



MADRE TIERRA

Una aventura para Cultos Innombrables



JULIO DE 2017
DIEGO LÓPEZ MUÑOZ
Versión 1.0

Capítulo 1. Conociendo a la Madre.

Malas noticias

Nuestra historia da comienzo en un importante hospital de la localidad en la que esté el culto de los personajes. Al mismo habrá acudido alguno de los personajes por motivos de salud, ya sea porque no se encuentra bien o para visitar a algún familiar cercano. Éste será el gancho necesario para que los personajes se involucren en la aventura ya que las noticias que dará el médico son las peores posibles para el paciente: los últimos análisis han confirmado la presencia de una enfermedad mortal para la que no existe tratamiento efectivo o que se encuentra en un estado en el que ya resulta incurable. La esperanza de vida para el paciente en cuestión es de seis a doce meses, según las estadísticas que maneja su médico.

¿De qué enfermedad se trata?

Por desgracia tenemos a nuestra disposición un amplio catálogo de dolencias para nuestro desafortunado personaje. A pesar de ello se ha optado por no poner nombre a la enfermedad y dejarla como algo abstracto, para evitar frivolarizar con un asunto de gravedad que podría herir la sensibilidad de alguno de los jugadores.

Al salir de la consulta médica o de la habitación en la que se encuentre el familiar, la presencia de una joven que se mueve entre los pacientes y familiares de la sala de espera, llamará la atención del personaje. La muchacha, que apenas tendrá veinte años, está entregando unos folletos publicitarios, al tiempo que dedica unas palabras de ánimo y esperanza que son recibidas con extrañeza y, en algún caso, incluso con indignación.

Al percatarse de que está siendo observada, la joven se acercará al personaje y le tenderá uno de los folletos. El panfleto muestra la imagen de una mujer de rasgos hindúes, vestida con el *sari* tradicional, que sonríe mientras posa para la fotografía. A su alrededor, con grandes y llamativas letras, se puede leer: *“Channa Nagarajan, terapeuta. Sanación natural. Nivelamos tu energía interior y te reconectamos a la madre tierra. Renace física y espiritualmente. Reinicia tu cuerpo. Acude a nuestra próxima reunión en tu zona. Más información en www.channanagarajan.com”*

Si el personaje demanda algo más de información, la muchacha indicará que la *swami* Channa Nagarajan se encuentra de paso por esta zona del país y que ha decidido compartir su don con aquellos a los que *“la medicina de los hombres ha dejado abandonados”*. Su caravana se encuentra situada a pocos kilómetros de donde se encuentran, en una población cercana. El evento sanador tendrá lugar en un par de días y dará comienzo alrededor de las once de la noche.

Si la conversación deriva hacia cuestiones más personales, la joven responderá con amabilidad siempre que la charla esté teniendo lugar en un tono cordial y el personaje muestre respeto por sus creencias. Dirá llamarse **Hollie Kralova**, natural del pequeño pueblecito de Elsmere, en Nebraska, aunque su apellido denota la ascendencia checa de su familia paterna. Lleva siguiendo a la *swami* por todo el país el último año y medio, desde que curó a su madre de una enfermedad que la había mantenido ciega durante veinticinco años, devolviéndole la vista con sus dotes sanadoras. El personaje no tendrá duda alguna de que se trata de una devota creyente, con una fe ciega en la persona a la que sigue.

Swami.

En el contexto de las corrientes religiosas de India, el vocablo sánscrito *swāmī* significa literalmente ‘amo de sí mismo’, pero también significa ‘señor’ o ‘dueño’. Se utiliza como signo de respeto cuando una persona se dirige a un *gurú* (maestro espiritual) y se aplica a los maestros espirituales de diferentes tradiciones y filosofías, escuelas u órdenes de diferentes religiones, en especial dentro del hinduismo. Por lo general, es un título honorario que se les otorga a los maestros de cualquier doctrina (*darshana*), que cultivan el vedānta, el yoga, etc. o bien a maestros espirituales que no son religiosos.

Hollie no se extenderá mucho más en sus explicaciones y tampoco dará detalles sobre la sanadora, más allá de describirla con palabras llenas de admiración y respeto. Si el personaje aún parece tener dudas le animará a acudir al evento y a conocerla en persona, al fin y al cabo “¿qué tiene usted que perder?”.

Si visitan la web que se anuncia en el folleto, lo que encontrarán es una única página de diseño muy simple en la que se incluye la misma información que en el folleto —hasta la fotografía es la misma—, añadiendo el lugar, la fecha y la hora del próximo evento de sanación —el único dato que parece actualizarse a menudo—. Un pequeño enlace a google maps facilita el que los visitantes localicen el sitio con exactitud.

****Pero, ¿dónde es el evento?**

Habrás advertido la ausencia de nombres de localizaciones en esta primera parte de la aventura. Esto es así de forma intencionada, para que cada Director de Juego pueda adaptarla con facilidad al entorno en el que se mueve el culto de sus personajes. A la hora de escoger las ubicaciones finales se debe tener en cuenta un único detalle: el evento tendrá lugar en los alrededores de una pequeña población que debe estar situada en las cercanías de un bosque —cuanto más grande, mejor—. Este detalle es necesario ya que será en dicho bosque en el que se desarrolle la última parte de este capítulo.

HOLLIE KRALOVA

Concepto: Creyente convencida.

Cita: “Quiere a la Madre y ella te querrá a ti.”

FORTALEZA 4 Chica de campo
REFLEJOS 3 Coger al vuelo
VOLUNTAD 3 Voluntariosa
INTELECTO 2 No lo pilla a la primera

🧠 5 Ha trabajado desde pequeña
🧠 5 A puñetazos con sus hermanos
🗨️ 4 Entusiasmo contagioso
👁️ 5 Espiar lo que hacen otros
🎭 4 Disimular
📖 2 Lee con dificultad
🐄 4 Cuidar el ganado
👩 2 Enseñanzas de la Madre

Aguante: 5 Resistencia: 15
Entereza: 4 Estabilidad mental: 12
Iniciativa: 4 Defensa: 13
Bonificaciones al daño: +2/+1

— Desciende de inmigrantes checos por rama paterna.
— Lleva siguiendo a Channa Nagarajan desde hace año y medio.
— La sanadora devolvió la vista a su madre tras veinticinco años ciega.

Buscando información sobre Channa Nagarajan.

Es posible que los personajes deseen averiguar algo más sobre la misteriosa sanadora antes de acudir al evento del fin de semana. Si realizan una búsqueda por internet, una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN les permitirá encontrar información al respecto. El resultado de la prueba determinará qué es lo que encontrarán exactamente.

Resultado fácil (10). Los personajes localizarán algunos recortes de prensa que hacen mención a otros eventos anteriores. La información es bastante escasa y en algunos casos es poco más que un anuncio. Las noticias aparecen en periódicos de tirada local, como noticias de relleno, y los eventos siempre parecen tener lugar en pequeñas comunidades del ámbito rural.

A continuación puedes ver un ejemplo del tipo de noticia que pueden encontrar, extraída de las páginas del Montana Standard, un periódico impreso en la localidad de Butte, Montana. La noticia está fechada el lunes 21 de Marzo de 2016.

Milagro en Wise River

CHUCK SMITH

chuck.smith@mtstandard.com

Más de trescientas personas se reunieron anoche bajo una carpa, en la pequeña localidad de Wise River, con motivo de un evento de carácter místico—religioso. La mayoría de los asistentes eran enfermos, personas afectadas por algún problema de salud para los que la medicina no ha sido capaz de dar respuesta. Algunos de ellos provenían de localidades tan lejanas como Shelby o Billings, atraídos por la promesa de curación realizada por la conductora del evento, la autoproclamada sanadora Channa Nagarajan.

El evento comenzó puntual, con la sanadora ataviada con un traje típico hindú, moviéndose entre los asistentes y haciéndose oír con la ayuda de un micrófono. Dotada de un magnetismo natural y haciendo gala de un discurso fluido, cargado de optimismo y esperanza, la comunión con los asistentes fue instantánea. Al mismo tiempo, sus ayudantes se movían entre el público solicitando una pequeña aportación monetaria a modo de donativo.

Tras una primera parte centrada en su discurso sobre la necesidad del retorno a las raíces y la reconexión con la Madre Tierra, el evento prosiguió con el acto curativo. Los ayudantes de la sanadora escogieron a media docena de personas que subieron al estrado, algunas con evidente dificultad a causa de sus males. Una vez allí, acompañada de cánticos a la Madre Tierra, Channa Nagarajan realizó su milagroso acto, imponiendo las manos sobre cada uno de los elegidos. La mejoría, ante el asombro de todos los asistentes, fue inmediata y evidente. Tras la curación, visiblemente agotada, la sanadora se retiró y sus ayudantes dieron por finalizado el evento.

Pese a que fueron muchos —la gran mayoría en realidad— los que no obtuvieron el premio que buscaban, apenas hubo protestas entre los asistentes que no habían sido escogidos. Muchos de ellos incluso decidieron unirse a la caravana de la sanadora, dispuestos a seguirla hasta su siguiente evento en una suerte de peregrinación en busca de la curación final. No son pocos los que la acompañan de esta forma, aunque algunos —como pudimos averiguar después— fallecen por el camino antes de tener la oportunidad de ser escogidos.

¿Milagro o fraude? Con sinceridad, no sabría dar una explicación racional a la experiencia vivida anoche en Wise River. O bien es el fraude mejor montado de la historia, o bien nos encontramos ante una persona excepcional con una capacidad única.

Si los personajes quieren contactar con el periodista que redactó la noticia, podrán hacerlo con facilidad a través del periódico o mediante su correo electrónico. Si hacen referencia Channa Nagarajan captarán su atención de inmediato. Chuck quedó muy impresionado con lo que vio aquella noche. Con sinceridad cree que presenció algún tipo de milagro, sin embargo tuvo que suavizar el tono en el artículo a petición de su editor. Como el mismo afirmará, sabe que es una completa locura pero, durante un instante aquella noche, sintió deseos de dejarlo todo: su trabajo, su familia, toda su vida, para unirse a aquellas personas que habían depositado su fe en Channa Nagarajan y el culto a la Madre Tierra. No ha vuelto a tener contacto con la sanadora ni con sus fieles desde entonces.

Resultado medio (15). Los personajes localizarán un hilo de un foro en el que varios usuarios hablan sobre la sanadora y uno de sus eventos. Los mensajes son un tanto desordenados, con comentarios tanto a favor como en contra que se suceden a lo largo de varias páginas hasta que la conversación deriva en insultos y menosprecios, finalizando de forma abrupta. Los mensajes están fechados en Noviembre de 2015 y hacen referencia a un evento realizado en Bixby, Missouri, en Octubre de ese mismo año.

Lo más interesante lo encontrarán en los primeros mensajes, antes de que la discusión suba de tono y el hilo pierda interés. Intentar rastrear a los usuarios no sirve de nada: uno se dio de alta con datos falsos y no participa desde hace más de un año, el otro perfil ha sido borrado.

4—Nov—2015/23:12 MikSm34 [FOTO] Miembro Ago 2013 / 128 mens. Lugar: desconocido	La estafa mística Perdona que te diga que eso que comentas es MENTIRA. Simple y llanamente. Yo fui acompañando a mi tío, llegamos los primeros y estábamos sentados en el pasillo. La tipa esa pasó por nuestro lado y lo tocó, poniendo los ojos blancos y todo. Para nada. Al final pasó de largo y luego sus ayudantes escogieron a otros. A lo facilito. Gente con cataratas, piedras en el riñón y mierdas de esas que no se pueden comprobar. Las enfermedades gordas de verdad, las que se pueden ver, a esas ni se acerca. Mucho cuento es lo que tiene. Y encima mi tío la defiende. Coño, que hasta le dejó 100 pavos en la cesta y quiere volver otra vez. ¡Os voy a denunciar!
4—Nov—2015/23:19 GoddessServant [FOTO] Miembro Feb 2011 / 746 mens. Lugar: Missouri	La estafa mística Sin duda lo que la swami Channa notó al tocar a tu tío es su falta de fe. Si no crees en la Madre y en su poder de sanación, ¿para qué perder el tiempo contigo? Mi madre tenía cáncer, ¿vale? CÁNCER (yo también se gritar para llamar la atención, listillo). Tampoco la escogió durante la sanación pero después nos quedamos a hablar con ella y vio que, de verdad, creíamos en ella y la Madre. Nos invitaron a ir con ellos al bosque al día siguiente para un ritual mayor. Una curación para las enfermedades más graves. Invitaron a dos personas más y ninguna era tu estúpido tío. Y ahora los tres están curados gracias a la Madre. Iä!

Resultado difícil (20). Los personajes encontrarán una entrada de un blog que lleva sin actividad desde el año 2014. El blog se llama “La Verdad sobre...” y tiene un montón de artículos de carácter conspiranoico en los que su autor desmiente todo tipo de bulos que corren por la red. El texto que llama la atención de los personajes es de Julio de 2014 y el blog tan solo tiene otras dos entradas en Agosto y Septiembre de ese mismo año.

La entrada en cuestión habla sobre Channa Nagarajan y su “circo ambulante de sanación”, centrándose en la figura de su carismática líder. El autor asegura que la supuesta sanadora solo es hindú en parte. Concretamente la parte correspondiente a los genes de su abuelo materno, Ganesh Nagarajan. Su nombre real sería April Fisher, hija de Thomas Fisher y Kala Nagarajan. El texto continúa con algunos detalles sobre su familia: su padre, un modesto profesor de primaria de un pequeño pueblo de Wyoming; y su madre, una ama de casa cuyos problemas de salud la llevaron a una prematura muerte cuando Channa era tan solo una adolescente. Posteriormente —siempre según las “investigaciones” del autor— la joven acabaría entrando a formar parte de una secta de carácter religioso—naturista hasta su “reaparición” en algún momento de 2012.

Los datos son difíciles de corroborar. Los nombres que cita y sus direcciones se corresponden con gente real, ya fallecida, pero no hay forma de seguir ese rastro hasta Channa de una forma clara. Tampoco es posible afirmar que sean falsos. Averiguar la verdad implicaría viajar hasta Wyoming y realizar una investigación sobre el terreno en la que los personajes es poco probable que se involucren, pero que confirmaría todo lo que se afirma en el blog.

El autor, que responde al *nick* “TheTruTh”, es imposible de localizar y, aunque una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad difícil (20) permite rastrear la IP hasta una población de Minnesota llamada Remer, la pista parece perderse ahí. Sin embargo, si deciden indagar en la prensa local (mediante una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad media [15]) o hacer alguna llamada de teléfono al ayuntamiento de Remer o a la oficina del sheriff del condado de Cass en Minnesota (mediante una prueba

de VOLUNTAD + INTERACCIÓN a dificultad media [15]) podrán encontrar una pista, siempre que ciñan su investigación a las fechas adecuadas: a finales de Septiembre de 2014 un joven de unos 20 años, que respondía al nombre de Davin Hurley, desapareció en los bosques de los alrededores de la población. Su cadáver fue encontrado flotando en el lago Birch unos días después, con el cuerpo amoratado y señales de haber sido maniatado y asfixiado hasta la muerte con algún tipo de cable grueso o algún tipo de manguera de goma. Las mismas fuentes pueden confirmar que Channa Nagarajan y sus seguidores —por aquel entonces un grupo de apenas media docena— estuvieron en el pueblo en el verano de ese mismo año.

No hay modo de saber a ciencia cierta a estas alturas si Hurley era “TheTruTh”, pero las fechas encajan y el perfil del muchacho, también.

El evento.

Si finalmente deciden acudir a conocer a la sanadora, los personajes deberán desplazarse hasta la pequeña localidad en la que el evento tendrá lugar. En seguida advertirán es que no son, ni mucho menos, los únicos que han decidido acercarse. Situada en una explanada a las afueras del pueblo, una enorme carpa circular de color blanco domina la vista. Unos cuantos carteles y una pancarta muestran la imagen de la sanadora sobre un mensaje que reza: “Reencuéntrate con la Tierra”. Alrededor de la carpa, varios centenares de personas parecen llevar ya algunas horas congregados: hay gente comiendo alrededor de improvisadas barbacoas, grupos de gente rezando, meditando o conversando, y una importante cantidad de vehículos aparcados en las cercanías. Un grupo de voluntarios ayuda a los recién llegados a encontrar un lugar donde dejar su coche y les dan la bienvenida en nombre de la *swami* Channa Nagarajan. Es fácil reconocerlos porque todos visten camisetas blancas con el mismo mensaje de la pancarta y la fotografía de la sanadora impresa en la espalda. Los personajes no tardarán mucho en localizar a Hollie entre los voluntarios si deciden buscarla.

Tras la carpa hay una zona en la que se encuentran los vehículos de la sanadora y sus ayudantes. Un pequeño perímetro, formado por vallas móviles, deja clara la intención de mantener fuera a los curiosos, aunque lo que realmente impide que nadie se cuele son los tres jóvenes fornidos que se encuentran de guardia. Los muchachos responderán con amabilidad a cualquiera que se acerque, pero no permitirán pasar a nadie, invitándolos a regresar con el resto de visitantes y a esperar que dé comienzo el evento. Si no les dejan otra opción, ninguno de los tres dudará en recurrir a la fuerza para expulsar a los intrusos que no se atengan a razones. Por supuesto si entrasen en juego armas de fuego o la situación se descontrolase gravemente de alguna otra forma, Channa Nagarajan saldría de la caravana para hacerse cargo e intentar solucionar el problema de forma rápida y discreta.

Entre los vehículos aparcados hay varias furgonetas, un camión de tamaño considerable y varios autos caravanas. Una de estas auto caravanas es un vehículo de auténtico lujo y enorme tamaño, sin duda el hogar de la sanadora. También les llamará la atención un pequeño remolque tapado con una lona, con las dimensiones propias de una jaula para animales.

ESCOLTAS DE CHANNA NAGARAJAN

Concepto: Fornido servidor de la Madre.


Cita: “Se lo voy a pedir amablemente solo una vez más.”

FORTALEZA 6 Belleza griega


REFLEJOS 4 Veloz


VOLUNTAD 3 “Si, swami.”


INTELECTO 2 Poca iniciativa

 6 Ni un gramo de grasa



 6 Combate sin armas

 2 Trato amable

 5 Vigilar

 3 Poner excusas

 2 Escuela secundaria

 3 Atleta
 2 Enseñanzas de la Madre
 Aguante: 7 Resistencia: 21
 Entereza: 4 Estabilidad mental: 12
 Iniciativa: 5 Defensa: 15
 Bonificaciones al daño: +3/+1
Ataque: Porras y palos +10 (C+3)

Entre la gente

Los personajes pueden hacer tiempo recorriendo la explanada. El ambiente es ligeramente festivo y la positividad que se respira resulta contagiosa. No pasará mucho tiempo antes de que algún desconocido los invite a unirse a ellos, ya sea para compartir unas hamburguesas o para rezar en grupo. La sensación resulta extraña cuando lo que más abunda entre el grupo de asistentes son personas enfermas o aquejadas de dolencias para la que no han encontrado otra cura que acudir a este lugar. Sin embargo estos enfermos son los primeros en mostrar una sonrisa mientras sus ojos brillan con esperanza.









Pasar unos minutos rodeado de estas personas será suficiente para que esta sensación de euforia contenida acabe afectando a los personajes. Cada uno de ellos deberá realizar una prueba de VOLUNTAD contra una dificultad 10. En caso de fallar deberán anotar un aspecto temporal en su hoja: *“contagiado por el ambiente”*. Aquellos que superen la prueba serán consciente de que esa sensación se ha apoderado de sus acompañantes, quienes, por supuesto, no admitirán sentirse diferentes a cuando llegaron. Si los personajes son capaces de comprobar mediante habilidades arcanas —por ejemplo, utilizando el Signo de Voor— que existe un aura de influencia mágica sobre todo este lugar, podrán realizar una nueva prueba de VOLUNTAD para sobreponerse a dicha sensación. Después deberán hacer una prueba de Entereza de estupor (dif. 12, 1/m).

Mientras esperan, también tendrán ocasión de fijarse con más detalle en los voluntarios. Será difícil saber con exactitud cuántos hay, pues van y vienen entre la gente y algunos están realizando los últimos preparativos en el interior de la carpa, pero los personajes podrán estimar alrededor de una veintena de hombres y mujeres. Un prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad fácil (12) les revelará algunos detalles que quizás les resulten sorprendentes: todos ellos parecen encontrarse en una franja de edad de entre los veinte y los treinta años, están en un estado físico y de salud envidiable —cuerpos bien formados, fuertes y atléticos, hermosos de una forma indefinible— y, además, un buen número de las mujeres se encuentran embarazadas. En algunas apenas empieza a notarse, pero otras se encuentran en etapas bastante avanzadas. Si los personajes preguntan expresamente, lo que no se ve por ninguna parte son niños o bebés.

HIJAS DE LA TIERRA

Concepto: Entregadas servidoras de la Madre.

Cita: “La vida es un regalo y se la debemos a Ella.”

FORTALEZA 4 Belleza indefinible
REFLEJOS 3 Equilibrada y ágil
VOLUNTAD 4 Fe ciega
INTELECTO 3 Atenta
 4 El embarazo la hace precavida
 3 Improvisar un arma
 4 Discurso esperanzador
 4 Identificar candidatos
 3 Ocultar sus intenciones
 3 Viaja por todo el país
 3 Trabajadora voluntaria
 2 Enseñanzas de la Madre
 Aguante: 6 Resistencia: 18
 Entereza: 5 Estabilidad mental: 15

Iniciativa: 4 Defensa: 12
Bonificaciones al daño: +1/+0

HIJOS DE LA TIERRA

Concepto: Entregados servidores de la Madre.

Cita: “La vida es un regalo y se la debemos a Ella.”


FORTALEZA 4 Físico atractivo


REFLEJOS 3 Movimientos precisos


VOLUNTAD 4 Creyente


INTELECTO 3 Impulsivo


 4 Montar la carpa


 3 Pelear en grupo


 4 Ganarse la confianza

 4 Encontrar intrusos

 3 Pasar desapercibido

 3 Autodidacta

 3 Trabajador voluntario

 2 Enseñanzas de la Madre

Aguante: 6 Resistencia: 18

Entereza: 5 Estabilidad mental: 15

Iniciativa: 4 Defensa: 12

Bonificaciones al daño: +1/+0

Empieza el show

Unos minutos antes de las once de la noche, la carpa abrirá sus puertas y recogerá varios de los toldos laterales, dejando vía libre para que la marea de gente acceda al recinto con facilidad. En el interior las sillas se encuentran distribuidas en pequeños grupos, dejando una red de pasillos que permite llegar con comodidad a casi cualquier punto. Las sillas están orientadas hacia una tarima elevada que carece de cualquier tipo de decoración, con la excepción de un cartel al fondo que repite el mismo mensaje de los carteles exteriores. Los voluntarios esperan repartidos por los pasillos, redirigiendo a la gente de un lado a otro. Si los personajes se fijan en su actitud, una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (15) les permitirá darse cuenta de que algunas personas están siendo ubicadas de forma intencionada en lugares concretos de la sala, aunque separados entre sí. Los personajes podrán sentarse libremente donde deseen.

La sanadora hará su aparición unos minutos más tarde, cuando ya todo el mundo esté sentado y esperando. Entrará a la carpa por un lateral y subirá directamente a la tarima. Aunque los personajes ya la han visto en una fotografía, en persona Channa Nagarajan no parece la líder de un culto religioso de ningún tipo: de edad y estatura medias, rostro amable pero no especialmente atractivo, vestida con un sencillo *sari* de color blanco, sandalias cómodas y apenas un par de adornos más. Solo sus rasgos, en los que se aprecia su ascendencia hindú, la distinguirían entre la multitud allí reunida.

La cosa cambiará cuando comience a hablar. Channa Nagarajan es una oradora excepcional y apenas necesita unos minutos para lograr captar la atención de todos los asistentes. Su discurso se centra en la necesidad de recuperar la conexión perdida entre el hombre y la naturaleza, causa de la mayoría de los males que la humanidad padece. Con una prosa fluida y accesible, pronto los detalles de su exposición se difuminan entre la marea de emociones que produce escucharla, hasta que al final, tan solo queda la sensación de estar de acuerdo con lo que ella predica.

****NOTA.**

Por supuesto lo que Channa Nagarajan está haciendo mediante su discurso es un uso mayor de una de sus habilidades arcanas: *La voz de la Madre*, lo que le permite afectar a toda la multitud allí reunida. El Director de Juego deberá hacer la prueba correspondiente, con una dificultad objetivo igual a 20 + VOLUNTAD. Si hay personajes que se vieron afectados por la sensación general de euforia que rodea al evento, el DJ podrá invocar dicho aspecto para repetir los dados de la forma habitual y mejorar sus posibilidades de éxito sobre ellos. Los valores de características y habilidades de la sanadora se ofrecen más adelante en este capítulo. *La voz de la Madre* es el nombre por el que la sanadora conoce a la habilidad arcana *Susurros* (*Cultos Innombrables*, pag. 192).

Tras el discurso, la sacerdotisa procederá a “*ofrecer el Don de la Madre*” a algunos de los presentes. Se moverá por entre el público, observando a unos y otros, extendiendo sus manos e invocando la benevolencia de la Madre hasta escoger a media docena de personas. Estas personas serán, por supuesto, aquellas que los voluntarios situaron expresamente en asientos concretos. Mientras esto ocurre, varios de los voluntarios estarán pasando un cesto en el que los asistentes dejarán dinero. Mucho dinero. De hecho, si los personajes han sido afectados por *La voz de la Madre*, también ellos aportarán todo lo que lleven encima para favorecer la causa de Channa Nagarajan.

Las personas elegidas subirán con la sanadora a la tarima donde, acompañada de gestos, cánticos y demás parafernalia, Channa Nagarajan invocará a la Madre “*para que libere de sus males a esas personas y los vincule de nuevo a la tierra.*” Durante el cántico utilizará palabras ininteligibles para el público pero que un personaje puede reconocer con una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15).

“Iä! Shub-Niggurath! Iä! Gofnn hupadgb Shub-Niggurath!”

Tras el cántico y la imposición de manos, las personas elegidas —enfermas y débiles todas ellas— parecerán liberadas de todos sus males: caminarán con normalidad, habrán recuperado un aspecto saludable y se mostrarán vigorosas y llenas de energía. El efecto más evidente tendrá lugar sobre una muchacha de apenas dieciséis años. La joven había subido al escenario con ayuda de un bastón y evidenciando una fuerte cojera debida a una malformación en una de sus piernas. Tras la sanación ambas piernas se verán fuertes y bien formadas, perfectamente sanas. Observar este milagro requerirá de una prueba de Entereza de miedo (dif. 15, m/mC).

La pérdida de estabilidad afectará al público de formas muy diferentes. La mayoría reaccionará con asombro y admiración, alabando a la sanadora con fervor; otros se marcharán del lugar, atemorizados o gritando; varios perderán el conocimiento. Los voluntarios intentarán atender o calmar a aquellos que lo necesiten, pero habrá una figura que reaccionará de una forma inesperada y peligrosa...

El fanático.

En medio del caos que se formará tras las sanaciones, un hombre se alzarán de su asiento y avanzará hacia el estrado profiriendo insultos contra la sanadora, acusándola de asesina y bruja. Uno de los voluntarios le saldrá al paso sin percatarse de que el hombre camina con un arma en sus manos. El disparo derribará al muchacho y el pánico se adueñará de la carpa.

Los personajes se encontrarán demasiado lejos para poder intervenir de forma inmediata. Si desean hacer algo tendrán que arriesgarse a atacarle a distancia entre la multitud que intenta huir de la carpa o abrirse paso entre ellos para acercarse. Cualquier acción a distancia contará con la cobertura de la gente, lo que le dará una bonificación a la defensa (sumaremos un +4 al valor de Defensa del fanático) y podrá ser invocado para dificultar la prueba. Para acercarse habrá que superar una prueba de FORTALEZA o REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad media (17), lo que permitirá llegar hasta una zona despejada, ya que la gente intenta alejarse del arma.

El tipo intentará disparar a la sanadora y, si los personajes no logran impedirlo, al menos tendrá ocasión de hacerlo durante el primer asalto tras su aparición. Después de eso, Channa Nagarajan habrá logrado salir de la carpa —quizás herida— a cubierto tras sus voluntarios, quienes recibirán cualquier disparo posterior que el fanático realice con éxito.

Con intervención de los personajes o sin ella, el tipo será derribado y detenido en pocos asaltos. Los voluntarios lo reducirán y desarmarán, encerrándolo posteriormente en el maletero de uno de sus vehículos, maniatado, a la espera de que llegue la policía.

ZACHARY MOONEY

Concepto: Padre loco de dolor.

Cita: “Entregaste a mi hija a la Oscuridad y al Demonio.”

FORTALEZA 4 Fibroso

REFLEJOS 4 Gran zancada

VOLUNTAD 4 Obsesionado con una idea

INTELECTO 3 Impulsivo

🗡️ 4 Esquivar

🗡️ 5 Pasado militar

🗨️ 3 Contar su historia

🗨️ 3 Recordar detalles

🗨️ 5 Camuflarse entre la gente

📖 3 Educado en la parroquia

🔨 4 Obrero de la construcción

🗡️ 2 Supersticiones rurales

Aguante: 6 Resistencia: 18

Entereza: 5 Estabilidad mental: 15

Iniciativa: 5 Defensa: 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Revolver +9 (mM+1)

— Pasó tres años en el ejército pero fue expulsado por su carácter indisciplinado.

— Quedó viudo muy pronto, al fallecer su mujer en un accidente de tráfico múltiple.

— Su única hija se unió al grupo de la sanadora tras ser curada de una grave enfermedad respiratoria, pero regresó a los pocos meses, embarazada y aterrorizada.

— Su hija murió durante el parto, al dar a luz a una criatura monstruosa que Zachary ahogó en el pozo.

Conociendo a Channa Nagarajan

Las cosas tardarán un buen rato en calmarse. La policía llegará y tomará testimonio a cuantas personas pueda, aunque la gran mayoría de los asistentes hará rato que se habrán marchado a casa. Zachary, si ha sido capturado con vida, será detenido y trasladado a prisión a la espera de juicio. La sanadora rechazará interponer una denuncia contra él, disculpando sus actos “*impulsados por el dolor y la ignorancia*”, y asegurando que su vida “*está en manos de la Madre y sus designios*”.

Si los personajes han intervenido en favor de la sanadora, alguno de los voluntarios —Hollie, si han hecho buenas migas con ella— les pedirá que no se marchen, pues la *swami* quiere agradecerles su ayuda personalmente.

Si no han intervenido pero solicitan hablar con ella —al fin y al cabo han sido testigos del poder real que ostenta—, serán interrogados sobre sus motivos. Si hacen mención a la terrible enfermedad que los ha traído hasta aquí, el voluntario les asegurará que comparte su dolor pero que son muchos los que demandan la atención de la sanadora. La oportuna aparición de Hollie cambiará su fortuna y, tras hablar unos minutos con su compañero, la chica les asegurará que podrán ver a la *swami* si son tan amables de esperar un rato.

Si no se dan ninguna de las dos circunstancias anteriores, antes de que se marchen Hollie les dará alcance y retendrá al personaje al que conoció en el hospital. Le pedirá que no se marche todavía, que su caso es “especial”, como el de algunos más, y que la *swami* quiere conocerle en persona. Por supuesto sus amigos pueden acompañarle si lo desean.

Serán cerca de las dos de la madrugada cuando la situación al fin regrese a la normalidad. Los personajes habrán pasado el rato en la compañía de otros asistentes al evento, atendidos por los voluntarios, quienes han repartido café, bocadillos y unas mantas para hacer más cómoda la espera. Las personas que los acompañan son todas ellas enfermos terminales o con lesiones incurables. Casos tan graves como el del personaje protagonista. Para todos ellos, ésta es su última esperanza de salvación.

Stanley Bauer. Era abogado en un bufete de una capital cercana —el lugar exacto dependerá de dónde se esté desarrollando la aventura—. Le diagnosticaron la enfermedad de Creutzfeldt—Jakob hace dos meses y ya comienzan a manifestarse los primeros síntomas severos: alteración de la visión, movimientos corporales incontrolados, demencia senil. Viene acompañado de su hija, **Dorothy**, quien estaba segura de estar perdiendo el tiempo y alimentando falsas esperanzas hasta hace unas horas. Lo que ha visto la ha hecho dudar y ahora quiere saber más.

Eloise y Frank Edwards. Son matrimonio y ambos rondan los sesenta años. Frank está absolutamente enamorado de su esposa, la cual sufre de Alzheimer en un estado muy avanzado. Hace meses que no reconoce a su marido, aunque se deja guiar por él con cierta docilidad y reacciona positivamente a sus muestras de cariño.

Juan Diego Espinar. Es el más joven de los presentes, con veintiséis años recién cumplidos. Se desplaza en una silla de ruedas motorizada ya que su cuerpo está paralizado de cintura para abajo a consecuencia de un disparo que le alcanzó la columna. Era un buen policía, con un brillante futuro. Le acompaña su hermana, **María Luisa**, ella es la verdadera creyente de los dos. Juan Diego se deja llevar, sumido en una profunda depresión que le ha llevado a intentar suicidarse en dos ocasiones.

Hollie será la encargada de acompañar a cada una de las parejas hasta su cita con la sanadora. Los primeros serán Stanley y su hija. Pasarán casi media hora en el interior de la enorme auto caravana y al salir la expresión de sus rostros resultará difícil de interpretar. Sumidos en sus pensamientos, los verán subir al coche de Dorothy y alejarse sin intercambiar palabra, ni entre ellos ni con nadie.

A continuación acudirán los Edwards. Pasarán con la sanadora unos quince minutos y, al marcharse, Frank se despedirá del resto desde lejos de camino al coche. Su expresión parece decidida y animada. Antes de arrancar su vehículo bajará la ventanilla y les gritará: “*¡Espero verles mañana!*”

Juan Diego y María Luisa serán los siguientes. No pasarán mucho tiempo dentro, apenas diez o quince minutos. Cuando salgan verán a los hermanos discutir acaloradamente, aunque solo es Diego el que parece enfadado, la expresión de María es de determinación y, además, podrán ver que ahora viste una de las camisetas blancas de los voluntarios. La discusión proseguirá mientras se montan en el coche pero no podrán ver mucho más ya que ha llegado el momento de conocer a su anfitriona.

Los personajes serán los últimos en visitar a la sanadora. Ya no quedan visitantes en la zona y, mientras Hollie los acompaña hasta la enorme auto caravana situada tras la carpa, podrán ver a algunos de sus compañeros retirando las sillas y desmontándolo todo. Si preguntan por ello, la chica les confirmará que nunca realizan dos eventos de sanación en el mismo lugar y que en un par de días estarán de nuevo en la carretera.

El interior de la caravana es espacioso y moderno. Channa Nagarajan se habrá cambiado de ropa y les estará esperando tomando un té caliente. Si resultó herida durante el evento podrán ver que luce un aparatoso vendaje. Tras invitarles a acomodarse, les ofrecerá algo de beber y se sentará junto a ellos.

Tras agradecerles su intervención con el agresor —si es que, efectivamente, tomaron parte en ello— la sanadora se interesará por los motivos que los han llevado a verla, escuchando lo que tengan que decir y mostrando su preocupación cuando le hablen de la enfermedad. Llegado el momento oportuno o respondiendo a las preguntas de los personajes, la sanadora tomará la palabra para resolver todas sus dudas. A continuación se indican algunas de las cuestiones que pueden salir a la luz:

— Shub-Niggurath es el verdadero nombre de una deidad que, en otros tiempos y culturas, fue conocida como Madre Tierra o Gaia, entre otros. Aun así a ella le gusta seguir llamándola la Madre, porque resulta más sencillo y familiar a la hora de acercarse a aquellos que la necesitan.

— Su primer contacto con la Madre tuvo lugar en su juventud, cuando huyó de casa tras la muerte de su madre. Anduvo perdida durante un tiempo y llegó a ser captada por una secta naturalista llamada Adoradores de Gaia, que se ocultaba ilegalmente en el parque nacional de Yellowstone. Ellos la condujeron hasta Shub-Niggurath aunque ni siquiera eran conscientes del poder con el que estaban tratando. De eso hace tan solo unos años. Ella fue capaz de interpretar correctamente los textos en los que aquel grupo basaba sus creencias y llamar a los servidores de la Madre. Estos servidores, verdaderos hijos de la Madre, le concedieron los dones que ahora comparte con el mundo y castigaron a los falsos adoradores.

— Es cierto que ha cambiado su nombre y que hay cierto espectáculo en lo que hace. También que utiliza los eventos para recaudar dinero, algo necesario ya que viajar es caro y cada vez son más los seguidores que la acompañan, a los que debe vestir y alimentar. Sin embargo, pese a todo ello, considera que lo que devuelve a cambio justifica de sobra sus actos. Sin toda esa parafernalia, su mensaje y su Don no llegarían ni a la décima parte de los que ahora acuden. Ya lo intentó de la otra forma y no funcionó.

— Sus dones son limitados cuando se encuentra lejos de la influencia de la Madre, como sucede en estos momentos. Por eso ha de escoger con cuidado a quienes sanar en sus eventos. Intentar sanar una enfermedad o una lesión como la que ha traído a los personajes podría consumirla por completo o, incluso, llegar a matarla. Siempre finaliza las sesiones terriblemente agotada.

— Mediante los rituales adecuados y en un entorno afín a la Madre, como en el interior del bosque junto al que se encuentran, es posible pedir la ayuda de sus servidores. Con su poder combinado, cualquier cosa es posible, incluso la sanación completa de males mucho mayores. Quizás incluso el mal que aflige a los personajes. Siempre realiza uno de estos rituales el día siguiente al evento de sanación a los que invita a unos cuantos elegidos. Los personajes pueden formar parte de ese grupo de elegidos si lo desean.

— Acudir al ritual implica aceptar ciertas condiciones y asumir ciertos riesgos. En primer lugar, los siervos de la Madre siempre reclaman algo a cambio de su ayuda. Pese a que ya lo han hecho muchas veces antes, en ocasiones las exigencias de estos seres no son fáciles de satisfacer y, desde luego, negarles lo que piden no es una opción. En segundo lugar, el ritual requiere una comunión total entre los participantes, un retorno a las raíces más básicas de la humanidad y una fusión completa con la naturaleza. Para alcanzar este estado es necesario realizar determinados cánticos, entregarse a danzas rituales y consumir ciertas sustancias que sumen al grupo en un estado de euforia y pasiones desatadas. En este estado es habitual que el grupo se entregue a actos sexuales o de violencia, aunque hasta el momento nunca han tenido que lamentar daños de gravedad. El hecho de que una gran parte de las voluntarias se encuentre embarazada se debe a su participación en estos rituales, claro.

Channa Nagarajan proporcionará estas explicaciones con naturalidad. No intentará justificar sus creencias o convencer a los personajes de nada, si no están dispuestos a creer pueden irse por donde han venido. Se limitará a ofrecerles una oportunidad por si desean aprovecharla. Su interés en los personajes no es mayor que el que tiene en las otras parejas que han pasado antes que ellos por su caravana, y está convencida de que contará con la presencia de varios de ellos.

Será diferente si los personajes dejan muestras de poseer habilidades arcanas o un gran conocimiento de los Mitos. En ese caso la sanadora querrá contar con su participación a toda costa. No es la primera vez que se encuentra con gente como ellos y sabe que, pese a que supone cierto riesgo, entregarlos como ofrenda a los siervos de la Madre podría hacer que éstos le concedieran más poder.

CHANNA NAGARAJAN

Concepto: Oportunista servidora de Shub-Niggurath.

Cita: “Mi vida está en manos de la Madre y sus designios.”

FORTALEZA 4 Jamás enferma

REFLEJOS 3 Movimientos ensayados
VOLUNTAD 8 Líder carismática
INTELECTO 5 Aprovechar la oportunidad

- 👤 3 Caminatas por el bosque
- 👤 2 Rodillazo en la entrepierna
- 👤 7 Oradora convincente
- 👤 5 Buscar la debilidad
- 👤 6 Interpretar su papel
- 👤 3 Ha recorrido el país varias veces
- 👤 5 Sobrevivir en la naturaleza
- 👤 4 Enseñanzas de la Madre
- 👤 6 La voz de la Madre
- 👤 4 Consagrar la Tierra
- 👤 5 Caricia de Shub-Niggurath

Aguante: 8 Resistencia: 24

Entereza: 10 Estabilidad mental: 30

Degeneración: 3 Ha dado a luz a una criatura monstruosa

Iniciativa: 5 Defensa: 11

Bonificaciones al daño: +1/+0

- Tras la muerte de su madre se unió a una secta de adoradores de la tierra.
- Aprendió y realizó su primer ritual a Shub-Niggurath a partir de unos escritos sobre los druidas.
- Lleva varios años recorriendo el país con un espectáculo de sanación y tiene docenas de fieles.
- Ha tenido un hijo deforme y monstruoso, concebido durante uno de los rituales.

Nueva habilidad arcana: Consagrar la Tierra

Este poder permite afectar a una extensión de terreno, la cual quedará impregnada con la esencia de un determinado sentimiento escogido por el lanzador: —odio, amor, lujuria, euforia—. Todo ser vivo que permanezca en la zona afectada más de unos minutos, comenzará a experimentar dicho sentimiento como propio.

El hijo de la sanadora

Sedado, encerrado en una jaula y tapado con una lona que lo mantiene oculto a la vista de los visitantes. Así es como pasa las horas del evento la monstruosa criatura que Channa Nagarajan dio a luz hace ya cinco años, meses después de su primer encuentro con los retoños de la Madre.

Channa ama a su criatura, aunque es consciente de que debe mantenerlo alejado de miradas curiosas. El mundo no está preparado para entender los caprichosos designios de la Madre, la cual no pone límites a la apariencia de sus hijos. Ni siquiera todos los voluntarios conocen de su existencia, tan solo lo saben aquellos que ya han participado en los rituales del bosque. Durante los viajes suele acompañar a la sanadora en su auto caravana.

La criatura responde al nombre de Shiva. Su cuerpo deforme le obliga a desplazarse a cuatro patas, apoyando los nudillos en el suelo como si se tratase de un simio. Sus extremidades tienen longitudes ligeramente diferentes, con manos y pies terminados en fuertes garras. Su tamaño no difiere del de un niño de su edad y, aunque su rostro es el de un ser humano, sus rasgos recuerdan a algún pasado remoto de la evolución humana, con una frente prominente y una mandíbula grande de la que asoman un par de grandes colmillos. Pese a que lleva algo de ropa —unos vaqueros y una sudadera hechas jirones—, bajo la misma se aprecia la extraña textura de su piel, rugosa y dotada de cierta rigidez. Aunque su intelecto es limitado, lo cierto es que ha aprendido algunas palabras y podría llegar a dominar el lenguaje con el tiempo.

Aunque es algo que incluso la sanadora desconoce todavía, Shiva está desarrollando la capacidad de moldear su cuerpo a voluntad. Pronto esta jaula no podrá retenerlo.

SHIVA

Concepto: Monstruoso retoño de una sierva de Shub-Niggurath.

Cita: “¡¡¡Nnnngaaahhhh!!! ¡¡Maamma!!”


FORTALEZA 6 Desproporcionada

REFLEJOS 6 Depredador

VOLUNTAD 2 Tan solo es un crío


INTELECTO 1 Limitado


 5 A cuatro patas


 3 Garras en manos y pies

 2 Palabras sueltas

 4 Sentido del olfato

 4 Mantenerse fuera de la vista

 2 Instinto de supervivencia

 2 Cuerpo informe

Aguate: 7 **Resistencia:** 21 (RD 2 Piel dura)

Iniciativa: 6 Defensa: 16

Bonificaciones al daño: +2/+0

Ataques: Garras +9 (C+2)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

— Fue concebido durante un ritual en el bosque mediante la intervención de un retoño oscuro.

— Shub-Niggurath tiene planes para él.

Ritual en el bosque.

Si los personajes aceptaron participar en el ritual, Channa Nagarajan los citará al día siguiente, pasado el anochecer, en un punto concreto de una carretera secundaria que conduce hacia el bosque. La ubicación exacta les llegará al móvil o a una dirección de correo electrónico con apenas una hora de antelación.

Cuando los personajes lleguen al lugar, la sanadora les estará esperando acompañada de media docena de sus seguidores y del matrimonio Edwards. Varios vehículos están aparcados en los alrededores, fuera de la carretera. El todo terreno con el remolque en forma de jaula también se encuentra entre ellos. Poco después de los personajes llegarán también Stanley Bauer con su hija y los hermanos Espinar.

Una vez estén todos, Channa Nagarajan los guiará a través de la arboleda. El paseo les llevará casi una hora y desde el primer momento resultará imposible para Juan Diego desplazarse con su silla, por lo que los voluntarios se turnarán para llevarlo, cargándolo a sus espaldas. El chico no se molestará en disimular su mal humor e intentará convencer a su hermana para regresar, cosa a la que ella no estará dispuesta, por lo que a Diego no le quedará más remedio que continuar.

Durante el trayecto los personajes tendrán ocasión de conversar con quien deseen, aunque es posible que los otros “invitados” sean los que atraigan más su atención.

— **Stanley y su hija** han pasado las últimas horas discutiendo la propuesta de la sanadora. Hasta el último momento no han decidido venir. Ha sido Dorothy quien finalmente ha dado el paso, dispuesta a asumir riesgos a cambio de ayudar a su padre y, aunque le costará reconocerlo, atraída por las muestras de poder de Channa Nagarajan.

— **Frank Edwards** lo tuvo claro desde el primer momento. Habría aceptado cualquier condición que le hubieran puesto. La sola esperanza de que su mujer pueda recuperarse ya merece la pena cualquier riesgo al que tenga que enfrentarse.

— **Juan Diego** no quería venir y, si pudiera forzar a su hermana a acompañarle, se marcharía ahora mismo. **María Luisa**, por su parte, ha quedado impresionada por el poder de la sanadora y quiere saber más. Quiere aprender y, si su hermano se recupera, unirse a su comunidad en su periplo por el país.

Tras el largo paseo, el grupo llegará a un pequeño claro. En él les esperan otra docena de voluntarios que ya han llevado a cabo los preparativos necesarios: el suelo y los árboles de alrededor del claro han sido marcados con extrañas inscripciones, se ha encendido una hoguera y se han dispuesto algunos instrumentos de percusión alrededor de la misma. Sobre el fuego, un recipiente de barro mantiene caliente un líquido espeso que desprende un olor penetrante y dulzón. En un extremo del claro, apartada de la claridad de la fogata, los personajes podrán distinguir una silueta sentada en el suelo. Se trata de Shiva, quien permanece encadenado a un árbol mediante un grillete cerrado en torno a su tobillo.

Entre los voluntarios hay tanto hombres como mujeres, algunas de las cuales —como ya comentamos en un apartado anterior— están embarazadas. En particular una de ellas ha salido ya de cuentas y podría ponerse de parto en cualquier momento. Un par de los chicos y una de las muchachas es la primera vez que acuden a un ritual del bosque.

Channa Nagarajan dará comienzo al ritual con una pequeña charla en la que les recordará que han venido por propia voluntad a invocar a los espíritus protectores de la naturaleza, a los hijos de la Madre, para solicitar su bendición y librarse de los males que les afligen. Mientras habla irá sirviendo en cuencos el líquido que hay al fuego, entregándolos a cada uno de los asistentes e indicándoles que se lo beban. Ella misma será la primera en beber. Si algún personaje no desea hacerlo, puede intentar tirarlo de forma disimulada, superando una prueba enfrentada de REFLEJOS + SUBTERFUGIO contra el INTELECTO + PERCEPCIÓN de la sanadora, que contará con un bono de +5 a la prueba al haber muchos ojos dispuestos a avisarla. Si el personaje es descubierto, la sanadora le dará una segunda oportunidad de beber, pero su petición será hecha con *la voz de la Madre*. Si aun así el personaje se resiste, Channa pedirá a uno de sus seguidores que lo acompañe hasta los vehículos.

Desde el momento en que el líquido caliente recorra sus cuerpos, algunos de sus sentidos se embotarán pero, al mismo tiempo, su percepción de la naturaleza se disparará de un modo que no serán capaces de explicar, pudiendo apreciar cada detalle, cada aroma y cada sonido del bosque como si formasen parte de él. El personaje quedará extasiado ante el entorno que lo rodea y el resto del ritual tendrá lugar como en un ensueño.

La música empezará poco después. Varios de los seguidores de la sanadora comenzarán a marcar un ritmo cuya cadencia y volumen irán aumentando poco a poco. El grupo se entregará a una danza en la que los participantes irán describiendo círculos alrededor de la hoguera, en uno y otro sentido, a veces acercándose y otras alejándose de ella. Los cánticos llegarán en seguida. Ininteligibles al principio, entonados en una lengua desconocida para los personajes, pero con un mensaje repetitivo que pronto serán capaces de reproducir fonéticamente. La combinación de música, danza y cánticos los transportará más allá de su propia conciencia.

Los personajes pueden dejarse llevar por el ritual o intentar resistirse a él y mantener su mente atenta y su conciencia en el presente. Para ello deberán superar una prueba de FORTALEZA o VOLUNTAD + FORMA FÍSICA a una dificultad difícil (20). Si los personajes han consumido el brebaje, tendrán que utilizar la menor de sus dos características y, además, el Director de Juego podrá invocar el propio brebaje como aspecto para afectar a la prueba. Si no han consumido el brebaje podrán elegir la característica que deseen para afrontar la prueba.

Lo que ocurrirá a continuación los personajes lo experimentarán de formas muy diferentes si están o no completamente implicados en el ritual:

— La sanadora abandonará el círculo y liberará a su hijo, quien se unirá al ritual bailando y aullando alrededor del fuego. Los personajes deberán realizar la prueba de *Exposición al Terror* solo si son plenamente conscientes de lo que sucede.

— A su alrededor, el bosque comenzará a cambiar. Varios árboles enormes comenzarán a desplazarse y se acercarán al claro, trayendo consigo un olor nauseabundo, mezcla de putrefacción y tierra removida. La pestilencia golpeará los sentidos de los participantes en el ritual que deberán superar una prueba de FORTALEZA o VOLUNTAD + FORMA FÍSICA a dificultad media (15) para contener la náusea. Una vez más, haber consumido el brebaje que potencia los sentidos afectará negativamente a esta prueba. Los personajes que fallen sufrirán el dado C de daño físico al tiempo que vomitan todo el brebaje y dejan de estar bajo sus efectos. Esto les hará tomar conciencia de su situación, pero todavía podrán reincorporarse al ritual y participar en él.

— Los árboles permanecerán un buen rato observando el ritual, respondiendo a la llamada de la sanadora. Luego entrarán al claro. En ese momento resultará evidente que no son árboles sino extrañas criaturas que se desplazan sobre tres extremidades inferiores, gruesas y totalmente negras, con un cuerpo que podría confundirse con el tronco de un enorme árbol, lleno de bocas informes y arrugadas. Donde termina el cuerpo, en lugar de ramas crecen una infinidad de tentáculos negros y viscosos, de entre los que destacan tres o cuatro por su gran tamaño. Ver a estas criaturas, conocidas como retoños oscuros, requerirá de una prueba de Entereza, que será de estupor a dificultad media (15, 1/m) para aquellos que estén viviendo el ritual como en un ensueño, o de miedo a dificultad media (15, m/M) para los que lo vivan con plena consciencia.

— Los retoños oscuros se incorporarán al ritual, sus bocas entonando el cántico de alabanza a Shub-Niggurath, su patas acompañando la percusión de los tambores, su hedor invadiendo los sentidos de los participantes. Su presencia demandará una ofrenda para la Madre, todos los presentes podrán sentirlo y entenderlo. Deben entregar a la Madre la vida de aquellos “impuros” que se encuentran entre ellos. La sanadora será la primera en reaccionar y, sin dudarle un segundo, se aproximará a Juan Diego y le cortará el cuello con un pequeño cuchillo que extraerá de entre los pliegues de sus ropas.

Hay varios “impuros” más entre los presentes y su condición será evidente para cualquiera de los participantes:

- Dorothy no ha llegado a conectar con el ritual en ningún momento, toda la parafernalia alrededor del mismo y las horas transcurridas desde el evento han enfriado su entusiasmo de la noche anterior. La entrada de los retoños provocará que comience a gritar de forma histérica y sus gritos harán que su padre también recupere en parte el control de sí mismo. Ambos intentarán huir a ciegas por el bosque.
- Uno de los voluntarios que está participando por primera vez en el ritual no ha sido capaz de resistir el encuentro con la realidad de la Madre. Ha caído de rodillas al suelo en cuanto han entrado los retoños al claro y se encuentra rezando por su vida a otra deidad que no va a interceder por él en modo alguno.
- Si alguno de los personajes ha intentado resistirse al ritual en algún momento, también estará marcado como uno de los impuros.

Si los personajes no lo hacen, otros participantes del ritual sacrificarán a estos “impuros” para gloria de Shub-Niggurath y sus retoños. Esto significa que, si alguno de los personajes está marcado como “impuro”, alguno de los voluntarios intentará asesinarlo. La única solución para el personaje es defenderse con éxito y acabar con la vida de su atacante, ofreciendo su muerte como sacrificio a la Madre. Este acto les permitirá seguir formando parte del ritual. Cualquier otra acción implicará ser atacado por uno de los retoños.

— Mientras todo esto ocurre, la joven embarazada se pondrá de parto. Sus gritos se mezclarán con la canción y una criatura, no del todo humana, nacerá de su vientre. Uno de los retoños recogerá al bebé con delicadeza utilizando sus tentáculos y se perderá con él en el interior del bosque. Ser testigo de esto requerirá de una prueba de Entereza de estupor a dificultad media (15, 1/m) que solo habrán de realizar aquellos que sean plenamente conscientes de lo que está sucediendo a su alrededor.

— Una vez queden tan solo aquellos entregados al ritual, la canción cambiará sutilmente. La sanadora se desprenderá de sus ropas, sus seguidores y todos aquellos que se encuentren sumidos por completo en el ritual, también lo harán. Si alguno de los personajes mantiene plenamente el control sobre sus actos podrá o no participar en la desenfadada orgía que se organizará a continuación y a la que se unirán, de un modo indescriptible y antinatural, los retoños oscuros. Todos los personajes participantes deberán afrontar una nueva prueba de Entereza por esta experiencia, que será de estupor a dificultad media (15, 1/m) para aquellos que estén viviendo el ritual como en un ensueño, o de miedo a dificultad media (15, m/M) para los que lo vivan con plena consciencia.

RETOÑOS OSCUROS

Concepto: Guardián de la Madre.

FORTALEZA 16 Árbol andante

REFLEJOS 3 Camina despacio

VOLUNTAD 4 Inamovible

INTELECTO 5 Sirven a la Madre

🌀 3 Mole en movimiento

🌀 6 Tentáculos aplastantes

🌀 6 Aterrorizar acólitos

🌀 4 Detectar incauto

🌀 4 Camuflarse en el bosque

🌀 6 La sabiduría de la Madre

🌀 6 Caricia de Shub-Niggurath

Aguante: 18 **Resistencia:** 54 (RD 10 Dureza, inmune al fuego)

Iniciativa: 5 Defensa: 14

Bonificaciones al daño: +5

Ataques: Aplastar +9 (CM+5)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

Consecuencias.

Los personajes despertarán en el claro del bosque con las primeras luces del amanecer filtrándose entre los árboles. Todavía desnudos y entrelazados con otros cuerpos, irán poco a poco despertando del ensueño vivido durante la noche. Los retoños oscuros no estarán y los cuerpos de aquellos que murieron durante la noche también habrán desaparecido. Solo la tierra, empapada de sangre seca y otros fluidos inidentificables, deja constancia de lo sucedido. El fuego se apagó hace horas.

La sanadora estará despierta, desnuda y con el cuerpo todavía cubierto con la sangre de Juan Diego. Conforme vayan despertando se acercará a cada uno de ellos y los besará en los labios. “*Bienvenido a la Madre. Iä! Shub-Niggurath*”, les saludará en un susurro casi reverencial. Luego comenzará a vestirse y todos la imitarán.

Los invitados supervivientes estarán todavía a medio camino entre el shock y el éxtasis. María Luisa apenas podrá contener las lágrimas por su hermano, pero se unirá sin dudarlo al grupo de la sanadora con el convencimiento pleno de que es lo que debe hacer. Lamentará que su hermano no supiera aceptar a la Madre y *tuviera* que ser sacrificado. Frank y Eloise estarán viviendo el momento de modo totalmente diferente. La mujer está completamente recuperada: habla con normalidad y reconoce a su esposo, del que no se separará un instante. Su agradecimiento a Channa Nagarajan no conocerá límites. Los dos, de algún modo, parecen disfrutar de un renovado vigor e incluso dan la sensación de haber rejuvenecido, algo que la sanadora confirmará si alguien se lo pregunta directamente.

Los personajes también se encuentran en perfecto estado físico. Cualquier herida que tuvieran y todo el daño sufrido, incluso aquel que pudieran haber recibido durante el ritual, estará curado por completo.

Otra cuestión diferente será la enfermedad mortal que afectaba a uno de los personajes. En este caso la enfermedad no se ha curado. Si se trata de alguna dolencia evidente, el personaje se dará cuenta de que no

ha habido mejoría. Si es algo que necesita de algún tipo de prueba médica para ver su evolución, no lo sabrá con certeza hasta que tenga ocasión de realizar dicha prueba. En este caso, lo más seguro es que el personaje interroge a la sanadora al respecto. Ella podrá confirmar sus sospechas mediante un uso menor de la *Caricia de Shub-Niggurath* aunque, también le asegurará —y las pruebas médicas pueden confirmarlo— que la enfermedad ha retrocedido ligeramente.

Pese a la decepción, la sanadora le dirá que no lo de todo por perdido, su curación está más allá de su poder o del de los retoños de la Madre, pero no del de la propia Madre. Lo que necesita es acceder directamente a la fuente de toda vida, llamarla a Ella. Channa Nagarajan no conoce el ritual para convocar a la Madre, sabe de su existencia y ha investigado sobre ello, pero no ha tenido ocasión de completar su búsqueda porque su tarea, ahora mismo, consume todo su tiempo. Si desean acompañarla de regreso a su caravana, les contará lo que sabe.

La experiencia del bosque tendrá una última consecuencia que, por el momento, pasará desapercibida: si en el ritual ha participado algún personaje femenino, esa noche habrá quedado embarazada.

¿Y si decides curar al personaje?

Como Director de Juego eres quien mejor conoce a los jugadores que tienes a la mesa. Algunos jugadores no reaccionarán bien al hecho de continuar enfermos tras el ritual y podrían desmotivarse y rechazar la sugerencia de la sanadora. Si crees que te enfrentas a un caso así, prueba la opción contraria: cura al personaje y ofrécele la posibilidad de ir más allá. Si el personaje se ha sanado con la intervención de los Retoños Oscuros, ¿qué podría conseguir si invoca directamente a la Madre? Deja que Channa lo tente con algo que ella no ha sido capaz de conseguir, algo que nadie ha logrado desde hace mucho. Y si la zanahoria tampoco funciona y el tiempo pasa sin que el personaje muestre interés en la Madre, haz que la enfermedad regrese, más letal y virulenta, convirtiendo la aventura en una auténtica lucha contrarreloj. Lo que la Madre da, la Madre lo puede quitar.

Los druidas

Tras la experiencia vivida en Yellowstone que terminó con la extinción del culto de los Adoradores de Gaia, Channa se encontró en posesión de varios documentos y volúmenes arcanos relacionados con la Madre, una deidad de los Mitos conocida como Shub-Niggurath. Con el tiempo ha investigado y estudiado los textos hasta que ya no ha sido capaz de extraer de ellos más información. No porque ya no exista más por descubrir, sino porque para encontrar nuevas respuestas necesitaría viajar hasta la tierra en la que el culto a la Madre alcanzó su máximo esplendor: la vieja Europa.

El más revelador de los documentos que posee es una traducción al inglés del Libro VI de *Comentarios sobre la guerra de las Galias*, cuyo original fue escrito por el general y posterior dictador romano Julio César, en el siglo I a.C. La traducción, completada con infinidad de anotaciones y comentarios, fue realizada a principios del siglo XX por el ocultista y místico inglés Edward Alexander Crowley, más conocido como Aleister Crowley.

Channa se mostrará dispuesta a entregar una copia del libro a los personajes a cambio de la promesa de que, si descubren la forma de invocar a la Madre, ella estará presente cuando se dispongan a realizar el ritual.

Comentarios sobre la guerra de las Galias, Libro VI, traducido y anotado por Aleister Crowley.

Existen muy pocas copias de esta traducción del texto de Julio César, ya que tan solo fue compartida con algunos miembros escogidos de la Ordo Templi Orientis, sociedad secreta fundada por el propio Crowley a principios del siglo XX.

Julio César, en su libro VI, centra buena parte de su atención en los druidas, quienes se ocupaban en su sociedad de “el culto divino, la adecuada realización de los sacrificios, públicos o privados, y la interpretación de preguntas rituales.”

El libro realiza un estudio pormenorizado sobre estos líderes de la sociedad de su tiempo. Estudio que es completado posteriormente durante la traducción de Crowley, quien corrige y amplía algunos de los aspectos indicados por César.

César aseveró que los druidas reconocían la autoridad de un único líder, el cual podía mandar hasta su muerte, siendo entonces elegido un sucesor a través del voto o del duelo. Crowley hace mención en este punto a una de las principales enseñanzas druidas: “las almas no perecen, pues después de la muerte pasan de uno a otro”, asegurando que estos líderes volvían posteriormente a la vida reencarnados, pudiendo recuperar conciencia de sus vidas anteriores alcanzar la madurez.

Según el texto original, los druidas se reunían anualmente en un lugar sagrado en la región dominada por la tribu de los carnutos, en la Galia. Ese territorio era considerado por los romanos como el centro político y religioso de toda la Galia. La asamblea anual de estos druidas galos tendría lugar en Cénabo o en Autricum, los principales asentamientos fortificados de dicho territorio. En sus anotaciones, Crowley asegura que ha llegado a descartar Cénabo como lugar de reunión, por lo que el sitio escogido debió ser Autricum, la actual Chartres.

De acuerdo con César, los jóvenes que eran escogidos para ser formados como druidas, debían aprender de memoria todo lo relacionado con el culto durante el tiempo que duraba su formación, la cual podía prolongarse durante casi veinte años. Estas enseñanzas estarían relacionadas con “las estrellas y sus movimientos, el tamaño de la Tierra y el cosmos, el mundo natural, y los poderes de las divinidades”. Crowley contradice a César en ese punto, asegurando haber tenido acceso a un texto en el que se detallaba uno de sus rituales, considerándolo una prueba de que los druidas debieron dejar constancia por escrito de sus conocimientos en alguno de sus lugares sagrados.

César también asegura en su libro que los druidas realizaban ciertos rituales con sacrificios humanos, para los cuáles generalmente utilizaban a criminales, pero que alguna vez también se sacrificaban inocentes. El método de sacrificio variaba en función de la deidad a la que se estuviera ofreciendo, utilizándose el ahogamiento, el ahorcamiento y el fuego, entre otros. Uno de los métodos más utilizados consistía en introducir a los elegidos dentro de un gran muñeco de madera, conocido como *el hombre de mimbre*, al que posteriormente se prendía fuego.

Tras ser perseguidos y expulsados de la Galia por los romanos, los principales núcleos de la cultura druida pasaron a ser las tierras de Gales e Irlanda, en Gran Bretaña.

Complejidad: 11

Aspectos:

- Las afirmaciones de Julio César han sido duramente criticadas por historiadores posteriores debido a su escasa fiabilidad.
- Las anotaciones de Crowley están influidas por conceptos extraídos de la corriente filosófica y religiosa que el mismo fundó, la Thelema.
- El texto da a entender que Crowley estaba recopilando sus propias conclusiones en un libro propio cuyo título no se menciona.

Habilidades arcanas:

Consagrar la Tierra 4
La voz de la Madre 4

Poderes superiores:

- Ritual del bosque.

Ocultismo: 6

Nuevo poder superior: Ritual del bosque

Este ritual es una versión incompleta y limitada del ritual original que permitía invocar a la propia Shub-Niggurath. El ritual ha de ser realizado durante las primeras horas de la noche, en el interior de un bosque antiguo. La zona del ritual debe ser previamente delimitada mediante la inscripción de ciertas inscripciones arcanas de origen druidico, que han de realizarse tanto en los árboles como en el suelo. Los participantes en el ritual deben entregarse completamente, lo cual se facilita mediante la ingestión de un brebaje preparado a partir de determinadas hierbas y hongos, y una danza sencilla acompañada de música de percusión, a la cual se sumaran las palabras que completarán el ritual.

De realizarse correctamente y en el lugar apropiado, el ritual atraerá hasta el lugar de ejecución a los siervos de Shub-Niggurath, sus retoños oscuros. El número de criaturas atraídas dependerá de las dimensiones del bosque escogido y del número de participantes en el ritual. Estas criaturas se unirán a los cánticos y concederán su favor a cambio del sacrificio de seres vivos, preferiblemente humanos.

Complicación: el ritual desata los más bajos instintos de los participantes.

Capítulo 2. Francia.

Un lugar llamado Chartres.

“Lo más importante en Chartres no es lo que hay arriba, sino lo que hay abajo”.

Monseñor Pie, obispo de Poitiers y vicario de Chartres (1840)

Antes de viajar a Europa, los personajes pueden obtener algo de información sobre los destinos que se disponen a visitar. Los siguientes datos se pueden obtener de diversos lugares de internet con facilidad, por lo que no será necesario superar ninguna prueba de habilidad:

La ciudad de Chartres está situada a unos 90 kilómetros al suroeste de París. Se trata de una ciudad relativamente pequeña, con apenas 40.000 habitantes, situada en un cruce de caminos que llevan desde Normandía al corazón de la cuenca del Loira, y de París hacia la Bretaña. Conserva un espíritu medieval que perdura en sus calles viejas y en el entorno de la catedral, una de las más grandes y hermosas de Europa, declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1979.

La Catedral de Notre-Dame de Chartres es, sin duda, la joya de la ciudad, construida en estilo gótico, lo que influenció el estilo de numerosas construcciones posteriores de la ciudad. La ubicación en la que está emplazada se cree que corresponde con un lugar de culto anterior, ya que existen indicios de que en dicho lugar existía un altar (y según algunos autores una gruta) dedicado a la Diosa Madre de la mitología druídica, siendo esta localidad un importante centro religioso para la tribu celta de los carnutes, pueblo del que deriva el nombre de la ciudad.

La construcción actual es el resultado de muchas reformas y reconstrucciones, ya que la catedral ha sido destruida o severamente dañada en numerosas ocasiones a lo largo de su historia:

La primera iglesia se construyó en el año 360 y fue destruida en un incendio durante el saqueo de los visigodos alrededor del año 750. Reconstruida en el año 858, vuelve a ser destruida en el año 962, quedando tan solo una pequeña capilla de esta época ubicada en la actual cripta. De nuevo se reconstruye y vuelve a incendiarse por tercera vez en el año 1020.

En el interior de la iglesia, destaca la cripta, la más grande de Francia, en la que pueden apreciarse restos de las antiguas construcciones.

La Catedral de Chartres está abierta al público y se puede visitar de forma gratuita entre las 7.30 y las 19.30 horas.

Si los personajes deciden buscar más información sobre la Catedral, superando una prueba de INTELECTO + CULTURA o PROFESIÓN a dificultad media (15), descubrirán todo un mundo de misterios relacionados con la misma. Una buena parte de estos misterios se encuentran recogidos en un libro titulado “El enigma de la Catedral de Chartres”, escrito por Louis Charpentier y publicado en 1966. No será complicado para los personajes acceder a una copia del libro, del cual reproducimos un par de sus primeros pasajes:

<<En el interior de la catedral de Chartres, a occidente de la parte baja del crucero sur, hay una piedra rectangular, empotrada al sesgo en las otras losas, cuya blancura resalta netamente sobre el matiz gris general del enlosado. Esta piedra está marcada con una espiga de metal brillante ligeramente dorado. Ahora bien, cada año, el 21 de junio, cuando luce el sol, lo que suele acontecer en esa época, un rayo bate, a mediodía exactamente, la blanca piedra; un rayo que penetra por un espacio practicado en el vitral denominado de Saint-Apollinaire, el primero del muro oeste de ese crucero. Esta particularidad es señalada por todos los guías y aceptada como una rareza, una diversión del enlosador, del vidriero o del constructor...>>

<<Alguien, en tiempos, había dejado un espacio vacío, un minúsculo espacio vacío, en un vitral... Otro se había preocupado de escoger una losa especial, una losa diferente de las que constituyen el suelo de Chartres, más blanca, a fin de que fuese notada. Se había tomado el trabajo de labrarle, en el enlosado, al sesgo, un

sitio, a su tamaño, donde insertarla; se había tomado el trabajo de practicar en ella un agujero para fijar aquella espiga que no señalaba ni el centro de la losa ni ninguno de sus ejes. Se trata de algo más que de un capricho del enlosador. Un enlosador no hace un agujero en un vitral para que el sol se pose, unos días al año, en una piedra... Un vidriero tampoco transforma un enlosado para ilustrar el olvido de una partícula de vidrio en el vitral que acaba de colocar... Una voluntad concertada había ordenado aquel conjunto. Enlosador y vidriero habían obedecido a una orden. Y aquella orden había sido dada en función de un tiempo: el único momento del año en que el rayo de sol puede dar en la losa es el solsticio de verano, cuando el sol alcanza el cenit de su carrera hacia el Norte. La orden había sido dada por un astrónomo.>>

No es este el único misterio de la Catedral al que hace referencia su autor. Su misma ubicación no le resulta casual. En el libro afirma que, antiguamente, el montículo era un centro de enseñanza druídica a cargo de los celtas, uno de los primeros lugares donde celtas y galos levantaron sus dólmenes, junto a un pozo de agua. Incluso cree posible que el nombre de Chartres tenga un origen cultural ya que podría provenir de los *carns*, el nombre dado a los altares de piedra utilizados por los druidas, o de Carnut-Is, que significa “lugar sagrado de los canutos”, el nombre del pueblo galo que vivía en la región durante la conquista romana.

Antes de la primera iglesia, en el lugar ocupado por el templo pagano, se abría un pozo sagrado de unos 33 metros de profundidad. La leyenda afirma que en este pozo, llamado “de los Santos Fuertes”, se produjeron los primeros martirios cristianos del lugar. Este pozo se encuentra en la cripta, reconstruida y terminada en diciembre de 1024, cuando los cristianos encontraron en dicho lugar una estatua de mujer con un niño en brazos, ennegrecida por el paso de los años. La adoraron como la Virgen Negra, construyendo un primer santuario dedicado a la Señora. La cripta se convirtió, de este modo, en un lugar de oración a esa virgen negra, a quien llamaban “Nuestra Señora de Bajo Tierra”. La virgen es tan antigua que se cree esculpida por los druidas, quienes escribieron en el zócalo en que fue hallada las palabras *Virgine pariturae*: la Virgen que concebirá.

Poco después de este descubrimiento, los enfermos de toda Europa empezaron a concurrir en el lugar con la esperanza de recobrar la salud, ya que se le atribuían poderes milagrosos a las aguas del pozo. No tardaron mucho las autoridades eclesiásticas en detener estas prácticas, que consideraban supersticiosas, y el pozo fue clausurado en 1654, aunque sería abierto nuevamente 250 años más tarde.

Otro elemento misterioso de la Catedral sería el laberinto situado en el interior del edificio. Se trata de una composición de trece metros de diámetro grabado en la loza del suelo, similar al que existe en otras catedrales de la época, un enorme trabajo de incrustación de piedras claras y oscuras. Durante las cruzadas estos laberintos eran usados como alternativa al viaje a Jerusalén por los fieles que no podían desplazarse, recorriendo sus caminos como si de una peregrinación se tratase. La circunferencia del laberinto es, casi exactamente, del mismo tamaño que el de la vidriera de la Rosa del Oeste. Curiosamente, el laberinto está a la misma distancia de la entrada oeste, que la Rosa Oeste está del suelo, por lo que si la pared del oeste cayera hacia el interior, la rosa caería directamente en el laberinto.

También recuerda el autor que es en esta catedral dónde se guardaría una de las reliquias más importantes de la cristiandad: la túnica que llevaba la Virgen cuando dio a luz a Jesús. Se cuenta que en el 876, el rey Carlos el Calvo llega hasta allí en peregrinaje y ofrece el «velo de la Virgen»: una camisa que María habría usado durante su embarazo. El incendio de 1194 destruiría toda la Catedral, excepto la fachada y el pórtico real, sin embargo, en medio de los escombros, se encontró intacto el fragmento de la camisa de la Virgen.

Nuevo Tomo: El enigma de la Catedral de Chartres

Complejidad: 10

Aspectos:

— Su autor pasó un año estudiando la Catedral de Chartres en busca de sus misterios.

- A pesar de sus esfuerzos, no consiguió dar respuesta a todas las cuestiones que plantea en el texto.
- La influencia del Cristianismo resulta muy evidente en algunos pasajes del texto.
- Los capítulos están llenos de suposiciones a las que se da respuesta a base de leyendas y creencias ocultistas.

Habilidades arcanas: no tiene.

Poderes superiores: no tiene.

Ocultismo: 4

Visitando la Catedral de Notre-Dame de Chartres

Los personajes no tendrán mayores problemas en viajar hasta Chartres y alojarse en alguno de sus hoteles. Es una ciudad turística en la que pasarán desapercibidos. Sus habitantes están habituados a la presencia de extranjeros que acuden a visitar sus rincones repletos de historia y, sobre todo, su catedral.

La catedral está abierta al público y se puede visitar por libre —la entrada es gratuita— o acompañado por un guía. Las puertas se abren a los visitantes a las 7.30 de la mañana, aunque las visitas guiadas no comienzan hasta alrededor de las 9. Sus puertas se cierran a las 19.30 horas, cuando finaliza la última de las visitas guiadas.

La fachada exterior de la catedral tiene varias partes diferenciadas, ya que fue reconstruida varias veces y conserva fragmentos de diferentes épocas, como el Pórtico Real románico situado en la parte occidental; o los diferentes campanarios, contruidos con trescientos años de diferencia. Todo el perímetro está rodeado por una verja de un par de metros de altura cuyas puertas coinciden con las diferentes entradas a la catedral. El conjunto es magnífico, aunque su belleza no es lo que los personajes habrán venido a contemplar. Si lo será, sin embargo, para los numerosos turistas que pasean por los alrededores, tomando fotografías o esperando su turno de acceder a la cripta inferior.

Dentro de la catedral

Cuando entren a la catedral, los personajes tardarán unos segundos en acostumbrarse a la tenue luz de su interior. Instantes después, una inexplicable sensación de euforia recorrerá sus cuerpos como una descarga de energía. Apenas durará un instante pero algunos de ellos sentirán como la emoción eriza el vello de sus brazos y un amago de lágrimas aflora a sus ojos. Tras esta experiencia, los personajes deberán superar una prueba de Entereza de desasosiego a dificultad fácil (10, 0/1). Si alguno de los personajes no participó en el ritual del bosque ni ha tenido contacto previo con ningún otro ritual relacionado con la Madre, no sentirá dicha sensación.

Una persona habrá advertido lo que los personajes acaban de sentir: el padre Thibaut Côté, uno de los sacerdotes que se encargan del cuidado de la catedral. Uno muy especial, como descubrirán los personajes más adelante. El sacerdote desaparecerá por una de las capillas laterales utilizando su llave para acceder a la torre y, desde ahí, a la cripta. Los personajes tendrán una oportunidad de reparar en la presencia del sacerdote justo antes de que se pierda de vista, si superan una prueba de VOLUNTAD + PERCEPCIÓN a dificultad media (16). Podrán volver a ver al sacerdote más adelante, observándolos desde la lejanía cuando se encuentren en la cripta, pero de nuevo desaparecerá antes de que tengan ocasión de acercarse, utilizando alguna de las puertas a las que solo él tiene acceso.

Aparte del esquivo sacerdote, en el interior de la catedral habrá unos cuantos turistas —dependiendo de la hora y la época del año pueden ser apenas una docena o toda una multitud descargada por los numerosos autobuses turísticos que llegan cada día—. Muchos de ellos se mueven en grupo, acompañados por uno de los guías, quien les irá detallando las numerosas leyendas del lugar. También podrán ver un par de vigilantes, proporcionados por la Oficina de Turismo francesa, que se encargan de evitar que los curiosos campen a sus anchas.

Dentro de la catedral no hay mucho que los personajes puedan encontrar relacionado con su búsqueda, sin embargo, superando una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a nivel medio (15), sí que podrán localizar cierta iconografía, con influencias de la masonería y la astrología, extrañas e incongruentes con un lugar de culto cristiano. Les llamará especialmente la atención el zodiaco del siglo XIII presente en el deambulatorio y la simbología pagana que rodea a la Virgen Negra, Nuestra Señora del Pilar. Si los personajes conocen la leyenda de la antigua Virgen Negra encontrada en la cripta, notarán en seguida que se encuentran ante una talla completamente diferente. Esta nueva talla, situada en un rincón de la catedral alejado del altar principal, viene a sustituir y restaurar el culto a la antigua Virgen Negra, Nuestra Señora de Bajo Tierra, la cual fue quemada frente a la iglesia en 1793, durante la Revolución Francesa.

También, si tienen suerte, podrán contemplar el laberinto realizado en el enlosado, uno de los pocos que se conservan de los muchos que adornaron diferentes iglesias medievales y que fueron destruidos con el paso de los años. El laberinto suele estar tapado por las sillas que se disponen para los diferentes oficios que tienen lugar en la catedral. Si bien es cierto que su atractivo turístico ha provocado que se destape con cierta frecuencia, también es cierto que esto solo suele suceder los viernes, sobre todo en verano. Su recorrido sinuoso está compuesto por 11 senderos anulares delimitados por ocho barreras que giran hacia atrás y hacia delante en el interior de los cuatro espacios creados por la cruz central. Permanecer unos minutos observando el laberinto en toda su magnitud provoca un extraño efecto óptico en el que los pasillos parecen cambiar de posición y el conjunto da la sensación de girar. Cualquier personaje que haya participado en el Ritual del Bosque y supere una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a nivel medio (15) reconocerá las enormes similitudes entre el recorrido del laberinto y la danza alrededor del fuego realizada durante el ritual, lo que requiere de una prueba de Entereza de desasosiego a dificultad fácil (10, 1/0).

Una guía poco común

Los personajes pueden realizar la visita acompañados de uno de los guías autorizados que se encuentran en los alrededores de la catedral o que pueden contratar en la oficina de turismo. Si deciden hacerlo, su guía será Colette Marchant, una chica de veintipocos años, natural de Chartres, que finalizó sus estudios de historia hace unos años y está cumpliendo el sueño de enseñar a otros su ciudad.

Si los personajes no recurren a un guía, Colette entrará a la catedral poco después de ellos, acompañando a un pequeño grupo de visitantes. La casualidad querrá que se mueva en la cercanía de los personajes, por lo que tendrán la oportunidad de escuchar algunos de sus comentarios que, quizás, terminen atrayendo su atención. Si esto sucede, Colette no tendrá ningún inconveniente en que se unan a su visita sobre la marcha —previo pago de la tasa correspondiente, claro—.

Colette conoce todos los datos sobre la ciudad o la catedral que se indican en los apartados anteriores de este capítulo. Datos que irá desgranando poco a poco conforme acompaña a su grupo de turistas en su recorrido por la catedral y, más tarde, por la cripta.

Si los personajes no se han unido a ella durante el recorrido por el interior de la catedral, todavía tendrán ocasión de escuchar un último comentario mientras sale del templo seguida por su grupo: *“Ahora vamos a bajar a visitar la cripta, donde podremos contemplar el pozo sagrado junto al que los antiguos druidas realizaban sus rituales ancestrales. Hay quien asegura que, todavía hoy en día, una moderna orden de druidas franceses realiza junto al pozo algunas de estas tradicionales ceremonias paganas, accediendo a las criptas de forma furtiva. El Obispado, por supuesto, niega que tales rumores sean ciertos.”*

COLETTE MARCHANT

Concepto: Guía turística y druida moderna.

Cita: “Hay cosas que tan solo pueden explicarse recurriendo al misticismo”

FORTALEZA 2 Frágil

REFLEJOS 3 Precavida

VOLUNTAD 3 Piensa en positivo

INTELECTO 3 Buena memoria

 3 Montar en bicicleta

- 🗑️ 2 Arrojar cosas
- 🗣️ 5 Narradora de historias
- 👁️ 4 Observar monumentos
- 👤 4 Saltarse la cola
- 📖 3 Aficionada a los temas esotéricos
- 📖 5 Historiadora
- 👤 2 Rituales druidicos

Aguante: 3 **Resistencia:** 9

Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12

Iniciativa: 4 **Defensa:** 11

Bonificaciones al daño: +1/+0

- Siempre se ha sentido atraída por el ocultismo y el esoterismo.
- Es miembro de una orden de druidas modernos.
- Cree firmemente que la sangre de los antiguos druidas corre por sus venas.

Desde su juventud, Colette se ha sentido atraída por lo oculto. Este interés por las materias esotéricas le llevó a descubrir todo un mundo de prácticas antiguas, algunas de las cuales —para su sorpresa—, todavía siguen siendo llevadas a cabo por un reducido número de personas. Estos hombres y mujeres depositan su fe en las viejas tradiciones, encontrando en ellas lo que no logran hallar en el mundo moderno.

Tras estudiar y coquetear con varias de estas prácticas, Colette creyó encontrar su lugar en el mundo: la *Orden de los Bardos, Ovates y Druidas* (OBOD). Junto a estos “druidas modernos” ha aprendido y participado activamente en diferentes ceremonias y rituales. Su capacidad de estudio y su entrega la han llevado a ascender muy rápido dentro de la orden, llegando a conducir alguno de estos rituales recientemente. En el último de ellos, incluso se ha permitido introducir pequeñas modificaciones basándose en sus propias investigaciones.

En la actualidad Colette se encuentra inmersa en el estudio de su árbol genealógico, intentando demostrar que la sangre de los antiguos druidas corre por sus venas.

Sobre Bardos, Ovates y Druidas

Los tres reinos del Arte, la Naturaleza y la Filosofía están abarcados dentro de las tres divisiones de la Tradición Druida, unificando las inquietudes artísticas, medio ambientales y espirituales bajo una única forma de entender la vida.

El Bardo era un poeta y contador de historias que recibía su adiestramiento de manos de otros Bardos. Eran los guardianes de la tradición, de la memoria de la tribu, los custodios de la Palabra Sagrada. Aun representando el nivel inferior de entrenamiento para un aprendiz de Druida, en modo alguno su posición era considerada inferior dentro de su sociedad. Estudiaban cientos de historias, cuentos y poemas a lo largo de sus muchos años de adiestramiento.

El Ovate era a la vez profeta, vidente, sanador y adivino. Eran los encargados de estudiar los misterios de la muerte y el renacimiento, con la capacidad de trascender el tiempo —y de viajar por él— para adivinar el futuro o conversar con los ancestros, pudiendo regresar desde más allá de la tumba, en caso de necesidad, para ofrecer consejo a aquellos que todavía moraban la tierra. Los Ovates podían “interpretar la naturaleza”, realizando sus predicciones a partir del vuelo de los pájaros, la forma de las nubes o el comportamiento de los animales y el clima.

El Druida era un filósofo, maestro, mago y consejero. Su formación duraba años e incluía muchas de las materias tratadas por Bardos y Ovates, así como numerología, alquimia y astrología. Tras finalizar su formación, se convertían en asesores de los dirigentes de la tribu, actuando como jueces y maestros, representando la máxima autoridad en cuestiones ceremoniales y rituales.

Observándola durante la visita o mientras charlan con ella, los personajes pueden darse cuenta de que Colette luce un curioso tatuaje en su muñeca derecha: varias espirales que parten de un mismo punto, encerradas en un círculo. Superar una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15), permite identificar el tatuaje como un *triskel* celta, un símbolo sagrado utilizado por los druidas.

Si los personajes logran convencer a Colette de que tienen verdadero interés por la cultura druida, la joven estará encantada de charlar con ellos y compartir su conocimiento. Por supuesto la visita turística tiene que continuar y ella se debe a su trabajo, pero aceptará tomar un café más tarde y retomar la conversación.

Mencionar a Shub-Niggurath durante la conversación le dará una nueva dimensión a la misma. Colette hace poco que ha encontrado este nombre en algunos textos antiguos, refiriéndose de esta forma a la diosa Dana. El origen del nombre es muy antiguo y su rastro se pierde por la falta de documentación. La joven estará deseosa de saber cómo han llegado los personajes hasta ese nombre y qué han averiguado.

Si le preguntan por la diosa, Colette mostrará un fervor apasionado al hablar de ella. Dana —también llamada Danu o Danua—, Madre de los Dioses y de los mortales, es la Gran Madre de los Celtas. En la cultura Celta, todos los Dioses son hijos de Danua. Ella es el poder original, la totalidad y la Primera de los Dioses; es el cielo sin límites, la noche sin fin y la naturaleza misma de lo divino. Danua —afirmará Colette con seriedad— es todo.

Una vez se hayan ganado su confianza y captado su atención compartiendo conocimientos, Colette parecerá deseosa de dar un paso más. Si superan una prueba de VOLUNTAD + INTERACCIÓN a dificultad media (15), la joven se liberará de sus dudas y les confesará que forma parte de una moderna orden de druidas y que son ellos, tal y como comentó durante la visita, los que se han colado en la cripta para realizar algunos rituales dedicados a la Madre. Colette querrá invitar a los personajes a conocer a otros miembros de su orden y participar en el próximo ritual que tendrá lugar en un par de noches.

El motivo del ritual variará en función de las fechas en las que tenga lugar la aventura y será labor del Director de Juego el establecerla. Podría ser algo tan señalado como alguno de los solsticios o equinoccios, o algo tan aparentemente vulgar como la primera luna llena de la primavera, la última luna nueva del otoño o alguna circunstancia similar, cuya fecha sea sencilla de justificar ante los jugadores.

Colette les confesará que su grupo es muy pequeño, que las tradiciones druidas se han perdido en Francia, a pesar de haberse originado en la antigua Galia, justo la tierra que están pisando. Es en las islas británicas, especialmente en Irlanda, donde estas tradiciones cuentan con más arraigo, existiendo numerosas órdenes druídicas en diferentes puntos de las islas. Si los personajes tienen verdadero interés por aprender, les recomendará visitar Uisneach, en el corazón de Irlanda.

El Triskel

La cultura celta guarda significados mágicos muy representativos en su simbología, y el símbolo supremo por excelencia es el triskel, un símbolo sagrado que solo podían llevar los druidas.

El símbolo está conformado por un círculo exterior que representa al mundo y el infinito, dentro de este círculo hay tres espirales con giros dobles que forman a su vez tres círculos, estas espirales nacen de un mismo punto. Representa la trinidad de mente, alma y cuerpo, en perfecta armonía y equilibrio, su forma de espirales en movimiento representan la evolución desde su centro común y se unen al círculo exterior que representa el ser, que está formado equilibradamente por todos sus elementos. El triskel en conjunto representa la eterna evolución a través del conocimiento, siendo esa la tarea y filosofía del druida: la búsqueda del eterno aprendizaje.

Visitando la cripta.

La famosa cripta de la catedral también es visitable, aunque en este caso los visitantes deben pagar una pequeña cantidad para entrar. El recorrido suele durar unos 45 minutos si se realiza en compañía de un

guía, y la entrada puede realizarse por cualquiera de los dos accesos exteriores a la cripta, uno situado en la fachada norte y otro en la fachada sur. Existen varios accesos más, todos desde el interior de la catedral, aunque están cerrados al público y tan solo los sacerdotes que cuidan del recinto disponen de las llaves. Esta cripta es la más grande de Francia y la tercera más grande del mundo, tras las de San Pedro en Roma y Canterbury en Inglaterra.

Forzando cerraduras

Si los personajes deciden forzar las puertas que dan acceso a la cripta, asumiremos que todas ellas se abrirán si el personaje supera una prueba de REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (17). Las cerraduras, destinadas a llaves antiguas de grandes dimensiones, están en un estado de conservación bastante bueno en general, aunque no parecen tener mucho uso.

Entrando desde el acceso norte, tras descender un estrecho tramo de escaleras se llega hasta la capilla de Nuestra Señora de Bajo Tierra [1], situada en el extremo de una enorme galería de 70 metros de longitud. Toda la cripta está iluminada de forma muy tenue y los personajes tardarán unos segundos en adaptarse a tan poca luz. La imagen expuesta en la capilla es una reproducción de la imagen original, destruida durante la Revolución. Desde la galería se puede acceder al interior de la catedral por otros tres puntos que conducen a la sacristía [2], a una puerta situada en el transepto norte [3] y a la torre norte, junto al frontispicio [4].

Aquellos personajes que hayan tenido contacto con los rituales de la Madre y pisen la cripta por primera vez, sentirán una sensación todavía más intensa que la experimentada al entrar en la Catedral. La energía recorrerá sus cuerpos con una fuerza incontrolable y sentirán la presencia de la Madre y su llamada, proveniente de las profundidades de la tierra, justo bajo sus pies. Tras la experiencia, los personajes deberán superar una prueba de Entereza de estupor a dificultad media (15, 1/m).

Desde la capilla, a través de un pequeño pasadizo curvo [5], se accede al deambulatorio de la cripta al que comunican varias estancias. Un estrecho tramo de escaleras asciende hasta una vieja bodega [6] en la que todavía se guardan algunas botellas de vino de misa, más por tradición que por comodidad. Al final de la escalera un estrecho ventanuco permite que entre luz desde el exterior. Es demasiado estrecho para el paso de una persona y una rejilla impide que se cuelen gatos o roedores. A mitad de la escalera otro ventanuco hacia el este permite contemplar la capilla dedicada a Santa Verónica [7], a la cual se puede acceder desde el propio deambulatorio un poco más adelante.

Frente a la capilla de Santa Verónica se encuentra el acceso al martyrium [8], el lugar en el que reposan los restos de San Leobino de Chartres, quien fuera obispo de la ciudad allá por el año 555. Desde el martyrium parte un pequeño pasillo [9] al fondo del cual pueden verse unas escaleras ascendentes. Una simple valla de madera impide el paso a los visitantes, por tratarse de una zona en la que las excavaciones todavía no han finalizado. Unas escaleras al otro lado de la sala comunican con una pequeña puerta camuflada en el altar mayor [10].

¿Y si intentan colarse?

Durante la visita a la cripta será difícil para los personajes colarse en la zona sin excavar que parte del martyrium. Simplemente, hay demasiada gente que puede verlos y, además, el Padre Côté puede hacer que los vigilantes estén especialmente atentos a los personajes. Si, a pesar de todo, logran urdir alguna estratagema inteligente, las respuestas a qué hay más allá se encuentran un poco más adelante en este mismo capítulo.

El deambulatorio contiene varias capillas más, adornadas con frescos o decoradas con estatuas dedicadas a diferentes santos: San José [11], San Fulberto de Chartres [12], San Juan Bautista [13], San Ivo de Chartres [14], Santa Ana [15], Santa María Magdalena [16]. Sin embargo la capilla dedicada a San Fulberto cuenta con un atractivo especial y es que en su interior se encuentra el pozo de los Saint-Forts.

El pozo es uno de los elementos más antiguos, anterior a la propia catedral. Según las leyendas, se trataría de un pozo sagrado utilizado por los druidas para sus rituales antes de la invasión romana. El pozo está

cubierto por una rejilla, pero es posible distinguir el reflejo del agua a más de 33 metros de profundidad. El pozo fue descubierto en 1902, tras haber permanecido cegado durante siglos.

Una vez recorrido el deambulatorio, tras la capilla dedicada a María Magdalena, los visitantes llegan hasta la entrada sur de la cripta [17]. Desde allí parte la larguísima galería sur, que se extiende a lo largo de casi 90 metros hasta las escaleras que dan acceso a la torre sur, junto al frontispicio [24]. Continuando desde la entrada sur en dirección oeste encontramos en primer lugar la capilla dedicada a San Martín [18], seguida por las de San Nicolás [19] y San Clemente [20].

Al fondo de la capilla de San Nicolás, disimulada en la pared, hay una puerta oculta. Tras ella, una pequeña chimenea vertical conduce hasta un pequeño recinto exterior, decorado con plantas y cerrado al público mediante una verja [21]. La chimenea cuenta con una serie de incisiones practicadas en la roca que permiten subir o bajar por ella, de uno en uno, sin demasiada dificultad. La salida está tapada por una baldosa sobre la que descansa una maceta de considerables dimensiones. Levantarla desde el interior mientras se está sujeto a los huecos de la chimenea, requiere de una prueba de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad difícil (23).

Si los personajes buscan la puerta oculta deliberadamente, una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad difícil (20) les permitirá localizarla. La puerta se puede abrir hacia el interior de la sala aprovechando un par de huecos estratégicamente situados que permiten tirar de ella. El paso de los años y la falta de uso obligarán a superar una prueba de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad media (18), que solo será necesaria si los personajes intentan manipularla con prisas. La verja del recinto exterior está cerrada con un candado. Forzarlo sin romperlo requiere de una cierta habilidad y superar una prueba de REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (15). Esta es la vía que utilizan Colette y sus compañeros de la OBOD para acceder a la cripta y realizar sus rituales junto al pozo.

Continuando por la galería y de forma simétrica a los existentes en la galería norte, dos pasillos comunican con sendas escaleras que permiten el acceso a transepto sur de la catedral [22]. Las puertas, por supuesto, están cerradas con llave. Por último, unos metros antes del final de la galería, los visitantes pueden contemplar una antigua pila bautismal del siglo XII [23]

Vigilados por los Templarios

Tras su visita a la catedral, si los personajes deciden estar atentos a su alrededor, descubrirán que están siendo vigilados discretamente. Sus espías son gente corriente, en apariencia: el conserje del hotel, la señora que pasea con su hijo, el barrendero de la calle, un policía que pasa... Ninguna de estas personas permanecerá en las cercanías demasiado tiempo, desapareciendo para ser sustituidas un rato más tarde por otra diferente. Estas personas tendrán algo en común que los personajes podrán descubrir si superan una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (15): todas llevan al cuello un pequeño colgante con una cruz patada esmaltada en rojo. La cruz patada ha sido y es utilizada como símbolo en ámbitos muy diferentes, pero en color rojo, como símbolo de la sangre vertida por Cristo y de la vida, era como la llevaban los Caballeros Templarios, algo que sabrán los personajes si superan una prueba de INTELECTO + CULTURA a dificultad media (17).

Abordar a una de estas personas no es una buena idea a plena luz del día. A la primera señal de peligro intentarán llamar la atención sobre sí mismos, pidiendo socorro y llamando a la policía sin ningún pudor, lo que sin duda no interesará a los personajes. Si aun así se las ingenian para capturar a uno de ellos e interrogarlo, descubrirán que se trata de personas fanáticas, difíciles de doblegar y dispuestas a defender sus ideales hasta las últimas consecuencias. Será necesario superar una prueba de VOLUNTAD + INTERACCIÓN a dificultad difícil (20) para conseguir que hablen.

Pero, ¿quiénes son esta gente?

Aunque desaparecidos de la faz de la tierra durante casi cinco siglos —desde su disolución oficial a principios del siglo XIV hasta su reaparición en 1804—, la Orden del Temple siempre ha estado presente

en territorio francés. Su objetivo inicial —proteger a los peregrinos en su viaje a Jerusalem— ha ido variando con el paso de los años, pero nunca ha dejado de lado su carácter militar y religioso. En la actualidad se considera una Orden de Caballería cristiana, al servicio de la Iglesia y la humanidad, constituida —según sus propios datos— por más de 6000 caballeros y damas repartidos a lo largo y ancho del mundo.

Dentro de la orden actual existen, sin embargo, numerosas ramificaciones, algunas tan desvinculadas del resto que actúan y se comportan, en la práctica, como grupos independientes. Además, pese a que varios de estos grupos han sido reconocidos por la Iglesia como Asociaciones Privadas de Fieles, la bula *Ad Providam*, que confirmó la disolución definitiva de la Orden del Temple, sigue todavía vigente. Estas cuestiones restan fuerza a una organización que antaño fuera una de las más poderosas en la Europa medieval.

Acusados falsamente en el pasado de llevar a cabo prácticas heréticas y ocultistas, los años en los que la orden estuvo condenada al ostracismo fueron aprovechados por los sucesivos Maestres para aprender todo lo posible sobre estas prácticas, preparando a los nuevos caballeros para luchar contra ellas. Los caballeros son animados a profundizar en su aprendizaje, pues consideran que es necesario conocer al enemigo que se ha de combatir, así como sus armas.

El Padre Thibaut Côté

Como ya comentamos con anterioridad, el padre Thibaut Côté es un tipo especial y, al mismo tiempo, peligroso para los personajes, puesto que el sacerdote es un Caballero Templario. Su posición en Chartres le ha permitido estudiar los misterios de la catedral y los secretos ocultos en su cripta, alcanzando un nivel de conocimiento que, impulsado por su fe, lo convierte en un rival a tener en cuenta.

Consciente de los peligros que se ocultan bajo la catedral, en los últimos años ha reunido a su alrededor a un numeroso grupo de fieles, personas de férrea voluntad dispuestas a sacrificarse por un bien mayor, a las cuales enseña y prepara en reuniones periódicas que se realizan en la propia catedral. Estas personas distan mucho de ser Caballeros Templarios y no poseen ni los conocimientos ni la preparación del sacerdote, pero lo compensan con un formidable fanatismo.










La fuerza de lo que se oculta bajo tierra es tal que aquellos especialmente afines a la Madre sienten su presencia nada más cruzar el umbral de la Catedral o penetrar en la cripta. El padre ha aprendido a identificar estas señales y a vigilar a quienes sienten la llamada de la *Señora de Bajo Tierra*, dispuesto a intervenir al primer atisbo de peligro.

El padre, hasta el momento, nunca ha tenido que recurrir a instancias superiores de la Orden en su defensa de los secretos de la Catedral de Chartres. Sin embargo, si los personajes demuestran ser un peligro real que escapa a sus posibilidades, no dudará en avisarlos.

THIBAUT CÔTÉ

Concepto: Sacerdote católico y Caballero Templario.

Cita: *“Non nobis, Domine, non nobis. Sed Nomini Tuo Da Gloriam” **

FORTALEZA	4	Capacidad de sufrimiento
REFLEJOS	3	Maniobrar en espacios pequeños
VOLUNTAD	7	La fuerza de la Fe
INTELECTO	4	Constante
	4	Moverse rápido
	4	Combatir el mal
	5	Predicar la palabra
	4	Reconocer al enemigo
	6	Dar esquinazo
	3	Domina varios idiomas
	4	Administrar sacramentos
	5	Secretos de la cripta de Chartres
	6	Escudo de fe (Salvaguarda contra lo arcano)

☞ 4 La ira de Dios (Freír el sistema nervioso)

Aguante: 7 **Resistencia:** 21

Entereza: 9 **Estabilidad mental:** 27

Iniciativa: 5 Defensa: 12

Bonificaciones al daño: +2/+1

Degeneración 3 Su toque sobrecarga los circuitos eléctricos

- Pertenece a una orden de los Caballeros Templarios.
- Su sagrada misión es proteger Chartres de las fuerzas del mal.
- Conoce la catedral y sus secretos.

* Lema de los Templarios: "No a nosotros, Señor, no a nosotros. Sino a Tu nombre sea dada la gloria".

Nuevo Culto: Orden Soberana Militar del Templo de Jerusalem

Concepto: Orden de Caballería cristiana.

Motivación: rehabilitar la Orden del Temple frente a la Iglesia Católica.

Recursos: 6 Su antigua fortuna no desapareció totalmente junto con la Orden.

Influencia: 3 Algunos Caballeros Templarios ocupan posiciones de poder.

Conocimiento: 2 La presencia de la fe obstruye el camino al verdadero conocimiento.

Tamaño: 4 58 prioratos en países de todo el mundo.

Hitos:

- Fundada en 1118 por nueve caballeros franceses.
- Disuelta en 1312 tras ser acusados de prácticas heréticas y ocultistas.
- Durante cinco siglos permanecieron ocultos al mundo.
- Han descubierto que el Mal tiene muchas formas y nombres diferentes.

HERMANO/A TEMPLARIO/A

Concepto: Aspirante a Caballero o Dama de la Orden del Temple.

Cita: "*Non nobis, Domine, non nobis. Sed Nomini Tuo Da Gloriam*" *

FORTALEZA 3 Por encima de la media

REFLEJOS 3 Coordinación aceptable

VOLUNTAD 5 Fanático

INTELECTO 3 Al servicio de la Orden

☞ 3 Se mantiene en forma

☞ 5 Defender la fe

☞ 3 Conversación anodina

☞ 4 Vigilar discretamente

☞ 4 Pasar inadvertido

☞ 3 Formación religiosa

☞ 3 Tiene un trabajo convencional

☞ 1 El mal tiene muchas formas

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18

Iniciativa: 4 Defensa: 13

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Armas improvisadas +8 (C+2)

Conociendo a los Neo—druidas

Si los personajes han establecido contacto con Colette en los días anteriores, la noche acordada se reunirán con ella y sus compañeros en una calle próxima a la Catedral. Si los personajes son conscientes de que están

siendo vigilados por un grupo de desconocidos, probablemente quieran primero deshacerse de sus perseguidores dándoles esquinazo en las callejuelas del casco viejo de Chartres. Para ello bastará con superar una prueba enfrentada entre los REFLEJOS + SUBTERFUGIO de los personajes y el INTELECTO + PERCEPCIÓN de sus rivales. Una vez los pierdan, los Hermanos del Temple no retomarán la búsqueda: tienen muy claro cuál es el objetivo de los personajes esta noche.

Entrar a la cripta sin Colette

En la redacción de la aventura asumiremos que los personajes han quedado con Colette para realizar su incursión en la Catedral pero, si por alguna razón, decidieran no quedar con ella pero aun así intentaran colarse en la cripta, la noche escogida por los personajes coincidirá —“casualmente”— con el momento propicio para realizar uno de los rituales por parte de Colette y su grupo. Será labor del Director de Juego adaptar convenientemente los eventos de este capítulo.

En los alrededores de la Catedral sigue habiendo bastante movimiento a primeras horas de la noche ya que, en las cercanías, existen algunos restaurantes y un pequeño teatro. Una vez estos locales cierran, el lugar se vuelve tranquilo y silencioso. Tan solo la presencia ocasional de un par de gendarmes haciendo su ronda nocturna interrumpirá la quietud del lugar.

Colette estará esperando a los personajes acompañada por otros tres miembros de su orden, dos hombres y una mujer. Los tres son mucho mayores que la guía; uno de los varones supera ampliamente los sesenta años mientras que los otros dos —que se comportan como si fueran pareja— se mueven en la cuarentena. Se presentarán como Remi, Bruno y Florence —aunque será evidente que no son sus nombres verdaderos—. Los hombres no hablan otro idioma que no sea el francés, tan solo la mujer posee algunas nociones de inglés y español.

Para entrar a la Catedral tendrán primero que saltar la verja. No es algo demasiado problemático pero las prisas, la oscuridad y el acabado en punta de sus barrotes verticales será suficiente para que los personajes deban superar una prueba de REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad fácil (12). Fallar la prueba supondrá recibir el dado m de daño al arañarse con los barrotes o caer mal del otro lado.

Superada la verja, el viejo Remi se encargará de abrir el candado que cierra el recinto —REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (15) si lo intenta uno de los personajes—. Después retirarán una enorme maceta, situada sobre la baldosa suelta que conduce a la chimenea. A partir de este punto será necesario utilizar linternas o algún otro medio de iluminación. Colette y sus compañeros traen las suyas. Descender la chimenea con ayuda de una luz no es difícil si se hace con precaución, aunque hacerlo a oscuras o con prisas obligará a superar una prueba de REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad fácil (12), sufriendo el dado m de daño si se falla la prueba, lo que provocará una pequeña caída o un golpe desafortunado. Por último, tras empujar la puerta oculta, el grupo llegará hasta la capilla de San Nicolás.

El ritual

El interior de la cripta es extraordinariamente oscuro y silencioso durante la madrugada. El eco de sus pasos resonará en las cavidades de roca, dando la sensación de que alguien más camina junto a ellos, siguiéndolos de cerca. Colette se encaminará con rapidez hacia el pozo. Una vez allí, abrirá su mochila y sacará de ella unas cuentas velas y un pequeño tambor que entregará a sus compañeros. Mientras ellos encienden las velas creando un círculo de luz alrededor de la capilla, Colette utilizará una tiza para realizar una serie de dibujos en el suelo alrededor del pozo. Los personajes serán invitados a ayudar en estos preparativos, los cuales tienen cierta similitud con el ritual que realizaron en el bosque con Channa Nagarajan. Una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15) les permitirá reconocer algunos de los símbolos utilizados por Colette, aunque hay diferencias que los personajes podrían atribuir a errores cometidos por la joven. Si intentan corregir sus errores, tendrán que convencer a la druida de que saben lo que hacen. Si todavía no le habían hablado de su experiencia ritual en el bosque, éste podría ser un buen momento para hacerlo.

Una vez finalizados los preparativos, Colette y sus compañeros se desnudarán, dejando sus ropas fuera del círculo de velas. Si los personajes no desean desnudarse, la druida les disculpará con una sonrisa y les pedirá que, al menos, desnuden su torso y se descalcen. El resto se lo tomará con sentido del humor, excepto Remi, quien no estará de acuerdo y lo hará saber, aunque sus protestas serán aplacadas rápidamente por la druida. Cuando todos tengan al menos el torso desnudo, Colette procederá a inscribir más de esos extraños símbolos en el pecho y los brazos, utilizando pintura roja.

Con todo dispuesto, e iluminados tan solo por la luz de las velas, el ritual dará comienzo. Bruno será el encargado de marcar el ritmo con el tambor y Colette la que llevará las riendas de los cánticos. Los personajes reconocerán pequeños fragmentos y rememorarán la experiencia que vivieron en el bosque. Conforme el ritual avanza, la sensación de llamada que sintieron al pisar la cripta por primera vez, regresará con más fuerza que nunca. Algo bajo la superficie espera desde hace mucho, ansioso y expectante, a que alguien emplee las fórmulas correctas que lo hagan despertar y resurgir... y los personajes podrían saber cómo hacerlo. En el siguiente apartado puedes ver lo que sucederá si los personajes deciden intentarlo.

Si no desean modificar el ritual, la sensación de llamada se irá diluyendo conforme vayan llegando al final del mismo. La experiencia no será, en ningún momento, tan intensa como la vivida en el bosque y los personajes no sufrirán pérdida alguna de estabilidad mental. Para sus compañeros, sin embargo, la experiencia vivida habrá merecido la pena.

No participar en el ritual

Es posible que los personajes hayan utilizado a Colette y su grupo tan solo como un medio para entrar a la Catedral, y que una vez dentro no tengan intención alguna de participar con ellos en el ritual. Colette y sus compañeros se sentirán engañados, protestarán y el viejo Remi podría incluso ponerse agresivo, aunque sin duda no son una amenaza para los personajes. Si la situación lo permite, Colette intentará realizar el ritual con sus compañeros de todas formas; si, por el contrario, la situación parece demasiado peligrosa, tratarán de marcharse de la Catedral tan pronto como les sea posible.

Alterando el ritual

Si han estudiado el ritual del bosque o participaron en él activamente y desean despertar a lo que mora bajo el pozo, los personajes podrán intentar alterar el ritual en curso. Para ello deberán superar una prueba de VOLUNTAD + OCULTISMO a dificultad muy difícil (25) para introducir las fórmulas correctas en el momento apropiado. Si cualquiera de los personajes lo consigue, el ritual tendrá éxito y todos los participantes —incluidos Colette y sus compañeros— sufrirán una pérdida de mC puntos de Estabilidad Mental.

El éxito del ritual se dejará notar bajo sus pies, como un ligero temblor que durará unos segundos. Luego un sonido ascenderá por el pozo, como el eco de una llamada lanzada desde las profundidades: ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!. La llamada sonará cada vez más cerca al tiempo que el ser que la produce comienza a ascender lentamente por el pozo. Los personajes tendrán tiempo de abandonar la sala antes de que la criatura emerja siempre que decidan dejar tras de sí sus pertenencias.

Lo que saldrá del pozo será una criatura imposible de concebir, una masa informe de tejido pútrido del que brotan sin cesar tentáculos, ojos y bocas que son reabsorbidos de nuevo hacia el interior de su descomunal cuerpo. La masa saldrá arrastrándose del pozo, derramando agua a su alrededor que apagará las velas del ritual, sumiéndolo todo de nuevo en la oscuridad.

SHOGGOTH


Concepto: Monstruosidad que ha roto sus cadenas.

FORTALEZA 29 Gigantesco

REFLEJOS 1 Lento

VOLUNTAD 3 Indomable

INTELECTO 2 Inteligencia primaria

 8 Levantar peso

- 6 Persecución implacable
- 4 Aplastar
- 3 Imitar voz
- 7 Buscar comida
- 1 Pasar inadvertido
- 5 Alterar su tamaño y forma

Aguante: 30 Resistencia: 90

Iniciativa: 2 Defensa: 14

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo +8

Ataques: Aplastamiento +5 (mCM +8)

Exposición al terror: Pánico (difícil, C/CM)

Alterar su tamaño y forma: Rara vez con la misma forma, el shoggoth puede alterar su volumen corporal para pasar por lugares más estrechos o también para intentar camuflarse. Puede, además, crear bocas y tentáculos por todo su cuerpo con los que atacar a sus víctimas.

El shoggoth no atacará a los personajes —siempre que todos hayan participado en el ritual correcto, aunque no hayan tenido éxito en la prueba—, sino que perseguirá a Colette y a sus compañeros, a los que considera ofrendas, matándolos de formas horribles y devorando sus cuerpos. Cualquier personaje que ataque al shoggoth se convertirá, en ese mismo instante, en una nueva presa para la criatura. El shoggoth no se detendrá ante nada ni ante nadie, pero no perseguirá a sus víctimas más allá de los límites de la Catedral —aunque puede llegar hasta las verjas exteriores, desatando el consiguiente pánico en caso de que alguien pueda verlo—. Si los personajes abandonan la Catedral dejando libre al shoggoth, cuando el recinto abra sus puertas al día siguiente la criatura sembrará el lugar de caos, muerte y locura.

Aunque los personajes puede que tarden en darse cuenta de ello, el shoggoth liberado está a su servicio —aunque su lealtad es, cuanto menos, cuestionable—. La criatura fue invocada por los antiguos druidas, quienes le ordenaron que permaneciera en los alrededores del pozo, guardando sus aguas sagradas de los invasores extranjeros. El shoggoth cumplió su labor hasta que, en algún momento del pasado, fue atrapado bajo tierra mediante un ritual. Sus captores cegaron entonces el pozo y, posteriormente, se edificó sobre él la primera iglesia cristiana.

Al haber sido liberado por los personajes, la criatura los considera sus amos y estará dispuesto a obedecer sus órdenes, al menos por el momento. El problema es que los personajes no lo tendrán fácil para comunicarse con la criatura ni para entenderla. Si el shoggoth tiene la oportunidad, se acercará a ellos intentando establecer una mínima comunicación. Más allá de su terrible grito —¡tekeli-li!—, los personajes creerán entender unas palabras surgiendo de sus incontables bocas. El idioma será totalmente desconocido para ellos, pero una prueba de INTELECTO + CULTURA o PROFESIÓN a dificultad difícil (20) permitirá identificarlo como Galo, una lengua celta que nadie habla desde el siglo VI d.C. Lo que el shoggoth está intentando comunicar es un pensamiento muy simple: estoy a tus órdenes.

Lo más parecido al antiguo idioma Galo son las demás lenguas celtas que han sobrevivido hasta nuestros días y que todavía se hablan en algunos rincones del noroeste francés y las islas británicas, como son el bretón, el cornico, el irlandés, el galés, el manés y el gaélico escocés. Con trabajo, un traductor —incluso uno de los que se pueden consultar online desde el propio teléfono móvil— y utilizando conceptos simples de estas leguas, podrían ser capaces de usar a la criatura en su beneficio.

Con todo ello, la relación con el shoggoth no está exenta de riesgo. Aunque fueron creados para servir, los shoggoth son criaturas indomables y su instinto natural es revelarse contra sus amos para obtener su libertad. Afortunadamente para los personajes la criatura los necesita, ya que son los únicos que pueden romper su vínculo con el pozo —bastaría una simple palabra por parte de los personajes— y el shoggoth lo sabe. La criatura intentará detectar síntomas de debilidad entre los personajes, buscando aquel a quien pueda dominar en busca de la tan ansiada libertad. Cada vez que uno de los personajes de una orden a la criatura, deberá vencerla en una prueba enfrentada de VOLUNTAD. Si el personaje gana el enfrentamiento,

el shoggoth obedecerá sus órdenes; si falla, la criatura le atacará. Por supuesto la orden de otro personaje puede detener el ataque, pero el shoggoth ya nunca obedecerá a aquellos que considere débiles, volviendo a atacarles si tiene ocasión. El objetivo del ataque es someter al personaje el tiempo suficiente para que le conceda la libertad, algo que pedirá con insistencia en el único idioma que conoce. Si su deseo no es satisfecho, matará a su víctima.

Para librarse del shoggoth los personajes pueden matarlo o volver a encerrarlo en su prisión, aunque para esto último deberán conocer los hechizos o rituales apropiados, como el Signo de Koth o alguno similar.

Descendiendo por el pozo

Aunque no es el mejor camino para llegar a lo que se oculta bajo la cripta, sin duda será el más evidente para los personajes.

El primer paso obligado consistirá en retirar la rejilla que cubre el pozo. La rejilla está fijada a la roca mediante gruesos pernos por lo que los personajes no tendrán más remedio que cortarla o extraer los pernos, algo nada sencillo si no traen herramientas adecuadas. Es importante recordar que en la cripta la instalación eléctrica apenas llega para colgar aquí y allá unas cuantas luces, por lo que si traen herramientas eléctricas necesitarán conectarlas a dicho cableado (bastará con una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN o CULTURA a dificultad fácil) y luego encontrar el interruptor que da suministro a la cripta, ya que las luces se apagan por la noche (el cuadro eléctrico correspondiente se encuentra en la sacristía). Usar herramientas manuales llevará mucho más tiempo y trabajo, además los personajes tendrán que turnarse si no quieren terminar agotados. Los personajes deberán lograr tres éxitos en una prueba prolongada de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad difícil (20), cada intento requerirá del personaje una prueba de Aguante (10, 1/m). Es importante llevar la cuenta del tiempo que tarden, pues los miembros de la Orden del Temple podrían llegar y pillarlos en medio del proceso.

Una vez liberado el camino, si no cuentan con los medios apropiados —equipo de escalada, cuerdas y poleas— el descenso es poco menos que imposible, ya que se trata de más de treinta metros por un lugar estrecho y resbaladizo. Huelga decir que una caída desde esas alturas, aunque lo que les reciba sea el agua del fondo, será prácticamente mortal (mCM).

El último escollo está grabado a mucha profundidad, en las paredes del pozo. Conforme el personaje vaya descendiendo, un temor sin nombre se irá apropiando de él poco a poco. Llegado un punto, será necesario superar una prueba de VOLUNTAD (15) para poder seguir. De fallar el personaje quedará aterrorizado, agarrado a la cuerda incapaz de moverse, tan solo acertará a subir por ella si consiguen hacerle reaccionar llamándole desde arriba. Cualquiera que supere la prueba descubrirá, al descender un poco más, una serie de signos y runas tallados en la cara interior del pozo. Una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad (20) permitirá reconocer la Runa mayor de Koth entre las inscripciones (*Cultos Innombrables*, pag. 201). Si los personajes conocen el ritual, sabrán que debe existir una palabra o frase que les permita cruzar libremente, por desgracia ya no queda nadie que la conozca y los cultistas no tendrán modo de averiguarla.

Si alguno de los personajes desea aventurarse y dejarse caer para atravesar la Runa mayor de Koth —o si tiene la desgracia de caer por el pozo atravesándola de forma involuntaria— deberá realizar igualmente la prueba de VOLUNTAD (15) para hacer frente al terror antinatural que la Runa provoca en todos los que se acercan a ella. Al estar cayendo, un fallo no impedirá que atravesase la runa por lo que en ese caso la mente del personaje tendrá que hacer frente a un pánico indescriptible que le causará tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor mCM obtenido en la prueba.

Más allá del martyrrium

Durante la visita a la cripta es muy probable que los personajes se fijen en el pasillo en el que todavía se están realizando excavaciones. Tras la pequeña valla de madera, el estrecho pasillo se adentra hacia el corazón de la Catedral una docena de metros hasta llegar a una escalera excavada en la roca. Tras ascender

por ella un corto tramo, un nuevo pasillo les conduce hasta una sala en la que todavía hay multitud de escombros y suciedad. Parece el lugar en el que las obras de excavación se han detenido.

La sala cuenta con varias salidas a estancias anexas, todas en el mismo estado que la sala principal, necesitadas de mucho trabajo antes de poder ser abiertas al público. Las estancias son pequeñas, quizás en el pasado fueron celdas o habitaciones.

Una de las salidas de la sala no da a una habitación, en su lugar lo que podrán ver es un pasillo que descende realizando una pequeña curva, regresando en dirección al martyrium. Al comenzar a recorrerlo, un terror inexplicable comenzará a hacer presa del personaje, hasta el punto de que necesitará superar una prueba de VOLUNTAD (15) para poder continuar caminando. El pasillo está protegido mediante una Runa mayor de Koth, realizada con las mismas condiciones que la que se encuentra grabada en el pozo.

Si superan la barrera mágica, el pasillo seguirá descendiendo, girando y adentrándose en las entrañas de la tierra. Los tramos variarán en anchura e inclinación, habiendo algunos en los que la rampa es sustituida por escalones de piedra, peligrosos y desiguales. Finalmente, tras un largo descenso, el camino desembocará en una amplia y húmeda caverna.

La cueva de los druidas

Hasta este lugar, situado a más de treinta metros bajo la cripta, los personajes pueden llegar por dos vías: el pozo o el pasadizo tras el martyrium. La cueva tiene casi las mismas dimensiones que la Catedral bajo la que se encuentra y aproximadamente un tercio de la misma está ocupada por un lago subterráneo, del que el pozo toma el agua.

El lago es oscuro y profundo. En sus aguas descansa una criatura que, durante varios siglos, ha estado aprisionada en este lugar: el shoggoth. Si el monstruo no ha sido liberado todavía mediante el ritual, la presencia de los personajes acabará llamando su atención —sobre todo si han descendido por el pozo y han terminado chapoteando en el agua—. Los personajes deberían realizar pruebas de REFLEJOS + SUBTERFUGIO, enfrentadas a la VOLUNTAD + PERCEPCIÓN de la criatura, cada vez que realicen alguna acción susceptible de hacer ruido. En estas condiciones el shoggoth considerará a todos los intrusos como enemigos y atacará con intención de matarlos. Por fortuna, sin la realización del ritual, la criatura no puede pasar del punto en el que la Runa de Koth fue inscrita. Aun así es una larga carrera en la oscuridad.

Si examinan la cueva —con permiso del shoggoth— podrán localizar la antigua vía de salida de la misma, cegada por un corrimiento de tierras que debió tener lugar hace siglos. Recorriendo el interior descubrirán indicios de la presencia de los druidas, el lugar está repleto de señales de su paso: inscripciones rituales, pequeñas tallas en piedra representando a la Madre, un círculo de rocas destinado a contener la hoguera y, destacando entre todo ello, un dolmen.

El dolmen está situado en un lateral de la cueva, alejado del agua y de la antigua salida al exterior. Está formado por tres losas verticales, separadas entre sí, cubiertas por una cuarta losa horizontal. El conjunto da lugar a una pequeña cámara de planta hexagonal, cuyos lados corresponderían a las losas verticales y los huecos situados entre ellas.

El interior del dolmen está repleto de marcas e inscripciones, las cuales serán reconocibles por los personajes si superan un par de pruebas.

- La primera será de INTELLECTO + OCULTISMO a dificultad media (17), de superarla, los personajes reconocerán el lugar como una puerta onírica, un portal mágico que conduce a algún lugar de la Tierra de los Sueños donde debe existir otro dolmen idéntico a este (Cultos Innombrables, pag. 201). Por desgracia estos portales no permanecen abiertos indefinidamente y éste se cerró, sin duda, hace siglos.
- La segunda prueba será de INTELLECTO + CULTURA a dificultad difícil (20) —que se podrá reducir a dificultad media (15) si los personajes han leído el libro de Julio César sobre la guerra de

las Galias—, de superarla, los personajes reconocerán otro tipo de marcas en la roca que corresponden a escritura oghámica. Este tipo de escritura, cuyos orígenes podrían remontarse a varios siglos antes de Cristo, habría sido utilizada por los druidas de la Galia y, posteriormente, de las Islas Británicas, en las escasas ocasiones en las que dejaban de lado la transmisión oral de sus conocimientos.

La escritura oghámica indica las instrucciones a seguir para activar el portal, el cual fue utilizado por un grupo de druidas que renunciaron a abandonar la Galia para partir hacia las islas. Estos druidas dejaron tras de sí al shoggoth para proteger la cueva y la puerta por la que habrían de regresar.

Traducir los textos es un proceso complejo, que requiere de tres éxitos en una prueba de acción prolongada de INTELECTO + CULTURA a dificultad media (18), cada una de las cuales les llevará un par de horas de tedioso trabajo. Tras el proceso de traducción, los personajes podrán intentar realizar el ritual de activación, el cual permitirá abrir el paso desde la cueva hasta las Tierras del Sueño, aunque si el portal de destino está inactivo, no podrán emprender el viaje de vuelta sin realizar de nuevo el ritual al otro lado (tal y como se indica en la descripción de este poder superior).

Realizar el ritual les llevará una hora más de tiempo y para que tenga éxito, al menos uno de los participantes en el mismo debe superar una prueba de VOLUNTAD + OCULTISMO a dificultad muy difícil (25). Si alguno de los personajes tiene alguna HABILIDAD ARCANA relacionada con los viajes oníricos, podrá utilizarla en lugar de OCULTISMO.

Si los personajes tienen éxito en el ritual, habrán abierto un camino para viajar físicamente a la Tierra de los Sueños. Además, todos los participantes sufrirán una pérdida mC de puntos de Estabilidad Mental.

Llegan los templarios

Aunque hace tiempo que no los mencionamos, no podemos olvidarnos de los Templarios. Una vez pierdan el rastro de los personajes, alguno de los Hermanos avisará al padre Thibaut Côté. El sacerdote no tendrá ninguna duda de cuál es el objetivo de los personajes y rápidamente avisará a su orden para pedir ayuda, consciente de que ésta vez se enfrentan a un peligro real.

Reunir a varios caballeros de madrugada no es tarea fácil. Tres horas después de la llamada del padre una única Dama Templaria llegará hasta Chartres, justo a tiempo de unirse al sacerdote y a cuatro de los Hermanos en su incursión a la Catedral. Su nombre es Francine Rousselot, una oficial del ejército francés que, casualmente, se encontraba de permiso en París. Otros cinco caballeros llegarán varias horas más tarde, ocho horas después de la llamada.

Como ya hemos comentado, será necesario llevar la cuenta del tiempo que los personajes invierten en sus diferentes acciones en la cripta. De este modo sabremos en qué momento el padre y sus acompañantes harán su aparición para enfrentarse a los personajes. A continuación resumimos las acciones posibles de los personajes y el tiempo aproximado que invertirán en ellas, por supuesto el Director de Juego es libre de ajustar estos tiempos o de provocar la aparición de los Templarios en el momento que considere más oportuno.

Reunirse con los druidas y entrar a la cripta	½ hora
Realizar el ritual junto al pozo	½ hora
Sobrevivir al ataque del shoggoth	variable
Abrir el pozo utilizando herramientas adecuadas	½ hora
Abrir el pozo con herramientas manuales	½ hora cada prueba
Descender a la cueva por el martyrium	½ hora
Traducir los escritos oghámicos	2 horas cada prueba
Realizar el ritual para activar el portal onírico	1 hora

No debemos olvidar que los Templarios también tendrán que enfrentarse a algunos de los problemas que han afrontado los personajes, como superar la Runa mayor de Koth para descender hasta la cueva

subterránea o evitar al shoggoth si la criatura está suelta por la catedral. Estas circunstancias podrían retrasarlos o impedirles llegar hasta la cueva, en cuyo caso su única opción sería esperar a que los personajes regresen a la cripta o salgan al exterior.

Una vez se encuentren con los personajes —lo que podría ocurrir a su regreso de las Tierras del Sueño—, los Templarios lucharán hasta la muerte recurriendo a todas las armas a su alcance, incluyendo sus conocimientos arcanos. Si los personajes escapan de ellos deberían convertirse en enemigos recurrentes, siguiendo el rastro de los cultistas a lo largo de la campaña y apareciendo en los momentos más inesperados. Al fin y al cabo, su orden se extiende por medio mundo.

FRANCINE ROUSSELOT

Concepto: Oficial del ejército y Dama Templaria.


Cita: *“El mal debe ser combatido con cualquier arma a nuestro alcance, aun a riesgo de nuestra alma.”*


FORTALEZA 4 Pura fibra

REFLEJOS 5 Flexible


VOLUNTAD 5 Disciplinada

INTELECTO 4 Talento matemático


 6 Entrenamiento militar


 7 Buena tiradora

 3 Voz de mando


 4 Estudiar el terreno

 4 Avanzar a cubierto

 3 Historia militar

 4 Artillería

 4 Secretos de los Templarios

 6 Maldición de Ghatanothoa

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21

Iniciativa: 7 **Defensa:** 17

Bonificaciones al daño: +2/+1

Degeneración 2 La piel se le está endureciendo y agrietando

Ataque: Pistola +12 (mM+1)

— Su padre era un Caballero Templario y la introdujo en la orden muy joven.

— Sus convicciones religiosas están a la altura de su sentimiento patriótico.

CABALLERO/DAMA TEMPLARIO/A

Concepto: Guerreros de la Iglesia.


Cita: *“Non nobis, Domine, non nobis. Sed Nomini Tuo Da Gloriam”*


FORTALEZA 4 Duro


REFLEJOS 4 Entrenado

VOLUNTAD 4 Evitar la tentación


INTELECTO 4 Años de estudio

 4 Se mantiene en forma


 5 Maneja varias armas

 3 Difundir la palabra


 3 Identificar el Mal

 4 Ocultarse del enemigo

 3 Aprender del pasado

 3 Tiene una profesión normal

 3 Secretos de los Templarios

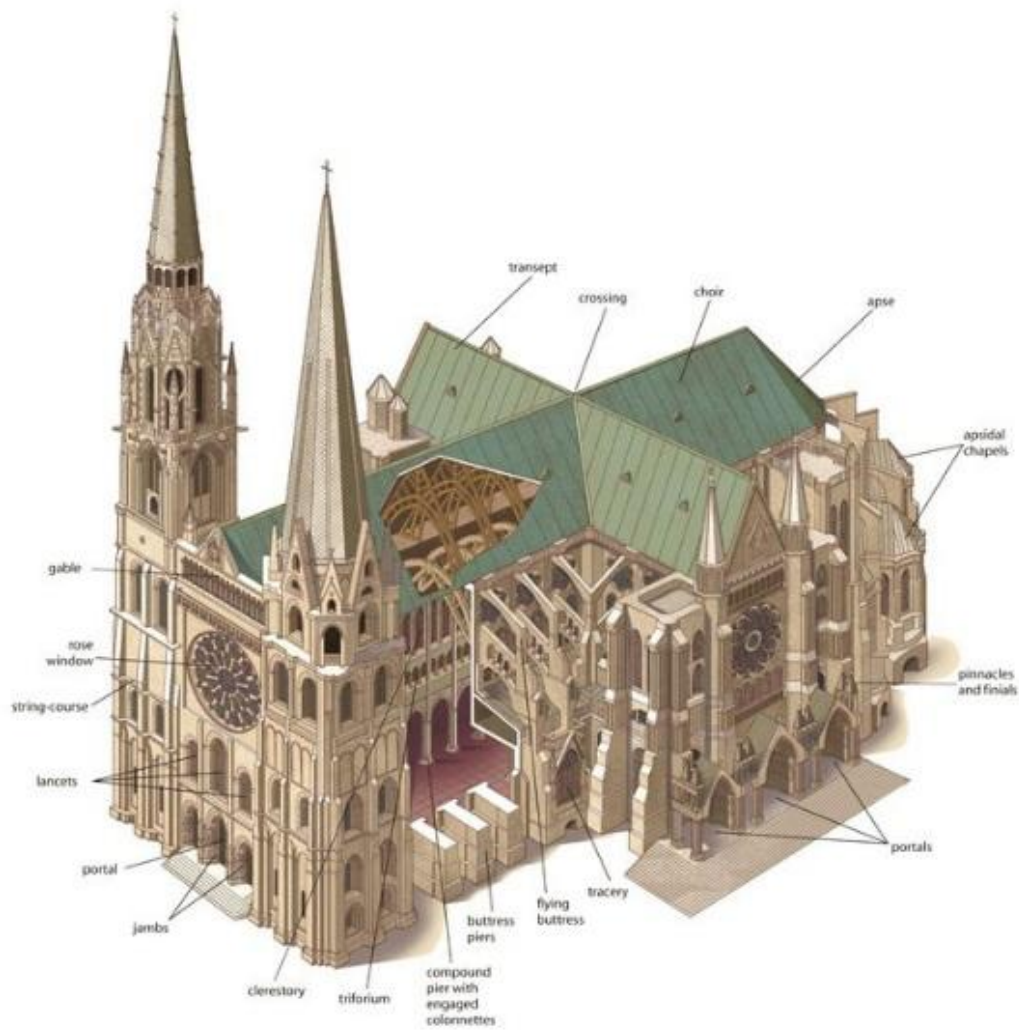
 3 Salvaguarda contra lo arcano

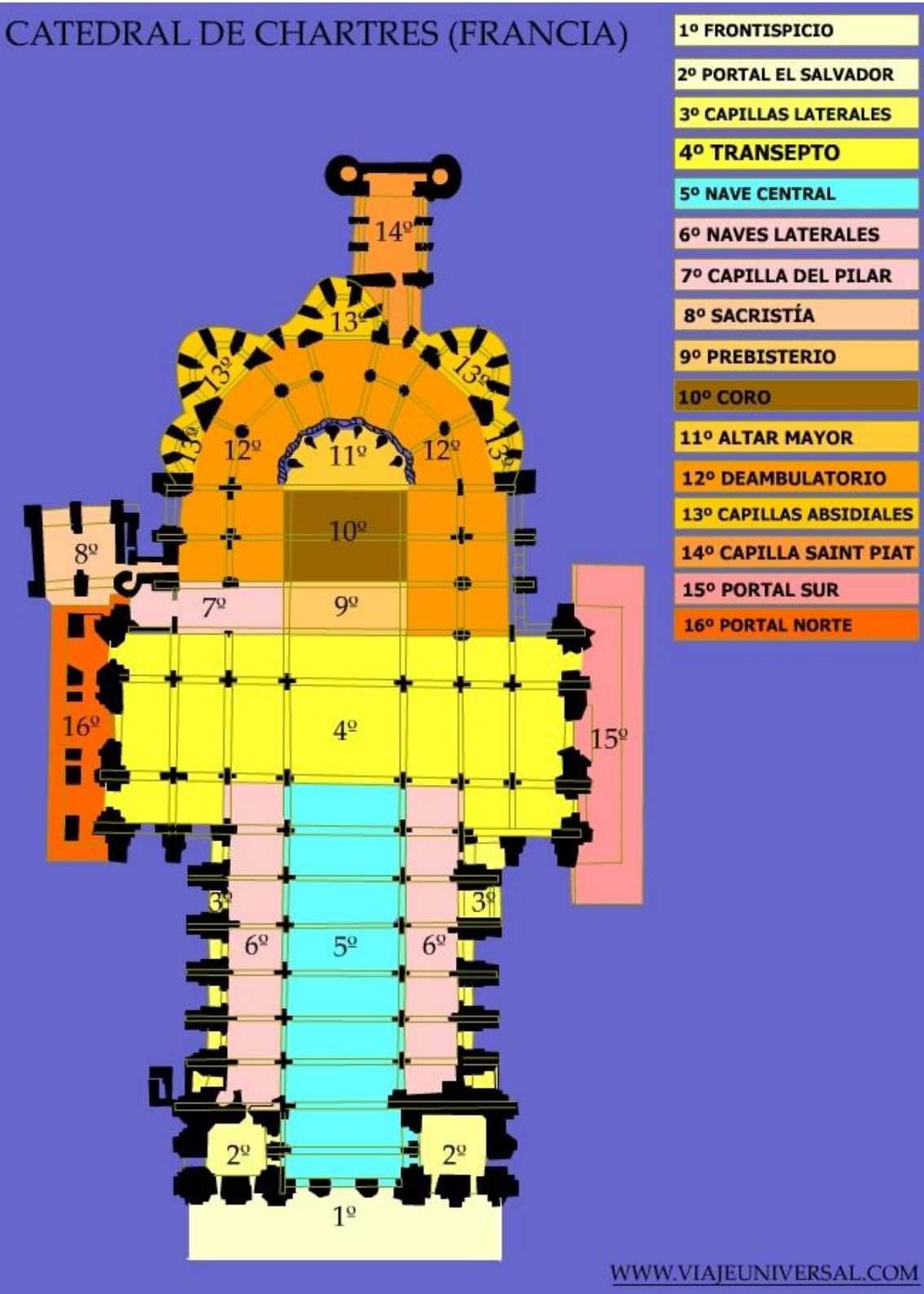
Aguante: 6 **Resistencia:** 18
Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18
Iniciativa: 6 **Defensa:** 14
Bonificaciones al daño: +2/+1
Ataque: pistola +9 (mM+1); armas blancas +9 (C+2)

Degeneración 1 Sueños inquietantes

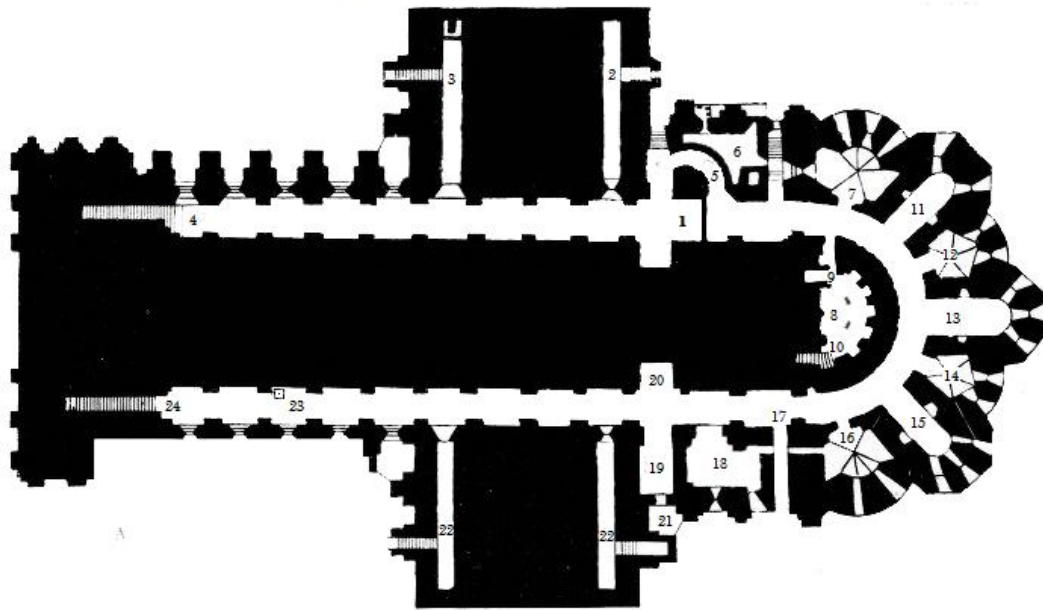
IMÁGENES USADAS DURANTE LA PARTIDA DE TESTEO

La Catedral de Chartres





Cripta de la Catedral de Chartres



El laberinto de la Catedral



El triskel celta



Capítulo 3. En las tierras del sueño.

Una idea loca

Los personajes van a entrar en las Tierras del Sueño, un lugar especial del que muchos visitantes regresan sin ser capaces de recordar las experiencias vividas allí. Lo que te propongo, como Director de Juego, es una apuesta arriesgada pero que puede proporcionar una experiencia de juego diferente: sáltate este capítulo cuando lo estéis jugando y ve, directamente, hasta la última escena, en la que los personajes regresan de las Tierras del Sueño. Juega lo que sucede en esa escena como si los personajes acabasen de regresar a través del dolmen y deja que se pregunten qué ha sucedido durante su estancia allí. Ante cada pregunta que se hagan, pídeles que realicen una prueba de INTELECTO a dificultad media para ver si recuerdan lo que sucedió. Si alguno de los personajes supera la prueba, comienza a jugar la primera escena de este capítulo como si fuera un recuerdo. Puedes continuar la campaña de este modo, entrelazando escenas del mundo real con los recuerdos de lo ocurrido en la Tierra de los Sueños, o jugar el capítulo entero tras esa única escena del mundo real.

La apuesta es arriesgada pues implica jugar recuerdos y eso impide que sucedan cosas drásticas —como la muerte de un personaje—, lo que va a requerir mucho esfuerzo de dirección y la colaboración por parte de los jugadores. A cambio, la experiencia de juego puede resultar mucho más interesante.

El Bosque Encantado

Si el ritual para abrir el portal a las tierras del sueño ha tenido éxito, cuando los personajes salgan del interior del dolmen descubrirán que se encuentran en el interior de un bosque. Los árboles que les rodean son robles de enormes proporciones que crecen doblados y retorcidos, con sus ramas extendiéndose y formando un techo viviente por encima del suelo. La luz del sol apenas es capaz de filtrarse por entre las tupidas ramas y, sin embargo, los personajes pueden ver con claridad a causa de una luminiscencia verdosa que lo cubre todo. El origen de esta luz proviene de unos extraños hongos fosforescentes que, agrupados en pequeñas colonias, crecen junto a rocas y árboles.

En este lado, el dolmen gemelo que debería permitir el regreso al mundo real, está destruido. Las tres losas laterales están derribadas, caídas unas sobre otras, cubiertas por los restos fragmentados de la losa superior. Hongos y plantas han crecido sobre el conjunto, como si el bosque intentase hacerlo desaparecer. Los daños las convierten en un montón de rocas inútiles que no es posible reutilizar para reconstruir el portal de regreso. No hay rastro de vida humana alrededor y el bosque parece idéntico en todas direcciones.

El viaje a la Tierra de los Sueños también les afectará personalmente. Sus ropas y el equipo que transporten se retorcerán y transformarán, hasta que al cabo de unos segundos acabe convertido en una versión equivalente, adaptada a este lugar. La naturaleza de las Tierras del Sueño es tal que ningún objeto permanece inmutable a menos que su realidad se haya “fijado” en el mundo real, un proceso que tarda al menos unos quinientos años, por lo que solo los objetos que no hayan cambiado básicamente durante ese periodo, pueden existir aquí. Cuando los investigadores regresen al mundo real, sin embargo, el equipo no revertirá a su forma normal ya que, al menos en ese sentido, la realidad de las Tierras del Sueño es más fuerte que la nuestra.

Una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15), permite reconocer el lugar a cualquier personaje que haya leído sobre la tierra de los sueños. El lugar en el que se encuentran se conoce como “el Bosque Encantado”, uno de los destinos más habituales para los soñadores que llegan a las Tierras del Sueño por primera vez. Al sur del bosque hay un par de pequeñas poblaciones y la gran ciudad de Ulthar.

Mientras deciden qué hacer, aquellos que superen una prueba de VOLUNTAD + PERCEPCIÓN a dificultad media (18), podrán advertir que hay varios pares de ojos observando sus acciones desde las sombras. Se trata de zoogs, unos pequeños seres de color marrón que recuerdan a los roedores de la Tierra, pero con pequeños tentáculos que sobresalen de su morro y que tapan sus bocas llenas de dientes afilados. Las criaturas no se acercarán a los personajes y se ocultarán con rapidez si alguno de ellos hace ademán de acercarse. Los zoogs no representan peligro alguno para los personajes por el momento.

Si ya saben dónde se encuentran, lo más probable es que los personajes decidan encaminarse al sur. Al no contar con la luz del sol para orientarse, será necesario superar una prueba de INTELECTO + CULTURA a dificultad media (15) para tomar la dirección correcta. En caso de que fallen la prueba o de que decidan tomar otro rumbo diferente los personajes terminarán internándose más y más en lo profundo del Bosque Encantado.

El árbol de los zoogs

Perderse en el interior del Bosque Encantado puede resultar peligroso. Cuanto más se internen en la espesura, los zoogs se dejarán ver con mayor frecuencia, cada vez más numerosos y menos precavidos. Los personajes podrán sentir que las criaturas parecen cada vez más agresivas y amenazadoras. Si los personajes optan por cambiar de ruta antes de que la situación se vuelva más peligrosa, las criaturas se mantendrán a su alrededor, cortándoles el paso en algunos momentos y dejándoles vía libre en otros, conduciéndolos hacia el sur y la salida del bosque.

Si los personajes intentan comunicarse con las criaturas, necesitarán superar en primer lugar una prueba de INTELECTO + INTERACCIÓN a dificultad difícil (20) para romper la reticencia inicial de los zoogs. Superada la prueba, algunos de los ejemplares más jóvenes se acercarán al grupo con curiosidad. Los personajes descubrirán pronto que los zoogs son muy inteligentes, y que sus chirriantes sonidos podrían ser algún tipo de idioma complejo. Si los personajes se comportan de forma amistosa, los zoogs podrían guiarlos al exterior del bosque. Si es otro tipo de información lo que los personajes intentan conseguir de ellos, las criaturas los conducirán hacia la espesura, a su árbol sagrado, donde se reúne la mayor comunidad de su pequeña especie.

Por supuesto, si los personajes se comportan de forma agresiva hacia ellos o continúan su avance hacia el interior del bosque ignorando su presencia cada vez más evidente, los zoogs finalmente atacarán. Será una emboscada en la que cada personaje tendrá que lidiar con media docena de furiosos roedores del bosque, mientras centenares de ojos más les acechan desde las sombras. Los roedores tan solo cejarán en su empeño si los personajes se rinden, huyen o se revelan como rivales imposibles de derrotar. Por supuesto, el camino de los personajes los habrá llevado —“casualmente”— hasta el árbol sagrado de los zoogs.

El árbol al que llegarán los personajes no pertenece a ninguna especie conocida en la Tierra. Se trata de un ejemplar único, de proporciones gigantescas. En el interior de su inabarcable tronco y en madrigueras bajo sus raíces, se haya la mayor comunidad de zoogs del Bosque Encantado. Los más ancianos de entre estas criaturas forman una especie de cónclave y toman las decisiones que atañen a su comunidad. Los personajes no tardarán en darse cuenta de que se trata de una sociedad mucho más evolucionada y compleja de lo que imaginaban y que, lejos de ser unos simples roedores, estas criaturas son mucho más.

Si los personajes han acudido como invitados, los zoogs les ofrecerán su hospitalidad. Las criaturas más jóvenes, curiosas en extremo, se aproximarán a ellos y no dudarán en trepar por sus cuerpos, olfateándolos con curiosidad y chirriando incomprensibles mensajes a sus oídos. Sus mayores tendrán que reprenderles para que se aparten de los personajes y no los molesten, de un modo que resultará incómodamente “humano”.

Los líderes de la comunidad ofrecerán a los personajes algo de beber. Un vino espeso y aromático, de sabor exquisito. El vino se sube con rapidez a la cabeza, aturdiendo los sentidos, por lo que los personajes necesitarán superar una prueba de Aguante (12) o recibirán esta complicación adicional. Los zoogs lo fabrican bajo tierra, a partir de la savia y los frutos del árbol. La savia brota del tronco en varios puntos y, por sí misma, posee un sabor dulce y embriagador —si es que deciden probarla—. Los frutos que cuelgan de las ramas son del tamaño de manzanas, de aspecto plateado y piel suave. Su interior es tierno y jugoso, de color rosado, con un sabor ácido e intenso. Si los personajes logran comunicarse con las criaturas, éstas le contarán que el árbol es mágico y que nació a partir de una semilla que alguien arrojó a la Tierra de los Sueños desde la Luna.

Los zoogs poseen muchos conocimientos sobre la Tierra de los Sueños y estarán dispuestos compartir información con los personajes siempre que estos tengan algo que ofrecerles a cambio. Ofrecerles objetos o conocimiento, relacionado con los Mitos o con la Tierra, es la mejor forma de llegar a un acuerdo. Por supuesto los personajes estarán interesados en el dolmen y los druidas, a los que los zoogs conocieron mucho tiempo atrás. Por supuesto, aunque los zoogs estén dispuestos a comunicarse, entenderlos será otra cuestión y necesitarán contar con un traductor —existen personas en la Tierra de los Sueños que entienden el idioma de estas criaturas— o tener medios los mágicos adecuados.








Los druidas hace siglos que desaparecieron de estas tierras. Cuando llegaron se asentaron en el bosque, entablando una buena relación con todos sus habitantes, en especial con los zoogs. Construyeron algunos lugares sagrados, alzando enormes megalitos en honor a Shub-Niggurath, su diosa Madre. Sus creencias atraeron a algunos habitantes de las poblaciones cercanas y, durante un tiempo al menos, despertaron la curiosidad de mucha gente. Sin embargo la deidad a la que sirven, como muchas otras, no tiene muchos seguidores en esta tierra y, con el tiempo, el culto se fue diluyendo y sus practicantes murieron o regresaron a su Tierra de origen. Finalmente los druidas desaparecieron, dejando tras de sí tan solo algunos de sus lugares sagrados, que todavía permanecen.

La sabiduría de los druidas, sin embargo, no se perdió. Conforme los aprendices comenzaron a escasear, los últimos druidas decidieron recopilar toda su sabiduría, rituales y conocimientos en un tomo al que llamaron “Nemeton”, en honor a los lugares sagrados más venerados por los druidas: los claros en los bosques, abiertos al cielo, donde el suelo aparece cubierto por hierbas y se yergue algún roble solitario, junto al cual se oficiaban las ceremonias. Tras la desaparición de los druidas, el *Nemeton* quedó custodiado por los zoogs hasta que fue robado del árbol sagrado, hace ya muchos años, por un humano conocido como Barzai el Sabio. El paradero actual del *Nemeton* es una incógnita para las criaturas, saben que Barzai el Sabio —quien murió hace ya años— residía en la ciudad de Ulthar, lugar al que los zoogs prefieren no acercarse ya que habitan en ella millares de gatos, sus enemigos naturales.

Si los personajes manifiestan su deseo de recuperar el *Nemeton*, los zoogs estarán dispuestos a ofrecer cualquier ayuda que esté en su mano si prometen dejarlo de nuevo bajo su custodia. Las criaturas podrían, entre otras cosas, ofrecerles a cambio una forma de regresar a la Tierra.

ZOOG

Concepto: Roedor del Bosque Encantado.

FORTALEZA	1	Diminuto
REFLEJOS	6	En constante movimiento
VOLUNTAD	3	Apariencia amigable
INTELECTO	4	Prudente
	8	Moverse muy rápido
	4	Mordisco
	4	Sonidos chirriantes
	5	Atento a su entorno
	7	Permanecer oculto
	5	Aspecto inofensivo
	6	Conocimiento de los sueños

Aguate: 2 **Resistencia:** 6

Iniciativa: 8 **Defensa:** 19

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Mordisco +10 (m +1)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Conocimiento de los sueños: Los zoogs conocen bien las Tierras del Sueño y sus habitantes. Esta habilidad les permite encontrar objetos en las Tierras del Sueño con los que pueden ayudar a los visitantes que les caigan en gracia, o pueden servirles para encontrar trampas a las que conducirlos en caso contrario.

El círculo megalítico

En su ruta hacia el sur los personajes se tropezarán con una extraordinaria construcción: un círculo de megalitos situado en un claro en el que, a duras penas, los rayos del sol logran atravesar el techo viviente y alcanzar la superficie del bosque. Las rocas, de tamaño considerable, llevan las inconfundibles marcas de los druidas en forma de simbología tallada, representaciones de la Madre y pequeños textos en escritura oghámica —fragmentos de oraciones a la Madre, en su mayoría—.

Si van acompañados de los zoogs, las criaturas les confirmarán que se trata de uno de los círculos creados por los druidas. En el bosque hay casi una docena de ellos, aunque no todos fueron construidos por los druidas, algunos son más antiguos y su origen es incierto. El más extraño de todos estos círculos está formado por rocas gigantescas, “una vastedad verde y gris que atraviesa el techo del bosque hasta perderse de vista.”

Al sur del Bosque Encantado.

Al abandonar el bosque por la linde sur, los personajes se encontrarán frente a un extenso valle de tierras verdes que se pierde en el horizonte. A este y oeste, primero colinas y luego sendas cordilleras montañosas flanquean el valle que se estrecha en la distancia, justo donde finalizan las montañas. Un río de aguas color azul verdoso, ancho y de fuerte corriente, parte el valle en dos mitades. Se trata del río Skai, cuyas aguas desembocan en el mar en las cercanías de la ciudad portuaria de Dylath-Leen.

Desde la linde del bosque los personajes podrán ver tres poblaciones. Las dos más cercanas ocupan márgenes opuestos del río, aunque desde la distancia es posible apreciar el puente que las une. Se trata de las ciudades de Nir y Ulthar, situadas a tan solo unas horas de viaje. La tercera población, Hatheg, se encuentra algo más lejos, pero también parece posible alcanzarla en menos de una jornada.

Al poco de alejarse del bosque localizarán un camino de tierra que discurre junto a la orilla oeste del río. En las cercanías del bosque está parcialmente invadido por la vegetación debido, sin duda, al poco tránsito que recibe, algo que irá cambiando conforme se acerquen a la zona poblada. Poco a poco, las verdes praderas irán siendo sustituidas por campos de cultivo, salpicados de pequeñas granjas. El camino se llenará de gente que va y viene, dedicados a sus quehaceres diarios, bien transportando sus productos en carretas o pastoreando sus rebaños. Si tratan de comunicarse con los habitantes de la Tierra de los Sueños descubrirán, para su sorpresa, que entienden y hablan perfectamente el idioma de los personajes, cualquiera que sea el que usen. Los lugareños sonreirán con amabilidad si son preguntados por la cuestión pero no tendrán una explicación para ellos, no es algo que se hayan planteado nunca, tan solo los que vienen “de fuera” se preocupan por esos detalles “sin importancia”.

La ciudad de Nir.

Los personajes alcanzarán Nir casi al atardecer de una noche sin luna. El lugar sin duda los sorprenderá ya que la ciudad tiene una única calle ancha a lo largo de la cual se alinean viviendas, almacenes, tabernas y todas las demás construcciones de la ciudad. Ni una sola de las edificaciones está orientada a otro lugar que no sea esa única calle, al final de la cual se vislumbra el largo y ornamentado puente de piedra que comunica con la vecina Ulthar.

Tanto Nir como Ulthar recuerdan vagamente la arquitectura de las viejas ciudades centroeuropeas de origen medieval, con fachadas pintorescas de amplios balcones, calles estrechas empedradas con guijarros, y edificios de tejados puntiagudos de color rojizo, salpicados de chimeneas. La población viste y se comporta acorde al entorno, entregados a sus quehaceres diarios o disfrutando de su tiempo de ocio en alguna de las tabernas.

Unos guardias, armados con espadas y lanzas, patrullan la ciudad. Recorren la calle de un extremo al otro sin llegar a pisar el puente. No se ve otra autoridad aparte de ellos y, pese a que todo el mundo está de acuerdo en que hay un “señor” que gobierna la ciudad, nadie recordará haberlo visto nunca ni haber necesitado de él. Ni tan siquiera estarán seguros de quién se trata. Si los personajes insisten en este sentido

o en algún otro similar, recibirán la recomendación de cruzar el puente y plantear sus dudas al burgomaestre Kranon, gobernador de Ulthar, o al Sumo Sacerdote Atal, del Templo de los Antiguos.

Los personajes también recibirán la recomendación de visitar Ulthar si comienzan a hacer preguntas sobre los druidas —a los que nadie en Nir parece recordar— o sobre Barzai el Sabio —quien fuera maestro del actual Sumo Sacerdote Atal—. Mencionar a la Madre, a Shub-Niggurath o a cualquier otra deidad de los mitos provocará que las gentes de Nir rehúyan la conversación mientras realizan un antiguo signo de protección de forma supersticiosa. El signo —conocido en estas tierras como el Símbolo Arquetípico— recordará, si superan una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15), a algunos de los gestos que se realizan para activar el hechizo de Salvaguarda contra lo Arcano. Si interrogan a alguno de los habitantes de Nir al respecto —siempre que previamente no los hayan asustado hablando de dioses antiguos—, les contarán que el Sumo Sacerdote Atal les enseñó a ahuyentar el mal mediante este signo.

Al caer la noche, algunos habitantes de Nir comienzan a encender faroles que cuelgan de las fachadas de sus viviendas. En Ulthar se puede ver un fenómeno similar, aunque los faroles cuelgan de postes situados en las encrucijadas entre las diferentes calles. El puente entre ambas ciudades permanece a oscuras, tan solo en sus extremos encienden los soldados sendas lámparas para facilitar el acceso al mismo.

El río es navegable y los personajes podrán ver un par de embarcaciones de mediano tamaño ancladas a una cierta distancia de la orilla este, utilizando barcas para desembarcar o embarcar su cargamento desde Ulthar.

El puente.

Un enorme puente de piedra conecta las ciudades de Nir y Ulthar, alzándose majestuoso sobre el río Skai. Fue construido hace más de mil años y hay numerosas leyendas en torno al mismo. Durante el día es utilizado de forma constante pero, al caer la noche, el tránsito de personas es casi nulo. Tan solo aquellos que no pueden retrasar su viaje se aventuran a cruzarlo bajo la luz de la luna. La historia que se repite con más frecuencia asegura que los constructores sellaron la construcción del tramo central del puente mediante un sacrificio humano, enterrado en vida en el interior del puente al acabarse la obra. Esta sería la razón de los terribles gritos que, procedentes del interior del puente, se escuchan en el silencio de la noche. Escuchar este desgarrador sonido requiere superar una prueba de Entereza de desasosiego a dificultad media (15, 1/m).

GUARDIA DE NIR/ULTHAR

Concepto: Servidor de la ley.

Cita: “Extranjero o no, la ley es la ley.”

FORTALEZA 4 Aspecto robusto


REFLEJOS 5 Experimentado

VOLUNTAD 4 Proteger al pueblo


INTELECTO 3 Vida monótona


 4 Patrullar la ciudad

 5 Lanza y escudo

 2 Poco hablador

 4 Identificar amenazas

 2 Seguir al sospechoso

 3 Soldado

 3 Habitante de la Tierra de los Sueños

Aguate: 6 **Resistencia:** 18

Iniciativa: 6 **Defensa:** 15

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Espada y lanza +10 (M+2)

Ulthar, la ciudad de los gatos.

Como si de una extensión de la pequeña Nir se tratase, la ciudad de Ulthar comparte con su hermana del otro lado del puente su misma arquitectura. Ulthar, sin embargo, posee un auténtico entramado de callejuelas estrechas y empinadas que se extienden desde el puente hasta la cima de una colina cercana. Pero no es eso lo que más llama la atención al visitante, sino los gatos. Centenares de ellos agrupados en enormes manadas de docenas de individuos que ocupan todos los lugares donde hay sol y sitio para estirarse.

Los habitantes de Ulthar, a diferencia de los de las ciudades vecinas, no se dedican en su mayoría a la agricultura o la ganadería. En Ulthar hay numerosos artesanos que desempeñan los más variopintos oficios. A su mercado acuden comerciantes de la lejana Dylath—Leen, que remontan el río Skai en sus barcos para venir a intercambiar sus productos, y no pocos peregrinos, que aprovechan su visita al Templo de los Antiguos para hacerse con algunas de estas piezas de artesanía.

Los extranjeros son bien recibidos en Ulthar, cuyos vecinos están acostumbrados a la presencia de visitantes de tierras extrañas, incluida nuestra Tierra, la cual no les es desconocida por completo. Los personajes coincidirán en la ciudad con algún otro soñador, pues son muchos los que llegan hasta aquí en su primera etapa. Sin embargo, no es fácil reconocerlos, pues sus ropajes y sus posesiones, al igual que las de los personajes, se habrán adaptado a esta singular tierra.

Los gatos de Ulthar

Hay gatos en cada rincón de la ciudad. En cada calle, plaza, tejado o vivienda. Entran y salen de las casas con total impunidad, campando a sus anchas sin que ningún vecino ponga el más mínimo reparo a su presencia. Todo lo contrario, los habitantes de Ulthar cuidan y respetan a estos gatos de una forma que parece ir más allá del amor por los animales. Una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN o INTERACCIÓN a dificultad media (15), tras observar la forma de tratarlos o tras conversar sobre el tema con alguno de los vecinos, permitirá a los personajes llegar a la conclusión de que las gentes de Ulthar sienten un cierto temor hacia estas criaturas. Como si temiesen que la falta de atenciones por su parte pudiera desencadenar algún tipo de represalia por parte de los animales.

Si los personajes preguntan el porqué de la presencia masiva de estos animales, cualquier vecino les podrá explicar que existe una prohibición en Ulthar que impide a todo hombre dar muerte a un gato y que, a raíz de esa prohibición, los animales se han ido multiplicando con el paso de los años. Si se interesan por la actitud casi temerosa con la que los tratan o si, simplemente, se interesan por el origen de dicha prohibición, alguien les relatará la historia de *Los Gatos de Ulthar* (a continuación se reproduce este cuento escrito por H.P. Lovecraft en junio de 1920, y editado por primera vez en la revista literaria *Tryout* en noviembre de ese mismo años.)

Se dice que en Ulthar, que se encuentra más allá del río Skai, ningún hombre puede matar a un gato; y ciertamente lo puedo creer mientras contemplo a aquel que descansa ronroneando frente al fuego. Porque el gato es críptico, y cercano a aquellas cosas extrañas que el hombre no puede ver. Es el alma del antiguo Egipto, y el portador de historias de ciudades olvidadas en Meroe y Ophir. Es pariente de los señores de la selva, y heredero de los secretos de la remota y siniestra África. La Esfinge es su prima, y él habla su idioma; pero es más antiguo que la Esfinge y recuerda aquello que ella ha olvidado.

En Ulthar, antes de que los ciudadanos prohibieran la matanza de los gatos, vivía un viejo campesino y su esposa, quienes se deleitaban en atrapar y asesinar a los gatos de los vecinos. Por qué lo hacían, no lo sé; excepto que muchos odian la voz del gato en la noche, y les parece mal que los gatos corran furtivamente por patios y jardines al atardecer. Pero cualquiera fuera la razón, este viejo y su mujer se deleitaban atrapando y matando a cada gato que se acercara a su cabaña; y, a partir de los ruidos que se escuchaban después de anochecer, varios lugareños imaginaban que la manera de asesinarlos era extremadamente peculiar. Pero los aldeanos no discutían estas cosas con el viejo y su mujer; debido a la expresión habitual de sus marchitos rostros, y porque su cabaña era tan pequeña y estaba tan oscuramente escondida bajo unos

desparramados robles en un descuidado patio trasero. La verdad era, que por más que los dueños de los gatos odiaran a estas extrañas personas, les temían más; y, en vez de confrontarlos como asesinos brutales, solamente tenían cuidado de que ninguna mascota o ratonero apreciado, fuera a desviarse hacia la remota cabaña, bajo los oscuros árboles. Cuando por algún inevitable descuido algún gato era perdido de vista, y se escuchaban ruidos después del anochecer, el perdedor se lamentaría impotente; o se consolaría agradeciendo al Destino que no era uno de sus hijos el que de esa manera había desaparecido. Pues la gente de Ulthar era simple, y no sabían de dónde vinieron todos los gatos.

Un día, una caravana de extraños peregrinos procedentes del Sur entró a las estrechas y empedradas calles de Ulthar. Oscuros eran aquellos peregrinos, y diferentes a los otros vagabundos que pasaban por la ciudad dos veces al año. En el mercado vieron la fortuna a cambio de plata, y compraron alegres cuentas a los mercaderes. Cuál era la tierra de estos peregrinos, nadie podía decirlo; pero se les vio entregados a extrañas oraciones, y que habían pintado en los costados de sus carros extrañas figuras, de cuerpos humanos con cabezas de gatos, águilas, carneros y leones. Y el líder de la caravana llevaba un tocado con dos cuernos, y un curioso disco entre los cuernos.

En esta singular caravana había un niño pequeño sin padre ni madre, sino con sólo un gatito negro a quien cuidar. La plaga no había sido generosa con él, más le había dejado esta pequeña y peluda cosa para mitigar su dolor; y cuando uno es muy joven, uno puede encontrar un gran alivio en las vivaces travesuras de un gatito negro. De esta forma, el niño, al que la gente oscura llamaba Menes, sonreía más frecuentemente de lo que lloraba mientras se sentaba jugando con su gracioso gatito en los escalones de un carro pintado de manera extraña.

Durante la tercera mañana de estadía de los peregrinos en Ulthar, Menes no pudo encontrar a su gatito; y mientras sollozaba en voz alta en el mercado, ciertos aldeanos le contaron del viejo y su mujer, y de los ruidos escuchados por la noche. Y al escuchar esto, sus sollozos dieron paso a la reflexión, y finalmente a la oración. Estiró sus brazos hacia el sol y rezó, en un idioma que ningún aldeano pudo entender; aunque no se esforzaron mucho en hacerlo, pues su atención fue absorbida por el cielo y por las formas extrañas que las nubes estaban asumiendo. Esto era muy peculiar, pues mientras el pequeño niño pronunciaba su petición, parecían formarse arriba las figuras sombrías y nebulosas de cosas exóticas de criaturas híbridas coronadas con discos de costados gastados. La naturaleza está llena de ilusiones como esa para impresionar al imaginativo.

Aquella noche los errantes dejaron Ulthar, y no fueron vistos nunca más. Y los dueños de casa se preocuparon al darse cuenta que en toda la villa, no había ningún gato. De cada hogar el gato familiar había desaparecido; los gatos pequeños y los grandes, negros, grises, rayados, amarillos y blancos. Kranon el Anciano, el burgomaestre, juró que la gente siniestra se había llevado a los gatos como venganza por la muerte del gatito de Menes, y maldijo a la caravana y al pequeño niño. Pero Nith, el enjuto notario, declaró que el viejo campesino y su esposa eran probablemente los más sospechosos; pues su odio por los gatos era notorio y, con creces, descarado. Pese a esto, nadie osó a quejarse ante la dupla siniestra; a pesar de que Atal, el hijo del posadero, juró que había visto a todos los gatos de Ulthar al atardecer en aquel patio maldito bajo los árboles, caminando en círculos lenta y solemnemente alrededor de la cabaña, dos en una línea, como realizando algún rito de las bestias, del que nada se ha oído. Los aldeanos no supieron cuánto creer de un niño tan pequeño; y aunque temían que el malvado par había hechizado a los gatos hacia su muerte, preferían no confrontar al viejo campesino hasta encontrárselo afuera de su oscuro y repelente patio.

De este modo, Ulthar se durmió, en un infructuoso enfado; y cuando la gente despertó al amanecer ¡He aquí que cada gato estaba de vuelta en su acostumbrado fogón! Grandes y pequeños, negros, grises, rayados, amarillos y blancos, ninguno faltaba. Aparecieron muy brillantes y gordos, y sonoros con ronroneante satisfacción. Los ciudadanos comentaban unos con otros sobre el suceso, y se maravillaban no poco. Kranon el Anciano nuevamente insistió que era la gente siniestra quien se los había llevado, puesto que los gatos no volvían con vida de la cabaña del viejo y su mujer. Pero todos estuvieron de acuerdo en una cosa: que la negativa de todos los gatos a comer sus porciones de carne o a beber de sus platillos de leche, era

extremadamente curiosa. Y durante dos días enteros los gatos de Ulthar, brillantes y lánguidos, no tocaron su comida, sino que solamente dormitaron ante el fuego o bajo el sol.

Pasó una semana entera antes de que los aldeanos notaran que, en la cabaña bajo los árboles, no se prendían luces al atardecer. Luego, en enjuto Nith recalcó que nadie había visto al viejo y a su mujer desde la noche en que los gatos estuvieron fuera. La semana siguiente, el burgomaestre decidió vencer sus miedos y llamar a la silenciosa morada, como un asunto del deber, aunque fue cuidadoso de llevar consigo, como testigos, a Shang, el herrero, y a Thul, el cortador de piedras. Y cuando hubieron echado abajo la frágil puerta sólo encontraron lo siguiente: dos esqueletos humanos limpiamente descarnados sobre el suelo de tierra, y una variedad de singulares insectos arrastrándose por las esquinas sombrías.

Posteriormente hubo mucho que comentar entre los ciudadanos de Ulthar. Zath, el forense, discutió largamente con Nith, el enjuto notario; y Kranon y Shang y Thul fueron abrumados con preguntas. Incluso el pequeño Atal, el hijo del posadero, fue detenidamente interrogado y, como recompensa, le dieron una fruta confitada. Hablaron del viejo campesino y su esposa, de la caravana de siniestros peregrinos, del pequeño Menes y de su gatito negro, de la oración de Menes y del cielo durante aquella plegaria, de los actos de los gatos la noche en que se fue la caravana, o de lo que luego se encontró en la cabaña bajo los árboles, en aquel repugnante patio.

Y, finalmente, los ciudadanos aprobaron aquella extraordinaria ley, la que es referida por los mercaderes en Hatheg y discutida por los viajeros en Nir, a saber, que en Ulthar ningún hombre puede matar a un gato.

Los gatos de la ciudad se comportarán, en general, como cualquier gato común, aunque están acostumbrados a recibir un trato amable de la gente y no tendrán miedo de acercarse a los personajes, colarse en su habitación o curiosear entre sus pertenencias, sobre todo los más jóvenes. Dependiendo del trato que reciban de los personajes, su presencia alrededor de ellos será más o menos abundante y podrían llegar a hacerles un favor si algún día necesitan de su ayuda, pues los gatos no olvidan el trato que los extranjeros les dispensan aquí o en la Tierra.

Estos gatos de las Tierras del Sueño no son, sin embargo, gatos normales. Tienen una organización interna mucho más elaborada que en la Tierra poseyendo, por ejemplo, un sistema de envío de mensajes por relevos, similar al del *pony express*. Su vinculación al resto de su especie es tal que, si algún individuo se siente amenazado, atacarán a sus enemigos en masa. También tienen su propio idioma que sólo pueden aprender quienes sean amigos de los gatos, les aprecien sinceramente y estén dispuestos a invertir gran cantidad de tiempo y energía en aprender su maullante jerga. Muchos de estos gatos son capaces de viajar con facilidad entre nuestra Tierra y la de los Sueños, desapareciendo y reapareciendo de formas inesperadas, sin embargo en la Tierra pierden gran parte de las cualidades que poseen en el mundo onírico. Si se sienten amenazados, los gatos de las Tierras del Sueño atacarán a sus enemigos en masa.

Su última y extraordinaria cualidad en estas Tierras del Sueño es que pueden saltar desde lugares altos y a través del espacio hasta la Luna, que es uno de sus lugares favoritos durante la noche. Si los personajes pasan al menos una noche en Ulthar es muy posible que vean a un grupo de gatos hacer esto, lo que requerirá que realicen una prueba de Entereza de estupor (15, 1/m).

GATO DE ULTHAR

Concepto: Felino de la Tierra de los Sueños.


FORTALEZA 2 Flexible

REFLEJOS 5 Siempre cae de pie

VOLUNTAD 4 Fiel a la manada

INTELECTO 3 Astuto

 6 Movimientos felinos

 5 Zarpazos y mordiscos

 4 Jerga maullante

 6 La manada te observa

- 8 Sigiloso
- 3 La Tierra de los Sueños
- 5 Moverse entre mundos

Aguante: 4 **Resistencia:** 12

Iniciativa: 6 **Defensa:** 16

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Zarpazo +10 (m +1)

Moverse entre mundos: los gatos de la Tierra de los Sueños son capaces de saltar a otros mundos a través del espacio. Esto incluye viajar hasta la luna saltando desde lo alto de un tejado o moverse entre la Tierra y el mundo de los sueños simplemente desapareciendo tras una esquina.

El burgomaestre Kranon

Kranon el Anciano es el encargado del gobierno de la ciudad, labor que ejerce con la ayuda de algunos vecinos que actúan en calidad de asesores en momentos de especial relevancia o como testigos de sus juicios y decisiones. Su cargo es vitalicio y lleva en el mismo tanto tiempo que nadie recuerda ya al anterior burgomaestre.

El tiempo en las Tierras del Sueño

Es muy posible que los personajes sientan extrañeza al hablar con los habitantes de las Tierras del Sueño y comprobar que algunos hechos del pasado están muy presentes en sus memorias, mientras otros se narran como distantes y perdidos en la noche de los tiempos. Esto es así debido a la peculiar naturaleza de sus habitantes y al caótico fluir del tiempo en este lugar.

Normalmente una hora de tiempo terrenal equivale a una semana de tiempo en las Tierras del Sueño. De este modo, un personaje podría pasar dos meses de su vida en este lugar solo para despertar y descubrir que apenas ha transcurrido una noche de sueño en la Tierra. Sin embargo, en las Tierras del Sueño, no hay nada que mantenga fija esta relación puesto que el tiempo, como la distancia, es allí irregular y elástico.

Los nativos de las Tierras del Sueño se ven afectados por este caos temporal aunque no son conscientes del mismo. Un personaje podría viajar a la misma ciudad de las Tierras del Sueño en su juventud y volver a viajar cincuenta años más tarde sin encontrar cambios aparentes a pesar de que, en teoría, habrían debido transcurrir ocho milenios en las Tierras del Sueño entre ambas fechas.

Como Director de Juego no intentes buscar una consistencia temporal entre los diferentes eventos que sucedan en este lugar. Al contrario, deja que estas incoherencias den al entorno onírico una mayor sensación de irrealidad cuando los personajes las adviertan.

Kranon es un hombre sencillo cuyo único objetivo es que los habitantes de Ulthar vivan en paz y tranquilidad. No le gustan las complicaciones ni la gente que acude a traer problemas a su ciudad por lo que su habitual carácter hospitalario suele desaparecer en cuanto detecta a este tipo de gente. Le gusta resolver los asuntos que le encomiendan con rapidez, intentando que todo regrese a la normalidad lo antes posible. Esto le lleva a veces a tomar decisiones precipitadas, aunque se trata de un hombre justo.

Cuando tiene dudas sobre la forma correcta de proceder o desea contar con la presencia de testigos, suele recurrir a algunos vecinos de su confianza, entre los que destacan Shang, el herrero, o Thul, el cortador de piedras. También es habitual que solicite la intervención de Nith, el enjuto notario de la ciudad, quien se encarga de levantar acta de cualquier tema oficial, o de Zath, el forense, en las escasas ocasiones en las que se producen muertes sospechosas.

Kranon no será de demasiada ayuda en la búsqueda de los personajes, salvo para orientarlos en la dirección correcta y recomendarles que visiten al sacerdote Atal, en el templo. El burgomaestre no conoce nada sobre druidas, la Madre o cualquier otro asunto relacionado con dioses. Si conoce, sin embargo, a todos los comerciantes y artesanos de la ciudad, así como a los de fuera de Ulthar que acuden habitualmente al mercado. Si los personajes hacen referencia al dolmen o se han planteado la posibilidad de reconstruirlo

para mantener abierto un portal entre los dos mundos, Kranon les recomendará acudir a su buen amigo y consejero Thul. La ayuda del cortador de piedras podría permitirles reconstruir de nuevo el monolito tras unos días de intenso trabajo.

BURGOMAESTRE KRANON

Concepto: Gobernador de la ciudad de Ulthar.


Cita: “Resolvamos esto con rapidez.”


FORTALEZA 2 Lo apodan el Anciano


REFLEJOS 2 Cauteloso

VOLUNTAD 4 Cumplir su deber


INTELECTO 4 Justo

 2 En forma para su edad


 2 Sabe empuñar una espada

 4 Todo el mundo le escucha

 4 Recordar rostros

 3 Los rincones de Ulthar

 3 Conoce las leyes

 4 Nativo de las Tierras del Sueño

Aguante: 4 **Resistencia:** 12

Iniciativa: 4 **Defensa:** 9

Bonificaciones al daño: +1/+0

- Suele apresurarse en su toma de decisiones.
- Su cargo es vitalicio y parece llevar en Ulthar desde siempre.
- Tan solo desea que los habitantes de Ulthar vivan en paz y tranquilidad.

El Sumo Sacerdote Atal

En su recorrido a través de las Tierras del Sueño, los personajes habrán descubierto que la persona que podría tener las respuestas que buscan no es otro que el sumo sacerdote Atal, quien reside en la ciudad. Su hogar, el Templo de los Antiguos o Templo de los Grandes Dioses, es una torre circular cubierta de hiedra que corona la colina más alta de Ulthar. En su interior, custodiado por los sacerdotes, se encuentran los viejos archivos, una gran biblioteca en la que se recopila gran parte del saber de los hombres sobre los dioses.

Uno de los sacerdotes acompañará a los personajes a la presencia de Atal, quien los recibirá sentado en su trono de marfil, situado en el santuario ornado de guirnaldas que ocupa la parte más elevada del templo. El sacerdote parece muy viejo y débil —los que lo conocen afirman que tiene casi trescientos años—, pero conserva un aspecto distinguido con sus ropajes clericales y su larga barba blanca que llega a rozar el suelo. Pese a su vejez, su memoria es perfecta y posee una fortaleza mental y espiritual mayor que los de su juventud.

El viejo sacerdote es uno de los hombres más sabios de las Tierras del Sueño. Posee amplios conocimientos sobre las mismas y, también, sobre los Grandes Dioses y los Dioses Exteriores, aquellos que los personajes conocen a través de los mitos. Es un conocimiento éste que no le gusta compartir, pues es consciente de los problemas que suele acarrear. No tendrá ningún problema, sin embargo, en contarles todo lo que sabe de los druidas que es, a grandes rasgos, lo mismo que los personajes habrán podido aprender de los zoogs si es que fueron capaces de entenderse con ellos. Tampoco pondrá pegos para resolver sus dudas sobre otros temas relacionados con las Tierras del Sueño:

Los druidas llegaron desde la Tierra a través de un portal mágico y se asentaron en el gran Bosque Encantado. Construyeron algunos lugares sagrados y reutilizaron otros ya existentes para consagrarlos a uno de los Dioses Exteriores, Shub-Niggurath, a quien ellos conocían como la Madre. Tuvieron un cierto seguimiento y algunos habitantes de esta tierra se unieron a su culto, el cual no duró demasiado. Los Grandes Dioses no son demasiado adorados en estas tierras, a pesar de ser bastante activos en ellas en ocasiones. Con el tiempo los druidas desaparecieron, algunos murieron, otros regresaron a la tierra y unos

pocos partieron en busca de otros mundos para nunca regresar. Tras de sí dejaron sus lugares sagrados y todo su saber, recopilado en un tomo arcano llamado *Nemeton*. Este volumen fue recuperado por Barzai el Sabio, antiguo amigo y mentor del sumo sacerdote Atal, y se encuentra actualmente en el archivo del templo.

Si Atal es interrogado sobre Barzai, les contará que su viejo maestro murió hace muchos años por cometer el error de jugar con fuerzas que están más allá del control de meros humanos —y se incluirá a sí mismo entre ellos—. Barzai estaba obsesionado con los Grandes Dioses, ansiaba conocer todo sobre ellos, desde sus costumbres hasta como vencerlos si llegaba el momento. Sin embargo, no contó con el poder de los Dioses Exteriores, aquellos que se encuentran por encima de los Grandes, habitando en el vacío más allá de nuestra realidad. Barzai desapareció en la cima del monte Hatheg-Kla, arrastrado a los cielos por fuerzas a las que él, el más grande hechicero que ha pisado las Tierras del Sueño, no pudo vencer.

Referente a los Grandes Dioses de la Tierra, Atal les revelará que son originarios de estas Tierras del Sueño, y que hay muchos de ellos. Su poder y sabiduría, pese a ser fabulosos, pueden ser igualados o incluso superados por aquellos humanos de férrea voluntad que dediquen sus vidas al estudio. Estos dioses se parecen a los humanos y pueden mezclarse e incluso tener trato carnal con ellos, algo que ya han hecho a lo largo de la historia. Los Grandes pueden caminar por el aire con la misma facilidad que lo hacen por la tierra y pueden moverse entre dimensiones a voluntad. Varios de estos dioses han sido conocidos en la Tierra en otras épocas del hombre, recibiendo muchos nombres diferentes.

Otro tema de interés para los personajes será la forma de salir de las Tierras del Sueño. Los personajes han accedido físicamente y, por lo tanto, necesitan salir de igual forma. Atal les explicará que necesitan utilizar un portal hacia su mundo, no importa cual, pues todos los visitantes que abandonan las Tierras del Sueño reaparecen en el mismo punto exacto por el que entraron a ellas. Atal conoce varios caminos que comunican físicamente ambos mundos, aunque nunca los ha utilizado. El más cercano es el Bosque Encantado, el cual está comunicado con algunos bosques de la Tierra, aunque es un camino que suele recorrerse en sentido opuesto al que pretenden los personajes, ya que esos puntos que comunican ambas realidades no son fijos y la mayoría de los que los cruzan lo hacen de forma involuntaria al perderse en la espesura. Otra forma de regresar es a través de los túneles de los Gules del Mundo Subterráneo, que comunican con numerosos cementerios de la Tierra, una ruta peligrosa, pues estas criaturas se alimentan de carne humana. Hay una entrada al Mundo Subterráneo en el Bosque Encantado, aunque conduce a la ciudad de los Gugs, lo que añade otro problema más a esa ruta. Existen otros caminos, algunos de ellos prohibidos, como el que se encuentra pasada la ciudad de Celefáis, más allá de las colinas de Tanaria. Por último, los personajes pueden construir su propio portal, siempre que conozcan el ritual apropiado.

Si los personajes quieren acceder al archivo y consultar por ellos mismos los volúmenes, tendrán que convencer a Atal de la necesidad de su misión, para lo cual necesitarán buenos argumentos y superar una prueba de VOLUNTAD + INTERACCIÓN a dificultad difícil (20). Solo tendrán una oportunidad, de no conseguirlo, el anciano se cerrará en banda ante esa posibilidad argumentando los innumerables riesgos que se derivan de los conocimientos atesorados en el archivo. Si, por el contrario, logran convencerle, el propio sacerdote los acompañará para mostrarles el lugar.

ATAL

Concepto: Sumo Sacerdote de Ulthar.

Cita: *“El conocimiento sobre los dioses suele traer más complicaciones que beneficios.”*

FORTALEZA 1 Porte distinguido

REFLEJOS 2 Caligrafía cuidada

VOLUNTAD 8 Fortaleza de espíritu

INTELECTO 8 Uno de los más sabios

🕒 1 Tiene casi trescientos años

👤 1 Nunca fue un luchador

🗨️ 7 Transmitir su sabiduría

- ☉ 4 Inspeccionar volúmenes
- ☾ 3 Respuestas crípticas
- ☿ 8 Domina las ciencias
- ♈ 8 Saber onírico
- ♉ 8 Anatema
- ♊ 6 Deflexión arcana
- ♋ 4 Ancla corporal
- ♌ 7 Fuerza irresistible

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Iniciativa: 6 **Defensa:** 8

Bonificaciones al daño: +0

- Acompañó a su maestro Barzai a visitar a los dioses en la cima del monte Hatheg—Kla.
- Siente una notable afición por el vino, el cual le suelta la lengua.
- No ha salido del templo desde hace años.

Las siguientes habilidades arcanas de Atal fueron aprendidas de su maestro Barzai. La mayoría de ellas no aparecen en texto arcano alguno y tan solo podrían aprenderse a través de las enseñanzas del sumo sacerdote.

Anatema: el hechicero pronuncia una palabra que se forma en letras flamígeras frente a él, y que destruye instantáneamente todos los hechizos activos en la cercanía del lanzador que hubieran sido lanzados con un rango de uso inferior. Para hechizos del mismo rango la prueba de lanzamiento debe superar el resultado del mismo en una prueba enfrentada.

Deflexión arcana: agitando la mano frente a su persona, el hechicero hace que los hechizos ofensivos que le van dirigidos se desvíen a un lado. Para determinar si la deflexión funciona la prueba de lanzamiento debe superar el resultado del hechizo objetivo en una prueba enfrentada. Los hechizos desviados podrían alcanzar nuevos objetivos.

Ancla corporal: unas finas líneas de energía brotan del cuerpo del lanzador manteniéndole anclado en un punto, sin que su posición en el espacio pueda variar en lo más mínimo, y sin importar lo que suceda a su alrededor. Puede incluso realizarse mientras se cae desde cierta altura, en cuyo caso el mago queda suspendido en el aire hasta que expira el hechizo. El valor obtenido en la prueba de lanzamiento es la dificultad a superar frente a cualquier intento de desplazarlo. Algunos hechiceros han logrado utilizar este hechizo con éxito sobre objetos o personas distintos de ellos mismos.

Fuerza irresistible: una pálida oleada de fuerza barre a los objetivos, arrojándolos por los aires y depositándolos de nuevo en el suelo con poca delicadeza. El objetivo aterriza con poca precisión, desviándose más cuanto más lejos se lance. La distancia y el número de objetivos dependerán del nivel de uso del poder. El lanzador no puede utilizar este hechizo sobre sí mismo.

Rechazados por Atal.

Si el sumo sacerdote rechaza la petición de los personajes para acceder al archivo, un nuevo actor entrará en escena.

Eckhart Heller era tan solo un soldado. Uno más de entre los miles que se alistaron cuando el Tercer Reich se lanzó a la conquista de Europa. Apenas llevaba unos meses de conflicto, avanzaba junto a algunos miembros de su batallón peinando un territorio boscoso en plena selva negra. El objetivo era capturar a dos espías fugitivos que habían sido identificados por las SS en las semanas previas y que, según constaba en sus órdenes, se ocultaban en algún lugar de aquellos bosques. Un ruido captó su atención y se separó ligeramente de su grupo. Fue un error. Uno del que todavía se lamenta hoy en día, y ya han pasado ocho años de aquello.

Casi se muere de miedo cuando sus ropas y su equipo empezaron a transformarse ante sus ojos. Su rifle se convirtió en una lanza, sus insignias desaparecieron, sus ropas se tornaron diferentes, anticuadas... y mientras todavía se encontraba en shock, surgieron aquellas criaturas de entre las sombras del bosque. Ahora conoce su nombre, eran tan solo zoogs. En realidad ahora conoce muchas cosas.

Tardó casi un año en asumir que nunca encontraría el camino de regreso a través el bosque y, finalmente, encontró Ulthar y al viejo y sabio Atal. Le costó casi dos años más conseguir acceder a los archivos, para lo cual tuvo que ordenarse sacerdote de los Grandes Dioses. Lo que encontró en esos libros le reveló toda una realidad que desconocía. Quizás la llave para que Alemania tenga éxito en su objetivo de dominar el mundo.

Este objetivo es lo que le ha permitido conservar la cordura todo este tiempo. Eck —nombre con el que se hace llamar en este lugar— ha aprendido mucho sobre las Tierras del Sueño, los dioses y los poderes arcanos. Sabe que si regresa por un portal, los ocho años pasados aquí representarán poco más de un año en la Tierra. La guerra no habrá finalizado todavía y sus nuevos conocimientos, puestos al servicio del Reich, deberían garantizar la victoria final.

Por supuesto estos pensamientos no los compartirá con los personajes cuando se presente ante ellos.

Eck aparecerá antes de que abandonen el templo para ofrecerles su ayuda. Confesará que ha escuchado parte de la conversación y que sabe que son de la Tierra, como él. Les dirá que lleva ocho años atrapado en este mundo, desde que se perdió en el interior de la Selva Negra durante una excursión con varios compañeros de universidad. Era el verano de 1937 y estaban celebrando la finalización de sus estudios en la facultad de ingeniería. Ignora por completo que fue de sus amigos, aunque ninguno de ellos ha aparecido por estas tierras.











Hasta ahora todos los soñadores que ha conocido tan solo necesitaban despertar para regresar a sus hogares. Los personajes son los primeros que han de hacerlo físicamente, igual que él. Es más, por lo que ha escuchado, parece que saben cómo construir un portal de regreso. A cambio de que lo lleven con él en su camino de regreso a casa, Eck les ofrecerá su ayuda para acceder al archivo y robar los libros que vienen buscando.

El soldado intentará evitar que la conversación gire en torno a si mismo, su país o la guerra. Sus contactos con otros soñadores le han permitido conocer el resultado final del conflicto y ha experimentado en carne propia el odio que despierta su procedencia en aquellos visitantes de fechas posteriores al mismo. Adelantar un par de años su llegada a la Tierra de los Sueños ayuda a evitar ese tema y los problemas que acarrea.

ECKHART HELLER

Concepto: Soldado nazi, sacerdote del Templo de los Antiguos.

Cita: “*Lo único que quiero es volver a casa, cueste lo que cueste.*”

FORTALEZA	4	Pura raza aria
REFLEJOS	5	Francotirador
VOLUNTAD	3	Perseverante
INTELECTO	4	Frio y calculador
	5	Se mantiene en forma
	5	La guerra no ha terminado
	3	Discurso apasionado
	4	Vista de águila
	5	Mentiroso convincente
	3	Historia contemporánea
	5	Ingeniería industrial
	4	Saber onírico
	5	Susurros
	4	Signo rojo de Shudde-M'ell

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Degeneración: 2 Extrañas manchas rojas por todo el cuerpo

Iniciativa: 7 **Defensa:** 15

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Cuchillo +10 (C+2)

- Llegó a las Tierras del Sueño tras separarse de su batallón en la Selva Negra.
- Ha aprendido a ocultar de otros soñadores su procedencia.
- Desea regresar a casa para ayudar al III Reich a ganar la guerra gracias a sus conocimientos arcanos.

El archivo del Templo.

Los personajes pueden visitar el archivo por dos vías diferentes: acompañados por Atal como invitados o colándose con la ayuda de Eckhart. Si van como invitados no tendrán ningún problema en moverse por entre los viejos manuscritos, ojear lo que deseen y pasar el tiempo que necesiten sumergidos en la lectura de hechizos, rituales o conocimientos sobre los dioses y las Tierras del Sueño. Por esa razón, en este apartado vamos a centrarnos en la otra opción, que sea Eckhart quien los guíe hasta el archivo al amparo de la noche. Por supuesto, si los personajes cuentan con el permiso de Atal, Eckhart se presentará ante ellos igualmente pues los personajes siguen siendo su mejor opción para regresar a casa.

La tercera vía

Los personajes también podrían intentar colarse en el archivo por su cuenta y riesgo, sin invitación por parte de Atal y sin la ayuda de Eckhart. En ese caso es decisión del Director de Juego si el soldado alemán podría sospechar de las intenciones de los personajes y aparecer en el último momento, para echarles un cable en un intento de ganarse su confianza o para convertirse en un enemigo adicional. Tan solo haría falta añadir algunas pruebas de habilidad para forzar la puerta de entrada al templo o encontrar el archivo en el interior de la torre.

A la hora convenida de la madrugada, los personajes encontrarán las puertas del templo abiertas. Eckhart saldrá de entre las sombras en algún punto del interior y cerrará las puertas de nuevo. A continuación guiará a los personajes por los pasillos hasta unas escaleras que descienden, adentrándose en la colina.

Habrán descendido tan solo un par de tramos cuando Eckhart les pedirá que se detengan y guarden silencio. Los personajes distinguirán una leve claridad y podrán escuchar el suave susurro de las páginas de un libro al ser pasadas. Abajo hay alguien leyendo bajo una suave luz. Se trata de un sacerdote que custodia el archivo para impedir que determinados volúmenes sean sacados de allí sin autorización, un detalle que Eckhart no habrá contado a los personajes.

El alemán bajará unos pasos hasta quedar a la vista del sacerdote de guardia. La mesa en la que se encuentra está situada frente a la escalera, al inicio de una gigantesca sala que se extiende a su espalda perdiéndose en la penumbra. Enormes estanterías, cargadas de libros y pergaminos, dividen la estancia formando pasillos. Aquí y allá se pueden ver mesas en algunos cruces, iluminadas por pequeñas esferas luminosas que se mantienen suspendidas en el aire sin más ayuda que la de la magia que las creó.

Eck saludará al sacerdote con amabilidad. —“Buenas noches, hermano Dahl. Esta mañana no pude localizar el tercer volumen de las *Memorias de Char*. ¿Puedes ayudarme? *Debo encontrarlo. Es importante que lo haga ahora.*” — Las dos últimas frases serán pronunciadas de forma diferente. Las inflexiones de su voz, el tono, la pausa... la palabra utilizada como vehículo para desatar la magia de su habilidad de Susurros y provocar que el hermano Dahl se levante de su silla y se aleje de las escaleras, dejando paso franco a los personajes.

Por supuesto la magia no siempre funciona como es debido y Eckhart tendrá que realizar la prueba correspondiente para someter la voluntad del hermano Dahl mediante un uso menor de la habilidad de Susurros. Eck hará la prueba con su VOLUNTAD + SUSURROS a dificultad fácil (14, ya que a la dificultad base habrá que sumarle la VOLUNTAD del sacerdote). Si la prueba tiene éxito, Dahl se levantará de su silla y entrará en uno de los pasillos, momento en el que Eck avisará a los personajes, quienes solo deberán

superar una prueba de REFLEJOS + SUBTERFUGIO a dificultad fácil (12) para cruzar la sala en silencio y ocultarse en otro pasillo.

Si todo sale a la perfección, los personajes se encontrarán vagando entre las estanterías, intentando localizar lo que buscan en un mar de documentos. Los diferentes estantes y su contenido se encuentran numerados y clasificados, permitiendo localizar con facilidad el material buscado a partir de una serie de gruesos volúmenes que actúan como índices. Estos índices se encuentran en el primer estante, justo tras la mesa del sacerdote de guardia.

Los personajes tendrán unos minutos para localizar el *Nemeton* en el índice, ya que el hermano Dahl tardará un rato en encontrar el volumen que Eckhart ha escondido intencionadamente. Si superan una prueba de INTELLECTO + CULTURA a dificultad media (15), podrán interpretar correctamente el sistema de clasificación utilizado por los sacerdotes, localizando el pasillo y el estante en el que se ubica el libro. Una anotación en el índice reza “*Prohibida su consulta sin autorización del sumo sacerdote*”. Si fallan la primera prueba, tendrán una segunda oportunidad antes de que el hermano Dahl regrese a su mesa.

Orientarse entre las estanterías no es complicado, está todo señalizado y no tardarán en llegar al lugar correcto, un pasillo al fondo de la sala bloqueado por una reja metálica cuya puerta está cerrada mediante una cadena y un grueso candado. Saltar la reja no es complicado, lo difícil es hacerlo sin ruido ya que la estructura es bastante vieja, lo que provoca numerosos chirridos y crujidos al trepar por ella. Si los personajes toman esta vía deberán superar una prueba de REFLEJOS + SUBTERFUGIO a dificultad media (16) ya que el silencio de la sala no favorece sus intenciones. La misma prueba será necesaria si optan por romper el candado o realizan cualquier otra tarea que pueda causar ruido. Forzar el candado es la opción más sigilosa pero requiere tener la habilidad apropiada y superar una prueba de REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (17). Por supuesto, el hermano Dahl tiene la llave del candado.

Superada la verja, encontrar el *Nemeton* es inmediato. Se trata de un grueso tomo formado por más de doscientas hojas de pergamino, encuadernadas entre dos finas láminas de madera de roble forradas en piel. Existen muchos más libros en esta sección prohibida, algunos realmente valiosos y repletos de conocimiento arcano. Si curiosean por las estanterías y superan una prueba de INTELLECTO + OCULTISMO a dificultad difícil (22), descubrirán alguno de estos tomos, entre los que destacan los *Manuscritos pnakóticos* y los *Siete libros crípticos de Hsan*. Queda a discreción del Director de Juego la existencia de otros tomos que den acceso a diferentes habilidades arcanas y/o poderes superiores.

Con el *Nemeton* —y quizás algún tomo más— en su poder, los personajes deberán superar de nuevo la vigilancia del hermano Dhal para salir de la torre. Si es necesario, Eckhart puede intentar usar otra vez su poder, forzando al sacerdote a levantarse de su mesa una vez más.

Descubiertos por Dahl.

Si la magia del soldado alemán no surte efecto sobre el guardián o si los personajes son descubiertos por éste en algún momento, Eckhart reaccionará de forma inesperada. La frustración acumulada tras todos estos años saldrá a la luz mientras dibuja en el aire el Signo rojo de Shudde-M'ell, atacando al hermano Dahl con intención de matarlo. Si logra sobrevivir al ataque, el sacerdote se defenderá e intentará huir escaleras arriba para dar la alarma. Si no lo impiden, tendrán que moverse de prisa pues en unos minutos el archivo se llenará de sacerdotes dispuestos a defender su templo.

HERMANO DHAL

Concepto: Guardián del archivo del Templo de Ulthar.

Cita: “*Estos volúmenes contienen la sabiduría de decenas de mundos.*”

FORTALEZA 5 Evidente sobrepeso

REFLEJOS 4 Se adelanta a tus intenciones

VOLUNTAD 5 Permanecer despierto

INTELLECTO 4 Buena memoria

 4 Transportar libros

- 👁 5 Artes marciales
- 🗨 2 Gruñir con desaprobación
- 👁 6 Vigilar el archivo
- 👁 3 Silencioso
- 👁 5 Ha leído los libros prohibidos
- 👁 5 Herir lo inmaterial
- 👁 4 Ojos de gato

Aguante: 7 **Resistencia:** 21

Iniciativa: 6 **Defensa:** 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Bastón +9 (M+2)

- Lleva siendo el guardián del archivo desde hace años.
- Odia levantarse de su mesa sin un motivo importante.

SACERDOTES

Concepto: Sacerdotes del Templo de Ulthar.

Cita: “*Alabados sean los Grandes Dioses. Gloria a los Dioses Exteriores.*”

FORTALEZA 3 Vida sana

REFLEJOS 3 Trabajos manuales

VOLUNTAD 4 Acostumbrados a la rutina

INTELECTO 4 Búsqueda de conocimiento

- 👁 3 Subir escaleras
- 👁 3 Defender el templo
- 🗨 4 Oración
- 👁 4 Buscar libros
- 👁 3 Viven en el silencio
- 👁 4 Acceso al archivo
- 👁 3 Toque de Azathoth
- 👁 3 Enviar pesadillas

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Iniciativa: 5 **Defensa:** 11

Bonificaciones al daño: +1/+0

Ataque: Bastón +6 (M+1)

Nuevo tomo arcano: *Nemeton*

Se trata de un recopilatorio de toda la sabiduría, conocimientos y tradiciones de la cultura druida, puestos por escrito por los últimos supervivientes de esta cultura que vivieron en las Tierras del Sueño. Podría ser el único documento escrito de esta cultura marcada por la difusión oral de sus tradiciones. El libro gira principalmente entorno a la figura de la diosa Madre de los druidas, una deidad a la que también se refieren entre sus páginas como Shub-Niggurath.

En el texto también se relata la separación de la comunidad druida de la Galia a raíz de las invasiones romanas, cuando una pequeña parte de sus miembros decidieron emigrar a través del portal hasta las Tierras del Sueño en lugar de tomar el mismo camino que la mayoría, rumbo a las islas británicas.

El tomo está formado por algo más de dos centenares de hojas de pergamino encuadradas entre dos láminas de madera de roble forradas de piel. Se encuentra en buen estado de conservación a pesar de los años transcurridos. Sin duda el peculiar ritmo del tiempo en las Tierras del Sueño ha resultado beneficioso en este punto.

Complejidad: 15

- Un recopilatorio de toda la cultura druida.
- Está escrito en una mezcla de latín, gaélico y escritura oghámica.
- El libro nunca llegó a terminarse, existiendo menciones a ritos y ceremonias que no aparecen descritos en el mismo.

Habilidades arcanas:

- ☞ La voz de la Madre (susurros) 5
- ☞ Consagrar la tierra 7
- ☞ Caricia de Shub-Niggurath 10

Poderes superiores:

- Puerta onírica.
- Ritual de la Madre.

Ocultismo: 6**Nuevo poder superior: Ritual de la Madre.**

Este ritual permite invocar a la diosa Madre de los druidas, el dios exterior de los mitos conocido como Shub-Niggurath. El ritual ha de dar comienzo con la caída del sol durante el solsticio de verano. Debe realizarse en un lugar debidamente consagrado a la diosa o, alternativamente, en el corazón de un bosque antiguo libre de la influencia del hombre. La zona del ritual debe ser previamente delimitada mediante el grabado de ciertas inscripciones arcanas de origen druídico.

Los participantes en el ritual deben ingerir un brebaje a partir de muérdago y acebo, mezclado en las debidas proporciones con una cierta cantidad de sangre proporcionada por ellos mismos.

El **muérdago** entre los druidas era una planta sacra y un poderoso amuleto protector, además del símbolo de la masculinidad, como contraposición al **acebo**, que era el símbolo de la femineidad. El rito de cortar el muérdago es respetuoso y complejo. El muérdago debe ser obtenido de un roble, pidiendo permiso a la planta antes de cortarla, lo que ha de hacerse con la debida reverencia si no se quiere correr el riesgo de sufrir todo tipo de males. Ha de cortarse cuando la luna tiene seis días, de un único tajo, utilizando una hoz de oro y evitando que la planta caiga al suelo.

La sangre debe ser tomada de modo ritual, utilizando el *athame* sagrado —un cuchillo mágico, como una Daga de Leng— para verter el fluido vital sobre el cáliz consagrado a la diosa —el Cáliz de Shub-Niggurath—. Tras ingerir el brebaje, los participantes deben danzar durante el resto de la noche, acompañados de música de percusión y de los cánticos de llamada a la Madre.

Si se está realizando en un bosque, el ritual atraerá hasta el lugar de ejecución a los siervos de Shub-Niggurath, sus retoños oscuros. El número de criaturas atraídas dependerá de las dimensiones del bosque escogido y del número de participantes en el ritual. Estas criaturas se unirán a los cánticos a cambio del sacrificio de seres vivos, preferiblemente humanos. La presencia de los retoños aumenta las posibilidades de éxito del ritual.

La llegada de Shub-Niggurath se producirá poco antes del amanecer y los participantes podrán suplicar su favor. Ofrecer a la Madre la posibilidad de engendrar a uno de sus Retoños Oscuros a través de una mujer en edad fértil o una embarazada, suele garantizar una respuesta favorable.

Complicación: el ritual desata los más bajos instintos de los participantes.

Regresar a la Tierra

Abandonar las Tierras del Sueño cuando viajas hasta ellas físicamente no es tan sencillo como cuando uno se limita a soñar. No hay forma de despertar de un viaje así y los personajes deberán encontrar una puerta

física que comunique con nuestro mundo. Las opciones realistas de las que disponen son pocas, siendo sinceros.

La más sencilla pasa, sin duda, porque reconstruyan el dolmen de los druidas y abran de nuevo el portal hasta la cripta de Chartres. El procedimiento ya lo conocen y tienen a su mano el *Nemeton* para poder seguir sus instrucciones. Es una cuestión de tiempo pero eso es algo que en las Tierras del Sueño tienen de sobra.

Otra opción, si han entablado una buena relación con los zoogs, es recurrir a estas criaturas. Su conocimiento del bosque puede llevarlos hasta las zonas en las que más frecuentemente aparecen nuevos visitantes. Los personajes deberán entonces dedicarse a vagar por ellas durante los días siguientes, a la espera de encontrar por puro azar la forma de regresar. Si deciden tomar esta vía, permite a cada personaje realizar una prueba de VOLUNTAD + OCULTISMO a dificultad (20) por cada día que pasen recorriendo el bosque. Aquellos que superen la prueba regresarán a la Tierra, aunque puede que lo hagan en diferentes momentos. Recuerda que el tiempo en la tierra de los sueños pasa muy lentamente y encontrar la salida un día más tarde significa que aparecen en nuestro mundo con apenas minutos de diferencia.

Otras formas de salir implicarían viajar hasta lugares lejanos dentro de las Tierras del Sueño en busca de otras puertas o descender hasta el Mundo Subterráneo y localizar los accesos que utilizan los Gules. Ambas opciones podrían dar lugar a aventuras propias dentro de estas tierras que no son el objeto de esta campaña y que, en caso de que los personajes opten por esas vías, quedarían en manos del Director de Juego.

Una vez los personajes logren regresar a la Tierra, lo harán por el dolmen bajo la cripta de la catedral de Chartres, sea cual sea la vía de salida que hayan tomado. No es posible tomar atajos a través de las Tierras del Sueño para viajar entre lugares de nuestro mundo, un soñador siempre regresa por el mismo punto por el que partió.

Aunque el tiempo que hayan pasado en las Tierras del Sueño sea mucho, en nuestro mundo lo más probable es que solo hayan transcurrido algunas horas. Los templarios todavía estarán buscando a los personajes, quizás también el Shoggoth, por lo que los personajes tendrán que buscar todavía una forma segura de eludir a sus enemigos —o enfrentarlos— para abandonar la catedral y, posiblemente, Francia.

Un pequeño hándicap para los personajes será el hecho de que sus ropas y posesiones no regresarán a su forma original una vez regresen a nuestro mundo. Todo lo que lleven encima permanecerá tal y como se encontraba en las tierras del sueño por lo que, si los personajes entraron con documentación, armas, teléfonos u otros aparatos modernos, ahora no dispondrán de ninguno de ellos y tendrán que lidiar con este problema adicional.

¿Y si Eckhart Heller acompaña a los personajes?

Como ya hemos visto, las intenciones de Eckhart son utilizar sus conocimientos para intentar modificar el devenir de una guerra cuyo resultado final ya conoce. Si el soldado ha logrado ocultar sus intenciones a los personajes y éstos le invitan a viajar con ellos ¿por qué desaprovechar un giro tan interesante de los acontecimientos? Es cierto que podríamos no hacer nada, Eckhart podría morir antes de tener la oportunidad de poner en marcha sus planes y nada cambiaría pero... ¿y si lo consiguió?

Durante las pruebas de juego los personajes regresaron a Chartres tras su largo periplo en las Tierras del Sueño. De repente unos potentes focos iluminaron la cueva subterránea y los personajes se encontraron frente a un pelotón de soldados nazis encabezados por un anciano General Heller que les daba las gracias por su inestimable ayuda. Tras unos instantes de máxima tensión la escena resultó ser una terrible y premonitory visión de uno de los personajes, producto de su aspecto de Degeneración “Tocado por Yog—Sothoth”, quien despertó sudoroso todavía en las Tierras del Sueño.

Te recomendamos utilizar una argucia semejante o, ¿por qué no?, revolver la historia de nuestro mundo y obligar a los personajes a vivir en una versión alternativa del mismo en el que los nazis ganaron la guerra con ayuda de saberes arcanos. ¿Podrán viajar en el tiempo y en el espacio para arreglarlo todo? Las posibilidades son enormes, tú decides hasta dónde quieres llegar.

Capítulo 4. Irlanda.

Seguir el rastro de los druidas traerá a los personajes hasta esta isla en algún momento de su periplo por Europa. En la primera parte del capítulo se detalla la información que los cultistas pueden conseguir mediante un poco de investigación previa para, a continuación, describir los acontecimientos que tendrán lugar durante su visita.

Uisneach, el ombligo de Irlanda

Expulsados de la Galia por los romanos, el último reducto de la tradición druida fueron las islas británicas, donde su cultura se extendía principalmente por las tierras de Gales e Irlanda.

Los personajes podrán acceder a los estudios de varios investigadores que, sobre todo durante el siglo XIX y hasta mediados del siglo XX, centraron su interés en estas figuras cuyo origen y costumbres están rodeadas de misterio. Las ideas presentadas por estos autores no siempre coinciden y, en ocasiones, son muy diferentes, hasta el punto que el propio Museo Británico llegó a declarar que “varias de las ideas populares acerca de los druidas se fundamentan en malentendidos y conceptos erróneos de estudiosos de hace doscientos años”. Sin embargo algunas cuestiones claves sí coinciden y es en ellas en las que los personajes deberán centrar su atención.

La colina de Uisneach es uno de estos puntos clave, formando parte de casi todos los eventos significativos de la historia de Irlanda, ya fueran políticos, culturales, religiosos, mitológicos o geográficos. Considerada el centro de Irlanda en muchos sentidos, la enigmática colina es uno de los más sagrados e históricos santuarios del mundo. Muchos mitos y leyendas se encuentran asociados a ese lugar, como descubrirán los personajes durante su investigación:

- Las raíces de Uisneach se pierden en la historia pero sus monumentos y reliquias han sobrevivido desde épocas tan remotas como el Neolítico, la Edad de Bronce o el periodo medieval. A lo largo de cinco mil años, los humanos han sido atraídos por este lugar especial. En total, una veintena de monumentos arqueológicos pueden verse todavía en diferentes puntos de la colina.
- La colina está considerada la tumba de la Diosa Tierra Ériu y el Dios Sol Lugh, y por tanto se considera tierra sagrada.
- Uisneach es considerada la puerta de entrada a Mide, la mítica quinta provincia de Irlanda, un mundo mágico asociado a los druidas. Durante siglos, se ha creído que el acceso a Mide estaba vinculado a ‘*Aill na Mireann*’, la Piedra de las Divisiones, una enorme roca, fragmentada y llena de fisuras, situada en la ladera oeste de la colina. Esta enorme roca de seis metros de altura y treinta toneladas es más conocida como ‘*Catstone*’, ya que su forma asemeja la de un gato observando a un ratón. Es bajo esta roca donde Ériu descansa.
- El lago situado en la cima de la colina, Lough Lugh, es considerado el lugar en el que el Dios Sol encontró su muerte final. Junto al lago hay un pequeño promontorio, “Carn Ludach”, el lugar donde sus restos fueron enterrados, según la leyenda.
- El Dios Lugh era reverenciado como el Dios de las Cosechas y en su honor se celebraba Lughnasadh — el 1 de agosto—, uno de los cuatro festivales más importantes de la antigua Irlanda. Los otros festivales eran Beltaine —el 1 de mayo, inicio de la época de pastoreo—, Samhain —el 31 de Octubre, final de la época de cosechas—, e Imbolc —el 31 de enero, ritual de la fertilidad—.
- En Uisneach, el druida Mide encendió el primer gran fuego druídico de Irlanda, según se refleja en el Libro de las Conquistas de Irlanda, el *Lebhor Gabhala Eireann*. La hoguera ardió durante nueve años y todos los fuegos sagrados eran encendidos a partir de su llama. Este ritual se repetía cada año durante la festividad de Beltane, cuando los irlandeses apagaban los fuegos de todos sus hogares y solo Uisneach y el resto de colinas sagradas permanecían encendidas, creando un “ojo de fuego” sobre la isla, con la colina representando la pupila del mismo.
- Según Geoofrey de Monmouth, en su libro *Historia Regum Britanniae* (Historia de los Reyes de Bretaña), las piedras de Stonehenge habrían sido trasladadas hasta su ubicación desde Uisneach alrededor del 2500 a.C.

- En el siglo V, Uisneach recibió la visita de San Patricio, quien recorría Irlanda en su labor evangelizadora. Su pretensión de establecer una iglesia en este lugar sagrado recibió la completa oposición del clan O'Neill, siendo expulsado de la colina con rudeza por algunos de sus miembros. Entonces el religioso, tal cual era su costumbre, proclamó la venganza de Dios sobre los enemigos del evangelio. “Una maldición,” —comenzó— “caiga sobre las piedras de Uisneach,” añadió uno de sus discípulos, en un intento de desviar hacia las rocas la maldición que su maestro iba a lanzar sobre aquellos hombres. “Así sea, pues,” dijo el predicador. Desde entonces la piedra caliza de Uisneach no ha sido buena para nada, ni tan siquiera piedras de lavar se han podido fabricar con ellas.

Neodruidas

En la actualidad varias órdenes de druidas modernos siguen acudiendo a Uisneach a celebrar los antiguos ritos y festividades. Un gran número de ellas se encuentran afincadas en el Reino Unido, como la Orden de los Bardos, Ovates y Druidas —de la que los personajes puede que conozcan ya a una de sus miembros—, la Orden Druida Fintan o la Orden Druida Británica. Sus datos son accesibles y los personajes podrían contactar con facilidad con cualquiera de ellas.

A pesar de los intentos de algunos autores por disipar el aura pseudohistórica asociada a los druidas —el arqueólogo e historiador T.D. Kendrick llegó a afirmar en 1927 en una de sus obras que “se han escrito una cantidad prodigiosa de tonterías acerca del druidismo”—, el neodruidismo sigue influenciando la forma de percibir a los druidas históricos por parte de la opinión pública.

Por supuesto, contactar con los neodruidas solo servirá para que los personajes conozcan a un montón de personajes curiosos que, en realidad, no tienen nociones sobre ocultismo y cuyo acceso a verdaderos rituales druidas y a formas auténticas de magia es nulo. En el mejor de los casos alguno de estos rituales podría tener puntos en común con aquellos que los personajes si conocen o con alguna ceremonia auténtica (de forma similar a lo que sucede en el capítulo de Chartre, durante el ritual de los neodruidas junto al pozo).

Estos druidas modernos podrán, por supuesto, contar a los personajes montones de historias y leyendas sobre Irlanda e Uisneach, poniéndolos en el camino correcto para su investigación.

Una visita a Uisneach

Para llegar hasta su destino los personajes pueden volar a Dublín y, desde allí, viajar hasta Uisneach en coche, tren o autobús. El coche es el medio más rápido y les permitirá llegar en poco más de una hora. El tren es antiguo y su recorrido hace varias paradas por lo que tarda casi dos horas y media en el mismo trayecto. El autobús, mucho más incómodo, les dejará en los alrededores en unas tres horas.

La colina es un paraje algo apartado del resto de poblaciones. A su alrededor hay algunas casas aisladas o formando pequeñas agrupaciones que apenas podrían considerarse aldeas, como Killane o Loughnavalley —donde al menos es posible comer en *Fox's*, el único bar en kilómetros a la redonda—. Mullingar, a unos veinte kilómetros por carretera, es la ciudad más cercana y la capital del condado de Westmeath. Para los personajes será la mejor opción de encontrar alojamiento y la única si desean realizar cualquier tipo de compra.

Visitar la colina no es algo que se pueda hacer en cualquier momento. El lugar, pese a ser uno de los asentamientos mitológicos más famosos de la isla, es privado. Sus propietarios actuales —**David y Ángela Carling**— compraron los terrenos hace casi veinte años y utilizan la colina, junto con el resto de sus tierras, para sus labores ganaderas.

La realidad es que la mayoría de los irlandeses actuales desconoce la relevancia histórica de este lugar que ha pasado desapercibido durante todo el siglo pasado. La colonización de Irlanda por parte del Imperio Británico ha podido ser una de las causas de este olvido. En los últimos años, la afluencia de visitantes extranjeros —algunos desde sitios tan remotos como Australia, Tíbet o Egipto— ha resucitado el interés por Uisneach y por las viejas tradiciones celtas, llevando a los Carling a abrir la colina al público.

El lugar se puede visitar desde mayo hasta septiembre, de miércoles a domingo, siempre a la una de la tarde. En abril y octubre las visitas solo pueden realizarse los domingos, en el mismo horario. El resto del año el lugar no recibe visitantes debido a las condiciones meteorológicas, que suelen ser bastante adversas. Todas las visitas se realizan en compañía de un guía y no es necesario realizar una reserva previa, basta con estar poco antes de la hora indicada en el lugar para poder unirse al grupo. La entrada no cuesta dinero aunque se espera que los visitantes hagan una pequeña “donación” que suele rondar los 10€ por persona. Si los personajes lo desean, es posible ponerse en contacto con la familia y organizar una pequeña visita privada fuera de estos horarios.

Visita guiada a la colina

Si deciden optar por la vía más sencilla, un día cualquiera pasado el mediodía se encontrarán, junto a otros pocos turistas —o solo ellos, si han optado por una visita privada—, en el pequeño parking que los Carling han habilitado para los que acuden a visitar sus tierras. Su guía para este tour de un par de horas es un tipo llamado **Marty Murray**, un irlandés de cuarenta y muchos años, cabello canoso y sonrisa afable. Marty es una pequeña leyenda local en Mullingar ya que se dedica a organizar todo tipo de eventos, incluidos aquellos relacionados con Uisneach, como el Festival de los Fuegos de la noche de Beltaine. El tipo es un auténtico narrador de historias, como descubrirán los personajes durante la visita.

La ruta comienza ascendiendo la colina hasta los restos de una antigua construcción fortificada, conocida como El Palacio. Allí Marty comienza a desgranar algunas leyendas sobre los antiguos irlandeses y su vinculación con el mundo espiritual. El guía les explicará que en la antigüedad se decía que este lugar dividía Irlanda en ‘conocimiento al oeste, batalla al norte, prosperidad al este, música al sur y realeza en el centro’. En el lugar apenas se pueden distinguir unas cuantas rocas cubiertas por la vegetación, en realidad se necesita bastante imaginación para distinguir el contorno de la fortaleza en la verdosa loma.

Tras el palacio, la ruta les llevará junto al lago en el que la leyenda cuenta que el Dios Sol, Lugh, perdió la vida. El lago es poco más que una enorme charca de aguas oscuras en las que a duras penas se puede distinguir el fondo. De vez en cuando un destello metálico brilla bajo sus aguas provocado por alguno de los cientos de monedas que los turistas arrojan a su interior. Marty les explicará que no hay ningún tipo de leyenda o tradición relacionada con eso y que, por favor, se abstengan de hacerlo ya que las monedas se oxidan y contaminan la tierra. Aun así, cuando el guía no mire, alguno de los visitantes lanzará otra moneda de forma disimulada. Cerca del lago se encuentran los restos de un viejo túmulo parcialmente desenterrados. La tumba del dios, si hay que hacer caso de las viejas leyendas.

La siguiente parada es en la cima de la colina, el lugar en el que ardían las hogueras durante las antiguas ceremonias. Marty les explicará que desde ese asombroso punto, girando sobre uno mismo, se pueden observar veinte de los treinta y dos condados, a través de las cuatro provincias irlandesas. Hasta en los peores días, la vista es única e incomparable.

Continuando el paseo el guía les irá contando leyendas sobre legendarios guerreros que visitaron el lugar, o sobre la visita de San Patricio y la supuesta maldición dejada sobre las rocas de la colina. Posteriormente se construyó un pozo en honor del santo que también podrán ver en la visita, así como la cama de piedra sobre la que, supuestamente, pasó la noche el religioso. Posteriormente, en 1111, se realizó en la colina un importante sínodo —un concilio de obispos— en el que se dividió Irlanda en las Diócesis Cristianas que todavía se mantienen en la actualidad.

Tras visitar los lugares dedicados al santo, Marty conducirá a los personajes hasta *Aill na Mireann*, más conocida como *Catstone*. Mientras se aproximan podrán ver desde lo lejos una figura que se encuentra frente a la piedra, con ambas manos apoyadas contra la roca y la cabeza agachada. Parece estar descansando o rezando. Marty detendrá al grupo un momento mientras la figura se incorpora trabajosamente, recuperando un bastón que permanecía apoyado contra las rocas y alejándose después rumbo oeste, dedicando apenas una mirada al grupo y sin devolver el saludo al guía, quien bajará la mano un tanto contrariado. Cuando ya casi lo hayan perdido de vista, el viejo dará un fuerte silbido que resonará en toda

la colina. Un perro, un viejo setter irlandés de pelo rojizo, saldrá de entre los matorrales cercanos a la roca y trotará en pos del anciano colina abajo.

Si preguntan por el curioso personaje, Marty les dirá que se trata de del viejo **Douglas O'Neill** y que vive en una pequeña casa al oeste de la colina. El clan de sus antepasados poseía todas estas tierras hace quince siglos. Con el tiempo y el paso de sucesivas generaciones las tierras fueron cambiando de manos y, aunque el apellido O'Neill sigue teniendo mucho peso en Irlanda, la realidad es que en estas tierras ya no significa demasiado. El anciano es bastante gruñón y poco amistoso, aunque inofensivo a pesar de las historias que se cuentan de él por los alrededores. Se siente muy vinculado a este lugar y los Carling le dejan moverse por sus tierras a su antojo. Como nota curiosa les contará que parece estar bastante enfadado con él por ser uno de los principales artífices de que los fuegos de Beltaine vuelvan a encenderse en la colina. Al parecer el viejo O'Neill no está muy de acuerdo con la forma en la que se llevan a cabo estas celebraciones porque, según él, el festival es una parodia que falta al respeto a las viejas tradiciones.

Catstone resulta poco impresionante vista de cerca. Es una roca enorme, quebrada en varios puntos y cubierta de musgo y vegetación. Cuesta un poco imaginarla como un gato hasta que te sitúas en el punto adecuado y, desde luego, no da la sensación de ser la puerta de entrada a ningún mundo mágico. Marty desglosará las últimas leyendas junto a la roca —el Director de Juego podría aprovechar para dar a los personajes aquella información sobre Uisneach que no hayan descubierto todavía— y luego continuará con la parte final del recorrido.

Los turistas se fotografiarán junto a la roca de todas las formas posibles, lo que dará a los personajes la ocasión de examinarla sin llamar demasiado la atención. Utilizar un **Signo de Voor** o alguna habilidad similar sobre la roca revelará, efectivamente, la presencia de un aura mágica tan debilitada que apenas es perceptible. Si el personaje realiza al menos un uso intermedio de la habilidad, será consciente de que el poder de la roca está ligado, de alguna forma, a una fecha concreta del año. Si realizan un examen visual de la roca en busca de marcas o inscripciones, necesitarán superar una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad muy difícil (25) para localizar, oculto bajo el musgo, lo que parecen unos surcos intencionados en la roca. Por desgracia el punto en cuestión está muy desgastado y la roca se partió en algún momento, por lo que el dibujo estará incompleto. Una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15) les permitirá reconocerlo como uno de los símbolos asociados a Shub-Niggurath. Si los personajes ya tienen en su poder el *Nemeton*, reconocerán el símbolo sin necesidad de hacer prueba alguna.

La magia en Irlanda

Si es la primera vez que las aventuras de vuestro grupo de juego llegan a Irlanda, cuando los personajes intenten realizar magia en cualquier lugar de la isla advertirán que les resulta más complicado de lo normal. La culpa de esto la tiene la maldición de San Patricio. Al ser lanzada sobre las piedras de Uisneach también afectó a *Aíll na Mireann*, un poderoso elemento vinculado al poder mágico de los druidas y que causó un efecto multiplicador sobre la maldición, la cual terminó por abarcar la isla al completo.

A efectos de juego, cuando los personajes quieran utilizar una habilidad arcana, la dificultad base para los diferentes usos aumentará en 5. Esto es, dificultad 15 para un uso menor, 20 para un uso intermedio y 25 para un uso mayor. Además el aspecto *Maldición de San Patricio*, podrá ser invocado por el Director de Juego para afectar al uso de habilidades arcanas o poderes superiores.

Si la casualidad ha querido que los personajes ya hayan visitado Irlanda en aventuras anteriores, utilizando magia con normalidad, limita los efectos de la maldición a la colina de Uisneach y sus alrededores, extendiéndola tanto como te permita el trasfondo de tu partida.








Tras dejar *Catstone*, Marty los llevará por la última parte del recorrido que finaliza en la cabaña que la familia tiene junto a la carretera y que ha sido transformada en un pequeño centro para visitantes. Allí podrán disfrutar de una taza de té caliente y de un último rato de conversación con el guía y el resto de turistas.

MARTY MURRAY

Concepto: Guía local y organizador de eventos.

Cita: *“Esta es la verdadera Irlanda que no ves en los folletos turísticos.”*

FORTALEZA 3 En buena forma
REFLEJOS 3 Acostumbrado a la montaña
VOLUNTAD 3 Encantador
INTELECTO 4 Didáctico

 3 Largas caminatas
 2 Patada defensiva
 5 Cuenta cuentos
 3 Conoce el terreno que pisa
 3 Charlatanería
 6 Historia y mitos de Irlanda
 4 Organizar actividades

Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al daño: +1/+0

- Su afición por la mitología irlandesa comenzó siendo apenas un crío.
- Su mujer y sus hijos comparten su pasión por las viejas tradiciones.
- En la zona es un personaje muy conocido por su participación en todo tipo de eventos.

Visitando la colina sin permiso

Acceder a la colina sin autorización es bastante sencillo. La colina es muy grande, los vecinos están muy dispersos y las vallas que rodean la propiedad cumplen tan solo una función delimitadora, por lo que no requerirá apenas esfuerzo colarse en el interior.

Si lo intentan de día, deberán superar una prueba de REFLEJOS + SUBTERFUGIO a dificultad fácil (12) para evitar llamar la atención de ningún observador casual. Si lo hacen de noche, tan solo tendrán que tener precaución con el uso de iluminación cuando comiencen a ascender ya que cualquier luz será visible desde mucha distancia.

Los personajes podrán recorrer toda la zona a su ritmo y explorar los lugares que se detallan en el apartado anterior. Si es de día, vivirán el curioso encuentro con el viejo O'Neill junto a la Catstone. Si superan una prueba enfrentada de SUBTERFUGIO contra la PERCEPCIÓN del anciano, podrán observarlo sin que este se percate de su presencia. Si los descubre, el viejo no reaccionará de forma muy distinta a como lo haría si viniesen en compañía del guía.

Si es de noche, el encuentro con O'Neill será bastante diferente. Desde antes de ver la roca los personajes podrán escuchar al anciano entonando algún tipo de cántico en voz queda. Se trata de una salmodia repetitiva de la que apenas distinguirán palabras sueltas en algún dialecto gaélico aunque una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (17) les permitirá reconocer las palabras Ériu y Míde en diferentes momentos del cántico.

Si encuentran un punto desde el que observar podrán ver que el viejo está completamente desnudo, de espaldas a ellos, encarado hacia la piedra con los brazos abiertos. Sobre su cuerpo se pueden apreciar numerosos tatuajes, algunos de ellos con símbolos reconocibles por los personajes si superan una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (17). Los símbolos son de magia protectora, similares a aquellos que se ejecutan para realizar una salvaguarda contra lo arcano.

El cántico se prolongará apenas un par de minutos más, tras los cuales el anciano se vestirá y se marchará seguido de su perro.

El viejo O'Neill

Aunque los personajes podrían abordar al anciano mientras se encuentra en la montaña inmerso en alguno de sus momentos de comunión con *Aill na Mireann*, lo más probable es que opten por una aproximación menos incómoda y acudan a visitarlo a su casa movidos por la curiosidad.

Douglas O'Neill vive solo, con la única compañía de su perro Lugh. Su esposa murió hace ya muchos años y sus dos hijos son ahora sendos ancianos que no comprenden por qué su padre sigue con vida y parece más joven que ellos. Hace años desde la última vez que los vio. Sus nietos, por supuesto, creen que su abuelo está muerto. Y es que este anciano, al que cualquiera le calcularía unos setenta u ochenta años, nació en el año 1859.

Su carácter huraño y un tanto brusco tampoco le convierte en el más popular de los vecinos de la comarca. La mayoría mira hacia su casa con aprensión y miedo, sobre todo aquellos que han nacido en la zona y ya recuerdan a un Douglas anciano viviendo allí cuando ellos eran unos críos. La gente de fuera y los recién llegados no dan crédito a las numerosas historias que se cuentan sobre él, tratándolas como la típica leyenda local basada en rumores y fantasías. Para estas personas el viejo O'Neill no es más que un anciano solitario y antipático. La mayoría de lo que se cuenta sobre él es falso, aunque algunas historias se acercan bastante a la verdad: el anciano es un brujo y realiza rituales en los que sacrifica animales; no envejece porque se alimenta de la salud de viajeros perdidos a los que secuestra y tortura; nadie le ha visto comer nunca porque se alimenta de carne humana; a veces le visitan demonios en mitad de la noche; etc.

O'Neill echará a los personajes sin contemplaciones en cuanto los vea aparecer, sin apenas darle tiempo a hablar. No tendrá reparo alguno en cerrarles la puerta en las narices e ignorar sus preguntas y súplicas. La cosa cambiará si los personajes hacen mención a la mítica Mide, a las diosas Ériu o Dana, a la Madre o, directamente, a Shub-Niggurath. Si esto sucede, el anciano los mirará con suspicacia y querrá saber algo más. Si los personajes se muestran respetuosos y muestran tener un cierto conocimiento relacionado con alguno de estos temas, los invitará a pasar.

La vivienda del anciano es una modesta cabaña de una sola planta que cuenta con un par de dormitorios, uno de los cuales permanece cerrado ya que solo se utiliza las escasas veces que algún invitado se queda a pasar la noche. La decoración es escasa aunque sobre la chimenea, ocupando un lugar de honor, se puede apreciar el escudo de armas del clan O'Neill. Toda la casa desprende un olor rancio que también parece impregnado en el anciano y que resulta mucho más intenso en la cocina. Si en algún momento los personajes llegan a examinarla, descubrirán que en la nevera tan solo hay carne cruda y que en una pequeña despensa cuelgan todo tipo de fiambres y embutidos artesanales. Los fuegos y el horno apenas tienen uso. Probablemente, nadie ha cocinado nada en esta casa desde hace mucho tiempo.

Detrás de la casa se puede ver un pequeño huerto donde crecen algunas verduras y hortalizas de aspecto apetitoso, también hay un cercado donde retozan media docena de cerdos junto a un numeroso grupo de aves de corral, así como un pequeño cobertizo en el que se aloja una única y vieja vaca. El huerto y los animales son su única fuente de ingreso en la actualidad. Los cuida con la ayuda de Eamon, un muchacho de una granja cercana que pasa de vez en cuando a echarle una mano y que, cada semana, recoge algunos productos que vende por la comarca. Eamon tiene un ligero retraso mental y es, probablemente, la única persona con la que Douglas se lleva bien. Según el momento en el que los personajes lleguen a la casa, Eamon podría estar allí ocupado con el huerto o los animales.

Tras ofrecerles asiento el anciano irá directamente al grano y querrá saber qué trae a los personajes hasta su puerta hablando de antiguas deidades olvidadas y lugares mitológicos. Douglas escuchará con atención todo lo que tengan que decir, sopesando la sinceridad de los personajes y el conocimiento que puedan tener de sus tradiciones. No mostrará extrañeza si los personajes hablan de rituales, invocaciones o magia, para él son una realidad que, para desgracia de todos, ha dejado de funcionar en esta tierra maldita, y así lo manifestará. Por supuesto todo será diferente si los personajes se muestran esquivos o andan con mentiras y medias verdades. El anciano no tiene intención de perder el tiempo y los echará a la calle si cree que lo

están intentando engañar o si siente que se burlan de él o sus tradiciones. Al fin y al cabo, son los personajes los que han venido hasta su casa, ¿no?

Si logran convencerlo de su legítimo interés, Douglas se relajará un poco y comenzará a participar de la conversación, resolviendo las dudas que planteen los personajes cuya respuesta conozca y desgranando su propia historia personal. A continuación se encuentra toda la información que el viejo O'Neill puede dar a los personajes. Es tu labor, como Director de Juego, decidir en qué momento y a qué ritmo las va ofreciendo el anciano.

Durante su estancia en la casa o mientras conversan, una prueba de VOLUNTAD + PERCEPCIÓN a dificultad media (15) permitirá a los personajes observar parcialmente alguno de los tatuajes que el anciano tiene en su cuerpo. Los símbolos son de naturaleza protectora, similares a aquellos que se ejecutan para realizar una salvaguarda contra lo arcano, aunque los personajes solo podrán reconocerlos como tales si tiene ocasión de verlos con claridad y superan una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (17). Si el anciano piensa que puede estar ante personas con verdaderos conocimientos arcanos podría llegar a mostrarles los tatuajes como una prueba para evaluar el alcance de los mismos.

El clan O'Neill

Los O'Neill se encuentran muy extendidos, tanto por Irlanda como por diferentes zonas de Europa. Al tratarse de un apellido tan antiguo las ramificaciones son tantas que es casi imposible localizarlas todas. Sin embargo, si recorriéramos el árbol familiar hacia atrás, desde cualquiera de ellas acabaríamos llegando, invariablemente, a reyes y grandes señores de la historia de Irlanda.

En el caso de Douglas O'Neill, su rama es una *rara avis* dentro del enorme entramado familiar. Todo comenzó a mediados del siglo V, cuando un misionero cristiano llamado Patricio llegó a Uisneach y fue expulsado de la colina por los hermanos Fiacha y Enda, hijos de Niall el Grande, uno de los míticos reyes de Irlanda.

Sobre Niall el Grande se podría hablar largo y tendido. Existe tan poca información contrastada sobre el mismo que existen todavía algunas dudas sobre su existencia real como personaje histórico. Pese a todo, su nombre se menciona varias veces en el *Lebhor Gabhala Éireann* (El libro de las conquistas de Irlanda), y tiene un papel destacado en el *Annala Rioghachta Éireann* (los Anales de los Cuatro Maestros), una crónica de la historia de Irlanda.

Pese a su mala experiencia en Uisneach, la labor evangelizadora de Patricio y los misioneros que le siguieron terminó calando en una isla que, en apenas 150 años, pasó del paganismo al cristianismo. Hubo unos pocos, sin embargo, que se resistieron a abandonar las antiguas creencias. Fiacha O'Neill fue uno de ellos.

Nacido de una de las dos esposas de Niall el Grande —Inne—, quien tan solo le dio este hijo varón, Fiacha siempre fue muy diferente de sus otros siete hermanastros. Su extraño carácter y su resistencia a convertirse al cristianismo termino por relegarlo a un papel secundario dentro de la historia familiar y, pese a que algunos de los hijos y nietos de sus hermanos llegaron a convertirse en Grandes Reyes de Irlanda, ninguno de sus descendientes lo fue nunca.

De esta rama de la familia es de la que procede el viejo Douglas O'Neill. Una rama que siempre ha encontrado algún miembro dispuesto a conservar las viejas tradiciones —aunque en más de una ocasión esas tradiciones se hayan saltado alguna generación que otra— que, de esta forma, han llegado hasta nuestros días.

La historia de Douglas O'Neill

Pese a que su madre era profundamente católica, su padre siempre sintió cierta afinidad por los antiguos cultos de estas tierras. Esto permitió a Douglas y a sus hermanos conocer las leyendas relacionadas con Uisneach, que su padre les contaba sentados alrededor del fuego en la cima de la colina o bajo la sombra de *Aill na Mireann*.

Una tarde, cuando tenía apenas diez años, Douglas y sus hermanos se encontraban en la colina jugando al escondite. En un momento del juego, movido por un impulso infantil, el pequeño Douglas decidió trepar hasta lo alto de la roca para intentar localizar desde allí a sus hermanos escondidos. La mala fortuna quiso que su mano resbalara en el último momento, cayendo desde lo más alto y golpeándose la cabeza contra la roca en el proceso. Cuando por fin volvió a abrir los ojos habían pasado seis semanas. Las mismas que había permanecido en coma en el hospital.

Su padre fue el único que dio crédito a lo que el pequeño Douglas contó tras despertar. Durante su inconsciencia, Douglas soñó con una bella mujer de cabellos dorados que le daba la bienvenida a una tierra hermosa y fértil, de verdes valles y enormes montañas nevadas. El joven acompañó a la mujer, quien le enseñó lugares maravillosos que deberían estar habitados por el hombre y que, en cambio, se encontraban vacíos. Y entonces la tierra se marchitó y se secó ante sus ojos mientras la mujer le mostraba el mal que se filtraba a través de *Aill na Mireann*, la puerta de entrada a aquel lugar maravilloso, cerrada por la magia, clausurada por una maldición que se extendía desde nuestro mundo.

Su padre le dijo que sin duda debía de haber soñado con Mide, la quinta provincia de Irlanda. Un lugar mágico conectado a la roca de Uisneach que se menciona en las viejas leyendas. La mujer, sin duda, era Ériu, quien se encuentra enterrada bajo *Aill na Mireann*. La respuesta que Douglas dio a su padre es algo que todavía cree firmemente hoy día: la Diosa no está enterrada bajo la roca, sino encerrada tras ella.

La maldición de San Patricio

Desde ese día, Douglas se impuso el objetivo de liberar a Ériu de su prisión, para lo cual debía eliminar de algún modo la maldición que pesa sobre Uisneach. Lo ha intentado todo dentro de sus posibilidades. Nunca ha sido un hombre rico que pudiera permitirse entregar su vida en pos de un sueño. A pesar de ello, ha viajado al extranjero en busca de misteriosos libros y tras el conocimiento de hombres sabios, aprendiendo saberes arcanos que apenas funcionan en sus tierras. Ahora, que la vejez parece haberle alcanzado definitivamente, su sueño se le antoja imposible de cumplir, pero no puede evitar seguir acudiendo a Uisneach a rezar a la diosa y suplicar su perdón por no haber sido capaz de ayudarla.

Las tradiciones druidas

Investigar sobre los druidas ha sido una de las tareas a las que el viejo O'Neill ha dedicado más tiempo durante su vida. Una labor compleja ya que, como los propios personajes ya saben, los druidas transmitían su conocimiento de forma oral, existiendo muy pocos documentos escritos —y fiables— sobre los aspectos más privados de su tradición. Aun así, toda una vida de esfuerzo da para reunir cierta cantidad de información y el anciano puede darles cualquiera de los datos que han aparecido hasta el momento en capítulos anteriores con algunas excepciones: no sabe que hubo druidas que viajaron a las Tierras del Sueño, desconoce la existencia del *Nemeton* y tampoco conoce el Ritual de la Madre que aparece en dicho tomo.

La investigación del anciano está recopilada en una enorme carpeta que mantiene escondida en su habitación, debajo de su cama, bajo un tablón suelto del suelo. Junto a los documentos también encontrarán, envuelta cuidadosamente en un paño, una pequeña y delicada hoz de oro, un objeto asociado tradicionalmente a los druidas. Localizar el escondite no es complicado si se aparta la cama o se gatea bajo ella, siendo necesario tan solo una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad fácil (12).

El viejo O'Neill ha grabado sobre el tablón suelto la Maldición de Ghatanottha mediante un uso intermedio del poder, de modo que cualquiera que lo retire sin estar protegido contra lo arcano, sufrirá los efectos de una reducción de 5 puntos en su característica de REFLEJOS. Si esto redujera el valor de la característica a 0, la víctima quedaría convertida en piedra. Los puntos de característica perdidos se recuperan a razón de uno cada 24 horas.

El anciano solo ofrecerá sus notas a los personajes si cree que estos pueden ayudarlo a retirar la maldición que pesa sobre Uisneach. En cualquier caso, les pedirá que no saquen el material de su casa, invitándoles a quedarse todo el tiempo que consideren necesario.

Nuevo tomo arcano: Las notas del viejo O'Neill

Sus conocimientos, extraídos de fuentes muy variadas, están todos recopilados en una enorme carpeta en la que se mezclan notas escritas a mano con otras mecanografiadas y algunas fotocopias. La mayor parte del material está en gaélico irlandés, el resto está en inglés.

Aunque la mayor parte de la documentación está dedicada a los druidas, casi una cuarta parte del material trata sobre las maldiciones. O'Neill ha investigado este aspecto concreto en ramas muy diversas, desde las *katadesmoi* utilizadas por los antiguos griegos o las *tabulae defixiones* practicadas por los romanos hasta las más modernas usadas en brujería, wicca o vudú.

Complejidad: 12

- Contiene toda la información que ha podido reunir sobre los druidas.
- Está escrito en gaélico irlandés, con algunas partes en inglés.
- Hay un extenso capítulo dedicado a las maldiciones.

Habilidades arcanas:

- ☞ La voz de la Madre 3
- ☞ Consagrar la tierra 4
- ☞ Caricia de Shub-Niggurath 4
- ☞ Grabar símbolos mágicos 3
- ☞ Maldición de Ghatanothoa 5
- ☞ Salvaguarda contra lo arcano 3

Poderes superiores:

- Maldición horrenda.
- Tatuajes protectores.
- Ritual del Bosque.

Ocultismo: 6

Nuevo poder superior: Tatuajes protectores.

Este poder es una variación del poder superior «Crear amuleto de protección».

Mientras que algunas culturas recurren a amuletos para ahuyentar la mala suerte o protegerse de las maldiciones, otras utilizan tatuajes para esos mismos fines. Estos tatuajes, que pueden variar en su forma o en su ubicación, dependen de la maestría del tatuador para ser completamente eficaces.

Los tatuajes no necesitan ser realizados con ninguna tinta especial, pero está comprobado que aquellos que se realizan con tintes «mágicos», como aquellos fabricados a partir de la sangre de una criatura de los Mitos, dan resultados mucho mejores. También, si se emplea una Aguja Mágica para grabar las inscripciones en la piel, estas serán aún más poderosas.

Cuando se termine de realizar el tatuaje se hará la prueba correspondiente. El valor del dado m se convertirá en la puntuación de la habilidad arcana «Salvaguarda contra lo arcano» del mismo. Si se ha empleado la tinta mágica mencionada o se ha usado la Aguja Mágica, la puntuación vendrá dada por el dado C. Si se han usado ambas cosas, se empleará el valor M.

Complicación: Los tatuajes deben ser absolutamente precisos.

O'Neill y Chartre.

Si los personajes mencionan sus experiencias en la Catedral de Chartre, el viejo O'Neill les contará que fue uno de los primeros sitios que visitó, aunque cuando él estuvo allí la cripta era algo diferente a lo que los personajes cuentan. El pozo no existía —estuvo cegado durante 250 años, hasta que volvió a ser abierto en 1904—, y las excavaciones arqueológicas no estaban tan avanzadas, no existiendo ninguna ruta hasta la cueva inferior. Douglas no ha tenido motivos para regresar de nuevo a visitarla.

El cáliz y el athame.

Si los personajes interrogan a Douglas sobre estos elementos rituales que son mencionados en el *Nemeton*, el anciano les confirmará que en algunos de los textos que ha consultado también se habla de su existencia, aunque al no considerarlos elementos esenciales para su objetivo de levantar la maldición de San Patricio, nunca se decidió a seguirles el rastro.

El anciano se mostrará un tanto sorprendido por que los personajes toquen este tema ya que no son los primeros que lo hacen. Entonces les hablará sobre Aleister Crowley.

Aleister Crowley.

La conversación puede derivar hasta este curioso personaje a partir de la mención del cáliz y el *athame*, o si los personajes mencionan su nombre en algún momento.

Hace muchos años acudió a Uisneach un joven inglés llamado Aleister Crowley, quien se presentó a sí mismo como mago y ocultista. Pasó varios días recorriendo la colina y haciendo preguntas a los vecinos. El lugar no tenía entonces la fama que tiene hoy en día y tan solo la familia de Douglas mostraba algún interés en los antiguos ritos por lo que no tardó en visitarles en la casa.

El tal Aleister parecía saber bastantes cosas. Al parecer se había interesado por los druidas a partir de unos antiguos textos de la época romana que habían caído en sus manos. Según contó, estaba reescribiendo algunas partes, corrigiendo errores y completándolos por puro placer. Era un tipo inquieto e inconstante, incapaz de centrarse en un único tema durante más de unos minutos. A pesar de sus rarezas lo invitaron a quedarse unos días en la casa durante los que mantuvieron largas conversaciones e intercambiaron conocimientos. Incluso, tras un largo debate sobre el asunto de la maldición, llegó a acompañar a Douglas a la colina, y juntos realizaron un ritual frente a *Aill na Mireann* que no produjo ningún tipo de efecto.

Antes de marcharse hablaron sobre dos objetos místicos que Aleister consideraba la pieza angular de los rituales druidicos más poderosos, un cáliz y un cuchillo ritual. El inglés afirmaba conocer su existencia a través de un sueño y estaba convencido de que, con el ritual adecuado y esos objetos, sin duda sería posible romper la maldición.

Años más tarde Douglas recibiría una carta de Crowley, enviada desde Egipto. En ella contaba que había tenido una revelación divina y divagaba acerca de cómo ésta había modificado su concepción del mundo. Al final de la carta explicaba que la búsqueda del cáliz y el *athame* habían perdido ya significado para él, pero que todos los datos de su investigación seguían en su residencia de Escocia, el Palacio de Boleskine. Según afirmaba, había ocultado los documentos de tal forma que solo un verdadero seguidor de la Madre sería capaz de encontrarlos, no dando más datos por si la carta caía en otras manos. En sus últimas líneas invitaba a Douglas a visitar el palacio y buscar dichos documentos, incluso durante su ausencia, pues no sabía cuándo sus pasos volverían a traerlo hasta Gran Bretaña.

Douglas nunca ha llegado a ir a Escocia en busca de esos documentos pues nunca estuvo tan seguro como Crowley de que dichos objetos fueran necesarios para levantar la maldición y, en todo caso, tampoco ha podido encontrar el ritual apropiado para hacerlo. La posterior muerte de Crowley y el cambio de manos de su antigua residencia también contribuyeron a que el anciano dejara de lado esa vía.

Si los personajes ya conocen el Ritual de la Madre y comparten su conocimiento con Douglas, el anciano verá en él una posibilidad de romper la maldición. Sin duda llamar a la propia Madre hasta estas tierras debería tener más poder que cualquier embrujo lanzado sobre unas rocas.

DOUGLAS O'NEILL

Concepto: Anciano ocultista irlandés.

Cita: *“Toda mi vida ha estado dedicada a liberar Uisneach de su maldición”*

FORTALEZA 4 Sus manos tienen una enorme fuerza

REFLEJOS 2 Su pierna izquierda no responde

VOLUNTAD 8 Servidor devoto de Ériu

INTELECTO 4 La sabiduría de los años

- 🧠 4 Nunca ha estado enfermo
- 🧠 5 Ha combatido en dos guerras mundiales
- 🗨️ 2 Apenas habla con nadie
- 👁️ 4 Desconfiado
- 👁️ 4 Ocultar sus actividades
- 📖 5 Tradiciones irlandesas
- 👨 3 Granjero
- 🧠 6 Una vida de estudios ocultistas
- 👁️ 4 Grabar símbolos mágicos
- 👁️ 5 Caricia de Shub-Niggurath
- 👁️ 3 La voz de la Madre
- 👁️ 5 Maldición de Ghatanothoa

Aguante: 8 **Resistencia:** 24**Entereza:** 10 **Estabilidad mental:** 30**Degeneración:** 4 Longevidad antinatural. Solo tolera la carne cruda.**Iniciativa:** 4 **Defensa:** 12**Bonificaciones al daño:** +2/+1**Ataque:** Bastón +7 (M+2)

— Nació en el año 1859.

— Cree que su destino es encontrar la forma de liberar a Shub-Niggurath de su prisión bajo Uisneach.

— Visita *Aill na Mireann* a diario para pedir perdón a la diosa por no ser capaz de cumplir su destino.

Observar los aspectos de degeneración del viejo O'Neill puede repercutir sobre la estabilidad mental de los personajes. Verlo comer carne cruda requiere de una prueba de Entereza de desasosiego (12, 0/1) y descubrir su auténtica edad, una prueba de Entereza de estupor (15, 1/m).

EAMON**Concepto:** Joven granjero mentalmente retrasado.**Cita:** “*El señor Douglas es un buen hombre y es mi amigo.*”**FORTALEZA** 5 Acostumbrado a recibir golpes**REFLEJOS** 4 Mañoso**VOLUNTAD** 2 Fácil de engañar**INTELECTO** 1 Simple

- 🧠 5 Trabaja sin descanso
- 🧠 4 Molerte a golpes
- 🗨️ 1 Balbuceante
- 👁️ 3 Curioso
- 👁️ 4 Escuchar a hurtadillas
- 📖 2 Chistes verdes
- 👨 4 Cuidados de granja

Aguante: 6 **Resistencia:** 18**Entereza:** 2 **Estabilidad mental:** 6**Iniciativa:** 4 **Defensa:** 14**Bonificaciones al daño:** +2/+1

— Vive en una granja al norte de Uisneach.

— Su padre es alcohólico y tanto Eamon como su madre son víctimas de maltratos desde hace años.

— La casa de Douglas se ha convertido en su refugio y ambos se guardan cariño mutuo.

LUGH**Concepto:** Perro fiel.

FORTALEZA 3 Tan viejo como su amo
REFLEJOS 4 Abrir puertas con las patas
VOLUNTAD 2 Reconocer por el olfato
INTELECTO 2 Ha aprendido mucho con los años
🐾 4 Seguir rastros
🐾 3 Morder los tobillos
🐾 3 Ladrar con fuerza
🐾 4 Guardián del hogar
Aguante: 4 **Resistencia:** 12
Iniciativa: 5 **Defensa:** 13
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +1

IMÁGENES USADAS DURANTE LA PARTIDA DE TESTEO

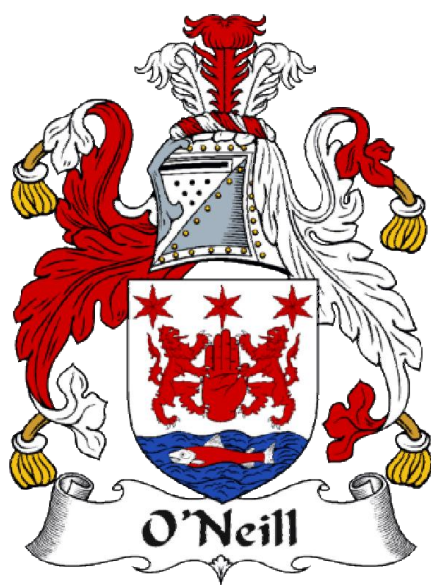
Aill na Mireann, conocida también como *Catstone*



Símbolo de Shub-Niggurath



Escudo de armas de los O'Neill



Plano de la Colina de Uisneach



Capítulo 5. Escocia.

Tarde o temprano los personajes se darán cuenta de que Aleister Crowley hizo algo más que corregir y anotar los textos de Julio César. Su interés por los druidas se prolongó durante algún tiempo (entremezclado con sus otros muchos intereses, por supuesto), llegando a seguir el rastro de dos objetos —el cáliz y el *athame*— que resultan fundamentales para el ritual más poderoso: invocar a Shub-Niggurath.

Si los personajes pretenden localizar el paradero de estos objetos, seguir el rastro del mago inglés es la mejor opción pues éste reunió una serie de pistas que permanecen ocultas, desde hace años, en su antigua residencia en Escocia.

Aleister Crowley

La biografía de Aleister Crowley es extensa y compleja. En este capítulo haremos referencia tan solo a algunos de los aspectos más destacados de la misma, cubriendo apenas una mínima parte de lo que los propios jugadores podrán encontrar si realizan una rápida búsqueda por internet, algo que recomendamos. Por supuesto el interés de Aleister Crowley por la cultura druida y los detalles al respecto que aparecen en esta aventura forman parte de la ficción, aunque bien podrían haberse encontrado entre los intereses de este peculiar personaje.

Una breve biografía

Edward Alexander Crowley nació en el condado de Warwickshire, Inglaterra, el 12 de octubre de 1875.

Su infancia se desenvuelve en un ambiente opresivo y puritano. Sus padres pertenecen a la secta más intransigente y rigurosa de la época, los “Hermanos de Plymouth”. Para ellos todo es pecado o debilidad inaceptable. Por eso, Emile, su madre, nunca le abraza, ni le besa, ni le cuenta cuentos, ni le deja leer ningún libro, excepto la Biblia. Él se defiende rebelándose contra todo aquello que representa su familia, rechazando incluso su nombre, que se cambia por el de Aleister.

Su padre, Edward Crowley, un millonario galés que había dejado su imperio económico para dedicarse a la religión, muere de cáncer de lengua cuando Aleister tiene 12 años. Éste pasa al cuidado de su tío materno, quien le proporciona una educación todavía más rígida desde ese momento. Sin embargo el Crowley adolescente, con una inteligencia por encima de la media y en un ambiente represivo, se salta continuamente las reglas.

A los diecisiete años, su madre y su tío deciden dejarlo por imposible e ingresa en el Trinity College de Cambridge, donde por fin experimenta la libertad lejos de su familia. Al no faltarle recursos económicos decide utilizarlos para divertirse, salir, beber y tener relaciones. Sin embargo no abandona los estudios, al contrario, su erudición y seriedad en el trabajo —a pesar de que Crowley se negaba sistemáticamente a realizar exámenes—, llama la atención de uno de sus profesores que cuenta con él como colaborador en la “Enciclopedia de la Historia de las Religiones y de la Ética”.

En esta época universitaria comienza a escribir sus primeros ensayos, novelas y poemas eróticos, pero también se acerca por primera vez a la magia y el ocultismo al leer el libro de Mathers “La Cábala desvelada”. Este mundo capta poderosamente su atención y marca su camino en el futuro.

A los veintitrés años ingresa en la Orden Hermética del Alba Dorada, una organización esotérica cuyo líder es el propio Mathers. Ahí Crowley recibe el nombre de Frater Perdurabo y comienza su verdadera iniciación en la magia, escalando rápidamente por los grados iniciáticos inferiores. Más adelante se enfrentaría a varios miembros de la orden abandonándola para crear su propia organización ocultista, la Astrum Argentum. También sería cabeza visible de la Ordo Templi Orientis.

Con el fin de disponer de un sitio aislado y tranquilo para sus estudios, Crowley compra una propiedad a orillas del Lago Ness, en Escocia, un lugar con una fuerte influencia mágica. La bautiza con el nombre de Palacio de Boleskine, al que se retira con frecuencia, adoptando el título de Señor de Boleskine.

En 1904 escribe, en Egipto, el Libro de la Ley. Según Crowley el libro le fue dictado a lo largo de tres días por el dios Horus, quien decide utilizarlo a él como mensajero para transmitir su verdad trascendental: el ocaso de los dioses y el nacimiento de una nueva era. La esencia del libro es el mensaje “Haz lo que quieras”.

En 1920, Crowley vive de acuerdo con el “Libro de la Ley” en el pueblo siciliano de Cefalú donde funda la Abadía de Thelema con sus dos amantes y sus hijos, en la que recibe múltiples visitas. “Haz lo que quieras” se concreta en una vida comunal en la que hay libertad sexual, drogas y magia. El desastre llega con la muerte de un joven graduado de Oxford llamado Raoul Loveday al que, supuestamente, Crowley envenena haciéndole beber la sangre de un gato durante una de sus ceremonias. El escándalo posterior provoca que Mussolini ordene la expulsión de toda la comuna.

Después de una vida llena de excesos que le terminó llevando a la bancarrota, Crowley acabó muriendo en una casa de huéspedes de Hastings, el 1 de Diciembre de 1947, aquejado de degeneración del miocardio y bronquitis aguda. Fue incinerado en una ceremonia a la que acudieron algunos de sus discípulos y amigos, y en la que leyeron parte de los Textos Sagrados de Thelema.

Leyendas y curiosidades sobre Crowley

Crowley no era sólo un iniciado en temas esotéricos, también era novelista, poeta y ensayista, con más de ochenta libros escritos, la mayoría referentes a la magia, cábala, esoterismo, yoga y, en concreto, gran parte de ellos sobre la filosofía o “religión” que él fundó (Thelema) gracias a las revelaciones del Libro de la Ley.

Empezó a publicar con 23 años y no dejó de escribir hasta prácticamente el día de su muerte, a los 72 años de edad. También fue traductor de obras clásicas y contemporáneas escritas en francés, de magia, poesía y esoterismo.

Fue un montañero muy activo que practicaba el alpinismo. Perteneció a la primera expedición europea y del mundo que intentó conquistar la cumbre del Kangchenjunga, en la que permaneció varios días a gran altitud sin asistencia respiratoria ya que aún no existían las botellas de oxígeno.

Era un excelente ajedrecista y practicaba la caza mayor como deporte, el ciclismo y el piragüismo, entre otras disciplinas deportivas.

Fue un viajero incansable, que residió en Londres, Foyers, París, Nueva York, El Cairo y Cefalú y recorrió decenas de países de todos los continentes.

Su primera mujer era hermana de uno de sus amigos, una joven viuda harta del acoso de sus pretendientes, a la que Crowley ofreció “matrimonio sin consumación” para que se liberase de ellos. Se casaron y, a las pocas horas, Crowley incumplía su compromiso. Ella se volvió alcohólica y murió en uno de sus *delirium tremens*. Su segunda esposa también acabó alcoholizada. Él mismo era un drogadicto que consumía heroína, cocaína, opio, hachís, marihuana, peyote y mescal, entre otras drogas.

Era bisexual y le gustaba colgar a sus amantes boca abajo en el guardarropa y marcarles con sus dos caninos que, según dicen, se afiló con este propósito.

Algunos de sus discípulos sufrieron alteraciones nerviosas, como Lord Tankerville o Víctor Neuburg, al que Crowley maldijo. Víctor decía que esa era la razón de sus múltiples enfermedades. Otros tuvieron menos suerte y perdieron la vida, como Raoul Loveday, de quien se dijo que había muerto envenenado. También murió Alexis Pache, un alpinista suizo, cuando se encontraba a solas con Crowley en otra escalada. Otro discípulo, Norman Mudd, se suicidó.

Los periódicos de la época le llamaron, entre otras lindezas: “el hombre más perverso del mundo”, “el rey de la depravación”, “el hombre al que nos gustaría ahorcar”, “el caníbal” o “la bestia humana”. Ni siquiera con su muerte cesaron los ataques furibundos, incluso del máximo representante de la justicia británica, el Ministro de Su Majestad, quien declaró: “Aleister Crowley es el personaje más inmundo y más perverso del Reino Unido”.

El Palacio de Boleskine

El Palacio de Boleskine está situado a orillas del Lago Ness, en Escocia, cercano a la localidad de Foyers. La casa fue construida en la década de 1760 por el Coronel Archibald Fraser como un pabellón de caza que fue continuamente ampliado por la familia hasta 1830. Todas las habitaciones estaban situadas en una sola planta, con cuatro dormitorios, cocina, comedor, salón, estudio y biblioteca.

Crowley (1899—1913)

Aleister Crowley adquirió la casa en 1899 de manos de la familia Fraser considerándola un lugar ideal para realizar un antiguo ritual de invocación obtenido de un grimorio llamado “El libro de la magia sagrada de Abramelin el mago”. El ritual, que debía prolongarse a lo largo de seis meses, no fue completado ya que Crowley tuvo que viajar a París por asuntos relacionados con la Orden del Alba Dorada. La leyenda afirma que el mago nunca expulsó los demonios que habían sido invocados por el ritual y que ellos son la causa de los extraños sucesos que han acompañado a la casa desde entonces.

Aleister Crowley abandonó la casa definitivamente en 1913, dejando tras de sí un lugar famoso por sus fiestas llenas de sexo, drogas y sacrificios sangrientos de cabras y gatos.

Leyenda negra

La vivienda ha pasado por varias manos antes y después de que Crowley la habitara, siendo objeto de numerosas leyendas:

La casa está construida sobre las ruinas de una *kirk* —una Iglesia de Escocia— la cual fue quemada con el sacerdote y todos los feligreses en su interior.

En el pueblo cuentan que hay un pasadizo secreto que une Boleskine con un cementerio cercano, situado al pie de la colina. Allí, según dicen, cada noche de luna se reúnen grupos de lo más variopinto, para celebrar extraños rituales.

El cuidador de la familia Crowley, Hugh Gillies sufrió varias tragedias mientras cuidaba la propiedad. Primero su hija de diez años murió de causas inexplicables en el escritorio de su escuela y un año después su hijo de quince meses perdió la vida misteriosamente en el regazo de su madre.

Hay quien asegura que la primera aparición del monstruo del Lago Ness ocurrió tras el ritual fallido de Aleister Crowley.

Uno de los propietarios de la casa, la estrella de cine británico George Sanders, intentó montar una granja de cerdos en la propiedad. El resultado no pudo ser más desastroso ya que la empresa fracasó, su socio terminó en prisión y todos los animales murieron de hambre.

Otro de sus dueños, el Mayor Edward Grant, se suicidó en 1965 disparándose con una escopeta en la cabeza. Murió en la misma habitación que Crowley utilizaba para sus invocaciones.

Otro propietario de la casa fue el guitarrista de Led Zeppelin Jimmy Page, reconocido admirador de Crowley, quien la compró en los años 70. Page no pasó demasiado tiempo en ella y en una entrevista concedida a la revista Rolling Stone describió algunas de las “malas vibraciones” que había sentido en la casa.

Varios de sus habitantes han asegurado escuchar por las noches el sonido de la cabeza rodante de Lord Lovat, un noble escocés decapitado en el siglo XVIII.

La noche del 23 de Diciembre de 2015, un incendio quemó el sesenta por ciento de la casa, afectando especialmente al ala este. Se desconocen las causas que provocaron el fuego, el cual se inició en un momento en el que no había nadie en la casa, y cuyo origen podría haber tenido lugar en la cocina.

Llegar hasta Boleskine

Los personajes encontrarán el lugar con facilidad ya que el acceso a la propiedad parte desde la carretera principal que bordea el Lago Ness por su orilla este. Una cerca de madera rodea el perímetro, con una puerta doble que cierra el camino de acceso para los vehículos con una simple cadena y un candado. La casa se puede ver desde la carretera y está situada a unos tres kilómetros de la pequeña población de Foyers y a cuarenta y cinco minutos de trayecto en coche desde Inverness, la capital de las *Higlands*, donde se encuentra el aeropuerto más cercano.

Foyers

Situada a orillas del Lago Ness, esta pequeña población creció alrededor de una de las centrales hidroeléctricas construidas junto al lago. El pueblo no tiene un núcleo definido ya que las casas y las diferentes dependencias municipales están repartidas por la ladera de la una colina boscosa. La población no suele llegar a los trescientos habitantes, ni siquiera contando con los visitantes y turistas que acuden atraídos por el famoso lago.

Los personajes pueden encontrar alojamiento con facilidad si desean pasar alguna noche, ya que la localidad dispone de un pequeño hotel, varias casas de huéspedes, un camping y alguna posada, en la que también se puede comer o tomar una copa.

Los habitantes del pueblo son muy hospitalarios con los turistas aunque su actitud cambiará si averiguan que están interesados en Boleskine. La fama de la vieja mansión es conocida por todos los habitantes de Foyers quienes consideran que se trata de un lugar maldito y maligno. La opinión generalizada es que nadie que quiera acudir voluntariamente a esa casa puede traer nada bueno al pueblo.

Conseguir algo de información sobre la casa por parte de los habitantes requerirá de cierta mano izquierda y superar una prueba de INTELECTO + INTERACCIÓN a dificultad media (15). No obtendrán mucho más de lo que ya conocen, y todo lo que les cuenten estará impregnado de una pátina de miedo y superstición fuertemente arraigados en la cultura local. Un fallo en la prueba provocará el rechazo de su interlocutor, lo que podría llevar a que los personajes tengan dificultades para encontrar alojamiento, comida o ayuda de cualquier tipo.

El Cementerio

El cementerio al que hacen referencia las leyendas sobre Boleskine está situado en la misma colina que la casa, junto a la carretera que bordea el lago. El lugar es pequeño y está bien cuidado. Apenas hay un centenar de lápidas, algunas con varios siglos de antigüedad, dispersas por el terreno cubierto de césped. A la luz del día el lugar tiene un cierto encanto romántico pero cualquier vecino de Foyers desaconsejará visitarlo durante la noche, especialmente en aquellas en las que hay luna llena.

Aunque las leyendas apuntan a la existencia de un túnel que comunica con la casa, no hay constancia de que nadie haya sido capaz de encontrarlo. El túnel existe, sin embargo. Si los personajes intentan localizarlo, deberán superar una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN muy difícil (30), ya que la salida del túnel está oculta bajo una roca fuera de los muros del cementerio, en dirección al lago. Si los personajes anuncian expresamente que se dedican a mover las piedras de los alrededores del cementerio, permíteles realizar la prueba a dificultad 25. Apartar la piedra no es complicado si colaboran entre varios, si lo intenta un único personaje necesitará superar una prueba de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad difícil (20).

El túnel

El túnel es un estrecho pasaje por el que hay que entrar arrastrándose. No se amplía lo suficiente como para comenzar a gatear hasta pasados una docena de metros. En esas condiciones, volver a colocar la roca desde el interior es muy difícil (25) si no se cuenta con ayuda.

El túnel desciende en su primer tramo hasta quedar bajo el cementerio, lugar en el que se abren varias bifurcaciones consecutivas. La mayoría de ellas llevan hasta el interior de las tumbas, las cuales han sido saqueadas, no quedando más que restos de madera podrida y algún hueso.

Si los personajes no quieren perderse en esta pequeña maraña deberán procurar buscar un camino ascendente, lo que los llevará de regreso a la salida o en dirección a la cima de la colina y Boleskine. Orientarse de esta forma es bastante sencillo, requiriendo tan solo de una prueba de INTELECTO + CULTURA a dificultad fácil (12). Si no utilizan este criterio los pequeños giros de los diferentes tramos hacen complicado no perder la orientación y la dificultad subirá hasta media (18).

Perderse o tomar un camino descendente les llevará hasta un punto en el que el túnel se amplía lo suficiente como para comenzar a caminar agachados. Los personajes no tardarán en notar que algo ha cambiado en el entorno y sentirá una presencia que les observa en la oscuridad. Se trata de un pequeño grupo de gules (Cultos Innombrables, pág. 138) que han acudido atraídos por el sonido de los personajes.









Los gules provienen de una de sus comunidades subterráneas ubicada en las Tierras del Sueño, a las cuales se puede acceder desde los túneles. Estos túneles llevan sin ser utilizados desde hace décadas ya que el cementerio ha sido saqueado casi al completo y los restos que quedan enterrados ya no tienen suficiente carne como para servirles de alimento. La última persona que se paseó por ellos entrando desde la Tierra fue, hace ya muchos años, Aleister Crowley.

Los gules son los causantes de algunas de las leyendas sobre este cementerio particular aunque lo cierto es que hace ya mucho tiempo que no lo visitan y son las propias supersticiones de los habitantes de Foyers las que mantienen vivas estas historias.

Los gules se sentirán atraídos por el olor de la carne de los personajes, cuya afinidad con la magia —la presuponemos a estas alturas—, los convierte en un plato sumamente apetitoso. Las criaturas aprovecharán la ventaja de la oscuridad y la incomodidad de los túneles para intentar acabar con alguno de los personajes y arrastrarlo hasta un lugar seguro donde poder devorarlo. Por el contrario, si los personajes logran imponerse a los gules, intimidarlos o negociar con ellos, las criaturas podrán orientarlos en el camino hacia Boleskine.

GUL

Concepto: Necrófago grotesco.

FORTALEZA	5	Parece un muerto viviente
REFLEJOS	4	Para cuando te das cuenta ya está aquí
VOLUNTAD	3	Hedor de la tumba
INTELECTO	3	Si le dejas en paz, te dejará en paz
	4	Correr por túneles
	5	Garrazo
	2	Conserva la capacidad de hablar
	5	Ver en la oscuridad
	6	Silencioso como la muerte
	4	Mantiene sus conocimientos
	3	Acoger nuevos miembros
	3	Criatura de la cripta

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Iniciativa: 5 **Defensa:** 14

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Mordisco +9 (C +2)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Boleskine House

Tras superar la cerca que rodea la casa, los personajes ascenderán por un empinado camino de grava que conduce hasta la entrada principal. Frente a la entrada se extienden unos terrenos que en otra época fueron

parcelas cultivadas o zonas ajardinadas, y que ahora se encuentran abandonados, llenos de matorrales y malas yerbas.

El estado actual de la casa es lamentable. Todo el ala este carece de tejado, tan solo los dormitorios del otro extremo de la casa y la zona de la biblioteca lo conservan aunque se encuentra en bastante mal estado. Pero no es lo único que se llevó el incendio, la cocina y los dormitorios situados junto a ella, así como el salón, conservan en pie sus muros a duras penas.

Toda la propiedad está rodeada por unas vallas con carteles que prohíben el paso y advierten del peligro, aunque hay señales evidentes de que algunos curiosos anónimos han ignorado esas advertencias, algo que los personajes también harán.

El interior de la casa está lleno de escombros: arena, piedras y restos de muebles calcinados, en la zona este; alfombras retorcidas, muebles desvencijados y cortinas medio quemadas en los lugares menos afectados del otro extremo. Desde el incendio nadie ha pasado por la casa, tan solo sus dueños en un primer momento para rescatar los pocos objetos de valor que sobrevivieron al fuego.

Los personajes dedicarán mucho tiempo a limpiar y quitar escombros en busca de pistas. Despejar una habitación de forma eficiente les llevará entre dos y tres horas de intenso trabajo, pero garantizará que encuentren cualquier cosa de interés oculta en ella con una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (15). Intentar lo mismo sin despejar la habitación elevará la dificultad hasta muy difícil (25), pero les permitirá revisar una estancia en media hora. El examen exitoso de una habitación a veces solo significará que terminan convencidos de que en dicha estancia no hay nada relevante.

Usando la magia para investigar.

Otra forma de inspeccionar la casa podría ser recurriendo a la magia, mediante el uso del Signo de Voor u otro hechizo similar.

- Un uso menor del hechizo revelará la presencia de fuerzas mágicas en la casa y la ubicación de objetos escondidos y/o pasadizos ocultos en la habitación en la que se realice. Si se utiliza magia en el último dormitorio del ala oeste, el ser durmiente que allí mora despertará de inmediato.
- Un uso intermedio del hechizo revelará todas las presencias mágicas de la casa, así como los objetos escondidos y pasadizos ocultos, independientemente de su ubicación. También despertará al ser durmiente del ala oeste.
- Un uso mayor del hechizo revelará todo lo indicado en el apartado anterior, además el personaje tendrá una visión que le hará retroceder al incendio que devastó la casa. El personaje se verá a sí mismo en la cocina realizando un ritual mágico. Instantes después de completarlo, una espiral de llamas entrará en la sala, desplazándose por el aire y envolviendo al personaje con sus llamas, consumiéndolo y provocando un terrible incendio que pronto se extenderá a las habitaciones contiguas. Por supuesto este uso mayor despertará al ser durmiente del ala oeste que acudirá en busca del personaje, atraído por la magia que se acaba de lanzar.

Ala este.

Los dos dormitorios, los baños y la cocina de esta parte de la casa están totalmente destruidos. Resulta complicado incluso andar por la zona debido a la enorme cantidad de escombros que alfombran el suelo. Los personajes pueden buscar y explorar la zona a su gusto pero no encontrarán nada de utilidad.

Entrada.

El acceso principal de la casa está dañado y sus puertas ya no cierran, aunque todavía permanecen en su sitio. Un pasillo recorre toda la casa de este a oeste y es el lugar en el que mejor se aprecia hasta donde se extendió el fuego ya que, mientras el tramo este se encuentra en las mismas condiciones que el resto de ese ala, el extremo oeste del pasillo es más transitable e incluso conserva las puertas de acceso a las habitaciones.

Salón.

Pese a ser una de las habitaciones que el fuego destruyó casi al completo, el lugar muestra señales del paso de visitantes en un pasado reciente. Los alrededores de la pequeña chimenea han sido limpiados, dejando ver en el suelo una serie de marcas e inscripciones de carácter ocultista, así como unas pintadas garabateadas sobre las grandes piedras que le dan forma. No será necesario superar ninguna prueba para darse cuenta de que las marcas carecen de ningún significado relacionado con los Mitos y parecen más un homenaje póstumo a la memoria de Crowley hecho por algún fan entusiasta.

La chimenea está llena de restos y escombros, pero si los personajes la vacían y superan una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad difícil (20) encontrarán una piedra suelta en cuyo interior hay una pieza metálica similar a un tornillo, pero con la cabeza del tamaño de una moneda grande y una serie de ranuras dispuestas de forma irregular. La llave que encajaba a la perfección en este “tornillo” era un antiguo atizador de hierro que hace años que desapareció de la casa, por lo que los personajes tendrán que utilizar otras herramientas y demostrar cierta maña. Cuando hagan girar la pieza, todo el suelo de la chimenea se desplazará sobre unas enormes bisagras revelando el acceso al túnel que comunica con el cementerio.

Si los personajes han recorrido el túnel desde el cementerio, en el interior del mismo encontrarán el mecanismo que desbloquea el acceso a la vivienda con una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (15). Desde el interior, el mecanismo puede manipularse fácilmente con las manos, aunque está un poco atascado por el paso de los años y será necesario superar una prueba de FORTALEZA a dificultad media (15) para hacerlo girar. La prueba, en todo caso, solo tendrá sentido si los personajes tienen cierta premura, por ejemplo si están siendo perseguidos por los gules. En caso contrario será cuestión de tiempo que alguno de los cultistas consiga abrir el cierre.

Comedor.

No hay nada destacable en esta habitación en la que todavía quedan algunos muebles dañados que nadie se llevó tras el incendio.

Estudio.

Esta habitación ha sido utilizada como sala de lectura, despacho o estudio a lo largo de los años. En ella escondió Crowley los documentos que los personajes vienen buscando.

Los cultistas tendrán que realizar una labor titánica retirando escombros y limpiando antes de tener la oportunidad de encontrar tres marcas en forma de espiral situadas en tres paredes diferentes de la habitación. Las marcas se encuentran en todos los casos sobre una de las piedras que forman la base de la pared, con la espiral girando tres veces sobre sí misma antes de quedar apuntando al suelo. Una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad fácil (10) les permitirá recordar que tres espirales de esas características, unidas entre sí, darían forma al *trisque*, uno de los símbolos sagrados de los druidas.

Los personajes deberán unir las espirales, formando un triángulo con ellas en los vértices. En el incenro de dicho triángulo se oculta lo que buscan, justo en el suelo bajo sus pies. No habrá aberturas ni marcas que indiquen que una parte del suelo puede abrirse de alguna forma. Sin duda la estancia ha sufrido varias reformas a lo largo de los años, por lo que no les quedará más remedio que picar y cavar.

Tras un buen rato de trabajo los personajes darán con una caja metálica sellada herméticamente, decorada con runas y símbolos protectores entre los que podrán distinguir la Runa Mayor de Koth. La runa causa que cualquiera que sujete la caja sienta un intenso dolor que le obliga a soltarla inmediatamente salvo que se supere una prueba de VOLUNTAD a dificultad (18), en cuyo caso podrá soportar el dolor el tiempo suficiente para abrirla. El efecto de la runa desaparece si el que sujeta la caja pronuncia correctamente el verdadero nombre de la Madre: Shub-Niggurath.

En el interior de la caja los personajes hallarán una carta, algunas fotografías, varios documentos y un libro, los cuales detallamos a continuación.

La carta está firmada por Aleister Crowley y su destinatario es Douglas O'Neill, está fechada en 1901 y dice lo siguiente:

“Estimado señor O'Neill:

Como ya expresé en mi anterior carta, el rastro que lleva al cáliz y la daga sagrados se muestra claro y diáfano ante mis ojos. Sin embargo no ha llegado el momento de que yo lo siga. Otras fuerzas me arrastran a un viaje que desconozco donde terminará. Dejo a usted la tarea de libertar a la Madre de su prisión bajo Uisneach, la cual, no lo dudo, completará usted antes del fin de sus días en la Tierra.

Los documentos que encontrará en esta caja dan testimonio veraz del camino que ambos objetos tomaron. Muy diferentes como podrá comprobar. El cáliz está más cerca de lo esperado, pues mi búsqueda me ha llevado hasta nuestro flamante Museo Británico. Si echa un vistazo a la hoja que, inadvertidamente, pude sustraer de uno de los catálogos del Departamento de antigüedades prehistóricas y romano—británicas, observará la existencia de algo llamado “Ítem 2216—A—Sección 4B—Bretaña Sur”. En la descripción se detalla que se trata de un cáliz recuperado hace años de entre los restos de una residencia romana. La manifiesta incapacidad para identificar su verdadero origen y cualidades llevaron al aprendiz de arqueólogo que puso sus manos sobre la sagrada reliquia a ubicar su origen en la antigua Bretaña. Pasó por alto, sin embargo, algún detalle de sus grabados que hace clara referencia a nuestra amada Madre (el detalle en cuestión aparece fotografiado en el propio documento y me he tomado la libertad de marcarlo en rojo). Estoy convencido de que se trata de nuestro cáliz, el cual permanece, ajeno a todo, en algún lugar del sótano de tan insigne institución.

Más complicado fue localizar el paradero del *athame*, la daga ritual que debía acompañar al cáliz durante las ceremonias. Sin embargo el que el cáliz saliera a la luz de nuevo entre los restos de una villa romana me puso sobre la pista. Terminé por descubrir (repase usted mis notas y advertirá que se trató de una investigación compleja) que el propio Julio César puso sus manos sobre la daga, apropiándose y llevándola de regreso hasta Roma. Tal circunstancia me llevó a pensar en las fuerzas mágicas que, sin duda, se acumulan en un objeto acostumbrado a verter sangre por una causa divina. Este pensamiento me llevó a otro que, pese a no poder confirmar por medios mundanos, prendió en mí como una llama que no puedo apartar de mi mente. Y así me sobrevino la convicción de que la muerte del dictador a manos de los senadores, y más concretamente, la puñalada mortal asestada por su propio hijo Marco Junio Bruto, no pudo sin más que ser causada por la hoja que buscamos. En este camino volqué mis intenciones durante los meses siguientes hasta que, finalmente, localicé el destino de tan codiciado trofeo en manos de un coleccionista privado de la ciudad de Nápoles: Darío Baldassano, un rico empresario local. No tengo pruebas que ofrecerle, más, personalmente, no las necesito. La verdad se ha mostrado ante mí con tal claridad que no tengo dudas de que estoy en lo cierto.

Me despido ahora deseándole toda la fortuna en la empresa de recuperar ambos objetos. Quizás nuestros caminos vuelvan a juntarse en el futuro.

Sinceramente,

Aleister Crowley.

P.D. He decidido, en el último momento, dejarle también un par de libros que una persona versada en la verdad, como lo es usted, debería sin duda leer en algún momento de su vida. Estos libros cambiaron la mía.”

Las fotografías que hay en la caja son casi todas del supuesto cáliz. En una de ellas Crowley rodeó con un círculo la parte en la que se puede distinguir con claridad el signo de Shub-Niggurath, el mismo que se puede encontrar grabado sobre *Aill na Mireann*. Otra fotografía, antigua y en bastante mal estado, muestra un cuchillo en el interior de una vitrina junto a otros elementos. En el reverso de la fotografía aparece anotado lo siguiente: “*La daga que mató a Julio César. Septiembre—1988. Colección particular de D. Baldassano*”.

Los documentos permiten seguir, con cierta dificultad, los pasos y razonamientos de Crowley hasta los elementos señalados. Un estudio a fondo de los mismos revela que, en no pocos momentos de la investigación, Crowley se deja llevar por su intuición o, directamente, por el azar. No hay un rastro fiable y con pruebas sólidas que garantice que esos objetos son los que buscan, con la posible excepción del grabado existente en el cáliz.

Los últimos elementos que hay en la caja son dos libros, en idiomas y ediciones diferentes, pero que comparten un mismo título: “El libro de la magia sagrada de Abramelin el mago”. El más moderno de los libros está escrito en inglés; el más viejo, en francés.

Nuevo tomo arcano: La magia sagrada de Abramelin el mago

En 1888, S.L. MacGregor Mathers —uno de los fundadores de la Orden Hermética del Alba Dorada—, tradujo al inglés un manuscrito que encontró en la Biblioteca del Arsenal de París, cuyo título era: La magia sagrada de Abramelin el Mago, tal como se la transmitió Abraham el Judío a su hijo Lamech. Este manuscrito fechado en el siglo XVII, era a su vez traducción del original del siglo XV escrito en hebreo.

Abraham el judío fue un personaje histórico, un judío alemán que vivió casi cien años entre los siglos XIV y XV, famoso mago y alquimista, señalado como uno de los hombres más ricos de su época. Hay constancia de que llegó a entrevistarse con Enrique VI de Inglaterra; los Papas, Juan XXIII, Benedicto XIII y Gregorio XII; y varios otros emperadores y nobles de Europa.

Durante uno de sus viajes en busca de la sabiduría, se enteró que en Egipto vivía un ermitaño reputado como Mago poderoso, Abramelin, con el cual vivió algún tiempo en calidad de alumno. Una vez que el egipcio, que era ya un anciano, se hubo convencido de las cualidades morales de su pupilo, le mostró dos manuscritos que contenían la magia sagrada que el practicaba. Abraham el judío aseguraba que sus conocimientos y poderes eran el resultado de ésta enseñanza, así como la prosperidad y fama que lo acompañó en su vida. Antes de morir, Abraham transmitió a sus dos hijos sendos manuscritos, a José el mayor le da los secretos de la Cábala, y a Lamech el de la conversación con el Santo Ángel Guardián.

Básicamente, Abramelin nos dice que todos nosotros tenemos un vínculo con un ser espiritual al que denomina Santo Ángel de la Guarda. Pero que hasta que logremos contactarnos con él, estamos reducidos a vivir a merced de las pulsiones de nuestra naturaleza inferior. Así pues, toda la práctica que nos propone, se encamina a lograr esa comunicación porque, hasta que esto se logre, es inútil siquiera tratar de controlar las circunstancias de nuestra vida, ya que no conocemos cuál es nuestra verdadera voluntad, y siendo así no estamos preparados para ejercer esa voluntad sobre el cosmos.

El procedimiento para establecer contacto con el S.A.G de acuerdo al libro implica una ceremonia del al menos seis meses alejado del mundo, en plegaria y penitencia constante. Al final de la operación propuesta por Abramelin, se hace una ceremonia para desposar al individuo con su ángel, que baja para unírsele, convirtiéndose a partir de ese momento en un solo ser re—unificado. Después de eso pasan tres días en completo arrobamiento, para posteriormente hacer que los cuatro príncipes del mal; Lucifer, Leviatán, Satanás y Belial, y luego el resto de los habitantes del inframundo, le hagan juramento de obediencia incondicional.

La magia sagrada de Abramelin el mago (S. XV)

La versión original en hebreo es la más difícil de conseguir pero, al mismo tiempo, la que ofrece la información más completa y fiable. Es la única versión que permite realizar correctamente el poder superior.

Complejidad: 14

Aspectos:

Escrito en hebreo antiguo.

El grimorio está dividido en fragmentos, al estilo de una novela epistolar o una autobiografía.

En algunos pasajes es difícil saber si falta algún fragmento.

Habilidades arcanas:

- ☞ Grabar símbolos mágicos 8
- ☞ Sentir lo arcano 8
- ☞ Llamada al infinito 8

Poderes superiores:

Invocar al Santo Ángel de la Guarda

Ocultismo: 8

La magia sagrada de Abramelin el mago (traducciones varias, S. XVII al XIX)

De esta época existen diversas traducciones en alemán, francés e italiano. También una versión en hebreo que no es la original, sino que se trata de una traducción a este idioma realizada desde un volumen en alemán. Existe una versión en inglés posterior a la edición de 1888, realizada por Dehn y Guth, que entraría también en esta categoría.

Complejidad: 13

Aspectos:

El grimorio está dividido en fragmentos, al estilo de una novela epistolar o una autobiografía.

En algunos pasajes es difícil saber si falta algún fragmento.

La mayoría de las traducciones no incluyen todos los tomos del original hebreo.

Algunos textos son traducciones de otras traducciones, perdiendo gran parte del significado original en el proceso.

Habilidades arcanas:

- ☞ Grabar símbolos mágicos 4
- ☞ Sentir lo arcano 4
- ☞ Llamada al infinito 1

Poderes superiores:

Invocar al Santo Ángel de la Guarda (incompleto)

Ocultismo: 5

La magia sagrada de Abramelin el mago (edición de 1888)

Traducción al inglés realizada por S.L. MacGregor Mathers, quien utilizó una copia poco fiable del manuscrito original como base para su trabajo. Contiene numerosos errores y omisiones, siendo prácticamente inútil a efectos prácticos.

Complejidad: 10

Aspectos:

El grimorio está dividido en fragmentos, al estilo de una novela epistolar o una autobiografía.

Traducido a partir de una mala copia.

Contiene numerosos errores y omisiones.

Habilidades arcanas:

- ☞ Grabar símbolos mágicos 1

Poderes superiores:

Invocar al Santo Ángel de la Guarda (incompleto)

Ocultismo: 3

Nuevo poder superior: Invocar al Santo Ángel de la Guarda.

Mediante este poder el cultista puede contactar con una entidad alienígena hecha de pura energía que posee la cualidad de poder fusionarse con un cuerpo humano.

Para invocar a este ser es necesario realizar un largo y agotador ritual que se prolonga por espacio de seis meses, durante los cuales el cultista debe realizar innumerables plegarias y llevar a cabo constantes sacrificios que llevarán al límite sus capacidades físicas y mentales. Esto supone que el personaje, además de realizar la prueba habitual para ver si el poder superior ha sido llevado a cabo correctamente, deberá superar una segunda prueba de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad 25 (muy difícil), sufriendo una pérdida de M puntos de Resistencia en caso de éxito o de mCM en caso de fracaso.

La fusión entre la entidad alienígena y el personaje tiene varias consecuencias. En primer lugar el personaje recibe hasta 8 puntos adicionales que puede repartir entre sus características. Por cada punto no repartido de esta forma, el personaje dispone de 2 puntos para repartir entre sus habilidades, incluyendo la adquisición de nuevas habilidades arcanas a su elección. En segundo lugar el personaje pierde todos sus puntos de Drama de forma permanente. Por último, la Degeneración del personaje sube en 3 puntos y gana el aspecto *Poseído por una entidad alienígena*.

Las versiones incompletas de este ritual no permiten convocar a la entidad alienígena pero sí que causan los efectos perniciosos sobre la salud que se indican anteriormente. Si el máster se siente especialmente benévolo puede permitir que el personaje se dé cuenta de que el ritual no está funcionando mediante una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad 20 (difícil) en algún momento a partir del primer mes.

Biblioteca.

Esta sala ha sido siempre una biblioteca aunque el tipo de volúmenes que la han ocupado han variado mucho en función de los propietarios de la vivienda. No hay nada especial en esta estancia en la que apenas quedan unos cuantos muebles en mal estado, cortinas viejas y trozos arrancados de papel de pared. El fuego no llegó hasta ella por lo que la mayoría de los daños fueron provocados por el intenso calor y el humo.

Dormitorios.

El dormitorio del extremo oeste de la vivienda, al que originalmente se accedía a través de la habitación contigua, era el utilizado por Crowley como sala para sus rituales. Nada más entrar en la estancia se puede percibir un notable aumento de temperatura, como si en el lugar hubiera encendida una chimenea o un aparato de calefacción.

El lugar no representa ningún peligro para aquellos visitantes que acuden a la casa atraídos por una curiosidad morbosa pero que, en realidad, carecen de verdadero conocimiento sobre lo oculto. Para los personajes la situación es diferente ya que el uso de cualquier tipo de magia en la vivienda podría despertar a un **Vampiro de fuego** que permanece atado a este lugar desde que Crowley lo convocara.

Nueva criatura de los mitos: Vampiro de fuego

“Parecían miles de pequeños puntos de luz... ¡Los miles de puntos de luz eran seres vivos de llama! ¡Allá donde tocaran, prendían fuego!”, August Derleth, “El morador de las tinieblas”.

Los vampiros de fuego son matrices de plasma o gas inteligentes que, al entrar a una atmósfera con el suficiente oxígeno, estallan en llamas. Pueden aparecer bajo la forma de un punto de fuego, una espiral de fuego, un rayo de fuego o como unas luciérnagas muy brillantes.

Motivación.

Normalmente se encuentran en la órbita de la estrella Fomalhaut con Cthugha. Algunos otros se encuentran en el planetoide Ktynga con Fthaggua. Suelen aparecer como una especie de escolta para Cthugha cuando es invocado, quemando todo en el lugar donde aparecerá el primigenio. Fthaggua se sirve de ellos para recolectar información de algún mundo a conquistar y que sirva como fuente de alimento para ellos. También pueden ser invocados de forma independiente por algunos brujos, pero solo pueden hacer esto cuando Fomalhaut se encuentra en el firmamento.

Los vampiros de fuego suelen desarrollar un tipo de conexión al lugar o lugares que queman. Esta conexión afecta al parecer a toda la especie: es decir, invocar a los vampiros de fuego en general es más fácil en alguna zona que fue quemada por estos en el pasado, mas nada indica que sea siempre el mismo vampiro el que aparece al ser invocado. Para invocarlos es necesario tener una gran fogata encendida bajo el cielo nocturno en una noche que Fomalhaut esté en el horizonte. El vampiro de fuego aparecerá encima de la fogata.

Forma de actuar.

Los vampiros de fuego atacan, obviamente, quemando a sus víctimas. Sin embargo, al quemar y haciendo honor a su nombre, absorben el poder, recuerdos y la magia de aquellos a los que atacan, pudiendo así aumentar sus propios conocimientos y habilidades en las artes mágicas. Pueden lanzar sus ataques en forma de rayos flamígeros o bien pueden tocar o rozar a sus víctimas. La apariencia de aquellos atacados por un vampiro de fuego es igual a la de una persona víctima de una combustión espontánea humana, por lo que es probable que muchos de estos casos hayan sido en realidad ataques de estos seres. Son inmunes a todas las armas físicas, así como al fuego y la electricidad, pero pueden extinguirse.

Protegerse o atacar a un vampiro de fuego es una tarea relativamente fácil. Se puede usar agua, arena o cualquier extintor que se tenga al alcance. Si bien un vaso o una cubeta llena de agua pueden dañar al vampiro, no lo matarán inmediatamente. Para esto sería necesaria una gran cantidad de agua. Ocultarse si es posible en algún cuerpo acuático también es útil, ya que los vampiros de fuego no pueden atacar ni perseguir a nada ni nadie dentro del agua.

VAMPIRO DE FUEGO


Concepto: Matriz de plasma inteligente

FORTALEZA 1 Inmaterial


REFLEJOS 6 Muy rápido

VOLUNTAD 4 Atraído por la magia


INTELECTO 3 Devorador de recuerdos

 8 Volar

 9 Prender en llamas

 1 No pueden hablar

 3 Seguir rastros

 2 Brillante

 4 Drenar la magia

Aguante: 3 **Resistencia:** 9

Iniciativa: 7 **Defensa:** 20

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Toque flamígero +15 (M+2)

Resistencia: El vampiro de fuego es inmune a cualquier fuente de daño físico (incluyendo balas y demás).

Debilidades: El agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les vierta encima, un extintor les causa daño C, y un cubo de arena daño m.

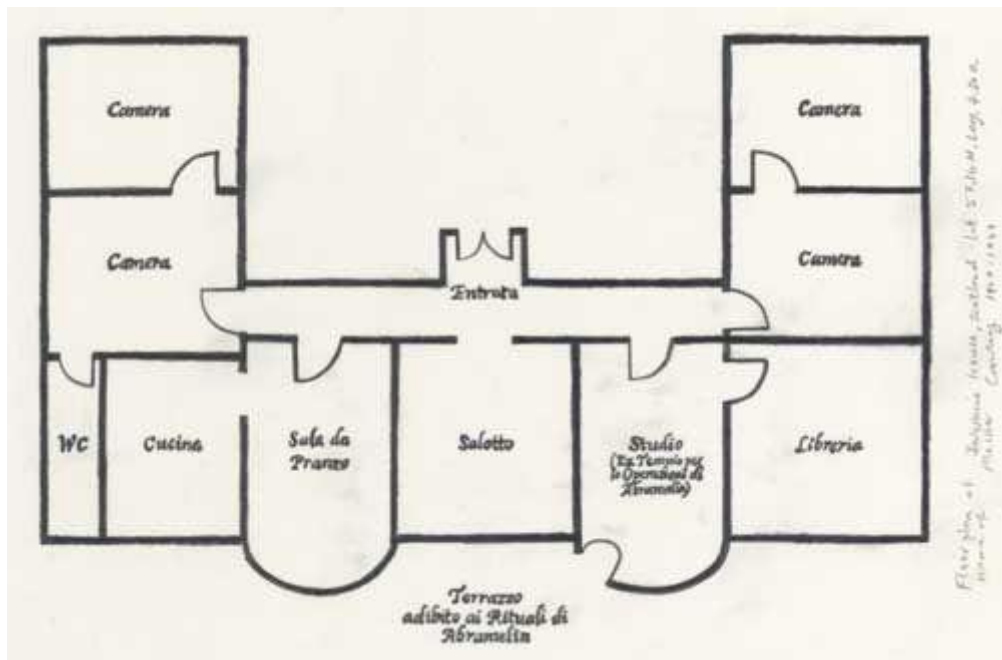
Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

Drenar la magia. Tras un ataque exitoso, además causar daño por fuego, el vampiro puede intentar drenar la capacidad mágica de un individuo. Para ello se realiza un enfrentamiento entre la VOLUNTAD + HABILIDAD ARCANA del Vampiro y la VOLUNTAD de la víctima, que podrá sumar a la prueba el valor de cualquier HABILIDAD ARCANA de tipo protector que posea (por ejemplo, la Salvaguarda contra lo Arcano). Si el vampiro vence, la víctima perderá m puntos de VOLUNTAD que se sumarán a la de la criatura, en caso contrario el vampiro reducirá en 1 su propia habilidad de VOLUNTAD. Si el drenaje de magia tiene éxito, el vampiro también accederá a los recuerdos de su víctima, aprendiendo de ellos.

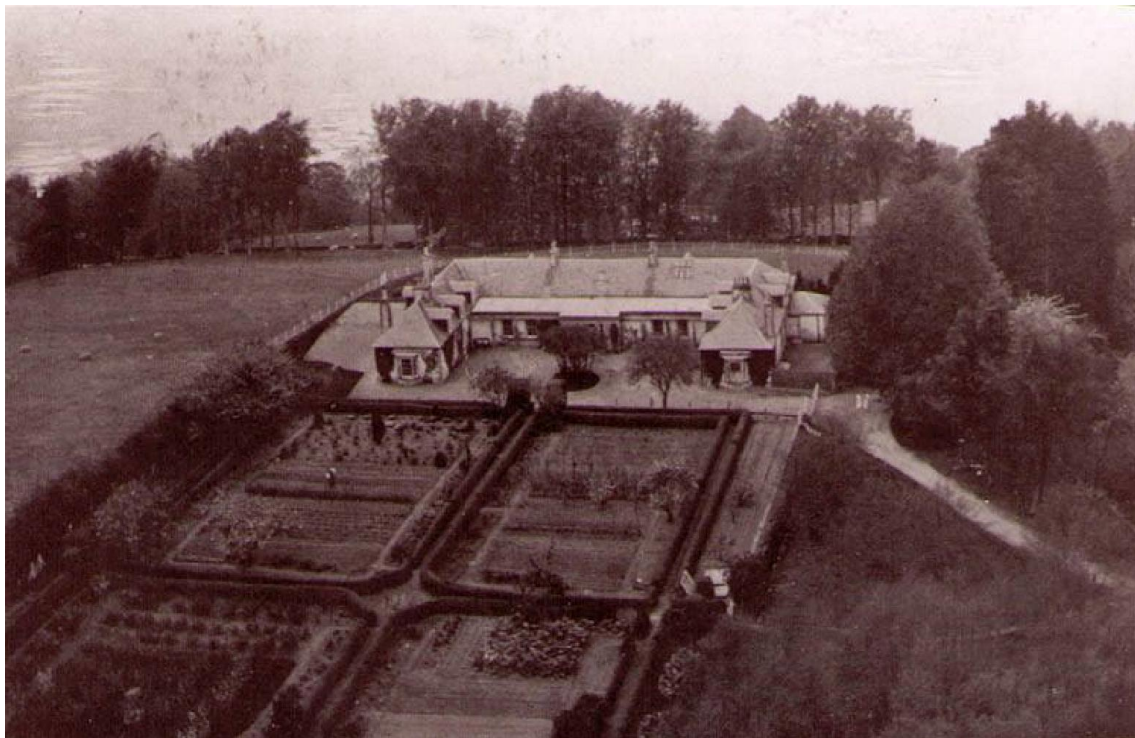
Los puntos de VOLUNTAD perdidos de esta forma se recuperan a un ritmo de 1 cada 24 horas.

IMÁGENES USADAS DURANTE LA PARTIDA DE TESTEO

Plano del Palacio de Boleskine



Imágenes antiguas de Boleskine





Imágenes de Boleyn tras el incendio





Capítulo 6. Inglaterra.

Tras recuperar los documentos ocultos en el Palacio de Boleskine, los personajes viajarán hasta Inglaterra en busca del Cáliz de Shub-Niggurath, el cual —según dichos documentos— se encontraba guardado en los almacenes del Museo Británico a principios del siglo pasado.

El Museo Británico

Situado en la ciudad de Londres, el Museo Británico es uno de los más importantes y visitados del mundo, destacando especialmente su sección sobre el Antiguo Egipto, la más importante del mundo después de la del Museo Egipcio de El Cairo. La entrada al mismo y a los muchos servicios que ofrece es libre y gratuita, a excepción de algunas exposiciones temporales, siendo posible visitarlo cualquier día del año ya que, desde su inauguración, solamente ha permanecido cerrado durante las dos guerras mundiales.

Desde que abrió sus puertas en 1759, el museo no ha hecho más que aumentar su colección mediante donaciones o compras, necesitando de constantes ampliaciones. El interés despertado en conservadores e historiadores hizo que se empezaran a catalogar y clasificar todas sus piezas, publicando su primer catálogo en 1808.

En la actualidad posee más de ocho millones de objetos, cubriendo la historia de la cultura humana desde sus mismos orígenes hasta la actualidad. De todos estos artefactos solo están expuestos algo más de 50.000, el resto se conservan en un subterráneo debido a la falta de espacio. Se trata, ante todo, de un museo de antigüedades.

Conseguir el cáliz en préstamo.

Los personajes podrían intentar conseguir que el *Departamento de antigüedades prehistóricas y romano—británicas* del museo les prestase el cáliz. Para que algo así suceda los personajes tendrían que hacer la petición de forma oficial y justificar su necesidad de algún modo. Podrían estar realizando una investigación privada, recabando datos para la escritura de un libro o requerir la pieza para exhibirla en algún pequeño museo. Las posibilidades son variadas pero estas invenciones deberán estar apoyadas por documentación que las haga creíbles, como proyectos de investigación, contratos con editores o similares. Además, tendrían que formalizar otra serie de documentos con el propio museo, no solo proporcionando los datos personales de quien retira la pieza, sino formalizando un contrato de préstamo o algún seguro que cubra todo tipo de contingencias. Una labor compleja de falsificar y que les podría llevar algunas semanas de trabajo, pero posible al fin y al cabo.

Conseguir el cáliz mediante soborno o intimidación.

Un procedimiento más rápido pasaría por utilizar medios mágicos o mundanos para sobornar, amenazar o influenciar a algún miembro del personal del museo perteneciente al departamento responsable de la pieza. Los personajes deberían dedicar unos días a observar a los posibles candidatos hasta encontrar al adecuado a sus intenciones, para luego abordarlo y recurrir al método escogido.

Los personajes necesitarán superar una prueba de la habilidad adecuada a sus acciones. La dificultad de la prueba será difícil (20), pudiendo invocar cualquier aspecto aplicable que hayan descubierto sobre la persona con la que estén tratando.

El Director de Juego tiene completa libertad para diseñar a sus propios trabajadores del museo pero, para facilitar su labor en caso de que los personajes tomen este camino, presentamos a un único candidato susceptible de ser influenciado, amenazado e, incluso, sobornado.

TOMMY WEBB

Concepto: Joven conservador del Museo Británico.

Cita: “En esta vida todo tiene un precio.”

FORTALEZA 2 Vida sedentaria

REFLEJOS 4 Montar maquetas

VOLUNTAD 3 Corrupto
INTELECTO 4 Falsificar documentos
 🕒 2 Caminar hasta el coche
 🕒 2 Arrojar cosas
 🗨️ 4 Regatear el precio
 🛠️ 5 Detallista
 🕒 4 Pasar desapercibido
 📖 3 Historia de Gran Bretaña
 🕒 4 Museología y museografía
Aguante: 3 **Resistencia:** 9
Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15
Iniciativa: 6 **Defensa:** 11
Bonificaciones al daño: +1/+0

- Tener ocho millones de piezas guardadas en el sótano ha sido una tentación irresistible.
- Lleva meses vendiendo algunos de estos objetos a través del mercado negro.
- Sabe cómo falsear los datos para que el rastro de una pieza se pierda en la maraña de documentación y burocracia del museo.
- De momento solo se ha arriesgado con objetos pequeños que puede sacar él mismo del sótano, aunque está empezando a pensar a lo grande.

Robar el cáliz

Probablemente la opción más complicada de todas, salvo que el grupo de cultistas cuente con grandes capacidades mágicas o con verdaderos artistas del latrocinio en sus filas.

Al sótano del museo se puede acceder de varias formas:

Desde el interior del museo: el acceso se realiza a través de puertas con control de acceso mediante tarjeta electrónica y código numérico. Los conservadores y casi todos los vigilantes cuentan con una de estas tarjetas. Sortear el sistema requiere de conocimientos avanzados de electrónica o sistemas de seguridad, además de superar una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad muy difícil (25) si no disponen de tarjeta ni código o a dificultad difícil (20) si cuentan con una tarjeta. Acceder durante el día cuenta con la dificultad añadida de tener que sortear la vigilancia del personal del museo, aunque la atención de estos se encuentra centrada en las obras expuestas. Durante la noche las salas cuentan con cámaras equipadas con detectores de movimiento realmente difíciles de superar.

Desde el exterior del museo: existe un acceso al sótano para vehículos, destinado a facilitar las operaciones de traslado de piezas. Junto al mismo hay una puerta peatonal. Una cámara controla ambos accesos pero, si los personajes examinan el lugar, superando una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN o PROFESIÓN a dificultad media (16), se darán cuenta de que no está funcionando —un pequeño retraso de la empresa encargada de su reparación, que la sustituirá en menos de doce horas—. Tanto la entrada de vehículos como la peatonal cuentan con el mismo sistema de control de acceso que las puertas interiores.

En el sótano: el lugar consiste en una única sala enorme destinada al almacenaje. Enormes estantes que van desde el suelo hasta el techo dividen la estancia en docenas de anchos pasillos. En los estantes se puede ver una infinidad de cajas etiquetadas y embalajes de todos los tamaños. Salpicados por la enorme estancia se pueden ver las escaleras de acceso al museo. Junto a ellas se encuentran varios terminales de ordenador que permiten consultar en gigantesco catálogo, así como algunas carretillas elevadoras para poder acceder a las cajas más pesadas. Todo el sótano cuenta con una red de cámaras de seguridad que controlan la mayoría de los pasillos, aunque existen numerosos puntos ciegos debido a las enormes dimensiones del lugar. Encontrar el cáliz conociendo su ubicación solo requiere de algo de tiempo y habilidad para aprovechar los fallos en el sistema de video vigilancia, superando un par de pruebas de REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad media (18) para llegar hasta él y regresar sin ser detectados.

PERSONAL DEL MUSEO

Concepto: Voluntarios amantes de la historia.

Cita: “En esta sala no se pueden hacer fotografías.”

FORTALEZA 2 Trabajar sentado


REFLEJOS 3 Mantener limpia su sala

VOLUNTAD 3 Santa paciencia


INTELECTO 3 Intereses artísticos


 3 Recorrer el museo


 1 Proteger las obras de arte

 3 Regañar

 3 Vigilar a los visitantes

 2 Acercarse en silencio

 3 Ojea la prensa

 3 Historia de la humanidad

Aguante: 3 **Resistencia:** 9

Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12

Iniciativa: 4 **Defensa:** 11

Bonificaciones al daño: +0

SEGURIDAD DEL MUSEO

Concepto: Vigilante de turno.

Cita: “¿El turno de noche? Odio el turno de noche.”

FORTALEZA 4 Se machaca en el gimnasio


REFLEJOS 3 Su trabajo es poco exigente


VOLUNTAD 2 Aburrido


INTELECTO 3 Hacer crucigramas


 3 Ronda nocturna


 4 Bastón eléctrico

 3 Seguidor del Arsenal

 4 Noches en vela

 2 Atajar por otra sala

 3 Prensa deportiva

 2 Nociones legales

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 3 **Estabilidad mental:** 9

Iniciativa: 4 **Defensa:** 12

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Bastón eléctrico +7 (M+2)

El falso cáliz

Una vez los personajes tengan el cáliz en su poder y lo examinen, una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (17) les permitirá advertir varias diferencias con el que aparece fotografiado en el catálogo. Se trata de pequeñas sutilezas, una muesca ligeramente desplazada de posición y una mínima variación en uno de los grabados, por lo demás es una réplica casi perfecta, hasta el tipo de roca, rojiza y surcada de vetas de color negro, guarda similitudes con la original. Por supuesto la falsificación no pasará desapercibida a Tommy Webb —si es que los personajes recurrieron al conservador—, ni tampoco resistirá un análisis más profundo, como el que pudiera realizar el propio museo o algún laboratorio químico.

El falsificador

Para encontrar al ladrón del cáliz original la mejor opción es consultar el archivo informatizado del museo. En dicho archivo quedan registradas las fechas y personas que han tenido acceso a un objeto determinado. El archivo se puede consultar desde los ordenadores del sótano o desde los que se encuentran en las oficinas del museo.

El cáliz ha sido objeto de estudio por parte de una veintena de personas, aunque la mayoría de ellas lo hicieron hace ya décadas. La última entrada del registro, hace tan solo cinco años, corresponde a alguien llamado Harold Patel quien tuvo el cáliz en su poder durante tres semanas. El Dr. Patel, Catedrático de Antropología Social en la universidad de Cambridge, solicitó el cáliz —junto con otros objetos— como material de investigación para un estudio sobre ritos pre—británicos de los pueblos celtas, según consta en la información ampliada asociada a esa entrada del registro. En el registro constan sus datos personales, incluidos un teléfono de contacto y una dirección en Londres.

Investigando al Dr. Harold Patel

El Dr. Patel ya no vive en Londres, de hecho, la mayoría de sus familiares y conocidos lo dan por muerto desde hace años. Los personajes pueden seguir su rastro a través de la universidad o de su familia, recibiendo la misma información de unos u otros, pero con pequeñas diferencias.

Por parte de la familia, su principal interlocutora será su mujer, Elin, una señora en la cincuentena que ya ha perdido la esperanza de recuperar a su esposo y que podrá darles los detalles de índole más personal. Por la universidad, el más interesado en hablar con los personajes es un viejo compañero de Patel, el profesor Jonathan Moss, también antropólogo, quien estaba al tanto de sus investigaciones.

Harold siempre fue un apasionado de su profesión, más interesado en sus estudios e investigaciones que en la docencia. A pesar de ello se trataba de un profesor muy respetado y admirado por sus alumnos y, por supuesto, por sus compañeros.

El tema favorito de Harold Patel eran los antiguos pueblos celtas de las islas británicas. Estaba considerado un auténtico experto en el tema y sentía un especial interés por aquellos puntos más oscuros de su cultura, en particular por las tradiciones druidas de las cuales apenas existen pruebas documentales que permitan apoyar las diferentes teorías existentes.

Con varios libros publicados sobre el tema, Harold se encontraba inmerso en un nuevo trabajo. Éste se centraba en la parte religiosa de la tradición druida y sus similitudes con creencias y ritos de otras culturas diferentes. Estaba especialmente interesado en el culto a Dana, la diosa Madre de los celtas, y en el culto a Ériu, la diosa Tierra. En opinión de Harold, ambas figuras eran tan solo representaciones diferentes de una misma deidad a la que los druidas veneraban por encima del resto. Esta figura, la de la Madre Naturaleza, dadora de vida, protectora y, al mismo tiempo, cruel y causante de grandes males, es una figura que se repite en la mayoría de las religiones pre—cristianas.

Lo que atrajo poderosamente la atención de Harold fue la enorme similitud de los ritos y ceremonias que diferentes culturas, separadas por kilómetros de distancia y siglos de tiempo, dedicaban a esta deidad. Llegó a obsesionarse con la idea de que había una razón detrás de estas similitudes, una fuerza primordial, un conocimiento primigenio anclado en la misma esencia del ADN humano que, independientemente de las circunstancias, llevaba a los hombres a repetir los mismos patrones al adorar a esta diosa Madre. Este conocimiento primigenio estaría desapareciendo poco a poco, sepultado por la vorágine de estímulos de un mundo moderno, cada vez más alejado de la espiritualidad.

La obsesión de Harold le llevó a realizar varios viajes a diferentes lugares del mundo, recopilando gran cantidad de material, no solo bibliográfico, sino también todo tipo de objetos relacionados con el culto a la Madre en las diferentes culturas. Algunos de estos objetos eran préstamos concedidos por diversos museos, aprovechando su puesto de privilegio y la influencia de pertenecer a una de las universidades más prestigiosas del mundo. Tras sus viajes a veces pasaba varios días encerrado en su estudio o en su despacho de Cambridge donde, en ocasiones, se le escuchaba entonar extrañas letanías en lenguas desconocidas.

Un día, hace tres años Harold, anunció de repente que se marchaba a las selvas del África Central, a una zona de bosques tropicales situada entre Camerún y la República Centroafricana. Allí, según sus propias palabras, el culto a la Madre todavía se podía encontrar en su forma más pura, libre de la influencia cultural de occidente. Y sin más, en pocos días se despidió de la universidad, su familia, sus amigos y se marchó.

Envío solo dos cartas desde allí. La primera a casa, poco después de aterrizar en Yaoundé, Camerún. En ella tan solo cuenta detalles sobre su viaje y sus primeras horas en África. La segunda, varias semanas más tarde, enviada a su departamento de la universidad tras conseguir establecer contacto con los Baka, el pueblo seminómada que era su objetivo principal. Nada más a partir de ahí. Todos los intentos de la familia o la universidad por establecer contacto han fracasado, a pesar de contar con la total colaboración del personal de la embajada del Reino Unido en Yaoundé.

Aunque se llevó algunos documentos concretos, un enorme montón de libros, mapas y papeles de todo tipo, producto de su trabajo previo de investigación, todavía se encuentran en Londres, repartidos entre su casa y su despacho de la universidad. Si los personajes consiguen permiso, podrán bucear entre toda esta documentación y comprobar el alcance de la obsesión de Harold Patel.

Entre sus pertenencias hallarán una copia de la edición de 1909 del *Nameless Cults* y un desgastado ejemplar de la traducción inglesa de *The Seven Cryptical Books of Earth*.

Dentro del *Nameless Cults*, en una página dedicada a los cultos a Shub-Niggurath, encontrarán una carta dirigida al profesor firmada por un periodista italo-americano llamado **Paul Simonetti**. La carta está fechada seis meses antes de su viaje a África y, en ella, el periodista describe su experiencia durante las semanas que pasó viviendo con la tribu de los Baka, en África Central, y como le permitieron participar en una ceremonia secreta dedicada a Eyengui, el espíritu del bosque al que los miembros de este pueblo rinden pleitesía.

El periodista cuenta algunos detalles sobre las creencias de la tribu:

“Los Baka creen en el poder de la corteza de los árboles y en la metamorfosis. Adoran a Komba, el dios supremo. También a Eyengui, el espíritu del bosque, quien ejerce de mediador espiritual entre el ser supremo y la tribu. Eyengui está de forma omnipresente en todo el bosque, castigando a los transgresores que invaden su territorio.

Tras una jornada de caza, los Baka dedican a Eyengui cantos de agradecimiento, bailando en un ritual llamado Luma. Estos rituales son necesarios para que Eyengui pueda comparecer ante los Baka, ya que creen que sólo se muestra cuando la armonía reina entre los habitantes del poblado. Eyengui también aparece durante las ceremonias más importantes, aquella en la que un joven pasa de ser un niño a un hombre y los ritos de fertilidad cuando una niña se hace mujer.”

Más adelante describe su experiencia durante una de estas ceremonias:

“Saliendo de las sombras había media docena de hombres pigmeos acompañando a una criatura envuelta de arriba a abajo en tiras de rafia de tonos rojizos. No tenía facciones, ni extremidades, ni cara. “Es Eyengui,” dijo mi guía, con voz temblorosa. Al principio yo estaba seguro de que era un pigmeo Baka camuflado en follaje, pero conforme Eyengui se deslizaba a través del oscurecido descampado, con los tambores vibrando cada vez más rápido y fuerte, y los pigmeos cantando de forma frenética, empecé a dudar de mis propios ojos. Después todo se vuelve más y más confuso hasta el punto de que soy incapaz de recordar qué sucedió entre ese momento y la salida del sol.”

Al final de la carta, Simonetti le da al doctor Patel su dirección de correo electrónico, animándole a proseguir la conversación por ese medio.

Los Baka

Los Baka, conocidos también en el Congo por los nombres de Bayaka, son un pueblo perteneciente a las tribus pigmeas, que vive en las selvas lluviosas ecuatoriales, en la región sudoriental de Camerún, en la zona aledaña a la República del Congo, la República Centroafricana y Gabón. Han sido históricamente llamados

pigmeos, un término para referirse a ellos que ya no es considerado respetuoso entre la comunidad internacional.

Los Baka, cuya estatura no supera los 1.52 metros, han sido tradicionalmente un pueblo nómada que vivía de la pesca, la caza y la recolección, siempre en armonía con la selva de la que se consideran parte. La deforestación y la preservación de áreas protegidas del último medio siglo los ha obligado al sedentarismo, asentándose en terrenos dominados por otras etnias mayoritarias que aprovechan la situación para utilizarlos como mano de obra barata, en condiciones que en ocasiones rozan la esclavitud.

Su sociedad se organiza en grupos pequeños, con matrimonios monógamos y familias nucleares abiertas, donde los niños son libres y se desarrollan de forma autónoma y los ancianos, por su sabiduría, son la autoridad. Los jefes de los grupos pigmeos tienen la misión de aconsejar y acompañar a su pueblo, pero cada individuo es libre de tomar sus propias decisiones. En la cultura pigmea no existe una estructura jerárquica y se profesa un gran respeto por la autonomía personal.

La sociedad pigmea es muy igualitaria, se valora el conocimiento y la pericia, pero esto tampoco concede autoridad sobre el resto de los individuos. Varones y mujeres tienen dividido el trabajo, pero no existe una superioridad del hombre sobre la mujer ni una dependencia de esta.

En cada pueblo conviven entre 15 y 20 familias de cuatro miembros cada una. Viven en mungulus, chozas construidas con hojas y troncos de palmera de una sola puerta por donde entra la única fuente de luz natural, de una sola habitación donde hace la vida toda la familia.

Leyendo el correo del doctor Patel.

Teniendo uno de los ordenadores del doctor a mano, los personajes no dejarán pasar la oportunidad de echar un vistazo a su correo electrónico. Deberán piratear el equipo mediante una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad difícil (20) o descubrir su contraseña (“Shub-Niggurath”) para poder acceder a los mensajes.

La cadena de mails intercambiados entre Patel y Simonetti es enorme. Cientos de correos que comienzan de forma tímida, compartiendo experiencias e intereses, para luego comenzar a girar en torno al culto a la Madre en sus diferentes formas. En las varias horas de lectura que tienen por delante, ambos interlocutores intercambiarán descripciones de rituales de muy diversa procedencia, algunos descubiertos en libros, otros vividos en primera persona o aprendidos en alguno de los viajes que han realizado por todo el mundo.

Todos estos rituales cuentan con similitudes en sus ceremonias que van más allá de la mera coincidencia pero, al mismo tiempo, todos adolecen de un mismo problema: la Madre. Ella nunca aparece al final de estos rituales. Nunca se muestra. En el mejor de los casos los participantes reciben la visita de un intermediario, un servidor de la madre, uno de sus retoños. Nunca la madre. Patel cree que es capaz de cambiar eso, que puede llamar a la Madre mediante su propia versión del ritual. Lo que describe a continuación guarda muchas similitudes con ritos que quizás los personajes conozcan, incluidos el uso de una daga y un cáliz con propiedades mágicas que el doctor asegura poseer.

Los correos finalizan cuando Patel se despide de Simonetti poco antes de poner rumbo a África, con el periodista interesado pero poco convencido del éxito de la empresa del profesor.

Contactando con Paul Simonetti.

Como podrán constatar con una rápida búsqueda por internet, Paul Simonetti es un destacado reportero de *Smithsonian*, la revista oficial que publica el Instituto Smithsonian de investigación y educación, en la ciudad de Washington D.C. Sus reportajes suelen llevarle a recónditos rincones del globo en busca de experiencias únicas, como la vida en África entre los Baka o en Indonesia, junto a una tribu que todavía realiza prácticas caníbales.

Los personajes pueden intentar contactar con él a través del propio instituto —es la dirección que el periodista indica en el remite—, o por correo electrónico, lamentablemente la respuesta que recibirán no es

la que esperan. La editora ejecutiva de la revista les confirmará que Paul hace dos años que dejó su puesto y, hasta donde su interlocutora conoce, el periodismo. La última noticia que tienen de él es que se marchó a África, a Gabón, si la memoria no le falla. No sabe nada más de él desde entonces.

ELIN PATEL

Concepto: Profesora universitaria de Bellas Artes


Cita: “*Mi marido siempre fue un hombre diferente y peculiar.*”

FORTALEZA 2 Envejecida por el sufrimiento

REFLEJOS 3 Dibujo artístico

VOLUNTAD 3 Carismática

INTELECTO 4 Imaginativa


 3 Muchas horas de pie

 2 Coleja disuasoria

 4 Explicar la teoría

 4 Visión espacial

 3 Vigilar con discreción

 5 Historia del arte

 4 Dibujo y pintura

Aguante: 3 **Resistencia:** 9

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Iniciativa: 5 **Defensa:** 11

Bonificaciones al daño: +1/+0

— Conoció Harold al poco de conseguir su puesto de profesora en Cambridge.

— Ha perdido toda esperanza de recuperar a su esposo con vida.

— Está planteándose mudarse a Manchester, donde viven su hija y su nieta.

JONATHAN MOSS

Concepto: Profesor de antropología en Cambridge

Cita: “*La antropología es la respuesta a muchas de las preguntas de la historia.*”

FORTALEZA 5 Ancho de hombros

REFLEJOS 4 Coordinación ojo—mano

VOLUNTAD 3 Digno de confianza


INTELECTO 4 Recuerda los detalles

 4 Fue una estrella del rugby universitario

 4 Placaje al cuerpo

 3 Voz profunda

 2 Vista cansada

 2 No pasa desapercibido

 3 Secretos del profesorado

 5 Trabajo de campo

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Iniciativa: 6 **Defensa:** 13

Bonificaciones al daño: +2/+1

— Estudiar su ascendencia africana fue uno de los motivos que le llevó a hacerse antropólogo.

— Guarda con orgullo varios trofeos de su época como deportista universitario.

— Ha sido amigo y colaborador de Harold Patel los últimos quince años.

Capítulo 7. Italia.

En la carta incluida entre los documentos de Boleskine, Aleister Crowley aseguraba que el Athame Sagrado de los druidas estaba en manos de un empresario italiano llamado Darío Baldassano a principios del siglo pasado. Si los personajes desean recuperar la daga, tendrán que viajar hasta Italia y averiguar qué ha sido de ella desde entonces.

La familia Baldassano

No hay mucha información en internet sobre Darío Baldassano, cuya relevancia a principios de siglo lo era tan solo a nivel local. Los enlaces en los que se menciona su nombre están enlazados a información más reciente sobre alguno de sus descendientes y, en algún caso, a su colección de objetos históricos del periodo de la Roma Imperial:

Darío Baldassano fue un importante empresario napolitano cuya fortuna se gestó en el campo de la hostelería. Llegó a contar con media docena de restaurantes en la provincia de Nápoles, dos de ellos ubicados en la capital. Tras su muerte en 1930 sus propiedades pasan a manos de su único hijo, Enzo Baldassano, quien continúa el negocio familiar y lo amplía, fundando una empresa de transporte especializada en productos alimenticios.

Algunos artículos de prensa de finales de los años treinta sitúan a Enzo en el disparadero al relacionarlo con varios miembros de la Camorra, una asociación que, pese a haber sido casi eliminada por Mussolini en la década anterior, todavía continuaba operando en Nápoles. En febrero de 1942, con el país inmerso en plena II Guerra Mundial y con la amenaza latente de una invasión aliada, Enzo es asesinado en plena calle por dos pistoleros desconocidos. Su hijo Nicola hereda los restos de un imperio que se desmorona por culpa de la guerra, sin embargo sabe sacar provecho al convulso periodo final del conflicto colaborando primero con los alemanes y después con los aliados, asegurándose de estar del lado del bando ganador cuando la guerra termina.

Tras la guerra nacen sus dos hijos, Marco y Bruno, al tiempo que los negocios de la familia Baldassano vuelven a crecer. Cuando considera que sus hijos están preparados, Nicola se retira de la vida pública y entrega sus negocios: a Marco le deja los restaurantes mientras que Bruno hereda la empresa de transportes. Nicola muere en el verano de 2004, lo hace en su cama, en la misma casa que perteneció a su abuelo, rodeado por sus hijos y nietos.

En la actualidad la familia Baldassano sigue muy presente en la vida napolitana. Los restaurantes están en manos de Piero Baldassano, hijo de Marco y Lucrecia (Marco falleció en 2007 tras luchar en vano contra un cáncer de pulmón). La familia cuenta con dos restaurantes en la capital y casi una docena repartidos por todo el país, la mayoría de ellos en las provincias sureñas. La empresa de transportes —BalTranss— sigue siendo propiedad de Bruno Baldassano quien, a sus casi setenta años, continúa al frente del negocio con el apoyo de su única hija, Stella.

Bruno y su empresa de transportes han tenido problemas con la ley de diversa índole a lo largo de los últimos años. La empresa ha sido investigada como parte de una red de contrabando y tráfico de estupefacientes, aunque las escasas detenciones que se han producido como consecuencia de dichas investigaciones tan solo han demostrado la participación de algunos trabajadores a título individual, quedando la propia empresa siempre al margen de los hechos. Bruno, personalmente, ha sido acusado de chantaje, soborno e, incluso, asesinato, saliendo impune de todas y cada una de sus visitas a los juzgados. Solo en una ocasión estuvo realmente contra las cuerdas pero el principal testigo de la fiscalía —un ex jefe de la camorra llamado Gianmarco Farone— fue encontrado muerto el día antes de acudir a declarar.

Una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad media (15) les permitirá encontrar una descripción de las extrañas circunstancias que rodearon a la muerte del testigo. El señor Farone se encontraba oculto en un piso de la capital custodiado por varios Carabinieri. Nadie vio ni escuchó nada sospechoso durante la noche. No hubo visitas y el testigo tampoco salió de su habitación. Al ir a buscarlo

por la mañana, Farone yacía muerto en su cama en un enorme charco de sangre que empapaba las sábanas y el colchón. El cuerpo no presentaba heridas de ningún tipo, era como si se hubiera desangrado a través de la piel. La autopsia dictaminó que el corazón de la víctima se encontraba gravemente dañado, como si hubiera sido apuñalado con violencia, sin embargo la ausencia de otras heridas internas o externas hacían imposible señalar el apuñalamiento como causa de la muerte. El caso fue archivado sin resolver y Bruno fue absuelto de todos los cargos.

Respecto a la colección de objetos históricos de la familia, la información más reciente que podrán localizar los sitúa todavía en la casa familiar, una lujosa villa en la isla de Ischia, a unos treinta kilómetros de Nápoles. En la actualidad, la casa se encuentra a nombre de Piero y María Baldassano, y ambos hermanos viven en ella. Sin embargo la propiedad de la villa ha sido objeto de numerosas disputas familiares a lo largo de los años, generando una fiera enemistad entre Bruno Baldassano y sus sobrinos que ha llenado docenas de páginas en la prensa y las revistas de sociedad.

Los Baldassano y el *athame*

La historia de la daga ritual de los druidas va ligada íntimamente a la de la familia Baldassano desde que callera en manos de Darío a finales del siglo XIX. Su hijo, Enzo, siempre estuvo obsesionado con ella y, tras heredar las posesiones de su padre, la llevaba consigo a todas partes. Las afirmaciones de la prensa que lo relacionaban con la Camorra no solo eran ciertas: se quedaban cortas. La realidad es que Enzo era la nueva cara del crimen en Nápoles tras la caída de la asociación. Su muerte fue una operación orquestada entre varios de sus rivales, temerosos ante el poder que estaba alcanzando.

Nicola fue el primero de los Baldassano en ser consciente del poder de la daga, mientras juraba venganza sobre el cuerpo de su progenitor sosteniéndola en la mano. Fueron muchos los que murieron por su mano en los años posteriores de caos y guerra, en los que Nicola aprendió a sacar partido de los dones que el objeto le proporcionaba al tiempo que se hacía con el poder de los bajos fondos de Nápoles.

Con los años, al entregar su imperio a sus hijos, Nicola decidió ser más precavido que sus antecesores y dividió el negocio familiar para protegerlo. Entregó a Marco el control de sus restaurantes, por ser el más cerebral de los dos hermanos; frente a Bruno, mucho más impulsivo y violento, al que dejó al cargo de la empresa de transporte con la que realizaba numerosas operaciones de contrabando, entre otras actividades ilegales. Marco y Bruno hicieron un buen equipo durante mucho tiempo, con el mayor de los hermanos poniendo la cara pública de la familia y dejando a Bruno el trabajo sucio desde un perfil mucho más discreto. Bruno fue quien heredó la daga de su padre, aunque ambos hermanos compartieron por igual los conocimientos que su progenitor había acumulado sobre la misma.

En la actualidad Bruno es el principal jefe de la Camorra napolitana. Tiene muchos enemigos, pero ninguno es lo suficientemente fuerte como para hacerle frente con garantías de éxito. La policía ha intentado demostrar su vinculación con el mundo del crimen en varias ocasiones pero, hasta el momento, no han logrado pruebas contundentes contra él. La hija de Bruno, Stella, tiene la daga. Nadie sospecharía que esta elegante señorita, una de las más codiciadas de la élite napolitana, es una eficiente asesina, fría y despiadada como pocas.

La cara legal de los negocios familiares está en manos de María y Piero. Sus familias gestionan los restaurantes que pertenecieron a su padre y aquellos que se han ido añadiendo en los últimos años. Son una de las grandes potencias en el mercado de la restauración contando con algunos de los mejores chefs del país, incluyendo la propia María Baldassano, la cual tiene su propio programa de cocina en la televisión italiana. Pese a lo que muestran de cara al público, la relación entre Bruno y sus sobrinos es excelente. El supuesto odio familiar no es más que una tapadera para mantener a una parte de los Baldassano alejados de la mirada de las autoridades.

Stella, María y Piero aprendieron de sus padres a utilizar los dones de la daga muy pronto. Después, con el tiempo, han ido ampliando sus conocimientos arcanos, pero es Stella quien ha demostrado un mayor potencial. Los tres, junto a Bruno, forman un culto familiar obsesionado con el poder y la riqueza.

Nuevo Culto: la familia Baldassano

Concepto: familia de criminales del sur de Italia.

Motivación: Obsesionados con el poder y el dinero.

Recursos: 4 Poseen exitosos negocios tanto legales como ilegales.

Influencia: 5 Contactos en la alta sociedad y en los bajos fondos.

Conocimiento: 3 Apenas han descubierto la punta del iceberg.

Tamaño: 1 Solo se admite familia de sangre.

Hitos:

- Tienen en su poder el *athame* sagrado de los druidas, aunque no lo saben.
- María Baldassano es una estrella de la televisión con su exitoso programa de cocina.
- Bruno Baldassano es el líder del culto y el principal jefe de la Camorra napolitana.
- Para el resto del mundo, las dos ramas familiares se odian.

Nuevo objeto arcano: athame sagrado de los druidas

Esta pesada daga era, en origen, una Daga de Leng como tantas otras. Su paso por manos de los druidas y su participación en innumerables rituales a favor de Shub-Niggurath terminó por imbuirla de dones adicionales que la han convertido en un ejemplar único. En realidad no es un elemento indispensable para el Ritual de la Madre ya que cualquier otra cuchilla mágica serviría igualmente.

Habilidades arcanas:

- ☞ Caricia de Shub-Niggurath 3
- ☞ Herir lo inmaterial 6
- ☞ Transferencia vital 8

Complicación:

La daga siente necesidad de sangre.

Nueva habilidad arcana: Transferencia vital.

Al utilizar esta habilidad contra un ser humano o una criatura de los mitos con la que se esté en contacto físico, el personaje drena parte de la energía vital de la criatura transfiriéndola a su propio cuerpo, lo que causará daño físico a su objetivo al tiempo que cura al lanzador. La transferencia vital dependerá del uso que se haga de la habilidad arcana, siendo m para un uso menor, C para un uso intermedio y M para un uso mayor.

DON BRUNO BALDASSANO

Concepto: Jefe mafioso con conocimientos arcanos

Cita: “Hay tres maneras de hacer las cosas: bien, mal y como yo las hago.”

FORTALEZA 4 No aparenta la edad que tiene

REFLEJOS 4 Instinto animal

VOLUNTAD 8 Violento

INTELECTO 3 Impulsivo

- ☞ 3 Quien tuvo, retuvo
- ☞ 5 Nudilleras de bronce
- ☞ 6 Cuando habla, todos escuchan
- ☞ 4 La mirada del depredador
- ☞ 4 Sortear la ley
- ☞ 3 Trapos sucios
- ☞ 4 Negocios ilegales
- ☞ 3 Secretos de los Baldassano
- ☞ 4 Herir lo inmaterial

🎯 5 Transferencia vital

Aguante: 8 **Resistencia:** 24

Entereza: 9 **Estabilidad mental:** 27

Degeneración: 2 Si deja de drenar la vida de otros, envejecerá.

Iniciativa: 5 **Defensa:** 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Pistola +9 (mC+1); Nudilleras +9 (C+2)

— Lleva desde los veinte años inmerso en el submundo criminal de Nápoles.

— Ha descubierto que drenar la vida de otros puede prolongar su vigor, aunque no eternamente.

— Su esposa se suicidó hace seis años, llevada por la locura, tras descubrir a su marido y su hija inmersos en un ritual.

PIERO BALDASSANO

Concepto: Hombre de negocios con un secreto oscuro

Cita: “*Todo se ve de otra forma frente a una buena copa de vino.*”

FORTALEZA 4 Entrenador personal

REFLEJOS 4 Golfista de hándicap bajo

VOLUNTAD 5 Psicópata

INTELECTO 5 Ojo para los negocios

🎯 3 Carrera en cinta

🎯 4 Causar dolor

🗨️ 4 Hablar con la prensa

🍷 5 Catador de vinos

👤 6 Acostumbrado a dar la cara

🍳 3 Cocinero aficionado

🍴 5 Gestionar restaurantes

🔒 3 Secretos de los Baldassano

🗨️ 8 Susurros

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21

Degeneración: 2 Las voces de su cabeza lo impulsan en sus actos

Iniciativa: 6 **Defensa:** 13

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Palo de golf +8 (M+2)

— No le interesan las actividades criminales de la otra rama de la familia pero blanquea su dinero de todos modos.

— Es uno de los solteros más codiciados de Italia, con docenas de conquistas a sus espaldas.

— En privado, sus depravados gustos sexuales han causado la muerte de varios amantes, hombres y mujeres por igual.

MARÍA BALDASSANO

Concepto: Chef de éxito y vidente

Cita: “*El secreto siempre está en los ingredientes.*”

FORTALEZA 3 Operaciones de estética

REFLEJOS 5 Ambidestra

VOLUNTAD 4 Voluble

INTELECTO 3 Creativa

🎯 4 Adora su cuerpo

🎯 3 Experta con los cuchillos

🗨️ 3 Hablar a la cámara

- 👁️ 4 Atenta a varias cosas a la vez
- 👁️ 4 Le encantan los secretos
- 📖 4 Recetas del mundo
- 🌟 8 Dos estrellas Michelin
- 👁️ 3 Secretos de los Baldassano
- 👁️ 4 Leer la telaraña del caos
- 👁️ 5 Sentir lo arcano

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Degeneración: 2 Ha descubierto el gusto por la carne humana.

Iniciativa: 6 **Defensa:** 14

Bonificaciones al daño: +1/+0

Ataque: Cuchillo de cocina +8 (C+1)

— Su programa de cocina es uno de los más vistos de la televisión italiana.

— Lee el destino en las entrañas de animales muertos.

— Su marido (Carlo) y sus dos hijas (Laura y Martina) viven ajenos al secreto de la familia Baldassano.

— Sus reiteradas peticiones de incluir en el culto a la mayor de sus hijas, Laura, han sido rechazadas por Bruno.

STELLA BALDASSANO

Concepto: Asesina al servicio de la familia

Cita: *“Delítate en mí, pues soy lo último que vas a ver.”*

FORTALEZA 3 Elegancia natural

REFLEJOS 7 Movimientos rápidos

VOLUNTAD 5 Despiadada

INTELECTO 3 Calculadora

👁️ 3 Asidua al gimnasio

👁️ 6 Apuñalar por la espalda

👁️ 4 Mirada seductora

👁️ 3 Siempre alerta

👁️ 6 Fingir

👁️ 4 Vestir a la moda

👁️ 4 Sistemas de seguridad

👁️ 3 Secretos de los Baldassano

👁️ 6 Pasadizo de Yog—Sothoth

👁️ 4 Cuerpo informe

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18

Degeneración: 2 Articulaciones adicionales.

Iniciativa: 8 **Defensa:** 18

Bonificaciones al daño: +2/+0

Ataque: *athame* sagrado +13 (C+2)

— No está de acuerdo con que el culto se perpetúe tan solo a través de la línea de sangre de los varones de la familia.

— Cree que su primo Piero desaprovecha el don que se le ha concedido, más interesado en su propio placer que en los negocios familiares.

— Recientemente ha sido “tocada” por Yog—Sothoth y está comenzando a transmitir sus enseñanzas a su prima.

— Comienza a plantearse que quizás ha llegado el momento de que las mujeres tomen las riendas del culto.

Villa Baldassano.

Sabiendo que la colección de objetos históricos se encuentra en la casa familiar, lo normal es que los personajes centren su atención en primer lugar en este sitio.

La mansión está situada en la cima de una de las colinas de Ischia, una isla situada a unos 30 kilómetros de la costa, masivamente urbanizada. Se trata de un lugar relativamente tranquilo ya que la propiedad cuenta con una extensión de terreno bastante considerable, lo que mantiene a los vecinos a cierta distancia. Su ubicación en alto le permite disfrutar de unas excelentes vistas hacia el mar y los acantilados que rodean ciertas partes de la isla. A pocos metros de la vivienda principal hay una segunda edificación, una casa de invitados de una sola planta. Piero ocupa la casa de invitados; su hermana, la casa principal junto con su familia.

Para llegar a la propiedad hay una única carretera asfaltada que parte desde una de las vías principales de Ischia. Conforme se asciende la colina el abundante tráfico desaparece ya que son pocas las propiedades que se encuentran en este tramo. Tras poco menos de un kilómetro una enorme verja corta la carretera señalando el inicio de la propiedad.








Los enormes jardines, formando bancadas a varios niveles y salpicados de árboles que dificultan la visión de la casa desde el exterior, se encuentran patrullados por seguridad privada. En cualquier momento hay hasta seis hombres en el interior, dos de ellos junto a la entrada de vehículos y los otros en diferentes puntos del jardín. Pese a su uniforme de una conocida empresa de seguridad, la realidad es que todos ellos forman parte del personal de Don Bruno y responden ante él. El personal de seguridad no entra en la casa salvo petición expresa de Piero o María, quienes los prefieren fuera para preservar su intimidad.

Penetrar en la propiedad no es tan complicado como podría parecer. Los Baldassano tienen tal confianza en su posición de poder que han terminado por descuidar un poco algunos aspectos. Por ejemplo, las cámaras que vigilan el interior de la propiedad no cubren por completo el perímetro ni el interior. No es fácil darse cuenta de ello sin observar el lugar con detenimiento, lo que puede llamar la atención del personal de seguridad si los personajes no son discretos. Será necesario superar una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN o PROFESIÓN a dificultad media (18) para advertir que algunas cámaras situadas en los árboles tienen su campo de visión obstruido por ramas que han crecido más de la cuenta. Una vez en el interior, se necesita una prueba enfrentada de SIGILO contra el SUBTERFUGIO de los guardias para atravesar los jardines y llegar hasta cualquiera de las casas.

GUARDIAS DE SEGURIDAD

Concepto: Sicarios al servicio de Don Bruno.

Cita: *“Io non posso fare nulla, sono ordini di Don Bruno.”*

FORTALEZA	5	La violencia es su vida
REFLEJOS	5	Solo los mejores sobreviven
VOLUNTAD	3	Acatar órdenes
INTELECTO	2	Escaso de imaginación
	6	Físico extraordinario
	6	Armas de fuego
	3	Dar la alarma
	4	Labores de vigilancia
	3	Actuar con discreción
	2	Tiene algún hobby
	4	Aficionado a las armas

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12

Iniciativa: 6 **Defensa:** 16

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: Subfusil +11 (CM+1); Porra extensible +11 (C+2)

La casa principal

La mansión cuenta, en la planta superior, con cuatro dormitorios y dos salas destinadas al ocio, una de ellas dominada por una enorme mesa de billar y la otra diseñada como sala de proyecciones. En la planta baja está la enorme cocina de la casa, el dormitorio principal con sus estancias anejas, un despacho y los espacios comunes: salón principal, comedor y un segundo salón de menor tamaño que contiene la colección de objetos antiguos.

Hay dos tramos de escaleras que comunican ambas plantas y, desde la planta superior, se puede subir a la azotea por una escalera independiente. Desde la cocina, una puerta permite acceder al garaje y otra a las escaleras que conducen al sótano, donde hay una enorme bodega con un extraordinario surtido de vinos.

De todas las puertas interiores de la vivienda, la que da acceso al sótano, la del despacho y la del dormitorio principal disponen de cerradura y suelen estar cerradas con llave. Cualquiera de estas cerraduras puede abrirse con una prueba de REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (15). La llave del sótano se encuentra colgada de un clavo junto a la propia puerta.

La mayoría de las estancias no tienen nada de particular, más allá de mostrar el evidente lujo en el que viven los Baldassano. Describimos a continuación aquellas con algún elemento de interés para los personajes.

Sala de exposición. La colección de objetos históricos se encuentra en este pequeño salón. Media docena de vitrinas y mesas cubiertas con cristales de seguridad se reparten por la sala exhibiendo los objetos. En su interior, cada uno de los artículos va acompañado de un pequeño número que sirve como referencia del mismo. La descripción de los objetos se puede consultar en un libro elegantemente encuadernado que se encuentra sobre una mesa y que sustituye al viejo tomo escrito del puño y letra de Darío Baldassano que, actualmente, también forma parte de la colección. Por supuesto, cuando los personajes acudan en busca de la famosa “daga que asesinó a Julio César”, descubrirán que ya no forma parte de la colección y que, de hecho, ni siquiera aparece mencionada en el libro.

Los personajes pueden registrar el resto de la mansión palmo a palmo, pero no encontrarán nada que les revele el paradero de la daga, aunque sí hallarán alguna que otra cuestión interesante sobre la familia.

El despacho. Tanto María como Piero utilizan este lugar para trabajar. En el ordenador y en los diferentes archivos se puede encontrar numerosa información sobre los restaurantes y las propiedades de la familia. Acceder al ordenador es posible con una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad difícil (20) y, a los archivos privados, forzando la cerradura mediante una prueba de REFLEJOS + PROFESIÓN a dificultad media (15). Dedicando algunas horas de trabajo y superando una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN difícil (22) es posible encontrar indicios de actividad fraudulenta, con importantes cantidades de dinero que entran y salen de la empresa familiar tras negocios demasiado exitosos o demasiado ruinosos para tener sentido. Todo apunta a que los Baldassano podrían estar blanqueando dinero. Es necesario superar una prueba a dificultad muy difícil (26) para encontrar en el ordenador pruebas que los relacionen con las empresas de su tío, Bruno Baldassano.

El dormitorio principal. La puerta de esta habitación siempre está cerrada con llave. Si los personajes se cuelan en ella o registran el resto de la casa, no tardarán en darse cuenta de que no es la que utilizan María Baldassano y su esposo Carlo, quienes ocupan uno de los dormitorios grandes de la planta superior. La ropa de los enormes armarios vestidores, los libros dispuestos en el salón privado, los enseres de aseo repartidos por el baño... todo apunta a que este lugar es utilizado, con relativa frecuencia, por otra persona: Bruno Baldassano. Si registran los libros de su salón privado, superando una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (17), podrán encontrar una copia en latín del *Liver Ibonis*. El libro tiene un punto de lectura marcando el capítulo en el que se describe el poder superior de Duplicación. Si los personajes no superan la prueba, encontrarán tan solo una copia bastante antigua del *Daemonolatrea*.

El sótano. Oculto tras uno de los enormes botelleros se encuentra el acceso a la sala en la que tienen lugar las reuniones del culto familiar. Encontrar la entrada no es fácil ya que el mecanismo que permite desbloquear una sección del botellero se encuentra oculto y camuflado tras una botella en particular. Una

vez liberado el mecanismo, la sección completa gira con suavidad sobre unas bisagras, como si fuera una puerta, dejando libre el acceso hasta la habitación posterior. Encontrar el mecanismo requiere de tres éxitos en una prueba extendida de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad media (16).

Tras la puerta oculta hay una sala grande y cuadrada. Cuatro sillones de gran tamaño ocupan las cuatro esquinas y una única mesa, fabricada con una estructura de acero que sujeta una losa rectangular de *piedra primigenia*. En las paredes hay varios soportes para colocar antorchas y el techo está ligeramente abovedado. Una salida en la parte más alta comunica con el tiro de una de las chimeneas, para extraer el humo. El suelo está inclinado hacia dos sumideros situados cerca de la mesa y hay una toma de agua con una manguera conectada en una de las paredes. Un análisis apropiado revelará la presencia de restos de sangre en los sumideros y en la mesa, lugar que ha presenciado muchos sacrificios realizados con la daga.

La casa de invitados.

El hogar de Piero Baldassano tiene todo lo que un soltero millonario podría desear: intimidad y lujo. La vivienda tiene una estancia principal con una cocina abierta, moderna y equipada con todo lo necesario. Pese a no ser un experto como su hermana, Piero es capaz de cocinar con soltura grandes platos con los que agasajar a sus invitados. La cocina comparte espacio con una mesa de comedor y un pequeño y acogedor salón, dominado por una enorme pantalla plana de última generación.

El resto de la vivienda, dejando aparte el garaje donde Piero aparca su Ferrari (que solo estará aquí si su dueño ya se encuentra en la propiedad) y un voluminoso Hummer, lo componen tres dormitorios. El más pequeño de ellos está destinado a invitados y es el que menos uso tiene. El dormitorio principal, aparte de lo que cabría esperar (ropa y utensilios personales), dispone de un pequeño escritorio donde suele estar conectado un ordenador portátil. Desde este ordenador es posible comunicar con el que se encuentra en el despacho de la vivienda principal, siempre que los personajes logren superar el bloqueo por contraseña, para lo que necesitarán superar una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad difícil (20).

El sitio más peculiar de la casa es el segundo dormitorio, una habitación sin ventanas que cuenta con una puerta de seguridad con un sistema de apertura mediante reconocimiento de retina. Superar un sistema de seguridad como éste no es nada fácil y los personajes necesitarían ser auténticos expertos en electrónica para piratearlo. Si desean intentarlo necesitarán superar una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad muy difícil (30). Un fallo hará saltar una alarma en el móvil de Piero, siempre que el Director de Juego fuerce esta situación ofreciendo un punto de drama a los personajes. Es posible forzar la puerta, rompiendo el mecanismo y disparando la alarma, superando una prueba de FORTALEZA + FORMA FÍSICA a dificultad difícil (20).

Si consiguen entrar a la habitación, en su interior encontrarán una sala dedicada por completo a las perversiones sexuales de Piero.

Una enorme cama redonda domina la estancia. Sobre ella se encuentra el cuerpo inconsciente y desnudo de un varón de unos treinta años. Las sábanas se encuentran empapadas de sangre, provenientes de los numerosos cortes que surcan la piel del hombre. Muchos de estos cortes están comenzando a cicatrizar aunque otros son recientes y apenas tendrán horas. Sus manos y pies presentan marcas de ataduras aunque en este momento tan solo tiene una de sus manos esposada a una argolla en la pared. Hay una vía conectada a su brazo izquierdo por la que se le está suministrando algún tipo de suero.

El catálogo de juguetes sexuales se entremezclará de forma difusa con elementos más apropiados para ser utilizados como herramientas de tortura que como instrumentos de placer: potros, cuerdas shibari, látigos, pinzas, cuchillos, electrodos conectados a baterías... Algunos de los elementos tendrán formas realmente obscenas cuyos usos desafían la imaginación. Varios de ellos tendrán señales evidentes de uso reciente.

Para completar el cuadro, el armario contiene un completo equipo de grabación que conecta con una cámara de mano situada sobre un trípode a los pies de la cama y otras tres cámaras más fijadas a soportes de pared en diferentes puntos de la estancia. Una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad

media (15) les permitirá advertir que una de las cámaras empezó a grabar en cuanto entraron en la habitación.

En un archivador en el armario hay casi dos centenares de memorias USB etiquetadas y ordenadas por fecha. La más antigua tiene casi quince años. Si examinan las grabaciones podrán observar como los primeros e inocentes juegos sexuales han ido aumentando en violencia e intensidad. Los últimos videos son tan atroces que obligarán a los personajes a realizar una prueba de Entereza de Estupor (15, 1/m).

Encuentros con los Baldassano

En este capítulo vamos a aprovechar el desconocimiento por parte de los personajes de las actividades como culto de la familia Baldassano para propiciar un enfrentamiento entre ambos grupos, de forma que los personajes vayan descubriendo las peculiaridades de cada uno de sus adversarios poco a poco, a partir de diferentes eventos que irán sucediéndose en la propiedad de los Baldassano en Ischia.

Si los personajes deciden seguir las actividades de algún miembro de la familia fuera de la casa, puedes intentar trasladar alguno de estos eventos para que sucedan en otro lugar o adelantar la llegada de dicho familiar a la casa, atrayendo tras de sí a los personajes.

Grabando un programa de cocina.

Los famosos programas de cocina de María Baldassano se graban habitualmente en la mansión familiar. Si los personajes se acercan al lugar durante el día, podrán ver tres grandes furgonetas de una importante cadena de televisión nacional. Las furgonetas contienen equipo técnico diverso: focos, micrófonos, cámaras, equipos de grabación y montaje, etc. Desde una de las furgonetas salen varios cables que entran a la vivienda directamente a través de una de las ventanas de la cocina.

Cuando los equipos de televisión están en la casa el personal de seguridad tiene más elementos de distracción, lo que puede facilitar a los personajes su trabajo a la hora de colarse en la propiedad. Por el contrario, hay más personas moviéndose por todas partes, aumentando el riesgo de ser descubiertos.

María estará en plena grabación, charlando alegremente ante las cámaras, acompañada por un invitado: una estrella del deporte, un político, un escritor o actor famoso, la elección queda en manos del Director de Juego, quien puede escoger aquel personaje que resulte más atrayente en función de los miembros del culto que participen de la escena. En un momento dado la señora Baldassano comenzará a limpiar un enorme pescado, abriéndolo y sacando sus entrañas, instante en el que se las quedará mirando de forma intensa e inesperada. La pausa se prolongará tanto tiempo que los cámaras empezarán a dudar y el realizador interrumpirá la grabación, tras lo que María se disculpará y saldrá de la cocina.

Tras abandonar al sorprendido equipo de grabación, María hará un completo recorrido por todas las estancias de la vivienda, llegando a bajar al sótano (aunque no abrirá la puerta oculta). En las entrañas ha visto la llegada de los personajes y el peligro que suponen para el culto. La exactitud de sus premoniciones queda a criterio del Director de Juego, quien puede poner en un auténtico brete a los personajes si lo desea. Si tras recorrer la casa no ha encontrado nada sospechoso, avisará a los guardias para que hagan una segunda batida en busca de posibles intrusos.

Una vez termine la grabación del programa, María utilizará su habilidad de *Sentir lo Arcano* para confirmar o descartar sus temores. Para ello encantará un cuchillo que dejará girar libremente sobre una mesa hasta que se detenga, lo que hará con cierta brusquedad apuntando en la dirección aproximada en la que se encuentran los personajes. Si estos se separan, el cuchillo se orientará hacia aquel que tenga mayor nivel de Degeneración. Los personajes pueden resistir este escrutinio mediante sus propias habilidades mágicas si disponen de una *Salvaguarda contra lo Arcano*.

Si la magia de María confirma la presencia de intrusos, avisará por teléfono a su hermano Piero y, a continuación, comenzará a buscarlos por la casa utilizando el cuchillo encantado. Irá acompañada de dos de los guardias, sin preocuparse por ocultar sus habilidades arcanas delante de ellos. Aunque normalmente intenta evitarlo, en realidad los guardias son totalmente prescindibles y, si ven demasiado, siempre pueden

ser sacrificados más adelante por medio de la daga. Lo que no hará, en ningún caso, es utilizar sus habilidades delante de su esposo o sus hijas.

María intentará evitar un enfrentamiento directo con los personajes, dejando este tipo de situaciones en manos de los guardias. Si llegara a producirse intentará ponerse a salvo, encerrándose en el cuarto del sótano si se encuentra sola en casa o en una de las habitaciones de la planta alta junto a su familia.

La familia de María Baldassano.

El esposo y las hijas de María Baldassano —Carlo, Laura y Martina Lombardi— son tres personas que pueden encontrarse en la casa dependiendo del día y la hora a la que se presenten los personajes jugadores. El Director de Juego debería recurrir a ellos para poner en situaciones comprometidas a los cultistas cuando se muevan por la mansión, en particular utilizando a las niñas, capaces de aparecer en el lugar y momento más inoportuno. Se creativo a la hora de justificar la ausencia o la presencia en casa de estos miembros de la familia:

* Carlo trabaja en un despacho en la ciudad que lo mantiene ocupado la mayor parte del día, pero podría regresar a casa a recoger algún documento, desayunar con su esposa o cambiarse de ropa. También podría estar de vacaciones o justo regresar de un largo viaje. Por la noche puede trabajar hasta tarde, levantarse en medio de la noche para una videoconferencia con el extranjero o, simplemente, bajar a la cocina a por un vaso de agua o un tentempié nocturno.








* Laura es universitaria, por lo que también es habitual que no esté en casa durante la mañana, aunque podría quedarse para estudiar para un examen, saltarse algunas clases o que estas se hayan suspendido por alguna razón. Las tardes las puede pasar en casa sin necesidad de excusas o estar fuera y regresar en cualquier momento, sola o acompañada. Por la noche podría quedarse hasta tarde viendo una película, tener la costumbre de estudiar en el despacho de su madre o pasear sonámbula.

* Martina es la pequeña, su horario de colegio la tiene fuera de casa por las mañanas, pero podría encontrarse enferma en casa o ser un día festivo local. Por las tardes está en casa, aunque podría salir y regresar en cualquier momento a causa de alguna actividad extraescolar. Por las noches... bueno, los niños en general son imprevisibles y podría estar levantada por cualquier razón, desde una pesadilla hasta para ir al baño.

CARLO LOMBARDI

Concepto: Abogado poco escrupuloso.

Cita: *“No entiendo muy bien lo que está pasando...”*

FORTALEZA 4 Buen porte
REFLEJOS 3 Coordinado
VOLUNTAD 3 Confía en su esposa
INTELECTO 5 Buen litigante
 3 Jugador de pádel
 3 Hace mucho de su última pelea
 7 Vocabulario legal
 4 Buscar errores en el procedimiento
 4 Hecha la ley, hecha la trampa
 4 Aficionado a la ópera
 6 Derecho penal
Aguante: 5 **Resistencia:** 15
Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15
Iniciativa: 5 **Defensa:** 11
Bonificaciones al daño: +1/+0

— Ha defendido a la familia Baldassano en los tribunales desde hace años.

— Desconoce las actividades como culto de los miembros de la familia.

- A pesar de conocer sus actividades ilegales, no pudo evitar enamorarse de María Baldassano.
- Con el tiempo, su brújula moral ha ido perdiendo más y más el rumbo.

LAURA LOMBARDI

Concepto: Una joven dispuesta a ocupar su lugar en la familia.


Cita: “Estoy preparada, solo necesito una oportunidad.”

FORTALEZA 3 Tatuajes diversos


REFLEJOS 4 Bastante ágil

VOLUNTAD 4 Testaruda


INTELECTO 4 Buena estudiante


 4 Clases de equitación


 2 Espray de pimienta


 4 Descarada

 4 Descubrir secretos

 4 Cuando nadie mira

 3 Al tanto de las noticias

 3 Estudiante de Ciencias Económicas

 1 Ha ojeado los libros del abuelo.

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18

Iniciativa: 6 **Defensa:** 13

Bonificaciones al daño: +1/+0

Ataque: Espray de pimienta +6 (C, coloca sobre la víctima el aspecto “te arden los ojos”)

- Es consciente de que su familia está envuelta en actividades ilegales.
- Sabe que algunos miembros de su familia se reúnen en secreto y sospecha que pueda estar relacionado con los extraños libros que ha encontrado en la biblioteca del abuelo.

MARTINA LOMBARDI

Concepto: Una niña inocente.

Cita: “¿Hola? ¿Quién eres?”

No se incluyen estadísticas para Martina, es tan solo una niña de ocho años y poco o nada podrá hacer para enfrentarse a los personajes más allá de aparecer en el momento más inoportuno y dar la voz de alarma.

Las perversiones de Piero Baldassano.

La aparición de Piero puede tener lugar cuando el Director de Juego lo desee, aunque lo más probable es que acuda en algún momento tras la llamada de su hermana. Sus movimientos, descritos a continuación, asumen que la situación todavía no se ha descontrolado y que los personajes aún no han sido descubiertos (aunque María podría seguir preocupada a causa de sus premoniciones).

Piero llegará a la casa poco antes del mediodía a bordo de su flamante Ferrari Testarossa del año 84, acompañado por una hermosa mujer que no parece haber cumplido la treintena. Aparcará directamente en el garaje de la casa de invitados y acudirá a la casa principal para coger un par de botellas de la bodega y atender a la llamada de su hermana, si es que ésta ha tenido lugar. Una vez solucionados sus asuntos en la casa principal (lo que podría incluir un nuevo registro de la misma acompañando a su hermana), Piero regresará a su vivienda.

Las siguientes horas las dedicará a cocinar, comer y beber, con calma y disfrutando de la compañía. Tras la cena y las copas, ambos pasarán al dormitorio principal donde se entregarán con pasión al acto sexual. Horas más tarde, Piero acompañará a la joven hasta el límite de su propiedad donde espera un taxi para llevarla de regreso a la ciudad.

De vuelta a su casa, Piero se dedicará a recoger la cocina y el salón, fregando todos los utensilios y ordenando metódicamente la vivienda. Tras finalizar, se dará una larga ducha y por fin, completamente desnudo, entrará a la habitación privada para entregarse a actividades mucho más violentas, grabando en video las torturas y aberraciones a las que someterá al pobre infeliz que lleva ya dos días encerrado en ella.

Piero no abandonará la habitación hasta que su familia lo requiera horas más tarde, salvo que los personajes sean descubiertos y reciba un aviso por parte de su hermana. Cuando abandone la habitación, será uno de los guardias el encargado de sacar el cuerpo de la propiedad y hacerlo desaparecer para siempre. De la limpieza del cuarto se encargará más tarde el propio Piero, de forma metódica y pausada, como todo lo que hace.

Reunión familiar.

Los cuatro miembros del culto familiar de los Baldassano suelen reunirse de forma periódica. Normalmente es Don Bruno quien las organiza pero, en este caso, es María la que ha solicitado la reunión. Lo que se describe a continuación es lo que ocurrirá si los personajes no han sido descubiertos y son tan solo las premoniciones de María la causa de su preocupación.

En algún momento de la tarde o en las primeras horas de la noche, un vehículo llegará a la finca de los Baldassano. Se trata de un automóvil de gama media, pequeño y discreto, con las lunas tintadas de forma que no es posible distinguir a sus ocupantes. El vehículo entrará directamente en el garaje de la casa principal y de él bajarán Don Bruno y su hija Stella. El conductor del vehículo saldrá de la casa y se unirá al resto de guardias que vigilan la propiedad hasta que la reunión finalice.

Para sorpresa de los personajes, el encuentro entre los familiares es el que cabría esperar en circunstancias normales: Don Bruno saludará su sobrina y a su esposo con naturalidad, dará un beso a la joven Laura y se pondrá a jugar con la pequeña Martina tal y como haría un abuelo con su nieta (aunque no lo son). Incluso traerá unos regalos para ambas. Stella y su prima abrirán una botella de vino y se pondrán al corriente de sus asuntos, como dos amigas que se ven habitualmente, mientras María da los últimos toques al exquisito menú que ha preparado para cenar. Bruno será el último en incorporarse, cuando todos los demás ya se encuentren sentados a la mesa en el comedor familiar.

Tras la cena, Carlo y las niñas se retirarán a la planta superior y tan solo quedarán los cuatro miembros del culto. María entonces expondrá sus temores al resto de la familia y juntos acordarán que, la mejor opción, es que ella intente ver lo que ocurre con mayor claridad. Dicho esto, toda la familia se encaminará al sótano salvo Piero, que saldrá de la casa a llamar a uno de los guardias al que conducirá también al sótano tras someter su voluntad mediante su habilidad de *Susurros*.

Si los personajes están espionando a los Baldassano de alguna forma, cualquiera de ellos que supere una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad alta (20) advertirá que Stella oculta entre sus ropas un cuchillo envainado que no puede ser otra cosa que la daga que están buscando.

El ritual.

Los Baldassano se reunirán en la cámara oculta del sótano y allí, mediante un ritual donde la daga es el elemento principal, sacrificarán el cuerpo del guardia de seguridad. Utilizarán el *athame* para hacerlo, turnándose para drenar la esencia vital de la víctima. A continuación, María recurrirá a las entrañas del guardia sacrificado para *Leer la telaraña del caos*, descubriendo de forma definitiva a los personajes y sus intenciones.

Si los personajes son testigos del ritual o descubren posteriormente lo que los Baldassano han realizado en el sótano, deberán hacer frente a una prueba de Entereza de miedo (15, m/M).

Una asesina llamada Stella Baldassano.

Esta escena tendrá lugar tras el ritual de los Baldassano o cuando alguna de las personas presentes en la propiedad descubra a los personajes, más allá de toda duda. Instantes después que eso ocurra, un portal se abrirá en el lugar en que se encuentren los personajes, rasgando el tejido de la realidad y abriendo un pasaje

a través de mundos que escapan a la concepción humana. La experiencia obligará a los personajes a realizar una prueba de Entereza de miedo (15, m/M).

Stella habrá hecho un uso mayor de su poder, aprovechando las premoniciones de su hermana para abrir el pasadizo justo bajo los pies de uno de los personajes. Su intención es utilizar el pasadizo para viajar hasta ellos y, al mismo tiempo, transportar a uno de sus enemigos hasta donde se encuentra el resto de su familia. El personaje escogido recibirá un punto de Drama inmediatamente y podrá intentar escapar del portal superando una prueba de REFLEJOS + FORMA FÍSICA enfrentada a la habilidad de VOLUNTAD + OCULTISMO de Stella.

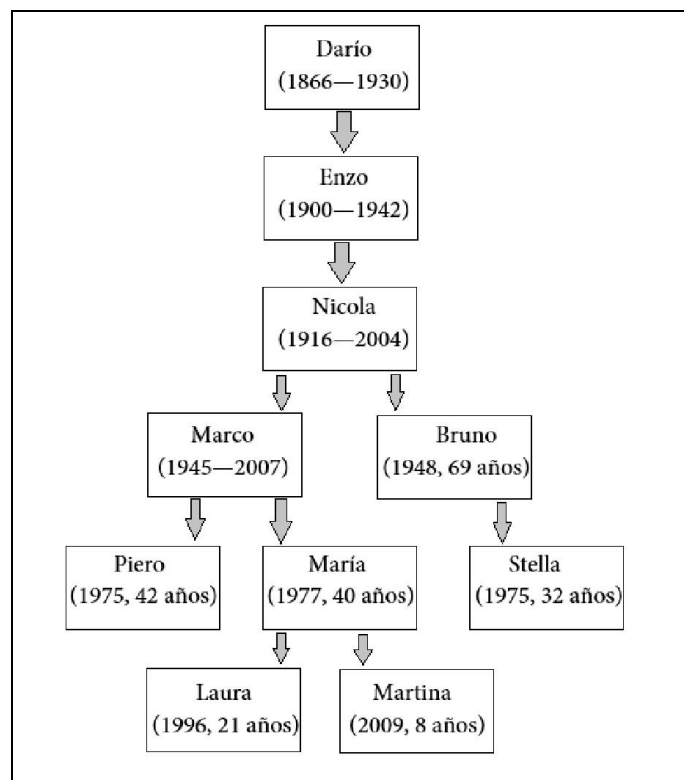
Stella seguirá intentando separar a los personajes y poner en ventaja a su familia utilizando el Pasadizo de Yog—Sothoth tanto sobre sus enemigos como sobre sus aliados. Si los personajes demuestran ser capaces de protegerse contra los efectos arcanos de la daga o de sus familiares, recurrirá a sus capacidades físicas para intentar acabar con ellos. El resto de los Baldassano se unirán a la lucha en cuanto tengan opción.

Desenlace.

Hay pocas opciones que lleven a finalizar este escenario de forma diferente a un enfrentamiento abierto entre ambas facciones. Los Baldassano —especialmente Bruno—, no van a renunciar a la daga que ha llevado a su familia a ser lo que son ahora mismo. Tan solo hay un punto débil en este sólido bloque y es la familia de María.

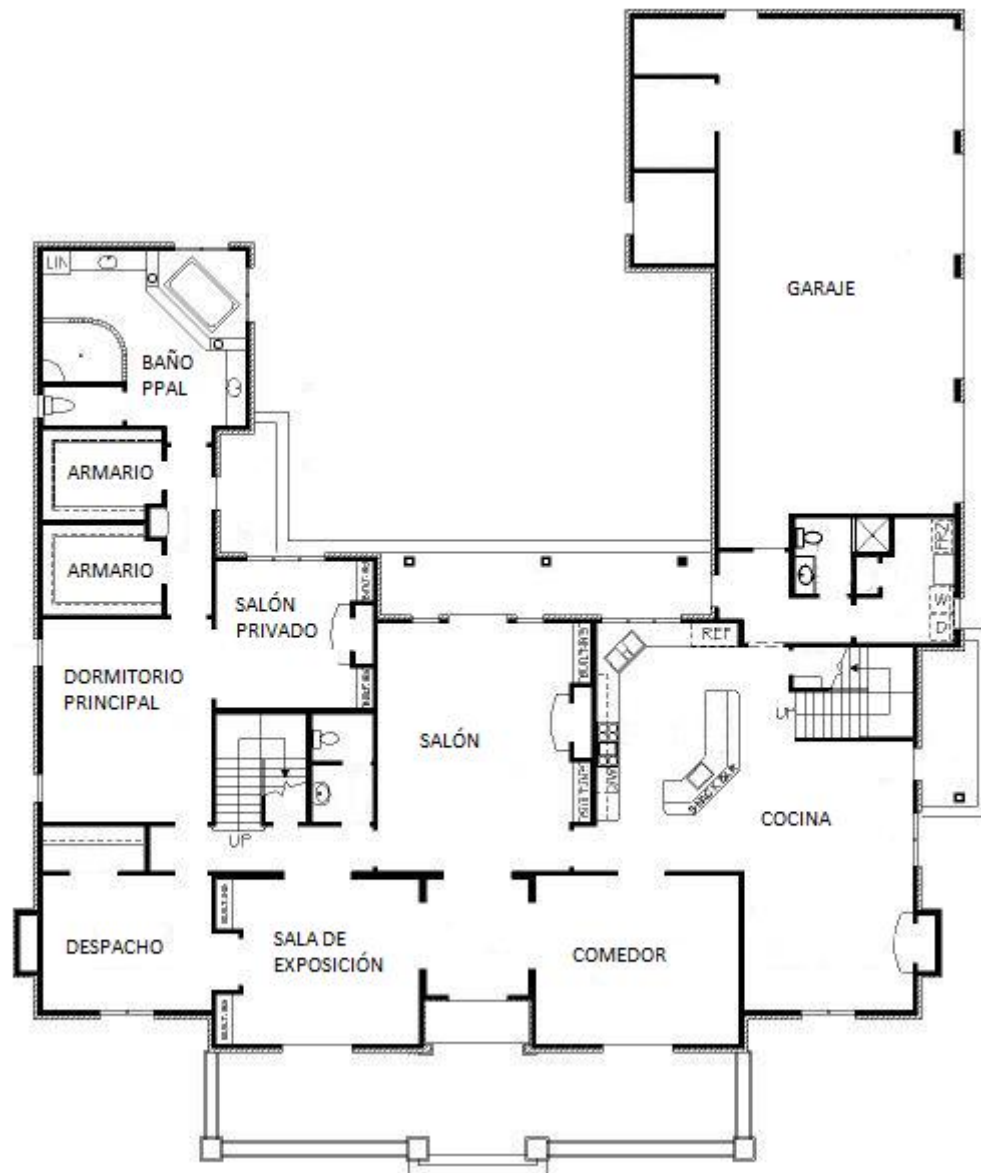
Si los personajes logran poner a los Baldassano en una situación en la que tuvieran que escoger entre la daga y la vida de Laura o Martina, la lealtad familiar se resquebrajaría. Bruno y Piero estarían más que dispuestos a sacrificar a las niñas, al fin y al cabo desde su punto de vista la sangre de los Baldassano no va a perpetuarse a través de ellas que ni siquiera van a prolongar el apellido familiar. María y Stella son de una opinión diferente: existe poder más allá de la daga y más allá de la familia, un poder que están comenzando a descubrir y que puede llevarlas mucho más lejos de lo que han llegado hasta ahora, un poder que trasciende el tiempo y el espacio. Llegados a este punto, Stella y María podrían hacer un trato con los personajes y volverse en contra de su propia familia, llevando a los Baldassano a una nueva etapa basada en la fuerza del matriarcado.

La familia Baldassano de un vistazo

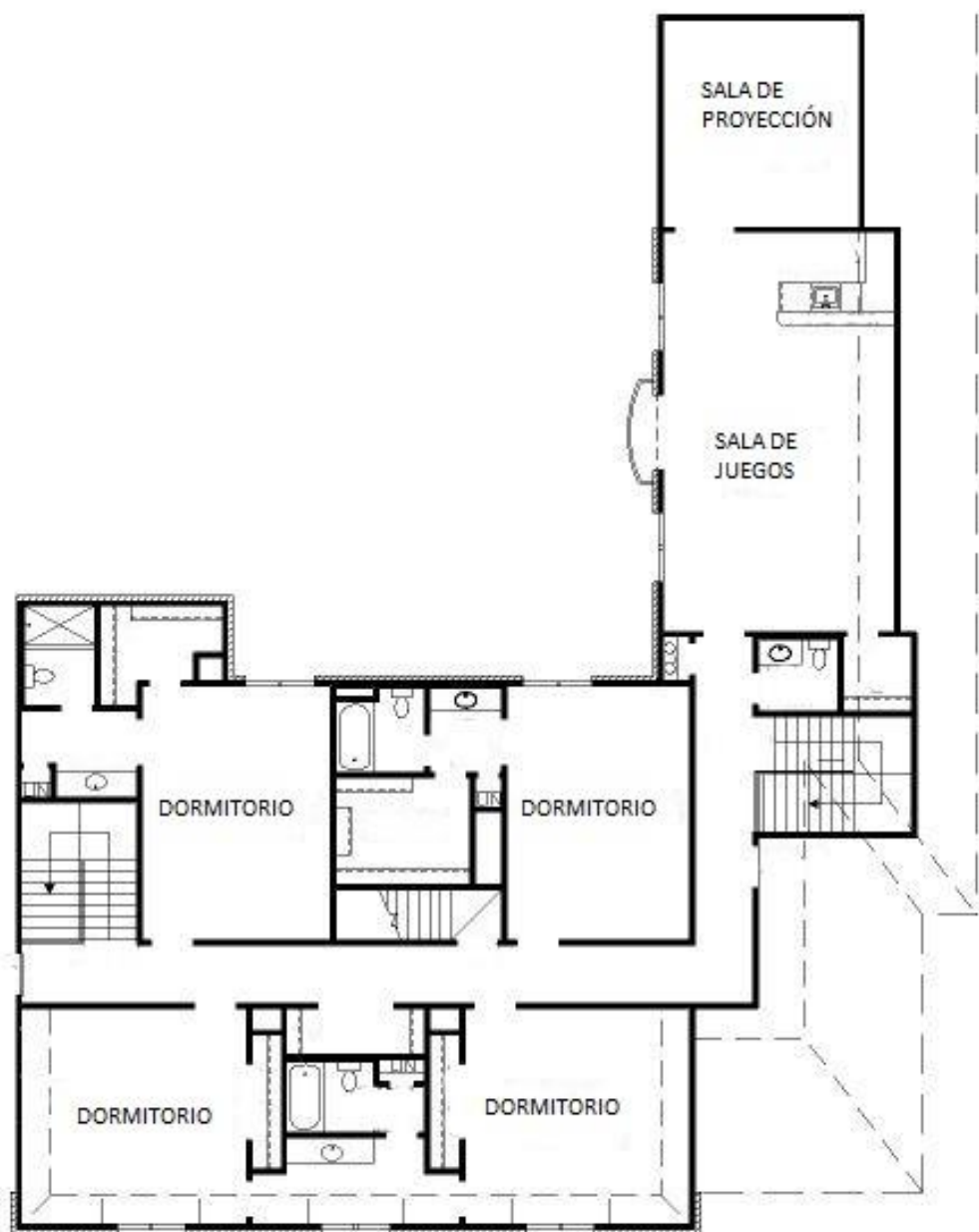


IMÁGENES USADAS DURANTE LA PARTIDA DE TESTEO

Villa Baldassano (Planta baja)



Villa Baldassano (Planta alta)



Plano de la Casa de Invitados



Villa Baldassano (idea aproximada)



Capítulo 8. África.

Si pretenden recuperar el Cáliz de Shub-Niggurath, los personajes no tendrán otro remedio que viajar a África y seguir el rastro de Harold Patel. Las únicas pistas que tienen provienen de los documentos que dejó atrás, en Londres. Aterrizó en Yaoundé, donde recibió ayuda para su expedición por parte de la embajada del Reino Unido. Su intención original era unirse a la tribu de los Baka en algún lugar entre Camerún y la República Centroafricana, aunque un año después de su llegada el periodista Paul Simonetti dejó su trabajo y se marchó a Gabón, al sur de Camerún.

Yaoundé.

Yaoundé, conocida como “la ciudad de las siete colinas” y capital política de Camerún, será la puerta de entrada a África para los personajes. La ciudad es el principal centro económico y cultural del país, dotada de modernos edificios, grandes hoteles y edificios gubernamentales. A su alrededor, pese a percibirse conversaciones en diferentes lenguas, el predominio del francés y el inglés hará que los personajes se sientan como si todavía no hubieran abandonado Europa.

Esta sensación es engañosa, por supuesto. Más allá de Yaoundé se extiende un país con grandes diferencias, donde la corrupción está al orden del día y casi la mitad de la población vive en el umbral de la pobreza, sobreviviendo gracias a pequeñas granjas que cultivan con las más simples de las herramientas. El contraste, como podrán comprobar en cuanto abandonen la gran ciudad, es enorme.

La embajada del Reino Unido.

El caótico tráfico de Yaoundé, dominado por los embotellamientos que atascan su exigua red vial, será la primera barrera a superar para llegar hasta la embajada británica. El edificio está situado en el barrio de Bastos, una zona céntrica salpicada de hoteles y lugares de ocio en la que viven numerosos europeos, diplomáticos en su mayoría.








Una vez expliquen el motivo de su visita le tocará esperar más de una hora antes de que los conduzcan a presencia de Elizabeth Clark, perteneciente a la oficina de Asistencia Consular y la persona que ayudó al doctor Patel tras su llegada al país hace cuatro años.

Elizabeth los recibirá en una habitación que comparte con otras dos personas de su departamento. Su escritorio está lleno de documentación apilada en diversos montones, con decenas de notas en adhesivos de papel pegadas sobre cada superficie imaginable. La situación parece bajo control, aunque da la sensación de que el caos amenaza con adueñarse de su trabajo.

ELIZABETH CLARK

Concepto: asistente consular de memoria frágil.

Cita: “Estoy segura de que anoté eso en alguna parte.”

FORTALEZA	3	Dolores de espalda
REFLEJOS	4	Siempre con prisas
VOLUNTAD	4	Hace bien su trabajo
INTELECTO	3	Despistada
	3	Conducir entre el tráfico
	4	Clases de autodefensa
	4	Transmitir calma
	4	Precavida
	3	Leer entre líneas
	4	Conoce bien Yaoundé
	4	trámites burocráticos

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Iniciativa: 5 **Defensa:** 13

Bonificaciones al daño: +1/+0

Ataque: Rodillazo +8 (m+1)

- A sus 37 años, lleva trabajando ya nueve en la embajada. Aun así, tiene pocos amigos en el edificio.
- Está prometida con un abogado camerunés, pero lleva dos años retrasando la boda con diferentes excusas.
- Hace todo lo posible por ayudar y se toma su trabajo muy en serio, hasta el punto de dedicarle más horas que nadie en la oficina.
- Es tan despistada que ha llegado a ir al trabajo con zapatos de diferente color, por eso lo anota absolutamente todo... aunque a veces no recuerde donde dejó las notas.

Elizabeth tardará un buen rato en encontrar los datos que le piden. La verán buscar en su ordenador durante unos minutos para luego consultar un par de agendas, abrir cajones y armarios, rebuscar en estantes y, finalmente, salir de la habitación para regresar poco después con una manoseada carpeta marrón abarrotada de documentos.

La carpeta contiene todo lo que Elizabeth ha logrado reunir acerca de la estancia del doctor Patel en Camerún, todo a raíz de los intentos de su mujer por contactar con él. Según el material guardado en la carpeta, el doctor Patel pasó un par de semanas en Yaoundé cuando llegó a Camerún. Durante ese tiempo estuvo ocupado en diferentes trámites burocráticos y en la búsqueda de un guía que le acompañara al este del país, donde tenía intención de dirigirse en busca de las tribus *Baka* que viven en la zona más recóndita de dicha región. Antes de marcharse, Patel envió una carta a su mujer y, aproximadamente un mes más tarde, su guía regresó trayendo otro par de cartas, una para su departamento en la Universidad de Cambridge y otra para un periodista de Washington llamado Paul Simonetti. El guía que finalmente le acompañó es un nativo perteneciente a los *Baka* llamado **Joseph Mbulazi** que solía vivir en un poblado llamado Mfou, al este de la capital. Elizabeth ignora si sigue viviendo en ese lugar pero se ofrecerá a acompañarlos si desean visitarle.

El rastro se pierde después durante unos meses hasta que Elizabeth se entera, por pura casualidad, de la presencia de un misionero cristiano que ha estado visitando varias comunidades *Baka* del sureste del país recientemente. El **padre Saldarriaga** recuerda perfectamente a un inglés llamado Harold, que encaja con la descripción del profesor, y a quien conoció en los alrededores de Alati, en el extremo sureste del país. Según el misionero, Harold Patel parecía encontrarse bien de salud y viajaba en compañía de un anciano *Baka*. El profesor rechazó la oferta del sacerdote de acompañarlos hasta el poblado más cercano y se marcharon en dirección sur donde esperaban encontrar un lugar al que llamó “el santuario de la Madre”.

El rastro de Patel vuelve a desaparecer y no hay más noticias de él a pesar de los esfuerzos de Elizabeth quien se cartea con las autoridades fronterizas de cuatro naciones: Camerún, Gabón, Congo y República Centroafricana. Nadie ha visto al profesor a quien parece habérselo comido la selva.

Sin embargo la mujer no cesa en su empeño y poco después tiene la idea de contactar con el periodista americano, Paul Simonetti, destinatario de una de las cartas del profesor Patel. Durante su conversación telefónica, el periodista le cuenta que en aquella carta el doctor expresaba su intención de adentrarse en las selvas más vírgenes en busca de tribus *Baka* que hubieran resistido la influencia de la civilización y todavía mantuvieran arraigadas sus costumbres más ancestrales. Nada nuevo para Elizabeth, en realidad. Tras esa carta, Simonetti no recibió ninguna otra.

La pista del doctor desaparecía definitivamente y Elizabeth parecía haberse quedado sin opciones hasta que, de un modo totalmente inesperado, Paul Simonetti se presentó en su oficina varios meses más tarde. El periodista tenía en su poder una segunda carta, enviada por Patel a través de la embajada pocas semanas antes, algo que sorprendió a Elizabeth. No fue agradable descubrir que había sido recibida y reenviada por uno de sus compañeros mientras ella se encontraba de baja por cuestiones de salud, pero que nadie se había molestado en comunicárselo a su regreso.

La carta la había traído en mano un varón *Baka*, uno muy mayor, un anciano según la descripción de sus compañeros (Elizabeth les dedicará varias miradas cargadas de desprecio al contar esta parte). Ninguno se molestó en preguntarle su nombre o su procedencia, tan solo recuerdan que tenía varias zonas de su cuerpo cubiertas de repugnantes costras y que llevaba algún tipo de marca tribal sobre su pecho, un extraño símbolo con dos trazos que parecían representar unos cuernos, dibujado dentro de un círculo. (A estas alturas los personajes son perfectamente capaces de reconocer la descripción del símbolo de Shub-Niggurath, aun así, si lo deseas, puedes pedir una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15) para confirmar sus sospechas)

Interesada en descubrir cuanto pudiera sobre el paradero del profesor, pidió permiso a Simonetti para fotocopiar la carta. En ella Patel describe la ruta que siguió para adentrarse en el Parque Nacional Minkébé, en Gabón. Al parecer estaba convencido de encontrar allí un antiguo lugar sagrado, aquel santuario mencionado por el Padre Saldarriaga casi un año atrás.

Simonetti se marchó de Yaoundé dos días después con la intención de seguir los pasos del doctor Patel en busca de aquel misterioso lugar sagrado del pueblo *Baka*. Elizabeth no ha vuelto a saber nada sobre Patel ni sobre Simonetti desde entonces, y ya van para dos años. Tampoco ha sido capaz de encontrar a su desconocido guía. En el fondo de su corazón teme que ambos hayan perecido en la selva.

Fragmento de la carta del profesor Patel

“...desde Alati nos encaminamos al oeste hasta encontrar el río Lvindio, que discurre plácido en esta zona mesetaria en dirección sur, actuando como frontera natural entre los países vecinos. Ahí nos detuvimos durante dos días en los que construimos, siguiendo un proceso tradicional, la canoa que nos habría de llevar río abajo.

Realizamos los cánticos para solicitar a *Eyengui* su bendición antes de arrojar la canoa al agua y me deshice de todas mis posesiones, con excepción de aquellas fabricadas con mis propias manos y el sagrado cáliz de la Madre. Después decoramos nuestros cuerpos, utilizando nuestra propia sangre, con los símbolos que nos identifican como siervos de la Madre y seguidores del Espíritu del Bosque.

Entramos al agua y nos dejamos arrastrar por la corriente cuando la luna se situó en su punto más alto. Siguiendo las indicaciones de mi guía apenas hice uso del remo más que para alejarnos de la orilla y mantener la canoa en el punto central del río, donde la corriente fluye a mayor velocidad. Pasada la primera hora comencé a entonar los cánticos sagrados a los que mi guía se unió en seguida.

“Iä! Shub-Niggurath! Iä! Gofnn Eyengui hupadgb Shub-Niggurath!”

Cantamos hasta el amanecer y entonces nos pareció distinguir movimiento en la jungla en la margen oeste del río. Llevamos la canoa hasta la orilla opuesta sin dejar de entonar los cánticos de alabanza a *Eyengui* y la Madre y esperamos.

Hace un buen rato que nuestros espías han dejado de observarnos y se han marchado de regreso al interior de la selva. Mi guía no deja de repetirme que en este lado estamos a salvo, que más allá del río, *Eyengui* no puede protegernos. Está asustado, lo entiendo, su pueblo también ha perdido el contacto con la Madre y se sienten perdidos. Pero no saben lo que yo sé. No comprenden que puedo traerla de regreso.

Dejo esta carta en manos de mi guía para que te la haga llegar, querido amigo. Voy a encontrar el santuario y, cuando vengas, la Madre y yo te estaremos esperando.

Harold Patel.”

Visitando a Joseph Mbulazi.

Si lo desean, Elizabeth los acompañará hasta Mfou a buscar al primer guía del profesor Patel. Joseph vive, junto a otra docena de familias *Baka*, en un pequeño grupo de *mungulus* situado en un claro al lado de la carretera, alejado del resto de casas.

Encontrarán a Joseph en el interior de su choza, junto a su mujer e hijos (media docena de niños y niñas de diferentes edades). Su aspecto es cansado y envejecido, aunque ni siquiera parece haber cumplido los cuarenta años, además apesta a alcohol. Sus ropas están raídas y, en general, tanto su familia como el resto de los *Baka* del pequeño poblado, presentan signos evidentes de enfermedad y desnutrición.

Joseph recordará perfectamente a Harold Patel. “El profesor”, como Joseph lo llama, era un hombre amable, educado y generoso. Gracias a él, durante el tiempo que trabajó a su servicio, la familia de Joseph disfrutó de una época libre de las penurias que ahora les acompañan.

El profesor quería encontrar tribus *Baka* que hubieran escapado a la influencia del mundo moderno. Tribus que todavía sobrevivieran en la selva, viviendo conforme a sus tradiciones ancestrales. Son muy pocas las que quedan así. Casi todas las tribus han sido arrastradas a los márgenes de las ciudades por los *bantús* o por el hombre blanco. Las que quedan, apenas un puñado, se ocultan en lo más profundo de la selva virgen, donde nadie va a ir a buscarlas. El carácter de estos *Baka* supervivientes se ha vuelto más reservado, incluso violento frente a aquellos que invaden su intimidad. Sabedores del destino de sus congéneres, hacen lo necesario por mantenerse alejados de los que viven fuera de los bosques.

Fue complicado encontrar a una de esas tribus y, más aún, conseguir que aceptaran su presencia y la del profesor. Fueron necesarios varios meses de seguirlos por la selva, siempre abiertamente, aceptando el riesgo de poder ser atacados en cualquier momento y mostrando su intención de no repeler dicho ataque en caso de producirse. Los *Baka* hicieron todo lo posible por alejarlos de ellos, intentaron perderlos en la selva, los condujeron a trampas, los amenazaron y agredieron físicamente... pero finalmente comprendieron que el deseo del profesor era más fuerte que su miedo y, un día, aceptaron su presencia sin más. Ese fue el día que Joseph regresó a casa, cargando con las posesiones que el profesor ya no necesitaba y las cartas que debía dejar en la embajada británica. No ha vuelto a saber nada del profesor desde entonces, hace ya más de tres años.

Joseph se separó del profesor en algún punto de la selva al sur de Gribé, en el territorio que ahora se conoce como Parque Nacional Nki, no demasiado lejos de la frontera con Congo (y a solo un centenar de kilómetros de Alati, el último punto en el que alguien vio a Patel con vida).

Si le preguntan por el símbolo de Shub-Niggurath que llevaba en el pecho el anciano *Baka* que pasó por la embajada hace unos años, Joseph no será capaz de responder con rotundidad. Los tatuajes y otro tipo de marcas no son frecuentes entre los *Baka*. Tan solo recuerda una ocasión, siendo él muy joven, en que su tribu se cruzó con otra (algo frecuente cuando se lleva una vida nómada), y celebraron una ceremonia en honor a Eyengui para agradecer el encuentro. En aquella ceremonia, uno de los ancianos de la otra tribu llevaba marcado sobre el pecho un extraño símbolo. Se fijó en ese detalle, precisamente, por tratarse de algo tan poco habitual. Aunque hace mucho tiempo y los recuerdos son difusos, Joseph cree que la marca era la misma que los personajes le describen.








Joseph se mostrará dispuesto a acompañar a los personajes a donde deseen. Su situación es tan precaria que la posibilidad de ganar algo de dinero para su familia y su tribu será motivación suficiente para ofrecerse voluntario para cualquier tarea que le planteen los personajes.

JOSEPH MBULAZI

Concepto: antiguo guía *Baka* sumido en la pobreza.

Cita: “Sea lo que sea, cuente con Joseph.”

FORTALEZA 2 Desnutrido

REFLEJOS 4 Moverse por la selva
VOLUNTAD 3 Desesperado
INTELECTO 3 Avispado
 3 Trepas a los árboles
 5 Caza con arco
 4 Conoce varios idiomas y dialectos
 5 Seguir rastros
 3 Camuflaje
 4 Rutas seguras
 4 Sobrevivir en la jungla
Aguante: 3 **Resistencia:** 9
Entereza: 4 **Estabilidad mental:** 12
Iniciativa: 5 **Defensa:** 14
Bonificaciones al daño: +1/+0
Ataque: Arco +9 (C+1)

- Durante su infancia y juventud su tribu todavía practicaba el nomadismo.
- Fue el guía del Profesor Patel durante varios meses.
- En la actualidad vive sumido en la pobreza y tiene problemas de alcoholismo.
- Lleva siempre encima pequeñas bolsas de plástico selladas que contienen diferentes bebidas alcohólicas.

Conociendo al Padre Saldarriaga.

Elizabeth necesitará media docena de llamadas para localizar al Padre Saldarriaga, quien se encuentra en estos momentos en la parroquia de Jesús el Buen Pastor, situada en un barrio de la periferia de la capital. El lugar parece más un colegio que un centro religioso, con varios edificios bajos divididos en aulas situados alrededor de una pista polideportiva al aire libre. El sacerdote, un navarro cuarentón de manos fuertes y sonrisa franca, los atenderá en el patio, abandonando un momento sus clases a las que asisten un número considerable de adultos.

Cuando le expliquen el motivo de su visita, el padre lamentará no poder ayudarles demasiado. Encontró al profesor Patel durante un viaje a Mbalam, en el extremo sureste de Camerún. El profesor se encontraba sentado al margen de la carretera, con la ropa desgastada y andrajosa, lejos de toda población. Al ver a un hombre blanco, solo, en un lugar tan aislado y en aquel estado lamentable, decidió parar.

Conversaron unos minutos en los que quedó patente el origen británico del profesor. No tuvo la sensación, sin embargo, de que se encontrase en ningún apuro. Su ropa estaba destrozada por la vida en la selva, según le contó, pero su estado físico era bastante bueno y, aunque su comportamiento resultaba un tanto errático, parecía encontrarse bien. No obstante el padre le ofreció transporte hasta Mbalam, cosa que el profesor rechazó afirmando que se dirigía al sur, hacia Alati y luego más allá, hacia la selva y el “santuario de la Madre”. El padre estaba a punto de preguntarle a qué se refería cuando apareció de entre los árboles un anciano *Baka*, el más viejo que el misionero recuerde haber visto nunca. El profesor se levantó en ese momento y, tras despedirse, se adentró en la selva junto a su acompañante.

Si le interrogan sobre el anciano *Baka*, el padre les dirá que solo pudo verle unos instantes. Le sorprendió ver a alguien tan anciano ya que la esperanza de vida entre los *Baka* no va mucho más allá de los cincuenta años y aquel hombre debía superar claramente los setenta. Sí que recordará las costras que salpicaban su piel y el extraño símbolo marcado sobre su pecho, le llamó la atención porque es algo poco común entre los de su pueblo.

El padre Saldarriaga conoce la ubicación de la mayoría de los asentamientos *Baka* de la zona sur de Camerún ya que forma parte de su labor misionera la ayuda a este pueblo, uno de los más desfavorecidos de la nación. No le resultará tan fácil, sin embargo, ponerlos en contacto con las escasas tribus nómadas que todavía se mueven por las selvas más profundas.

Si los personajes solicitan la ayuda del padre para localizar al profesor o a su extraño guía, el sacerdote aceptará acompañarlos a la zona sureste del país y visitar junto a ellos los diferentes asentamientos *Baka* en busca de pistas sobre el paradero de uno u otro.

MIKEL SILDARRIAGA

Concepto: sacerdote misionero de origen navarro.


Cita: “*La Palabra es la luz verdadera que, al venir a este mundo, ilumina a todo hombre.*”


FORTALEZA 4 Firme apretón de manos


REFLEJOS 3 Precavido


VOLUNTAD 6 Dedicado al prójimo


INTELECTO 3 Talento para la enseñanza


 4 En plena forma


 2 Protegerse

 4 Sonrisa franca

 5 Prestar atención

 3 Evitar los problemas

 4 Dialectos africanos

 4 Maestro

Aguante: 7 **Resistencia:** 21

Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21

Iniciativa: 4 **Defensa:** 10

Bonificaciones al daño: +1/+0

— Se crio en Elizondo, en el seno de una familia muy tradicional.

— Ingresó muy joven al seminario donde, además del programa de estudios habitual, obtuvo una diplomatura en magisterio.

— Tras solo tres años como párroco en su pueblo natal, decidió dejarlo para realizar una labor más activa como misionero en África.

— Lleva ocho años en Camerún luchando por mejorar las condiciones de vida de los *Baka*.

En busca del anciano guía.

Aunque los personajes pueden conocer gracias a Elizabeth la ruta que tomó el profesor Patel, tal y como indica en su última carta, es probable que hagan un esfuerzo por intentar localizar al anciano *Baka* que actuó como su guía en dicho trayecto.

Contar para esta labor con Joseph Mbulazi o con el Padre Saldarriaga es una buena idea por parte de los personajes ya que, aunque ellos no lo saben, sus posibilidades de localizar al anciano con vida disminuyen con cada día que pasa.

Los personajes recorrerán buena parte del sur y el este de la nación, entrevistándose con los habitantes de dichas zonas, en particular con las pequeñas tribus *Baka* que salpican el territorio. Para encontrar a la tribu correcta será necesario obtener tres resultados exitosos en una acción prolongada de INTELECTO + INTERACCIÓN a dificultad (25), donde cada prueba representará tres o cuatro días de búsqueda. La dificultad de la prueba se reducirá en 5 si viajan en compañía del sacerdote o el guía *Baka*, y en 12 si ambos forman parte del grupo.

El Director de Juego deberá llevar la cuenta de los intentos realizados por los personajes en estas pruebas para determinar finalmente si logran su objetivo antes de que el anciano fallezca.

Un mal recibimiento.

Los miembros de esta tribu nómada no desean establecer contacto con los extranjeros y, del mismo modo que hicieron con el profesor Patel, tratarán de deshacerse de los personajes. Si han hablado con Joseph

sabrán que su mejor opción es optar por la paciencia y perseverar aunque, si lo desean, pueden intentar una aproximación más directa.

La primera reacción de los *Baka* será recibirlos con un grupo de media docena de hombres armados con arcos y lanzas que les impedirán acercarse al campamento. No atenderán a las palabras de los personajes o sus acompañantes, exigiendo que se marchen y los dejen en paz. Si los cultistas fuerzan la situación uno de los guerreros disparará sobre ellos a modo de advertencia. Si los personajes siguen insistiendo, serán atacados y el combate solo finalizará con la derrota de los *Baka* o la retirada de los personajes.

* Optando por la vía pacífica.

Si se retiran, los *Baka* no los perseguirán a través de la selva. Tampoco harán nada si los personajes deciden quedarse a una cierta distancia del campamento, aunque los mantendrán vigilados. A la primera oportunidad, los *Baka* recogerán su campamento y desaparecerán en la selva de modo inesperado, de la noche a la mañana. Los personajes deberán superar una prueba de INTELECTO + PERCEPCIÓN a dificultad difícil (22) para seguir su rastro y encontrarlos de nuevo. Una vez más, contar con la ayuda de Joseph les permitirá reducir la dificultad en 5 puntos, pudiendo invocar además su habilidad de “seguir rastros” en la tirada. Los *Baka* intentarán perder al grupo de personajes una segunda vez, pero si esta táctica no les funciona permitirán, finalmente, que se acerquen hasta su campamento. Estas pruebas se sumarán a las que hayan realizado anteriormente los personajes para determinar si el anciano ha fallecido o no.

* Optando por la vía agresiva.

Si los personajes se enfrentan a los guerreros de la tribu y los derrotan, nadie más se opondrá a su llegada al campamento, donde serán recibidos con miedo y hostilidad. Una docena más de hombres armados estarán atentos a las indicaciones de sus mayores, dispuestos a atacar a la menor señal de peligro.

* La tercera vía.

Utilizar las habilidades arcanas es otra forma de conseguir acceder al campamento tribal. Tanto si las utilizan para enfrentarse a los guerreros o como forma de llegar hasta las chozas, su uso atemorizará a toda la tribu. Nadie se acercará a los personajes, a los que verán como enviados de Eyengui o del propio Komba.

Conociendo al viejo Ulzawi.

Si los personajes han logrado acceder al campamento habiendo realizado 6 pruebas o menos, la persona a la que buscan todavía continuará con vida.

Los miembros de la tribu los escoltarán hasta un *mungulu* de tamaño considerable en cuyo interior se encuentra el anciano, tumbado sobre un camastro hecho con hojas y pieles de animales. El olor en el interior es nauseabundo y parece provenir de unas costras supurantes que salpican la piel del hombre, como una enfermedad que se estuviera extendiendo por todo su cuerpo. Su dolencia parece más allá de toda cura pero un uso mayor de la “Caricia de Shub-Niggurath” podrá sanar la piel y hacer que las costras se desprendan hasta que no quede ninguna.

El anciano se llama **Ulzawi** y reconocerá en los personajes a auténticos servidores de la Madre, ofreciéndoles su ayuda del mismo modo que hizo con el profesor Patel al que, por supuesto, recuerda.

Ulzawi les contará que Patel pretendía llamar a Komba, la Madre, a la que también se refería con el nombre con el que la llaman los otros dioses: Shub-Niggurath. El anciano intentó explicarle que Komba hace mucho tiempo que no atiende a las plegarias de sus seguidores, y que es Eyengui, el Espíritu del Bosque, quien lo hace en su nombre. El profesor escuchó sus palabras pero no cambió su parecer. Insistió en que podía hacer regresar a la Madre si encontraba el lugar adecuado, un entorno sagrado en el que sin duda la diosa se habría aparecido en tiempos remotos.

Ulzawi conoce un lugar como el descrito por Patel pues lo visitó hace muchos años, cuando no era más que un niño. El santuario está escondido en lo más profundo de la selva y, en el pasado, era custodiado por los *Baka*. Hasta allí eran conducidos aquellos elegidos para ser bendecidos con la marca de Komba —que el anciano señalará sobre su propio pecho—. Ulzawi fue uno de los últimos en ser bendecidos en el santuario.

Las acciones del hombre contra la naturaleza llevaban mucho tiempo haciendo daño a la madre y, finalmente, su presencia se alejó de nuestro mundo dejando tras de sí tan solo a Eyengui. Pero el Espíritu del bosque, pese a su poder, no puede hacer frente a todos los enemigos y los siervos de Angat aprovecharon para apoderarse del lugar sagrado.

Angat es la encarnación del mal. Un ser que habitualmente toma la forma de un enorme reptil que se alimenta de carne humana. Ulzawi estuvo allí, luchando junto al resto de sus hermanos para defender el santuario pero, a pesar de la ayuda de Eyengui, fueron derrotados. La mayoría de los *Baka* murieron y los pocos supervivientes, como el propio Ulzawi, intentan mantener vivas las tradiciones y el culto a Komba frente a un mundo que amenaza con destruir toda su cultura.

El anciano intentó advertir al profesor de los riesgos de acercarse al antiguo santuario, pero nada pudo ante la tozudez del hombre. Finalmente, aceptó guiarle, si tan grande era su devoción a la Madre quizás la diosa tuviera un plan para él. Una vez se separó del profesor, entregó su mensaje en la gran ciudad de los hombres y regresó junto a su tribu. No ha sabido nada de él desde entonces.

Los personajes advertirán que, pese a su modo de vida tradicional, Ulzawi no desconoce la civilización. Entiende más cosas sobre ella que el resto de miembros de su tribu e, incluso, es capaz de comunicarse con cierta fluidez en inglés y francés. Los personajes sentirán que se encuentran ante alguien mucho más viejo de lo que creían en un primer momento, y mucho más sabio.

Si le preguntan sobre su enfermedad les dirá que es un regalo de Komba y que, cuando se extienda por completo, su cuerpo se fundirá con la Tierra y pasará a formar parte de ella, uniéndose a la Madre para siempre. Ulzawi tiene la capacidad para sanarse a sí mismo si decide utilizar sus habilidades arcanas antes de quedar demasiado debilitado por la enfermedad, pero nunca lo ha hecho. Él considera que, si la Madre todavía tiene alguna tarea que encomendarle en este mundo, su vida durará lo suficiente para ver cumplida su voluntad. Por eso ha decidido ayudarlos: sin duda la Madre los ha enviado por alguna razón.

La muerte de Ulzawi.

Si los personajes tardan demasiado en abrirse paso hasta el campamento, encontrarán al anciano sin vida en el interior de su choza. Su cuerpo ha sido consumido por la enfermedad y la piel se habrá vuelto rígida a causa de las costras que la recubren casi al completo. El olor que desprende es insoportable.




Los miembros restantes de la tribu estarán preparando la ceremonia en la que el cuerpo del anciano será devuelto a la tierra. Ninguno podrá ayudar a los personajes en su búsqueda, aunque podrán contarles algunas cosas sobre el anciano quien ya era viejo cuando los mayores de la tribu eran tan solo niños. Todos han visto pruebas de su poder y lo consideraban un elegido de Komba. Su presencia en la tribu les daba seguridad y ha ayudado a mantenerlos a salvo dentro de la selva, lejos del mal que se extiende por el mundo del que los personajes provienen.

No conocen el sitio al que el anciano acompañó al inglés, tan solo que se trata de un antiguo lugar sagrado dedicado a Komba y Eyengui, en lo profundo de la selva, lejos al sur. Un lugar al que ninguno de ellos ha ido nunca y que está maldito desde hace muchas generaciones.

ULZAWI

Concepto: anciano chamán de los *Baka*.

Cita: “La presencia de la Madre se debilita como consecuencia de las acciones del hombre.”

FORTALEZA	2	Anciano
REFLEJOS	2	Se mueve con lentitud
VOLUNTAD	8	Sus creencias son su fortaleza
INTELECTO	4	La experiencia de la edad
	2	Vida nómada
	2	Aprovechar el entorno
	4	Transmitir el conocimiento

- ☹ 4 Peligros de la selva
- ☹ 5 Sigiloso
- 📖 4 Sobrevivir en la jungla
- 👤 5 Elegido de Komba
- 👤 8 Caricia de Shub-Niggurath
- 👤 7 Leer las estrellas
- 👤 6 Mirada de entropía

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 12 **Estabilidad mental:** 36

Degeneración: 5 Costras supurantes.

Iniciativa: 4 **Defensa:** 9

Bonificaciones al daño: +1/+0

- En su juventud visitó el santuario de la Madre y regresó marcado como uno de sus elegidos.
- Ha visto nacer y morir a varias generaciones de *Baka* mientras su tierra era colonizada primero por alemanes, y después por franceses y británicos.
- Ha llevado una vida entregado a la Madre, protegiendo la selva y a sus habitantes del avance de la civilización.
- Es el último chamán de la madre que queda fuera del santuario.

Navegando por el Lvindio.

Los personajes partirán en busca del santuario de la Madre siguiendo el mismo camino que el profesor Patel describe en su carta. Es posible seguir la ruta sin la ayuda del anciano, pero contar con su consejo será de gran ayuda para los cultistas. Por otra parte, seguir al pie de la letra el ritual que el profesor describe paso a paso en su carta puede complicarles la vida de una forma que no imaginan.

Siguiendo los pasos de Patel.

Partiendo desde Alati hacia el oeste necesitarán recorrer unos doce kilómetros para encontrar el curso del Lvindio. No existen rutas marcadas en la selva por lo que los personajes tardarán varias horas en llegar a su destino. Sin Ulzawi, no podrán estar seguros de haber alcanzado el río en el mismo punto que lo hizo el profesor y esto, en un curso tan sinuoso como el del Lvindio, puede significar varios kilómetros de diferencia al navegarlo.

Si viajan con el anciano, insistirá en que deben construir la canoa con la que recorrer el río, un proceso artesanal que les llevará un par de días de duro trabajo. Por supuesto pueden optar por comprar o robar una canoa ya construida, o incluso por utilizar algún tipo de barca de manufactura moderna, pero solo si Ulzawi no los acompaña ya que el anciano no consentirá en guiarlos si no siguen sus indicaciones (aunque podrían obligarlo o someterlo de alguna forma).

El resto del ritual realizado por el profesor Patel antes de embarcarse (los cánticos en honor a Eyengui, deshacerse de casi todas sus posesiones y decorar su cuerpo con los signos de la Madre) forma parte de una antigua ceremonia. Ulzawi les puede explicar que se realizaba para pedir la protección de Eyengui contra los peligros del camino y, al mismo tiempo, mostrar la disposición del candidato a entregarse a la voluntad de la Madre. Los personajes no podrán realizar esta parte correctamente sin la ayuda del anciano pero, aun contando con ella, una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad fácil (12) les permitirá darse cuenta de que no se trata más que de una serie de elementos cargados de simbolismo sin un verdadero poder arcano.

Una vez se encuentren preparados para embarcar, los personajes deberán esperar y entrar al agua cuando la luna se sitúe en lo más alto, dejándose llevar por la corriente central del río hasta que amanezca. Este paso sí es fundamental ya que es la única forma de medir, aunque de una manera un tanto imprecisa, la distancia que han de recorrer río abajo.

Por último, en su carta Patel cuenta que empezaron a entonar unos cánticos tras la primera hora de navegación. Si viajan con Ulzawi, el anciano les recomendará no hacerlo si, de verdad, pretenden llegar con vida al santuario. Los cánticos rinden honor a la Madre y forman parte de la antigua ceremonia pero, al mismo tiempo, advertirán de su llegada a los siervos de Angat.

Un cadáver sobre el río.

Los personajes llevarán unas horas navegando por el río cuando algo llamará su atención. Frente a ellos, colgando de unas ramas hasta quedar suspendida a pocos metros del agua, se recortará en la oscuridad la figura de un hombre. Varias lianas enrolladas a sus brazos los mantienen extendidos en cruz. De su cuerpo quedan poco más que los huesos y algunos restos raídos de ropa. Tan solo un zurrón de cuero ha sobrevivido al paso del tiempo. El cráneo está hundido a la altura de la sien izquierda y se aprecia un hueco donde parte del hueso se ha desprendido.

Los personajes podrán, si lo desean, intentar hacerse con el zurrón. Una prueba de REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad media (15) bastará para agarrarlo o engancharlo con un remo. Un fuerte tirón partirá la desgastada correa y dejará los restos balanceándose de forma un tanto tétrica a sus espaldas.

El contenido del zurrón está en bastante mal estado a causa de las lluvias. Los restos de un par de libros (o libretas, es difícil saberlo) se desharán en las manos al intentar cogerlos. Una brújula con el cristal agrietado y un revolver de pequeño calibre todavía pueden utilizarse. Por último, protegidos en el interior de una funda de plástico precintable, hay un visado de entrada a Camerún y un pasaporte estadounidense a nombre de Paul Simonetti.

Los siervos de Angat.

Poco después del amanecer, tal y como narra el profesor en su carta, unas figuras comenzarán a observar el paso de los cultistas desde la margen oeste del río. Si los personajes han estado atentos a esta posibilidad y han sido especialmente sigilosos, podrán advertir su llegada superando una prueba de VOLUNTAD + PERCEPCIÓN a dificultad difícil (20), lo que les dará una oportunidad de llevar la canoa hasta la orilla antes de ser descubiertos. Si tienen éxito y logran ocultarse a tiempo podrán ver como media docena de hombres serpiente se acercan al río a beber y llenar de agua unos grandes odres hechos con pieles de animales. Cuando terminen, las criaturas se marcharán por donde han venido.

Por el contrario, si los personajes han descendido el río entonando cánticos o sin tomar las debidas precauciones, para cuando adviertan que no están solos hará un rato que estarán bajo vigilancia. Podrán contar hasta media docena de sombras ocultas entre los árboles. Las criaturas se camuflan con maestría entre la espesura por lo que será necesario obtener un crítico para que alguno de los personajes los distinga como lo que son.

La actitud de los recién llegados, si han descubierto al grupo de personajes, dependerá de las acciones de estos:

- * Si los cultistas continúan sin detenerse, los hombres serpiente los seguirán durante un buen trecho, hasta que un meandro del Lvindio los haga girar en dirección este casi dos kilómetros río abajo. Si los personajes siguen alejándose, en ese punto lanzarán su ataque, aprovechando la cercanía de una zona de aguas rápidas que pondrá en apuro a los personajes.

- * Si los cultistas siguen los pasos de Patel y se detienen en la orilla opuesta sin mostrarse agresivos, los hombres serpiente permanecerán observando durante más de una hora. Después de ese tiempo regresarán al interior de la selva donde se ocultarán de la vista y dispondrán todo lo necesario para tenderles una emboscada. Uno de los hombres serpiente se acercará a observar discretamente a los personajes cada cierto tiempo para comprobar si continúan en el mismo sitio o se han marchado. Los personajes podrían darse cuenta de que siguen estando vigilados si superan una prueba enfrentada de su PERCEPCIÓN contra el SUBTERFUGIO de la criatura. Si la situación se prolonga demasiado tiempo uno de los hombres serpiente se marchará a por refuerzos, regresando con media docena más de compañeros. Las criaturas cruzarán el río por algún lugar fuera de la vista de los personajes para emboscarlos e intentar capturarlos.

* Si los cultistas reaccionan de forma que pueda ser considerada agresiva por estas criaturas primitivas, tres de los hombres serpiente se arrojarán al río de inmediato para derribar la barca, mientras otros tres atacarán desde la orilla escupiendo su letal veneno.

HOMBRES SERPIENTE

Concepto: reptiliano durmiente.

FORTALEZA 5 Adaptable


REFLEJOS 4 Sutil

VOLUNTAD 3 Lo mueve el rencor


INTELECTO 3 Primitivo


 8 Vida en la jungla


 5 Gran guerrero

 4 Inspirar terror

 7 Visión en la oscuridad

 7 Arrastrarse en silencio

 3 Urdir plan

 6 Saber de las serpientes

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Iniciativa: 5 **Defensa:** 17

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Escupir veneno +9 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM),

Mordisco +9 (C+2 y veneno: dificultad 10, m/C)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

El Santuario de la Madre.

A varios kilómetros del río Lvindio, en el interior de la selva, se oculta el lugar que los personajes conocen como “el Santuario de la Madre”, un lugar sagrado utilizado por los *Baka* durante generaciones para rendir culto a Shub-Niggurath. La realidad, sin embargo, es muy diferente.

El mal llamado “Santuario de la Madre” fue construido por la raza de los hombres serpiente hace miles de años. Formaba parte de una gran ciudad ahora destruida, consumida por la selva en su imparable avance a lo largo de los siglos. Tan solo una mínima porción permanece en pie, una única estructura en forma de pirámide escalonada que ha sobrevivido al paso del tiempo merced a la protección que Yig, el Padre de las Serpientes, extendió sobre ella para mantener a salvo a sus hijos. Y es que en el interior de dicha estructura han hibernado durante milenios los antiguos habitantes de esta ciudad.

Durante la hibernación de los hombres serpiente los *Baka* encontraron este lugar por puro azar. Su vida nómada les llevó a regresar al mismo punto de forma periódica y, con el paso del tiempo, se fue convirtiendo en un lugar especial para ellos. Fue una transición natural la que los llevó a convertirlo en un entorno sagrado que, por supuesto, dedicaron a Komba, la Madre. Nunca descubrieron lo que se ocultaba bajo tierra, en las profundidades de su santuario sagrado, durmiendo desde tiempo inmemorial.

Pero el letargo de los hombres serpiente no podía durar para siempre y, lentamente, comenzaron a despertar a comienzos del siglo pasado. Seres antiguos, muy poderosos, que descubrieron con desagrado como un puñado de hombres se había apropiado de su ciudad. Los *Baka* no estaban preparados para el ataque. Tomados por sorpresa ni siquiera tuvieron ocasión de invocar la ayuda de sus dioses.

Buscando el santuario.

Encontrar este lugar es realmente difícil sin la ayuda de alguien que haya estado allí previamente de modo que los personajes tendrán que recurrir a alguno de los siguientes métodos:

* **Ulwawi.** Si el anciano está con ellos los personajes podrán intentar que los acompañe, bien obligándolo mediante la magia o la intimidación o, quizás, convenciéndolo de que es la voluntad de Shub-Niggurath. Será necesario superar una prueba de INTELLECTO + INTERACCIÓN muy difícil (25) para esto último ya que el anciano cree que el lugar está maldito desde que Angat se apoderó de él.

* **Hombres serpiente.** Es posible (aunque difícil) seguirlos de regreso hasta el santuario siempre que los personajes logren sortear su vigilancia. También existe la posibilidad de derrotarlos y tomar a algunos de ellos como prisioneros, obligándolos mediante la fuerza o la magia a que los conduzcan hasta su ciudad. Por último, terminar capturados por estas criaturas es otro modo (quizás no el mejor) de alcanzar el destino que buscan.

* **Mediante la magia.** De forma directa, utilizando habilidades arcanas como el “Signo de Voor”, “Sentir lo arcano”, “Leer la telaraña del caos” o “Leer las estrellas”, los personajes podrían obtener el conocimiento necesario para dar con el lugar buscado. En cualquier caso será necesario recurrir a un uso mayor del poder ya que el santuario se encuentra bajo la protección de Yig.

* **Vagando por la selva.** Si los *Baka* pudieron dar con el santuario de casualidad, los personajes también podrían hacerlo si comienzan su búsqueda desde el lugar correcto. Encontrarlo requiere superar 3 pruebas en una acción prolongada de INTELLECTO + PERCEPCIÓN a dificultad muy difícil (25). Por supuesto los personajes se encuentran en **territorio de los hombres serpiente**, aspecto que el Director de Juego debería poner en juego a menudo durante esta búsqueda, propiciando encuentros con patrullas enemigas o haciendo a los personajes caer en una trampa tendida por estas criaturas. En ningún caso debería resultar sencillo para los personajes encontrar el santuario de esta forma.

La ciudad de los hombres serpiente.

Un sutil cambio en los sonidos de la selva será lo primero que advierta a los personajes de que se encuentran cerca de su objetivo. Las voces sibilantes de docenas de reptilianos se mezclarán con los ruidos propios del trabajo de reconstrucción de su antigua ciudad: el arrastrar de pesados bloques de roca, el golpeteo de piedra contra piedra o los chasquidos de la madera al ser trabajada.

Conforme se acerquen a estos sonidos podrán distinguir entre la arboleda los restos de diversas construcciones de piedra. La selva se ha apropiado del terreno que antiguamente ocupaba la ciudad, destruyendo las estructuras y creciendo sobre ellas hasta hacerlas desaparecer en algún caso. Podrán ver hombres serpiente por todas partes, entregados a las tareas de reconstrucción de su ciudad. El sigilo y la ocultación serán fundamentales a partir de este punto. Lo único que jugará a favor de los personajes es que los reptilianos no esperan la llegada de intrusos por lo que cada criatura estará dedicada a su labor, sin que exista una vigilancia organizada.

Desde una cierta distancia los personajes podrán distinguir un elemento que parece haber sobrevivido al avance de la selva: una pirámide escalonada que se alza entre los árboles hasta unos doce metros de altura. Su diseño recuerda a las construcciones de los mayas, aunque sus dimensiones son mucho más pequeñas. En sus alrededores se congregan la mayoría de las criaturas pues la propia pirámide y algunas estructuras cercanas a ellas son las que están siendo objeto de los trabajos de reconstrucción.

La pirámide parece ser el único elemento habitable de este lugar por el momento. El resto de construcciones parecen destinadas a convertirse en pequeñas casas, con formas muy cuadradas y techos bajos. Por su tamaño no deben tener en su interior más que una única estancia. Los hombres serpiente trabajan en la reconstrucción de casi media docena de estas estructuras. No se ve rastro por ninguna parte del profesor Patel ni de ningún otro ser humano.

Desde la base de la pirámide parten cuatro tramos de escaleras, uno por cada una de sus caras, que ascienden hasta la única entrada visible al interior de la estructura, justo en su cúspide. Pese a que no hay una vigilancia activa, acercarse a ella sin ser visto parece imposible. Hay casi medio centenar de hombres serpientes en los

alrededores y en ocasiones alguno de ellos entra o sale de la pirámide. Los personajes no tendrán más remedio que esperar una ocasión propicia o tomar alguna medida arriesgada.

La ocasión llegará un par de horas antes de que el sol alcance su cenit. Los hombres serpiente comenzarán a dejar sus tareas y, poco a poco, se irán retirando al interior de la pirámide. Para cuando llegue el mediodía tan solo media docena de reptilianos quedará fuera. Todos buscarán posiciones en lugares sombríos cerca de la pirámide, dispuestos a proteger el sueño de los suyos. Horas más tarde serán relevados de su labor por un segundo grupo de hombres serpiente. Con la caída de la tarde, las criaturas comenzarán a despertar y regresarán a sus tareas.

La pirámide

Lo más probable es que los personajes entren a la pirámide en algún momento pasado el mediodía cuando la actividad en la ciudad de los hombres serpiente se reduce al mínimo. La parte negativa es que eso significa que casi todas las criaturas se encuentran, justamente, en el interior de la pirámide.

Tras sortear a los pocos reptilianos que se encuentran en el exterior, los personajes subirán hasta la cúspide de la pirámide y entrarán a la cámara superior. Esta pequeña habitación fue, durante años, el centro del culto a la Madre de los *Baka*. Pese a que los hombres serpiente han limpiado las paredes interiores, todavía se aprecia en algún punto los restos de pintura y se intuye algún dibujo dedicado a Komba. Dos grandes losas del suelo han sido retiradas y situadas una sobre la otra en una esquina de la habitación. Las losas ocultaban una escalera de piedra que se adentra en el corazón de la pirámide.

Los peldaños se adentran en la oscuridad, que se torna impenetrable en cuanto se desciende unos metros y la escalera hace el primer giro. El silencio es total, tan solo roto por las pisadas de los personajes sobre los escalones de piedra y el ocasional guijarro que desciende rebotando en la oscuridad. Sin utilizar ninguna fuente de luz el avance será terriblemente lento aunque no correrán peligro pues los peldaños son seguros y la escalera se encuentra en buen estado. Avanzar a oscuras, sin embargo, no es una buena idea: los hombres serpiente ven perfectamente en la oscuridad y, además, se mueven con gran sigilo (algo que podrán saber si los han observado durante algún tiempo o si superan una prueba de INTELECTO + OCULTISMO a dificultad media (15)). Por otra parte, avanzar con una fuente de luz hará imposible sorprender a cualquier reptiliano en el interior de la pirámide, favoreciendo más bien lo contrario.

El altar de sacrificios.

Tras bajar tres tramos de escaleras encontrarán un corto pasillo del que proviene un tenue olor metálico que los personajes reconocerán como el que desprende la sangre seca pocos días después de derramarse. El pasillo conduce a una estancia cuatro veces mayor que la que han dejado arriba. Media docena de columnas soportan el techo formando dos filas a ambos lados de la puerta. Las columnas parecen conducir hasta un altar situado en el extremo opuesto de la estancia tras el que se yergue ominosa una estatua de piedra representando una enorme serpiente. Sin duda una representación de Yig, la deidad a la que siguen los hombres serpiente y a la que Ulzawi se refirió como Angat.

El altar parece destinado a realizar sacrificios. Varias capas de sangre coagulada cubren su superficie, acumulándose sobre todo en unos surcos realizados en los laterales de la roca que canalizan la sangre hasta una esquina. Un orificio atraviesa la roca en ese punto permitiendo que la sangre pueda ser recogida en algún recipiente que se situó bajo la mesa. Es difícil determinar con exactitud cuándo fue la última vez que se utilizó el altar, pero alguien con conocimientos médicos podría realizar una prueba de INTELECTO + PROFESIÓN a dificultad media (15) para estimar que el último sacrificio ocurrió hace apenas un par de días. Sin los medios apropiados no podrán reconocer si la sangre es humana o animal.

El prisionero.

Si continúan el descenso, otro corto tramo de escaleras conducirá a un nuevo pasillo. El pasillo finaliza en una pequeña estancia con lo que parece un pozo situado en el centro. El pozo está descubierto y se hunde en la tierra una decena de metros pero, como podrán comprobar, en el fondo no hay agua. Si iluminan su

interior un quedo gemido les llegará desde las profundidades donde podrán distinguir una forma humanoide hecha un ovillo. Parece un hombre.

La figura apenas se moverá más que para cubrirse el rostro con sus brazos. Está desnuda, cubierta de heridas y tan delgada que sus huesos se marcan a través de la piel. Junto a él podrán distinguir un odre medio vacío y un trozo de carne cruda a la que han arrancado unos cuantos mordiscos. Hagan lo que hagan no tendrán modo de comunicarse con el prisionero quien no responderá a los intentos de los personajes.

Si alguno de los personajes desciende al pozo el prisionero empezará a gritar en cuanto sienta cualquier tipo de contacto. Está muy débil y los reptilianos muy lejos como para que sus gritos puedan alertar a alguien (salvo que los personajes hayan entrado a la pirámide durante las horas en las que los hombres serpiente están más activos), aunque no hay modo de que los personajes puedan estar seguros de ello. Un golpe dejará al hombre inconsciente con suma facilidad, lograr calmarlo, sin embargo, requerirá superar una prueba de VOLUNTAD + INTERACCIÓN muy difícil (25).

Cuando tengan ocasión de observar al hombre con detenimiento podrán distinguir, tras la barba y su demacrado aspecto, al doctor Harold Patel. Sus ojos, no obstante, han mutado y son idénticos a los de una serpiente.

HAROLD PATEL

Concepto: un hombre destrozado física y mentalmente.

Cita: “No, por favor. ¡No! Dejadme morir. ¡Dejadme morir!”

FORTALEZA 1 En los huesos
REFLEJOS 1 Temblores incontrolados
VOLUNTAD 3 Doblegado por las serpientes
INTELECTO 4 Bajo capas de locura

🐍 2 Demasiado débil para andar
🐍 1 Morder y arañar
🐍 3 Discurso incoherente
🐍 4 Meses de oscuridad y silencio
🐍 3 Caer inconsciente
🐍 4 Apenas recuerda su vida anterior
🐍 4 Conceptos básicos de antropología
🐍 5 Dos años prisionero de las serpientes
🐍 10 Caricia de Shub-Niggurath

Aguate: 3 **Resistencia:** 9

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Degeneración: 5 Ojos de serpiente. No debería estar vivo.

Iniciativa: 3 **Defensa:** 8

Bonificaciones al daño: +0

— Fue capturado por los hombres serpiente minutos después de abandonar la canoa y despedirse de Ulzawi.
— Los reptilianos lo mantienen con vida para que utilice sobre ellos los dones del Cáliz de Shub-Niggurath.
— Lleva varios meses recibiendo la visita de Yig en sus sueños y ha comenzado a abrazar el cambio que lo convertirá en uno de ellos ya que la muerte no logra alcanzarle.

¿Y si los personajes son capturados por los hombres serpiente?

En ese caso, su destino es terminar en el fondo de este pozo en la compañía de Harold Patel. Algunos de ellos serán sacrificados en honor a Yig, utilizando su sangre para alimentar el Cáliz de Shub-Niggurath y su carne como alimento. Otros tendrán más suerte y su vida se prolongará algo más, siendo utilizados para aportar sangre al Cáliz y preservar la salud del profesor. Por supuesto los personajes tendrán algo que decir frente a todo esto pero necesitarán de todas sus habilidades arcanas para lograr escapar ya que las lamentables condiciones de su cautiverio y la mala alimentación no les permitirán terminar de recuperarse por completo físicamente.

Escapar del pozo trepando es posible aunque muy difícil. El personaje que lo intente deberá superar dos pruebas de FORTALEZA o REFLEJOS + FORMA FÍSICA a dificultad (25). Un fallo significará caer de nuevo al fondo, sufriendo daño m si el fallo es en la primera prueba o M si es en la segunda.

Si los personajes interrogan a Patel sobre el paradero del Cáliz, lo único que lograrán sacarle entre delirios es que los hombres serpiente se lo entregan cuando desean que haga uso de sus dones. El Cáliz necesita sangre humana para funcionar por lo que, salvo en las ocasiones en las que las criaturas logran capturar a alguien, es el propio Patel quien tiene que aportarla. Esa es la única razón de que lo mantengan con vida. Las ceremonias en las que se utiliza el cáliz se realizan en algún punto por debajo de donde se encuentran ya que el profesor es vagamente consciente de que lo hacen descender y que después lo arrastran escaleras arriba para arrojarlo nuevamente al pozo.

Si los personajes piden detalles más concretos necesitarán superar una prueba de VOLUNTAD + INTERACCIÓN a dificultad difícil (20) para conseguir que Patel se centre. No será mucho lo que el profesor pueda aportar pero sí que hay un par de cuestiones relevantes que serán de interés para el grupo.

- El Cáliz se lo entregan en el lugar donde se realiza la ceremonia, una gran sala decorada con motivos de serpientes. No sabe dónde lo guardan pero podría ser allí mismo.
- En la sala hay un foso en el que habita una criatura monstruosa que el resto de hombres serpiente parecen venerar. Se trata de un ejemplar gigantesco de su raza que carece de extremidades inferiores y se desplaza como cualquier serpiente, arrastrando un cuerpo largo y sinuoso. Sí posee brazos, sin embargo.

La guarida de la sierpe.

Tras descender otro tramo de escaleras los personajes llegarán al nivel en el que se encuentra la sala descrita por Patel. Un amplio pasillo conduce hasta la estancia cuya entrada está cerrada por una gran puerta de doble hoja. La puerta parece fabricada en oro puro y está adornada con motivos en relieve que representan ofidios, hombres serpiente y la deidad a la que sirven, Yig.

Las marcas en el suelo indican que una de las hojas bate hacia el interior de la sala, mientras la otra lo hace hacia el exterior. No se aprecia ningún mecanismo de cierre a simple vista, pero son pesadas de mover y es evidente que rozarán con el suelo al hacerlo. Una simple prueba les dejará claro que resulta imposible abrirlas lo suficiente para pasar sin hacer ruido, aunque superar una prueba de FORTALEZA + SUBTERFUGIO a dificultad difícil (22) les permitirá abrir una mínima rendija por la que podrán echar un vistazo al interior.

El interior de la sala está adornada con cuatro pirámides de oro que se alzan apenas un metro del suelo. Dos de ellas, situadas al fondo de la sala, flanquean un foso cuadrado de un par de metros de lado. Otras dos, truncadas y con una base más pequeña, está situadas a ambos lados de la puerta. Las pirámides están todas decoradas del mismo modo que las puertas dobles.

La estancia es amplia y cuadrada, con al menos veinte metros de lado y unos techos situados a más de cuatro de altura. En el silencio podrán captar un sonido siseante que proviene del foso. La fuente del sonido son varios centenares de serpientes que se desplazan por el fondo del foso, entrando y saliendo del mismo por una abertura situada en un lateral. El oscuro túnel sale de la habitación por debajo y conduce a la guarida de enorme hombre serpiente descrito por Patel.

No hay ni rastro del Cáliz en toda la sala.

Las serpientes del foso no se comportarán de forma agresiva siempre que los personajes sean muy cuidadosos y retrocederán si los personajes blanden ante ellas algún tipo de llama, como una antorcha o similar. Moverse entre ellas con cuidado requiere una prueba de REFLEJOS + SUBTERFUGIO a dificultad media (15) para evitar pisarlas y controlar a aquellas que se acerquen demasiado. Será necesario superar dos pruebas para llegar hasta el otro extremo del túnel que parte del foso.

Al otro lado del foso una húmeda sala sirve de alojamiento para Juzutak, un ejemplar único de hombre serpiente. Se trata de uno de los degenerados, una involución de su raza a una forma más simple y brutal pero, al mismo tiempo, admirado y venerado por los suyos. Una criatura con la que no se puede razonar y que atacará a los personajes tan pronto como los detecte. Conversar en las proximidades del foso, utilizar una fuente de luz potente demasiado cerca de su cueva o hacer algún ruido evidente (como abrir la pesada puerta de la sala) lo despertará de su ligero sueño.

El Cáliz de Shub-Niggurath reposa en un saliente de roca junto al lugar de descanso de la criatura.

JUZUTAK


Concepto: reptiliano degenerado.


FORTALEZA 7 Bestial


REFLEJOS 5 Mortífero


VOLUNTAD 2 Salvaje

INTELECTO 1 Solo obedece a sus instintos


 6 Trepar y reptar


 7 Apresar con la cola

 3 Gruñido intimidante

 6 Sentidos de serpiente

 5 Reptar en silencio

 1 Cultura de sierpe

 7 Encantador de serpientes

Aguante: 8 **Resistencia:** 24

Iniciativa: 5 **Defensa:** 17 (RD 2 Piel escamosa)

Bonificaciones al daño: +3/+1

Ataques: Golpear con la cola +12 (M+3), Escupir veneno +12 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Encantador de serpientes: el poseedor de esta capacidad tiene un vínculo especial con las serpientes y otros reptiles, pudiendo comunicarse con estas criaturas que lo reconocerán como uno de los suyos, sintiendo una afinidad especial hacia él. Puede usarse esta capacidad para atraer a estos animales, comandarlos e incluso, a ciertos niveles, copiar algunas de sus aptitudes más señaladas.


POZO DE LAS SERPIENTES


Concepto: ofidios controlados por Juzutak.


FORTALEZA 2 Resbaladiza

REFLEJOS 4 Muy rápida

VOLUNTAD 1 Controlada

 3 Reptar

 3 Mordisco

 5 Siempre te escucha venir

 5 Reptar en silencio

Aguante: 2 **Resistencia:** 6

Iniciativa: 4 **Defensa:** 12 (RD 1 Piel escamosa)

Bonificaciones al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Mordisco +7 (m+1 y veneno: dificultad 11, m/M)

Las serpientes son demasiadas como para derrotarlas una a una. Si los personajes están luchando contra Juzutak en el interior del foso, cada turno de combate serán objeto de ataque por parte de una serpiente. Si un personaje centra su atención en combatir contra ellas, eliminar al menos una serpiente en su acción lo librará del ataque durante ese turno.

La sala de los durmientes.

En lo más profundo bajo la pirámide, una enorme cueva sirve como cobijo temporal para los hombres serpiente mientras dure la reconstrucción de su ciudad. En este lugar todavía permanecen hibernados varios centenares de miembros de su especie, esperando el momento de despertar y recuperar el dominio del planeta en nombre de Yig.

Si los personajes causan ruido en el interior de la pirámide se arriesgan a despertar a los hombres serpiente que descansan en este lugar. Si el ruido no es algo evidente que puedan identificar como una amenaza inmediata, un par de reptilianos acudirán a intentar localizar la fuente.

Cáliz de Shub-Niggurath.

Este cáliz es de piedra roja y negra, completamente alienígena, y está tallado con formas tentaculares, obscenas y abominables. Cuando se vierte sangre humana en su interior y se hacen los rituales adecuados, esta se concentra al cabo de unos minutos en un icor viscoso y negro, cuyo olor evoca el limo primigenio.

Si se ingiere este icor o se aplica sobre una herida, puede sanar en cuestión de minutos. Y en cuestión de días puede llegar a reconstruir un miembro perdido por amputación. Desgraciadamente, el ritual no puede funcionar más de una vez por día y el icor negro se descompone rápidamente en cuanto abandona el cáliz.

Por otro lado, este icor muchas veces produce terribles mutaciones, horribles cicatrices con formas abominables o cánceres potencialmente letales. Sin embargo, algunos cultos consideraron tales transformaciones dones de Shub-Niggurath y tomaban el icor aun sin necesidad de sanar ninguna herida o enfermedad.

Habilidades arcanas:

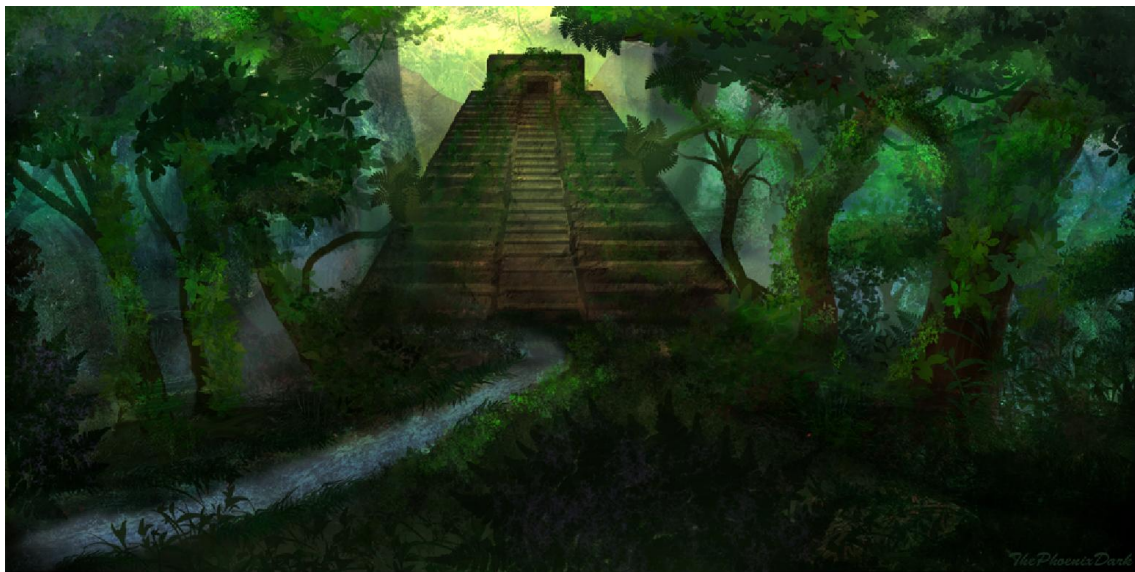
☞ Caricia de Shub-Niggurath 6

Complicaciones:

- En ocasiones produce terribles mutaciones o cicatrices.
- El cáliz siempre tiene sed de sangre.

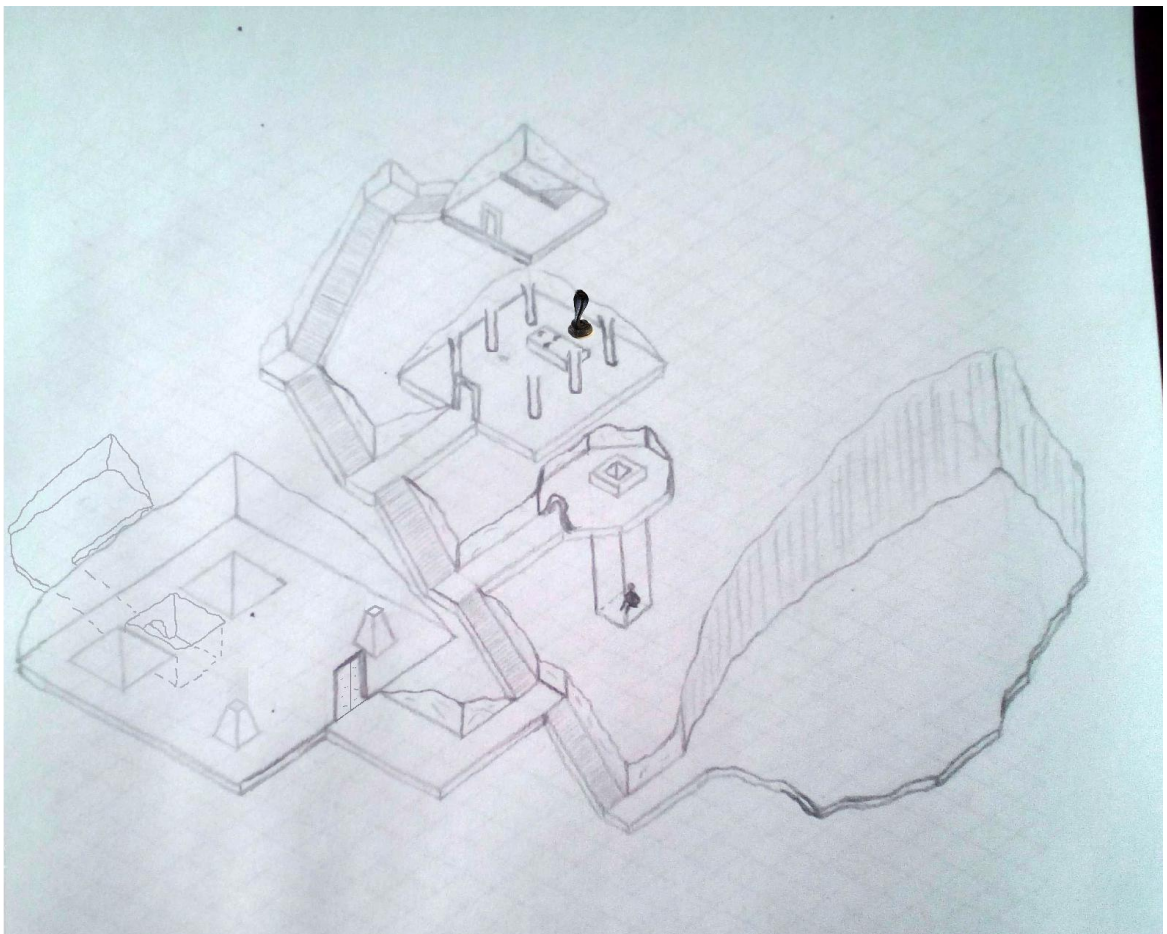
IMÁGENES USADAS DURANTE LA PARTIDA DE TESTEO

El santuario (inspiración)





El interior de la pirámide



Mungulus de los Baka



Capítulo 9. Mide.

Con los dos objetos arcanos en su poder, los personajes podrán regresar a Uisneach para realizar el Ritual de la Madre en la fecha adecuada y, de esa forma, romper la maldición e invocar a Shub-Niggurath. Sin embargo los miembros de la Orden del Temple no les pondrán las cosas fáciles.

Tras el paso de los personajes por Chartre, los Templarios han centrado sus esfuerzos en investigar los ritos relacionados con la Madre y, por supuesto, han convertido Uisneach en uno de sus focos de interés, destinando a un pequeño grupo de caballeros y damas a su vigilancia constante. Este pequeño grupo, formado tan solo por cuatro personas, aumenta su número hasta llegar a la docena conforme se aproximan las fechas clave de la tradición druida. A lo largo del capítulo asumiremos que la llegada de los personajes se realiza cerca de una de estas fechas de mayor presencia Templaria.

Los Templarios tienen vigilada la colina y la localidad de Mullingar, manteniendo un ojo sobre los principales puertos y aeropuertos del país, en especial el aeropuerto de Dublín que es el que recibe los vuelos internacionales que llegan a la isla. Todos sus miembros son capaces de reconocer los rostros de los personajes que visitaron Chartre gracias a las fotografías que algunos de los hermanos presentes en la ciudad pudo sacarles de forma inadvertida.

Regreso a Irlanda.

Si los personajes regresan al país por medios convencionales, con independencia de su punto de origen, la mejor opción será un vuelo hasta el aeropuerto de la capital, salvo que expresamente organicen el viaje para llegar por una ruta diferente.








Por supuesto la vigilancia de un aeropuerto internacional como el de Dublín es una tarea enorme, más aún cuando los Templarios desconocen en que momento llegarán los personajes. Por esta razón el Director de Juego deberá entregar un Punto de Drama al personaje con mayor valor de PERCEPCIÓN describiendo como, mientras caminan por la terminal del aeropuerto poco después de aterrizar, se fija casualmente en un tipo trajeado que acaba de guardar su teléfono móvil y que luce la cruz Templaria en el pasador de su corbata.

Los personajes deberán superar una prueba enfrentada de su habilidad de SUBTERFUGIO contra la PERCEPCIÓN del caballero templario quien, en caso de descubrir a alguno de los personajes enviará un mensaje al resto de miembros de la Orden desde su móvil. El templario no tomará ninguna acción directa contra los personajes pero si son ellos los que van a por él no dudará en sacar una pistola e intentar abatirlos en medio del aeropuerto. Un enfrentamiento abierto contra el templario hará que, en apenas un par de turnos, la zona se llene de policías armados lo que complicará la existencia de los personajes y favorecerá los planes templarios de impedir su llegada a Uisneach por cualquier medio a su alcance.

CABALLERO/DAMA TEMPLARIO/A

Concepto: Guerreros de la Iglesia.

Cita: *“Non nobis, Domine, non nobis. Sed Nomini Tuo Da Gloriam”*

FORTALEZA	4	Duro
REFLEJOS	4	Entrenado
VOLUNTAD	4	Evitar la tentación
INTELECTO	4	Años de estudio
	4	Se mantiene en forma
	5	Maneja varias armas
	3	Difundir la palabra
	3	Identificar el Mal
	4	Ocultarse del enemigo
	3	Aprender del pasado
	3	Tiene una profesión normal

- 🕒 3 Secretos de los Templarios
- 🕒 3 Salvaguarda contra lo arcano

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 6 **Estabilidad mental:** 18

Iniciativa: 6 **Defensa:** 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: pistola +9 (mM+1); armas blancas +9 (C+2)

Degeneración 1 Sueños inquietantes

POLICÍA AEROPORTUARIA

Concepto: Agente de la ley.

Cita: “¡Las manos donde pueda verlas!”

FORTALEZA 4 Curtido

REFLEJOS 3 Preparado

VOLUNTAD 2 En tensión

INTELECTO 3 Seguir el procedimiento

🕒 3 Persecución

🕒 4 Arrestar al sospechoso

🗨️ 3 Imponer el orden

👁️ 4 Sospechar de todo

👤 2 Avanzar a cubierto

📅 3 Irlandés de nacimiento

🕒 3 Rutinas policiales

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 3 **Estabilidad mental:** 9

Iniciativa: 4 **Defensa:** 12

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: pistola +9 (mM+1)

Uisneach y la Orden del Temple.

Este lugar es el más vigilado por los templarios y, en los días previos a las fechas clave hasta seis de sus miembros se encuentran siempre por los alrededores, controlando las carreteras de acceso, la casa de los Carling y, por supuesto, la propiedad de viejo O'Neill, cuya devoción a la Madre no ha pasado desapercibida para los caballeros.

Como punto de reunión y base de operaciones, los templarios han ocupado la pequeña iglesia de San Aed, en Killane, una minúscula población situada al suroeste de la colina. Si la presencia de los personajes en Irlanda ya es de dominio de la Orden, todos los templarios presentes se agruparán en ese lugar para preparar su ataque. Intentarán localizar y emboscar a los personajes, atacando con todas sus fuerzas a un tiempo en la ocasión más propicia. Su fanatismo les permite despreocuparse de las consecuencias terrenales que puedan tener sus actos por lo que la presencia de testigos o la posible intervención de la policía no les detendrá sino todo lo contrario: llamar la atención sobre los personajes y sus intenciones favorece su propósito final.

Por el contrario, si los personajes logran entrar en el país sin ser descubiertos, al aproximarse la fecha señalada los templarios se agruparán igualmente, redoblando su vigilancia sobre la colina y lanzando su ataque cuando los personajes inicien el ritual.

Si los personajes son capaces, no solo de entrar en Irlanda, sino de capturar o seguir a alguno de los templarios, podrían descubrir su lugar de reunión en Killane y tomar la iniciativa.

Iglesia de San Aed, Killane.

La iglesia está a poco más de un centenar de metros de la carretera principal y se puede llegar hasta ella por una vía secundaria que comunica con las granjas situadas al sur de Uisneach. Una cerca de madera de apenas un metro de alto delimita la propiedad, separándola de los campos vecinos, tierras de pasto en su totalidad. Una pequeña arboleda crece en su límite sur, el único por el que es posible acercarse sin ser visto ya que, tanto la carretera como el resto del terreno circundante, es llano y despejado. Para llegar a la iglesia desde el sur, sin embargo, habría que dar un rodeo por carretera de cientos de kilómetros o atravesar a pie varias propiedades.

El número de templarios que se encuentran en la iglesia variará en función de la fecha. En las cercanías de las celebraciones druidas es fácil que permanezcan en ella tres o cuatro miembros de la orden en cualquier momento, con ocasiones puntuales en las que llegan a reunirse los doce caballeros presentes. Aparte de los caballeros, el párroco local sigue utilizando la iglesia con normalidad por lo que a determinadas horas podrán encontrarlo oficiando misa acompañado de media docena de feligreses.

El líder de este grupo templario es un español llamado Ernesto Sarmiento aunque sus expeditivos métodos de interrogatorio y su devoción ciega a la causa Templaria le han granjeado con los años el apodo de “el inquisidor”, el cual lleva con orgullo.










Templarios con nombre y apellido

Si los personajes se enfrentaron en Chartres al padre Thibaut Côté o a Francine Rousselot y alguno de ellos sigue con vida, el Director de Juego podría hacer que formaran parte del grupo de templarios presentes en Uisneach, dando pie a un nuevo enfrentamiento, permitiendo así a unos y otros disfrutar de una posible venganza ante las afrentas sufridas en suelo francés.

ERNESTO SARMIENTO

Concepto: comendador de la Orden del Temple.

Cita: “Permíteme mostrarte por qué me llaman el Inquisidor”

FORTALEZA	5	Plagado de cicatrices
REFLEJOS	6	No lo pillas por sorpresa
VOLUNTAD	5	Azote de Dios
INTELECTO	4	Coordinar a otros
	4	Resistente al dolor
	7	Experto con el cuchillo
	4	Técnicas de interrogatorio
	5	Evaluar los riesgos
	4	Emboscada
	3	Pasajes bíblicos
	4	Tortura
	4	Secretos de los Templarios
	5	El aliento del dios helado

Aguante: 7 **Resistencia:** 21

Entereza: 7 **Estabilidad mental:** 21

Iniciativa: 6 **Defensa:** 17

Bonificaciones al daño: +3/+1

Ataque: pistola +13 (mM+1); cuchillo +13 (C+3)

Degeneración 1 Cree escuchar la voz de Dios en su mente.

— Su padre y su abuelo fueron caballeros templarios e inculcaron en Ernesto las enseñanzas de la Orden desde su más tierna infancia.

— En cuanto tuvo edad se alistó en el ejército pasando por los cuerpos más duros, llegando a superar las pruebas de acceso a los Boinas Verdes.

— Durante unas maniobras de supervivencia en alta montaña sufrió una grave caída. Pasó cuatro días en el interior de una grieta helada hasta que lo rescataron. Nadie se explica cómo pudo sobrevivir a las bajas temperaturas nocturnas.

— Ha capturado e interrogado a miembros de diferentes cultos durante los últimos años, consiguiendo acceso a información muy valiosa para la Orden.

Realizar el ritual.

Los personajes deberán empezar el ritual con la puesta de sol en la noche del solsticio de verano, prolongando los bailes y los cánticos hasta los instantes previos al amanecer. Son casi siete horas en las que el ritual podría verse interrumpido por muchos motivos diferentes por lo que es de esperar que tomen medidas para evitarlo.

Si cualquiera de los personajes abandona el ritual para hacer frente a alguno de los problemas que se describen a continuación, perderá el derecho a realizar la prueba para comprobar si el ritual ha tenido éxito, incluso aunque posteriormente se reincorpore al mismo —aunque si el Director de Juego desea mostrarse generoso podría tan solo elevar la dificultad de la prueba—. Será necesario que al menos uno de los personajes complete el ritual para evitar el fracaso del mismo, lo que les obligaría a tener que esperar todo un año para intentarlo de nuevo

La fiesta del solsticio de verano.

La celebración del solsticio de verano en Irlanda es todo un acontecimiento, que mezcla las tradiciones cristianas de la Noche de San Juan con vestigios de los antiguos ritos celtas que, pese a no haberse conservado en su totalidad, son celebrados con pasión por sus gentes.

Los ritos paganos comienzan durante las primeras horas del día con diferentes actos en los alrededores de Uisneach a los que se irá sumando gente de manera progresiva. El momento culminante será un deslumbrante desfile de antorchas que finalizará con el encendido de una gran hoguera en la cima de la colina.

El desfile de antorchas tendrá lugar cerca de la medianoche pero el ritual de los personajes ha de comenzar con la puesta de sol por lo que sin duda su presencia llamará la atención de muchos de los asistentes. Un punto a favor de los personajes es que *Aill na Mireann* no se encuentra en la cima de la colina, lugar en el que tendrán lugar la mayoría de los eventos del día. El mayor punto en contra es que *Catstone* es uno de los lugares emblemáticos de Uisneach y pocas personas dejarán pasar la oportunidad de visitarlo.

Si los personajes no gestionan bien la continua llegada de curiosos es posible que alguno de ellos alerte a las autoridades o avise a los propietarios de la colina, los Carling, de que algo raro está pasando en su propiedad. En el extremo opuesto cabe la posibilidad de que algunos voluntarios se sumen al ritual de los personajes sin tener muy claro qué es lo que están haciendo y considerándolo una parte más de la fiesta.

Ataque templario.

La interrupción más obvia vendrá de manos de los templarios. Si los personajes no han acabado con ellos lanzarán su ataque de forma coordinada en las primeras horas de la madrugada, cuando los cultistas se encuentren entregados al ritual, quizás mientras danzan desnudos a la luz de la luna.

Los personajes tendrán opción de distinguir las formas que suben agazapadas por diferentes puntos de la colina, realizando una prueba enfrentada de PERCEPCIÓN contra el SUBTERFUGIO de los templarios — utilizaremos la habilidad del Caballero Templario medio para esta prueba—. Si los personajes han bebido ya del Cáliz de Shub-Niggurath sus sentidos se encontrarán un tanto embotados (al igual que les sucedió

durante el Ritual del Bosque, en el primer capítulo de la campaña) por lo que el Director de Juego podrá forzar dicho aspecto para ponerles las cosas más difíciles.

El combate contra los templarios —quienes no dudarán en utilizar armas de fuego contra los personajes— alertará a los habitantes de los alrededores y a todos los participantes en la celebración del solsticio, desatando el pánico en la colina de Uisneach.

Los Carling.








Los dueños de la colina han dado su consentimiento para que tengan lugar en sus propiedades los diferentes actos de celebración del solsticio, abriendo la colina al público durante todo el día y autorizando el desfile de antorchas y el encendido de la gran hoguera. Del ritual de los personajes, por supuesto, no saben nada y cuando David Carling recorra la colina disfrutando del ambiente festivo como uno más, la presencia de un puñado de desconocidos realizando extraños cánticos alrededor de *Catstone* no le pasará desapercibida. Los personajes tendrán que lidiar con el bueno de David y convencerlo de algún modo para evitar que denuncia su presencia a las autoridades.

Si los personajes son previsores, podrían hablar con la familia con antelación y conseguir permiso para realizar su propio ritual. Para lograrlo tan solo necesitarán un poco de persuasión y realizar una generosa donación para el mantenimiento de la colina. El permiso de la familia los mantendrá a salvo de cualquier denuncia por parte de los numerosos curiosos que acudirán a la celebración.

DAVID CARLING

Concepto: Granjero y padre de familia.

Cita: “*Cuando compramos Uisneach nunca imaginamos nada de esto*”

FORTALEZA	4	Fornido
REFLEJOS	3	Paso firme
VOLUNTAD	2	Buena gente
INTELECTO	3	Buen negociante
	4	Trabajo de campo
	3	Tiene una buena derecha
	3	Charla amigable
	3	Controlar el ganado
	2	Sin dobles intenciones
	3	Tradiciones irlandesas
	4	Cría de animales

Aguante: 5 **Resistencia:** 15

Entereza: 3 **Estabilidad mental:** 9

Iniciativa: 4 **Defensa:** 12

Bonificaciones al daño: +1/+0

Ataque: puñetazo +6 (m+1)

La policía.

Si son avisados por los Carling o por alguno de los asistentes al ritual, un par de agentes —hay media docena de ellos en la colina velando por el buen desarrollo de la celebración— se presentarán en el lugar en pocos minutos dispuestos a poner fin al ritual y arrestar a los participantes.

Si la situación se complica, los policías podrán contar con la ayuda de los cuatro compañeros que ya están en la colina. Si solicitan refuerzos por radio, un par de coches patrulla llegarán en unos treinta minutos procedentes de Mullingar. Si la situación escapa totalmente a su control —los personajes o los templarios los reciben con armas de fuego o magia— descenderán la colina hasta un lugar seguro y solicitarán la intervención de fuerzas antiterroristas, las cuales pueden tardar un par de horas en llegar desde Dublín.

Para los policías utilizaremos los valores indicados para la Policía Aeroportuaria presentados al principio de este mismo capítulo.

FUERZA ANTITERRORISTA

Concepto: Miembro de una unidad de élite.

Cita: “¡Depongan las armas y ríndanse!”

FORTALEZA 5 Musculado

REFLEJOS 4 Despliegue rápido

VOLUNTAD 3 Valor y disciplina


INTELECTO 4 Multidisciplinar


 5 Entrenamiento duro

 6 Avanzar y disparar

 4 Códigos militares

 5 Identificar amenazas

 5 Sigilo

 3 Formación académica

 4 Desactivar bombas

Aguante: 6 **Resistencia:** 18

Entereza: 5 **Estabilidad mental:** 15

Iniciativa: 6 **Defensa:** 15

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataque: subfusil automático +10 (CM+1)

Se abren las puertas de Mide.

Si los personajes completan con éxito el ritual, un terrible crujido precederá a la rotura de *Aill na Mireann*. La roca se partirá y en su superficie se creará una abertura a través de la cual se podrá ver un paraje boscoso situado más allá de nuestra realidad. La imagen apenas se podrá contemplar durante un instante pues a continuación, atravesando la estrecha abertura, la inconcebible forma de Shub-Niggurath emergerá seguida de una pequeña hueste de Retoños Oscuros.

Toda la colina temblará bajo los movimientos de la Madre y una explosión de vida brotará de cada centímetro de tierra, creciendo de forma descontrolada hasta que Uisneach y sus alrededores queden convertidos en un enorme y oscuro robledal, poblado de extrañas criaturas que se arrastrarán entre las sombras de los árboles.

Cualquier asistente a esta experiencia, además de la pérdida de Estabilidad Mental por la realización del ritual —mC— deberá realizar una prueba de Entereza de Horror por contemplar a Shub-Niggurath en todo su esplendor (25, M/mCM). Los participantes en el ritual obtendrán, además, un punto de Degeneración.

La forma de la Madre se perderá entre los árboles de forma tan incomprensible como apareció, ignorando a todos los presentes. No será así con los Retoños Oscuros que perseguirán y atacarán a todos aquellos presentes que no hayan participado de forma directa en el ritual. Los personajes deberán reaccionar y plantear sus peticiones a la diosa antes de que desaparezca —si es que su cordura todavía se lo permite—. Shub-Niggurath no se detendrá ni reaccionará ante los personajes pero satisfará las demandas de aquellos que participaron en la invocación siempre que superen una prueba de VOLUNTAD a dificultad media (15) y las peticiones favorecen los intereses de la Madre.

Peticiones a la Madre.

Este punto queda totalmente a discreción del Director de Juego aunque, a modo de guía, la Madre puede curar, transformar o matar a cualquier tipo de ser vivo, utilizar la propia naturaleza para construir o destruir cosas en cualquier punto del planeta y, por supuesto, conceder poder y conocimiento de los Mitos a los personajes, en forma de puntos para repartir en OCULTISMO o HABILIDADES ARCANAS.

El portal a Mide.

En mitad del nuevo Bosque de Uisneach, entre los fragmentos de la antigua *Catstone*, se abre un portal que conduce a Mide, un lugar mencionado en las leyendas druidas y cuyos misterios deberán ser revelados en otra ocasión pues no forman parte de la presente campaña. ¿Qué hay al otro lado? ¿Quizás un extraño y lejano planeta a cientos de años luz de nuestro sistema solar? ¿O acaso se trata de una pequeña y remota isla en algún punto olvidado de las Tierras del Sueño? Desde estas líneas te invitamos —si lo deseas— a descubrir el misterio y embarcar a los personajes en una nueva aventura.

Por supuesto el portal también podría haberse cerrado tras la Madre, estar protegido por los Retoños Oscuros que impiden el acceso al mismo o ser imposible de encontrar en el interior del bosque que ha crecido de repente en la colina de Uisneach. La decisión queda en tus manos y en las de tus jugadores.

Consecuencias finales.

Si el Ritual de la Madre ha tenido éxito, la presencia de Shub-Niggurath tendrá repercusiones inmediatas en todas partes del mundo aunque apenas llamarán la atención de unos pocos: un importante aumento del número de nacimientos en los próximos años, criaturas de distintas especies que nacen con deformidades, personas que desaparecen en los bosques sin explicación aparente, etc.

Las autoridades británicas, por su parte, intentarán cubrir lo sucedido en Uisneach de la mejor forma posible mientras que sus servicios de inteligencia intentan descubrir la verdad de los hechos. Muchas personas habrán muerto o, en el mejor de los casos, perdido la razón tras lo acontecido en la colina donde un bosque ha crecido de la noche a la mañana. Las noticias hablarán de ataques terroristas e histeria colectiva y no tardarán en salir imágenes de un plantado masivo de árboles que pretende transformar la colina en un bosque. En los meses posteriores se rechazará cualquier solicitud para celebrar los viejos ritos druidas bajo ridículas excusas.

Por supuesto, como termina pasando con todas las noticias, la opinión pública pronto olvidará lo sucedido.