvo Blanco** y el **Aklo** difundiéndose y abriendo las mentes de la Humanidad para *La Gran Venida*? ¿Los personajes muertos, locos o fecundados por un horror marino?

LA VERDAD OCULTA

En esta historia, nuestros investigadores siguen la pista de **Aldo Sax**, el agente del F.B.I. que protagoniza el cómic *The Courtyard*. Su investigación les llevará por la senda que recorrió su compañero y más allá, hacia la siniestra **Salem** y lo que esconde bajo sus calles, tal como se muestra en *Neonomicon*.

Aldo Sax investigaba una cadena de asesinatos idénticos ejecutados por tres individuos que no tenían relación entre sí. Las investigaciones de **Sax** le llevan al barrio de **Red Hook** (Brooklyn, Nueva York), donde el agente decide pasar desapercibido alquilando un mugriento apartamento en una pensión. Las pistas le llevan hasta un club de rock donde toca con frecuencia una ruidosa banda conocida como **Los Gatos de Ulthar**, que cantan en un lenguaje tan incomprensible como desagradable y que parece provocar estados de violencia en su audiencia.

En el mismo club, **Sax** encuentra al camello local, un estafalario individuo llamado **Johnny Carcosa**, que distribuye la que parece la droga de moda, el **Polvo Blanco**. Esta sustancia provoca suaves y breves alucinaciones. Cuando **Sax** se interesa por el **Polvo Blanco**, **Carcosa** se dispone a ofrecérselo, pero tendrá que acompañarle a su casa. Allí, **Sax** se fija en unos atroces objetos sexuales procedentes de una tienda de **Salem**, y esnifa una pequeña dosis de **Polvo Blanco** (DMT-7 adulterado por medio de cierto modo del alquimia; esta sustancia se destila a partir de la raíz de la acacia). Bajo los efectos de la droga, **Carcosa** le habla en el siniestro idioma que cantan **Los Gatos de Ulthar**, y es entonces cuando **Sax** sufre la apertura de la percepción hacia un entendimiento que ninguna mente humana puede soportar.

Sax queda devastado por la experiencia, y sale del apartamento de **Carcosa** para comenzar una nueva cadena de asesinatos. El tercer crimen que comete tiene lugar en la sórdida pensión en la que se oculta. Allí ataca a la drogadicta que malvive en la habitación contigua, y la tortura siguiendo el mismo ritual que en los asesinatos que él mismo estaba investigando y que ahora está cometiendo.

Tras acabar con su tercera víctima, **Sax** abandona la ciudad para dirigirse a **Salem**: los objetos sexuales que encontró en el apartamento de **Carcosa** le interesan, pues considera que en sus formas hay algo extraordinario que tiene enormes y maravillosas resonancias en su enajenada mente. En **Salem** localiza la tienda que distribuye estos juguetes, un local new age llamado **Susurros en la Oscuridad**. La pareja que regenta el local y **Sax** no tardan en sentir que hay una fuerte conexión entre ellos (a su manera, cada uno de ellos tiene su mente expandida hacia la oscuridad de *Los Mitos*), y le invitan a unirse a una de sus fiestas sexuales en “*el sótano*”.

Y en ese sótano, bajo las malolientes calles de **Salem**, es donde aguarda **Sax** ahora mismo, junto a un secreto terrible para el que los investigadores no están preparados.

LA PENSIÓN

COME JOIN THE MURDER

The White Buffalo

Nuestra historia comienza en una repugnante pensión de la calle Clinton, en el barrio de **Red Hook** de Brooklyn. Alguien se ha cagado en el lavabo del baño compartido y el hedor de las heces frescas se atora en las gargantas de los personajes. Sonidos: hombres y mujeres en la calle corriéndose una juerga; sirenas a lo lejos; una canción lejana, triste, emergiendo de un sucio bar de copas. Ante sus ojos, una flor de carne, una orquídea roja formada por músculo y piel, los pétalos abiertos a un torso lleno de órganos ensangrentados: una autopsia perversa practicada en vida a una escuálida drogadicta. Sus manos, amputadas de forma brutal, no aparecen por ningún lado. Su boca, amordazada, en una cabeza cercenada colocada entre los pies de la víctima, con los ojos abiertos, muertos e inundados de terror. El colchón sobre el que la mujer ha sido atada, torturada, diseccionada hasta la muerte, está empapado de sangre oscura que aún gotea sobre los mugrientos tablones del suelo.

La habitación contigua ha sido abandonada por su ocupante, el agente del F.B.I. **Aldo Sax**, responsable del caso de las mutilaciones. **Sax** ha desaparecido, sin dejar más rastro que los dossiers del caso que estaba investigando, esparcidos sobre la cama desecha. Si los personajes sospechan que **Sax** es el asesino de la joven drogadicta (**Germaine**) estarán en lo cierto. Pero, ¿qué ha conducido a **Sax** a cometer tal barbarie, imitando los asesinatos que él mismo estaba investigando?

PISTAS EN LA ESCENA DEL CRIMEN:

- Los improvisados utensilios de tortura están en la estancia, cerca de la víctima, abandonados tal vez con despreocupación, tal vez con premura. Llevará un tiempo analizar las huellas. Son de **Sax**.

- Una bolsa de plástico con cierre. Contiene restos de **Polvo Blanco**. Un análisis en laboratorio revela que es DMT-7, una droga blanda que segrega el cerebro humano y por tanto se metaboliza muy bien. Se puede destilar a partir de la raíz de la acacia. En las calles de **Red Hook** la gente conoce esta sustancia como **Polvo Blanco**. Los viajes que produce son suaves y breves (unos quince minutos), con pequeños episodios alucinatorios.

- Las heridas en el cadáver son toscas y brutales, hechas con torpeza.

- Una autopsia revelará, además de lo obvio, una abundante variedad de drogas en el cuerpo de **Germaine**. LSD, cocaína, heroína, alcohol y DMT-7.

PISTAS EN LA HABITACIÓN DE ALDO SAX:

- Las ropas y objetos personales que pudiese tener **Sax** han desaparecido.

- Una libretita de notas abandonada en un cajón. Casi todas sus hojas han sido arrancadas. En una de ellas hay una tosca palabra escrita con torpeza: "**AKLO**". Aunque la escribió **Sax**, lo hizo bajo los efectos del **Polvo Blanco** y en pleno brote de locura, y un análisis caligráfico no revelará que el agente es el autor de la nota.

Los vecinos al otro lado del pasillo pueden revelar que escucharon a un hombre en la habitación de **Germaine**, hablando una gutural lengua extranjera. El desagradable conserje de la pensión asegurará que **Sax** alquiló la habitación tres días atrás, con el nombre de **Alfred Saxon**, y la ha abandonado sin despedirse y sin abonar la cuenta.



LOS DOSIERS Y LA INVESTIGACIÓN DE SAX

PROLOGUE (IDENTITY BSO)

Alan Silvestri

LO QUE SABEMOS SOBRE SAX Y SU INVESTIGACIÓN: Los personajes sabrán (el capitán **Perlman** les informará al detalle) que **Aldo Sax** estaba investigando una cadena de asesinatos (bautizados por la prensa como *Los Asesinatos de la Orquídea*) perpetrados por varios homicidas. Precisamente es la desaparición de **Sax**, y el siniestro cadáver que ha quedado a sus espaldas, lo que ha hecho que el capitán **Perlman** acuda a los personajes para asignarles el caso: su misión consiste en encontrar a **Sax** y resolver el caso de los asesinatos múltiples.

Todos los asesinatos, dieciséis en total (contando el de **Germaine**), tienen el mismo *modus operandi*: pechos abiertos como pétalos formando una macabra figura estrellada, manos y cabeza amputadas, bocas amordazadas. Tres asesinos han sido detenidos y han confesado la mayor parte de estos crímenes. Veamos sus historias:

CLIVE ELLIS: Varón blanco, un muchacho de veinte años que trabajaba como dependiente en una vieja librería. Su cuñado encontró en su congelador (el de **Clive**) doce manos humanas amputadas, envueltas en paquetes individuales. El hombre avisó al F.B.I. **Ellis** confesó sin pudor seis de los crímenes.

STEPHEN SIMMONS: Varón blanco, quince años. Asesinó a toda su familia: sus padres, su abuela, y su hermana de nueve años. Los vecinos alertaron a la policía al escuchar gritos y golpes en la casa de los **Simmons**. Cuando la policía apareció, encontró a un único superviviente: **Stephen**. Cubierto de la sangre de sus víctimas, el muchacho reconoció sin asomo de culpabilidad haber matado a toda su familia.

ARTHUR CLINE: Varón blanco, treinta y ocho años. Vivía en la calle, alcohólico y casi analfabeto. Una patrulla le sorprende paseando con tres cabezas humanas metidas en bolsas de basura. Confiesa tres crímenes. Escondía en el recto una bolsa con algo de **Polvo Blanco** y que un análisis identificará como DMT-7, un suave alucinógeno.

Esto suma trece asesinatos, de modo que restan tres crímenes sin resolver y que ninguno de los asesinos parece dispuesto a reconocer. El misterio es abrumador: dos casos de asesinato en serie, y un asesinato múltiple. Cometidos por tres varones blancos de quince, veinte y treinta y ocho años. Uno es un vagabundo, otro un librero, el último aún iba al colegio. No se conocían de nada. Ahora, los tres están reclusos temporalmente en el **Sanatorio Mental de Alta Seguridad de Haven**.

Ante este misterio es muy probable que los personajes decidan acudir al **Sanatorio de Haven**, o bien visitar las casas, ahora vacías, de **Ellis** y **Simmons**.

EL SANATORIO HAVEN

KINDERTOTENLIEDER: NUN WILL DIE SOMN' SO HELL AUFGEH'N

Gustav Mahler

El Sanatorio Mental de Alta Seguridad de Haven está cerca de New Haven, a 130 kms de distancia de Nueva York. Al salir de la ciudad dejarán atrás las enormes cúpulas de acero y cristal que cubren toda la ciudad. En pleno Bosque Roosevelt les aguarda, entre la frondosa arboleda, el monumental edificio del Sanatorio. Cruzar la barrera no será un problema si se identifican adecuadamente como agentes del Gobierno. En el interior, una huraña enfermera de moño prieto les invitará a acompañar a un guarda de seguridad, si quieren visitar directamente a los reclusos. Si tienen cita previa podrán hablar con la **doctora Chilton**, que podría acompañarles en su visita o recibirles en su ostentoso despacho. **Chilton** muestra un genuino interés en los tres pacientes, que padecen síntomas similares: sufren largos periodos de desconexión en los que pronuncian con rotunda seguridad palabras incomprensibles que, con todo, parecen conformar un idioma coherente.

Los pacientes están reclusos en celdas individuales, razonablemente cómodas. Los investigadores pueden visitarles en sus celdas, pero tal vez les resulte más cómoda la sala de visitas: una estancia estrecha, separada por un mamparo de cristal, con ambos lados comunicados por un sistema de megafonía.

CLIVE ELLIS: El librero de veinte años no se despega de su cuaderno, en el que escribe relatos de terror mediocres. Los relatos están llenos de pasajes incomprensibles, garabateados. Aunque se trata de **Aklo**, es imposible que los investigadores lo reconozcan. Si pidiesen a **Ellis** que leyese estos pasajes en voz alta reconocerían el repugnante idioma que también hablan los otros dos pacientes. En general, **Ellis** se mostrará satisfecho, incluso altruista, por haber cometido los crímenes: está convencido de haber mostrado una hermosa verdad, de haber abierto una maravillosa puerta a la percepción de sus víctimas, a las que considera salvadas y preparadas para lo que llama *La Gran Venida*. El asesino se mostrará cooperativo, aunque tímido. Si los investigadores no han manifestado interés en visitar la casa de **Ellis**, este podría ponerles en la pista pidiendo que le traigan sus relatos: *"Quisiera revisarlos, ahora entiendo lo pobres que son, pero a la luz de los nuevos acontecimientos, podría mejorarlos. ¿Mejorarlos, digo? ¿Podría convertirlos en memorables!"* Si los investigadores le mencionan a **Los Gatos de Ulthar**, el **Polvo Blanco**, el **Club Zothique**, o a **Johnny Carcosa**, se cerrará en banda y se limitará a mascullar en **Aklo** gesticulando de malas maneras.

STEPHEN SIMMONS: Este joven de quince años se muestra ale-

gre, feliz por haber ayudado a su familia a "ver" lo invisible. Hablará con los agentes con desenfado, y podría pedirles algo de música si los investigadores no han mostrado interés por visitar la casa del muchacho. Le encanta Mahler. *"Quizá podrían ustedes traerme mi colección de CDs y mi reproductor. ¿Les gusta Mahler? ¿Conocen la canción de los niños muertos?"*. Cualquier mención al **Polvo Blanco**, el **Aklo**, **Los Gatos de Ulthar**, el **Club Zothique**, o a **Johnny Carcosa** le pondrán a la defensiva. En ese momento comenzará a tararear una canción en el gutural e incomprensible idioma, fingiendo ignorar la presencia de los investigadores.

ARTHUR CLINE: El baño que le han dado y el torpe corte de pelo no disimulan un hedor soterrado, como si sus poros supurasen sudor rancio y vino barato. Su incultura es evidente de inmediato. Necesita **Polvo Blanco** y lo suplicará casi al instante. Y, claro, será complicado suministrarle estupefacientes a través del mamparo, si le visitan en la sala. Si le visitan en la celda le encontrarán dormitando, mascullando **Aklo**. Si logran sacarle alguna palabra coherente, tal vez con la promesa de conseguirle un poco de ese **Polvo Blanco**, reconocerá los asesinatos, alegando que las voces le ordenaban ayudar a esas personas, que ahora ellas están preparadas para *Recibirle*, y son más afortunadas que todos nosotros, tristes y patéticos ciegos. Si le preguntan por el camello que le suministró el **Polvo Blanco** que llevaba metido en el recto les hablará de él, aunque no conoce su nombre: *"El tipo se mueve por Red Hook y es más raro que un perro verde, ya me entienden. Va por ahí, con ese abrigo pasado de moda, y esa mascarilla en la cara como si tuviese algo contagioso. Oigan, si le pillan algo de Polvo Blanco traigan un poco para mí, ¿vale? Y no le digan que van de mi parte, ese tío me da mala espina"*. **Cline** no sabe nada de **Los Gatos de Ulthar** ni del **Club Zothique**.

Tomarse la molestia de volver con regalos para los asesinos (cuadernos de relatos, música, **Polvo Blanco**) no tendrá demasiada utilidad. Si la historia amenaza con frenarse debido a esta decisión por parte de los investigadores puedes jugar sucio y abortar su plan con algún suceso trágico, como la muerte de los tres asesinos de la forma más terrible e inexplicable que seas capaz de imaginar. Quizá las cámaras hayan captado la presencia de ciertas sombras parecidas a enormes sabuesos adentrándose en sus celdas mientras dormían.



LOS HOGARES DE SIMMONS Y ELLIS

APARTMENT #604 (SEVEN BSO)

Howard Shore

Puesto que vivía en la calle, no habrá modo de visitar “el hogar” de **Arthur Cline** en busca de pistas. Pero sí podrían visitar las casas, ahora vacías y precintadas por la policía, de **Stephen Simmons** y **Clive Ellis**.

El pequeño apartamento de **Ellis**, el librero de veinte años, es el hogar de un soltero fascinado por la literatura de horror. Los libros cubren las paredes y en algunos lugares se apilan en pequeños montones. Hay abundantes cuadernos con sus torpes relatos. Los más recientes tienen esos mismos garabatos que aparecen en el cuaderno que el joven escribe en el Sanatorio. Sobre la mesita de noche, un libro de relatos de Richard Matheson. Entre sus páginas, una entrada usada de un garito de rock llamado **Club Zothique**, de fecha reciente. En algún rincón discreto (pero no escondido) podrán encontrar algo de **Polvo Blanco**.

El joven **Stephen Simmons** vivía en una casa de un barrio agradable. Su habitación muestra su amor casi obsesivo por la música clásica en general y por Gustav Mahler en particular. Su colección de CDs y vinilos de música clásica es abrumadora... y entre ellos destaca, por su incoherencia con el resto de la colección, un CD de una banda de aspecto ruidoso: **Los Gatos de Ulthar**. Una rápida investigación sobre la banda revelará que suelen tocar en un club de **Red Hook** llamado **Club Zothique**. Quizá, en un buen escondite, el joven guarde algo de **Polvo blanco**.

EL CLUB ZOTHIQUE

VI APNET PORTEN TIL HELVETE

Carpathian Forest

Varios indicios apuntan a este ruidoso club de **Red Hook**, y sin duda los investigadores terminarán por visitarlo. Con seguridad también notarán las abundantes referencias a *Los Mitos de Cthulhu* que se presentan en el lugar: **Carcosa**, **Los Gatos de Ulthar**, el propio nombre del club... El garito es un cementerio si lo visitan por el día, pero por la noche ruge de actividad. Si los personajes lo visitan por la noche se encontrarán con un concierto de **Los Gatos de Ulthar** y con **Johnny Carcosa** rondando entre el bullicio, repartiendo drogas. Harían bien en aparecer de incógnito para no llamar la atención. Los asistentes forman un grupo heterogéneo de radicales, y abunda la parafernalia nazi.

El club está en el estómago de una vieja iglesia. En el exterior hay una larga cola de jóvenes de aspecto peligroso que el edificio va engullendo. Si los personajes entran como clientes, un tipo enorme con pinta de *Ángel del Infierno* les sellará el dorso de las manos con un signo de color amarillo. En cuanto entren les asaltarán el hedor acre del sudor y la cerveza derramada, y la oscuridad rota por los fogonazos estroboscópicos que vienen del escenario, donde están tocando los teloneros: **Las Ratas en las Paredes**. El lugar es diáfano, con una larga barra apenas iluminada en rojos, a la izquierda, y el resto del local atestado de jóvenes sacudiéndose con violencia cerca del escenario. **Las Ratas en las Paredes** están terminando su actuación y, si nada lo impide, al poco son sustituidos por **Los Gatos de Ulthar**.

Cuando **Los Gatos de Ulthar** salen a escena el público enloquece. La banda está liderada por una escuálida mujer de aspecto andrógino (se hace llamar **Randolph Carter**, y es una títere de **Nyarlatheptep**, aunque ella misma lo ignora). Los primeros acordes hacen que el público entre en un estado de paroxismo violento, empujándose y enzarzándose en breves peleas a puñetazos y patadas que se forman y disuelven con la misma rapidez. En cuanto **Carter** empieza a cantar resulta evidente que lo hace en la extraña lengua que, probablemente, los investigadores han oído antes.

Entre los asistentes es fácil localizar al camello del barrio, **Johnny Carcosa**, un joven de aspecto estraçalario. Viste una larga gabardina roja, pasada de moda, que le llega casi hasta los pies. Su pálida frente está cubierta de granos, luce un tupé grasiento, y su nariz y su boca están cubiertos por un tenue velo amarillo que se mueve cuando habla. Su voz es extraña, arrastrada y ceceante. **Carcosa** se muestra afable en todo momento, incluso si los investigadores se presentan como federales. No ofrecerá drogas si no se las piden, pero tal vez intente venderles algún objeto sexual (como un anillo para el pene de **Innsmouth**) o alguno de los horrendos dibujos de un tal

Pickman. Si le piden drogas no tendrá inconveniente en venderlas, pero todo se complicará si le piden **Polvo Blanco**. “*No hay Polvo Blanco para vozotroz, agentez, no veo el brillo en vueztroz ojos*”. Y tras esto, **Carcosa** se dará media vuelta y se perderá entre el enloquecido público. Si insisten en comprar **Polvo Blanco**, tal vez **Carcosa** ofrezca un poco a uno de los investigadores y luego le murmure un par de palabras al oído en la siniestra lengua. Aunque escuchar a **Los Gatos de Ulthar** bajo los efectos de la droga provoca cierta desazón frenética, no resulta de ningún modo tan devastador como oír esas repugnantes palabras pronunciadas por el propio **Carcosa**. Desde ese momento, el personaje comenzará un descenso a la locura que le llevará a desear cometer los mismos atroces crímenes que está investigando. Como sugerencia, al principio de cada escena posterior el jugador podría realizar un chequeo de cordura (dependerá del sistema de juego que esté usando), y cada fallo le adentrará más en el pozo de demencia del que nunca saldrá. El investigador está condenado, aunque tal vez aguante con cierto aplomo hasta el final de la aventura.

La brutalidad de la música, el violento lenguaje que profiere **Carter**, las luces espasmódicas, las drogas consumidas, están llevando al público hacia un paroxismo peligroso. Los investigadores no tienen nada que temer salvo que agredan al público o molesten a la banda, o al propio **Carcosa**. Si esto ocurre, el público se revolverá contra ellos y se verán en serios problemas. Desde el escenario, **Carter** arengará a sus fans para que despedacen a los intrusos.

De un modo u otro, **Carcosa** se escabullirá de forma tan misteriosa que parecerá producto de la magia.

Detener a **Carter** o a los músicos será satisfactorio pero poco útil, pues no dejarán de maldecir en **Aklo** y no podrán sacarles ni una palabra coherente.

Tras la visita al **Club Zothique** los investigadores deberían tener claro que **Carcosa** sabe más de lo que está dispuesto a contar, y localizarle debería ser una prioridad. No será difícil: **Carcosa** ha decidido que, con los federales pisándole los talones, es el momento de largarse a otro lugar a difundir su extraña sabiduría. No les teme, pero resultan un incordio fácil de evitar. Se ha largado a su apartamento, donde tiene su vía de escape, y es allí donde los investigadores le encontrarán si se dan prisa. Averiguar su dirección no es difícil: vive con su madre en un cuchitril de la calle **Court**. Si no se les ocurre acudir a la casa de **Carcosa** quizá un interrogatorio a alguno de **Los Gatos de Ulthar** o a alguno de los asistentes del concierto podría ponerles en la pista. “*¡Joder, no sé dónde carajo ha ido Carcosa, miren en su casa, vive con su vieja en ese edificio medio abandonado de la calle Court!*”.

EL HOGAR DE CARCOSA

WRATH (SEVEN BSO)

Howard Shore

En las alturas, la cúpula de Brooklyn cubre los edificios, con su malla de cristal y acero, mientras los investigadores se acercan al hogar donde reside **Jhonny Carcosa**: un edificio de apartamentos, viejo como la muerte, de ventanas altas, estrechas y oscuras, con algunas luces en el último piso. El edificio es una isla de miseria, aislado del resto de la manzana por un patio rodeado por un muro de cemento lleno de pintadas. Una alta verja con motivos tentaculares da al patio lleno de matorrales y mugre donde se alza el viejo edificio como un monolito impasible. La pestilencia a basura se mezcla con algo más cuando atraviesan la verja y se adentran en el patio: un hedor que no lograrán reconocer y se atascará en sus gargantas amenazando con vaciar sus estómagos.

En el muro interior, a la izquierda, entre las pintadas cutres de los gamberros, una pintura mural, desagradable. Un paisaje alienígena, un desfiladero de montañas pálidas como hueso que desemboca en una playa de aguas oscuras. En primer plano, flanqueado por las montañas, la pintura muestra algo mitad criatura, mitad planta, de colores rosáceos, una especie de árbol cárnico cuyas ramas parecen extremidades intentando abrazar al observador.

Unos peldaños sucios llevan a la entrada al edificio, una boca desdentada y maloliente. Escaleras arriba, en los rellanos, puertas tapiadas y un hedor a tierra empapada en meados cada vez más intenso, a medida que ascienden. La baranda que acompaña los escalones y los rellanos está oxidada y da a un hueco central que presagia una caída mortal. En el último rellano está el apartamento de **Johnny Carcosa**, con la endeble puerta entreabierta.

El apartamento está más allá del hedor: imposible entrar sin cubrirse el rostro, y aún así la peste se pega como ácido a las lenguas y a los ojos de los investigadores, haciendo que lagrimeen. La decoración del oscuro piso es antigua y barata, pasada de moda, con viejas fotografías de personas horribles, en marcos ovalados cubriendo las paredes cuyo papel húmedo se cae a tiras. Silencio. Habitaciones vacías, sin camas. Ni rastro de **Carcosa**, y el insoportable hedor que parece emanar de esa puerta entreabierta al final del oscuro pasillo. Y al cruzarla...

Aquí está la única cama del apartamento y, sobre ella, despatarrada y muerta, la fuente del hedor, tan potente que parece imposible. Una anciana oronda, de baja estatura, desnuda, de rostro muerto y desdentado, de cabellos ralos, con una boca que se abre en su cráneo como un tajo de lado a lado. Ni siquiera su muerte puede explicar el abominable pestazo a pescado putrefacto que emana del cadáver. En su mano inerte sostiene una navaja de afeitar ensangrentada. Su cuello ha sido rebanado con esa misma navaja, con un corte implacable. La sangre ha brotado sin límite empapando el torso arrugado, el colchón sin sábanas, los sucios tablones del suelo. La sangre aún está húmeda y gotea con parsimonia alimentando el charco oscuro del suelo. El cuerpo aún conserva un ápice de calor.

En la estancia, una mirada de juguetes sexuales y pornografía, tan retorcidos y abyectos que quitan el aliento y que, de nuevo, hacen referencia a la cultura popular de *Los Mitos de Cthulhu*: consoladores de formas tentaculares, reptilianas, insectoides, anfibias, alienígenas. Revistas con individuos disfrazados de forma aparatosa y grotesca, fornicando con ayuda de artilugios tenebrosos. Buena parte de ese material está usado, manchado y desperdigado por la habitación, pero una pequeña parte todavía espera en una caja del proveedor, medio abierta sobre la cómoda cubierta de artilugios de látex y cuero. Al fondo de la caja hay un consolador enorme, a pilas. En su interior, una bolsa de plástico, de buen tamaño, con no menos de medio kilo de **Polvo Blanco**. La tienda que envía el paquete se llama **Susurros en la Oscuridad** y está en **Salem**. De nuevo *Los Mitos*: el nombre de la tienda hace referencia a un relato de H.P. Lovecraft, quien se inspiró en la mismísima **Salem** para crear la abominable ciudad de **Innsmouth**.

Y, ¿qué hay de **Carcosa**? En algún momento los investigadores pasarán cerca de la desagradable pintura mural del patio, tal vez al retirarse del edificio. A los pies del mural les esperará **Carcosa**.

- *Le he pedido que me acompañe, pero la anziana no quería volver a su vieja patria. Zupongo que era demasiado orgullosa. Dízcúlpeme, por favor, sólo me he detenido un instante para recoger algunas cozas. Pero no puedo quedarme más tiempo, ezte zitio apezta, ¿lo notan?*

Y cuando se acerquen a **Johnny Carcosa** e intenten atraparle observarán que el joven no es más que una pintada fresca en la pared, junto al árbol de carne, tan inerte e impasible como este.



SUSURROS EN LA OSCURIDAD

THE MUMMER'S DANCE

Loreena McKennitt

Los hallazgos en la casa de **Carcosa** apuntan hasta esta tienda de **Salem**, a unas cuatro horas de distancia desde Nueva York. Si los investigadores no dan con las pistas, un conveniente uso de la tarjeta de crédito de **Sax** podría encaminarles hacia **Salem**. El viaje será tranquilo, y la carretera atravesará un pequeño bosque de espinosas acacias antes de llegar a este pueblo costero, con su aire empapado con el aroma del mar, sus edificios bajos y su ritmo tranquilo, que supondrá un cambio notable para los que vienen de la ciudad. **Salem** está cubierta por una de las monstruosas cúpulas de cristal y acero que, como caparazones alienígenas, cubren tantas ciudades.

Cuando se aproximen a **Susurros en la Oscuridad** contemplarán, a través del amplio escaparate, que el local parece más una tienda **New Age** que una boutique de sexo. El interior es amplio, durante el día iluminado por la luz que atraviesa la cristalería. Un dulce aroma a incienso llena cada rincón. Unos altavoces ocultos emiten música agradable. Hay estantes pegados a las paredes y algunos más diseminados aquí y allá, abarrotados de todo tipo de parafernalia de *Los Mitos de Cthulhu*. Hay una buena sección de música oscura, que incluye los álbumes de **Los Gatos de Ulthar**. Literatura, comics, DVDs, pinturas, juegos de rol, estatuillas, todo ello relacionado con *Los Mitos*. Una discreta cortina lleva a la parte de atrás, donde está la tienda de sexo. Es algo más pequeña, y una luz indirecta y rojiza ilumina la estancia, la alfombra de motivos acuáticos y los estantes llenos de juguetes y películas. Consoladores, máscaras, disfraces, muñecos... siempre con el disonante componente de *Los Mitos* o del océano presente en todos ellos. Al fondo,

una puerta da al hogar de los propietarios.

En la tienda hay dos trabajadores. Uno es el dueño del negocio, **Leonard Beeks**, un hombre de mediana edad, afable y dispuesto a ayudar. Si los personajes se presentan como investigadores no hará grandes intentos por simpatizar pero procurará no mostrar una actitud sospechosa. Si se da la circunstancia de que los personajes se interesan por la parte sexual o de *Los Mitos* del negocio es posible que Beeks les proponga unirse a una de sus fiestas semanales, sobre todo si muestran cierto conocimientos de *Los Mitos* (*"Ja ja ja, por lo que veo, creo que aquí van a encajar muy bien. Escuchen, de vez en cuando los auténticos devotos nos reunimos, ustedes ya me entienden. Si quieren, podrían venir a una de nuestras reuniones"*), pero jamás hará tal propuesta si sospecha que son algo más que clientes. Además, **Beeks** alquila un par de habitaciones en su casa (anexa a la tienda) y quizá las ofrezca si los personajes parecen interesados en los juegos sexuales que tanto gustan al dueño de **Susurros en la Oscuridad**.

El otro trabajador es **Charley**, un hombre en la treintena, con sobrepeso, larga melena y gafas gruesas. **Charlie** tiene un comportamiento algo retraído. Es químico y el responsable de destilar el **Polvo Blanco** que vende **Carcosa**. El **Polvo Blanco**, sin combinarse con **Aklo**, es relativamente inofensivo. De hecho, los devotos de **Salem** ignoran el uso que le da su comprador en Nueva York, así como la naturaleza del propio **Carcosa**.

Bajo la alfombra de la trastienda se oculta el temible secreto de **Susurros en la Oscuridad**.

EN LAS PROFUNDIDADES

ISOLATION

Atrium Carceri

La esposa de **Leonard** se llama **Joanie**, y es una atractiva mujer de mediana edad, de voluminosa cabellera rubia y una boca grande llena de dientes. **Leonard** la presentará a los personajes si estos son invitados a la celebración: incluso les ofrecerá una copa de vino en su casa, antes de descender a las profundidades. Dejemos algo claro: **Leonard** y **Joanie** son asesinos crueles y despiadados. Su amabilidad es una fachada y el interés que puedan tener en los investigadores es, en el mejor de los casos, sexual. También son racistas y sexistas, y emplearán un humor despectivo con cualquier personaje que no sea caucásico y varón. Si sospechan que los personajes son investigadores intentarán pasar desapercibidos, pero si son demasiado insistentes intentarán acabar con ellos, preferentemente violándoles y torturándoles antes, y si es posible con la ayuda del ser que se oculta bajo la ciudad.

Esa misma noche, los devotos de **Salem** celebrarán uno de sus ritos. Con toda probabilidad los investigadores (invitados y acompañados, o como prisioneros, o colándose como ladrones) se adentrarán en las profundidades que hay más allá de la trampilla de madera, bajo la alfombra que cubre el suelo en la tienda sexual de los **Beeks**. La escena puede tener una resolución y un tono muy diferente, dependiendo de las condiciones en que los investigadores se adentren en este terrible lugar, así que habrá que amoldar la narración a la situación.

Veamos qué se oculta bajo la trampilla y más allá.

Unas empinadas escaleras de madera descienden hasta un frío y húmedo túnel, de aspecto muy antiguo. Es amplio y está reforzado por gruesas vigas que forman sucesivos arcos en las paredes y techos. Recuerda al túnel de una mina abandonada. Las paredes están adornadas con pintadas que parecen hechas por niños, y muestran actos sexuales con criaturas grotescas, a menudo gigantescas y deformes comparadas con las figuras humanas a las que someten. El túnel avanza durante un largo recorrido, con un par de quiebros, pero sin desvíos. Si les acompaña **Leonard** tal vez les indique, hacia el final, que están bajo la vieja refinería de oro de la ciudad.

El túnel termina abruptamente en una pared lisa con una puerta de aspecto pesado. Habitualmente no se cierra con llave pero es difícil abrirla por su peso. **Leonard** puede explicar que *“pesa tanto porque está hecha de varias capas de madera y metal. Toda la sala es una especie de acumulador de energía orgonal”*. Si han sido invitados a la fiesta, en la estancia que hay tras la puerta está el resto de invitados. La habitación es una especie de mazmorra convertida en vestuario. Hay un par de bancos de madera en el suelo, y varias

perchas en las paredes, donde los participantes de la fiesta estarán colgando todas sus ropas hasta quedar desnudos. Allí estará **Charlie**, y otros dos parejas, también de mediana edad. Pasarían desapercibidos en la calle, pero aquí, desnudos, sonrientes, sin asomo de pudor, con sus miradas lascivas, resultan inquietantes. Antes o después, alguien invitará a los personajes a probar un poco de **Polvo Blanco**.

En la estancia hay otras dos puertas, no tan pesadas como la anterior, pero sí de aspecto muy robusto. A la izquierda hay una, cerrada a cal y canto, y la otra está al frente. Las llaves de estas y de la pesada puerta del túnel están en posesión de **Leonard**, que las lleva en el bolsillo de sus pantalones (y allí seguirán si se los quita). La puerta de la izquierda da a una estancia pequeña que hace funciones de laboratorio y, ahora mismo, también de celda. En esta habitación hay un par de rudimentarios bancos de trabajo y una serie de artilugios propios de un laboratorio de aficionado (ese es **Charlie**): probetas sucias, quemadores, filtros, una destartalada centrifugadora, y una pequeña cantidad de **Polvo Blanco**. Los artilugios están marcados con extraños símbolos, como si perteneciesen a un alquimista, más que a un científico. En la pared opuesta, amordazado, encadenado a la pared, inconsciente, apaleado y con terribles muestras de haber sido violado, está **Aldo Sax**. El agente siguió las pistas de su investigación hasta **Salem**, en parte interesado en resolver el caso (algo de cordura todavía brilla en lo más hondo de su mente), en parte ansioso por saber más, por buscar respuestas, por expandir su mente. Pero los devotos de **Salem** no tardaron en averiguar que **Sax** era un agente del F.B.I., de modo que le capturaron, y ahora se divierten con él. Tal vez lo hagan esta misma noche, si celebran su fiesta.

La otra puerta está al frente, entreabierta, y conduce a la que los devotos llaman **La Sala Ceremonial**. Se trata de una enorme sala cerrada, más profunda que ancha, iluminada por unos pocos fluorescentes pegados a las paredes. Casi todo la sala está gobernada por una enorme piscina de agua marina. Las aguas penetran por una verja parcialmente sumergida que hay al otro extremo de la sala. Los barrotes de acero parecen robustos, y están cerrados, y entre ellos se cuele el agua del mar que inunda la piscina. Para los personajes será innegable la sexualidad que emana de este lugar. Incluso sin desearlo, no podrán evitar sentir un fuerte erotismo salpicado de maldad, de oscuridad, como en los monstruosos cuadros de H.R. Giger.

Y en este lugar, de un modo u otro, se desatará el horror que pondrá fin a nuestra historia.

EL FINAL

ZOMBIES IN THE COACH (WORLD WAR Z BSO)

Marco Beltrami

En *La Sala Ceremonial* tendrá lugar el escalofriante final de nuestra historia. Los personajes habrán llegado hasta aquí y es el momento de enfrentarse al horror que aguarda bajo la ciudad de **Salem**. La escena final puede variar dependiendo de la situación que haya llevado hasta aquí a los personajes, así que te sugiero que te muestres abierto a la improvisación. Manten esta máxima en mente: llegados a este punto, el final debe ser peligroso (probablemente mortal), violento, aterrador e inolvidable. Aportaré algunas sugerencias basadas en posibles situaciones.

LOS PERSONAJES HAN SIDO INVITADOS A LA ORGÍA: Los devotos se desnudarán y se adentrarán en la piscina. Esta tiene poca profundidad en los primeros metros, pero el suelo es una pendiente que va descendiendo hasta cubrir por completo hacia la mitad de la balsa. Sin muchos preámbulos comenzarán la orgía y se aproximarán a los personajes confiando en que estos se muestren receptivos. Aparecerán en escena artilugios sexuales, y los devotos se mostrarán desinhibidos, formando grupos de dos, tres y cuatro personas, y entregándose a una sexualidad desenfadada al principio, pero cada vez más frenética y malhumorada. Tras los primeros orgasmos **Leonard** se sentirá complacido: *“Justo a tiempo, me parece que el grandullón viene otra vez”*, dirá mirando hacia la gran verja sumergida. Al poco, las aguas más allá de la verja se removerán y la verja comenzará a abrirse hacia la piscina, como si algo la estuviese empujando desde el túnel sumergido que se adentra en el océano. Después, hacia en centro de la piscina, podrán ver lo que parece una cartilaginosa y afilada aleta dorsal. Entonces, la criatura se alzarán en toda su envergadura y el horror atenuará los corazones de los personajes, mientras los devotos se muestran eufóricos ante su llegada.

La bestia está desnuda y no mide menos de tres metros. Su piel es verdosa y parece cubierta de aceite, dejando ver la poderosa musculatura de sus brazos y piernas. Su enorme cabeza es la de un saurio anfibio, proyectada hacia delante, sin nariz, sin orejas, con unos ojos pequeños y negros como el olvido, y una mandíbula que se abre de lado a lado, con dos filas de dientes que parecen los clavos de un ataúd. La bestia anda ahora hacia los devotos y su enorme miembro comienza a endurecerse, amenazante. La bestia, invocada por la energía sexual desatada en la sala, se dispone a dar rienda suelta a su propia lujuria. Los devotos estarán más que dispuestos a fornicar con la bestia, pero quizá tengan la deferencia de permitir a sus invitados que gocen ellos en primer lugar.

Si los personajes se brindan a participar en esta espantosa orgía, **Leonard** terminará por traer a **Sax**: *“Ey, tengo algo que os va a encantar, chicos”*. **Sax**, inconsciente, será sometido a las vejaciones que los personajes estén dispuestos a consentir. Si no se aprestan a impedir toda este terrible secuencia, este será el final de la aventura. Los investigadores abandonarán el lugar, saciados y doloridos, con sus vidas y sus mentes cambia-

das, pues el horror inicial estará ahora dejando paso a nuevas sensaciones de amor fraternal y erótico hacia los devotos de **Salem**, hacia la criatura que vive en las aguas, y hacia un nombre ignoto que resuena ahora en sus subconscientes como el tañido de una campana infernal: **Dagon**.

Claro que es más que probable que los personajes se nieguen a participar en esta barbarie. Si se revuelven contra los devotos, estos se defenderán con todo lo que tengan... que por suerte no es demasiado, salvo que **Leonard** logre acceder al vestuario, donde bajo un banco oculta el revólver de **Sax**. Por desgracia, el alboroto atraerá la atención de la bestia (si no estaba ya presente), que con toda probabilidad atacará a los enemigos de los devotos.

LOS PERSONAJES IRRUMPEN EN LA ORGÍA: En tal caso es probable que descubran a los devotos en plena diversión. Con toda seguridad esto terminará en una violenta escena, con los devotos intentando acabar con la amenaza de los agentes, y la bestia marítima ayudándoles con sus zarpas y dientes.

LOS PERSONAJES HAN SIDO LLEVADOS POR LA FUERZA: Tal vez los devotos logren llevar a nuestros personajes hasta este lugar a punta de pistola. En tal caso, los someterán a las peores vejaciones, a la espera de que la bestia llegue para terminar el trabajo. Ojalá los personajes luchen por impedirlo.

LOS PERSONAJES SE CUELAN EN LA SALA CEREMONIAL CUANDO NO HAY NADIE: Sin duda percibirán la energía flotante del lugar. Si no hacen nada por impedirlo, podrán escuchar cómo se corre el cerrojo de la pesada puerta que da al túnel, dejándoles encerrados en la gran sala: **Leonard** u otro devoto les ha seguido hasta aquí y les ha atrapado en esta trampa mortal. Pronto, su presencia atraerá a la bestia, que aparecerá con ganas de divertirse a costa de estos individuos aterrados a los que no había visto hasta hoy. Forzar o derribar la puerta del túnel es sencillamente imposible (salvo que cuenten con explosivos), así que la única salida será nadando más allá de la verja. Pero no será fácil y tal vez no todos lo logren.

Es previsible que de un modo u otro la aventura termine con un baño de sangre, y tal vez algún personaje muerto (o loco). ¿Es éste el fin del caso? Llegados a este punto, y si todo ha ido razonablemente bien, los investigadores ya han descubierto que el **Polvo Blanco** y el **Aklo**, combinados, están trastornando a algunas personas hasta el punto de cometer espantosos asesinatos (y si no han llegado a esta conclusión podría ser **Sax** quien les aclarase el asunto). Han rescatado a **Sax** (si bien el agente está completamente loco), **Carcosa** ha desaparecido y el laboratorio de **Polvo Blanco** ha sido desmantelado. No obstante, quizá aún podamos narrar un par de cosas antes de terminar...

EPÍLOGO

COME JOIN THE MURDER

The White Buffalo

Me gusta que los jugadores pronuncien unas últimas palabras al final de una aventura. En este caso, podrían explicar cómo termina la investigación y, si lo desean y son receptivos a este tipo de narración, podrían contarnos cómo finaliza la historia para sus personajes. También podemos animarles a narrar este final con algunas sugerencias que te muestro a continuación.

Si algún personaje ha ingerido **Polvo Blanco** y, bajos sus efectos, ha escuchado **Aklo**, el personaje debería estar descendiendo a los abismos de la locura. Pide al jugador que nos hable de ese descenso sin retorno. Que nos hable de cómo percibe ahora el **Espacio** y el **Tiempo**. Quizá quiera narrar un final muy concreto para su personaje, o tal vez quiera dejar su historia abierta a nuestra imaginación o, quién sabe, a una futura aventura en busca de su cordura.

Si un personaje femenino ha tenido relaciones sexuales (consentidas o no) con la bestia, puede haber quedado embarazada. ¿Cómo se sentirá al respecto? ¿Quizá sienta deseos de abandonar la ciudad y buscar un hogar cerca de la costa? ¿La perturbarán sueños vívidos y espantosos de ciudades sumergidas?

¿Se manifestará **Carcosa** a alguno de los personajes, tal vez en sueños, en **R'lyeh**? ¿O quizá en un sueño grupal? *“Ezoz putoz adoraderez de Dagon me dan ezco, oz agradezco que noz loz quitazéiz de en medio. De todoz modo, todo ezte azunto del Polvo Blanco y el Aklo empezaba a llamar demaziado la atenzión. Dezeaba abrir algunaz mentez, prepararlaz para la Gran Venida de mi Amo y Zeñor, pero hay muchoz modo, y ezte ha llegado a zu fin. Hobeiz cumplido vueztro papel en ezta hiztoria, y oz rezpeto por ello”.*

En cualquier caso, que cada jugador nos cuente con sus palabras cómo termina la historia para su personaje y no aportes nada más a sus vidas. Bastará con que describas cómo, en el firmamento, la impasible luna derrama su luz cadavérica sobre la enorme cúpula de cristal y acero que cubre la ciudad.

Fundido en negro.

Mi agradeciendo a **Las Viudas de Don Vicente**, mis amigos y compañeros de mesa. Con algunos de ellos he compartido esta aventura y la han mejorado mientras, espero, la disfrutaban. Puedes ver nuestra aventura en los canales de YouTube y de Ivoox de **Las Viudas de Don Vicente**. Espero que tú y tu grupo disfrutéis de esta aventura tanto como nosotros. Por favor, hálame de ello en cormanthalarion@gmail.com.

