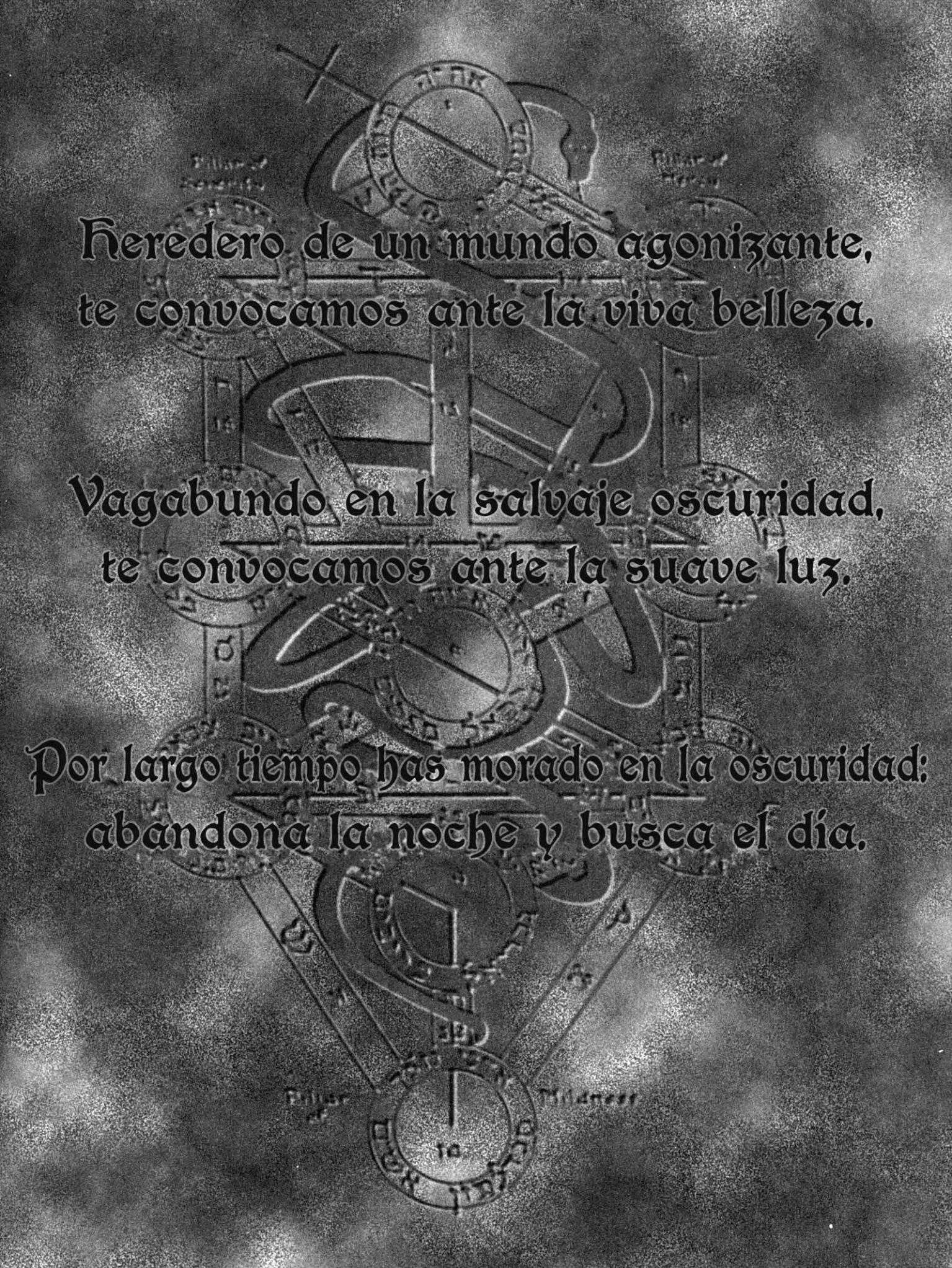


LA AURORA DORADA

UN LIBRO DE REFERENCIA DE PAGAN PUBLISHING
SOBRE LA INTRÍGA Y EL ESOTERISMO VICTORIANOS
PARA LA LLAMADA DE CTHULHU™

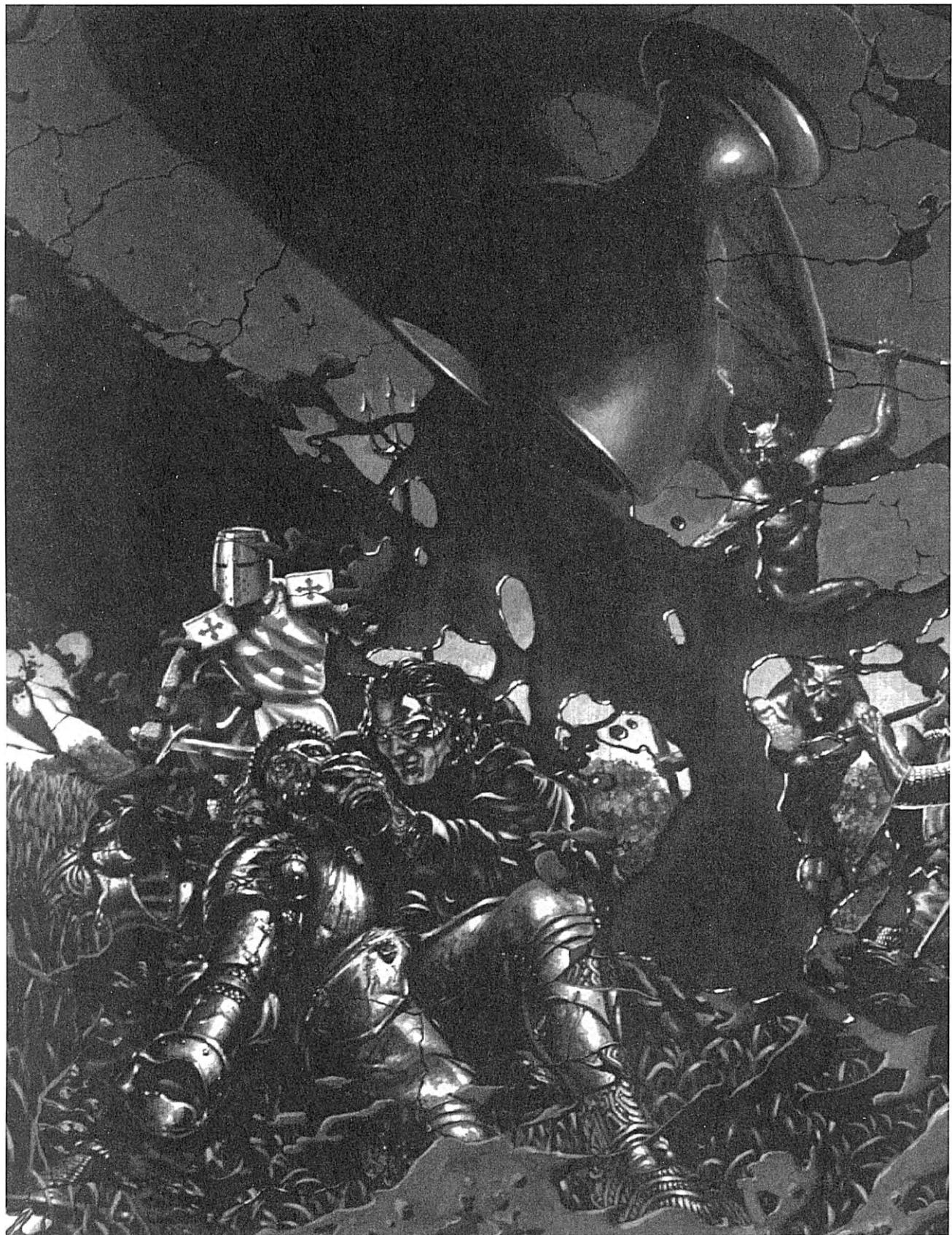




Heredero de un mundo agonizante,
te convocamos ante la viva belleza.

Vagabundo en la salvaje oscuridad,
te convocamos ante la suave luz.

Por largo tiempo has morado en la oscuridad:
abandona la noche y busca el día.



DEDICATORIA

Este libro está dedicado a "los nuevos victorianos": Tim Powers, James P. Blaylock y K. W. Jeter, sin cuyas novelas jamás hubiéramos podido (literalmente) crear estas aventuras de finales de siglo.

*"Nosotros, quienes todavía laboramos junto al crómlech en la costa,
el sepulcro gris en la colina, cuando el día se ahoga en el rocío,
cansados de los imperios del mundo, ante ti nos inclinamos,
Señor de las estrellas inmóviles, amo de la puerta de fuego."*

-de "El valle del cerdo negro" de W. B. Yeats.



**POR SCOTT ANIOLOWSKI, GARRIE HALL,
STEVE HATHERLEY, ALAN SMITHEE,
JOHN T. SNYDER Y JOHN TYNES**

**PAGAN PUBLISHING PRESENTA LA AURORA DORADA
POR ANIOLOWSKI, HALL, HATHERLEY, SMITHEE, SNYDER Y TYNES**

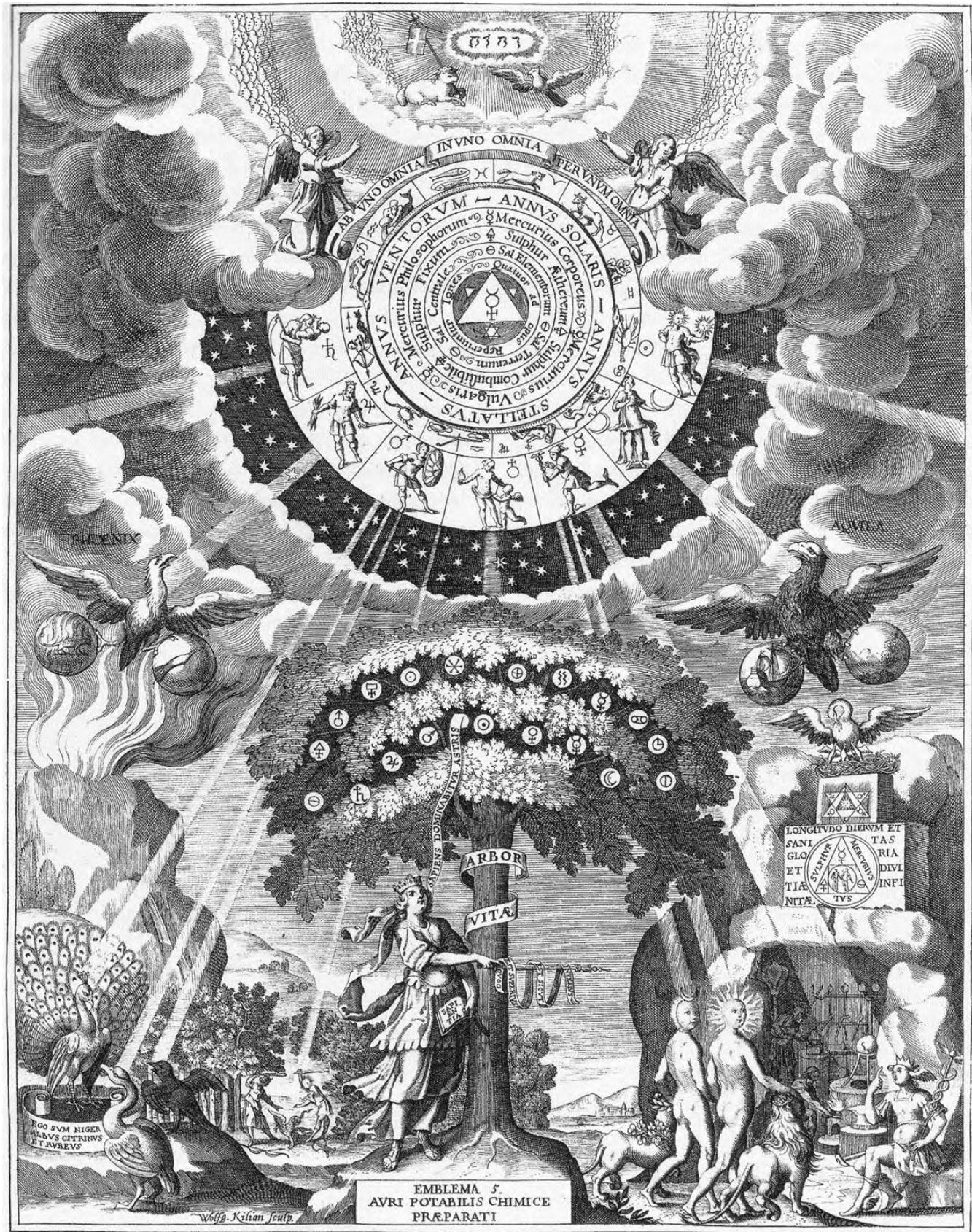
DIRECCIÓN ALAN SMITHEE Y JOHN TYNES DIRECTOR ARTÍSTICO DENNIS DETWILLER PORTADA E ILUSTRACIONES JOHN T. SNYDER
DISEÑADOR GRÁFICO JOHN TYNES CORRECTORES BRIAN A. APPLETON Y JOHN H. CROWE III ASESOR SOBRE LA AURORA DORADA STEVE
CRANMER ILUSTRACIÓN TÉCNICA Y PRESENTACIÓN DENNIS DETWILLER Y DANIEL GELON FOTOGRAFÍAS DANIEL GELON Y HEATHER
HUDSON FOTOMONTAJE JOHN TYNES PRUEBAS DE JUEGO BRIAN A. APPLETON • PETE BUCK • TOM BUGAJ • JOHN H. CROWE III • ALAN T.
GROHE, JR. • AARON HARRIS • SHANE IVEY • CHRISTIAN KLEPAC • NOAH LEVEY • DOMINIC LÓPEZ • GABRIEL LÓPEZ • NATHAN MEYERS •
JOSH RADÍS • COLIN TABER • JON WEAVER AGRADECIMIENTO ESPECIAL A SCOTT ANIOLOWSKI, GARRIE HALL, STEVE HATHERLEY, JOHN
T. SNYDER Y ALAN SMITHEE POR SU PACIENCIA, Y DE NUEVO A GARRIE POR SU ESFUERZO MÁS ALLÁ DE LA LLAMADA AL DEBER. GRACIAS
TAMBIÉN A WILLIAM A. BARTON, EL INFATIGABLE STEVE CRANMER, DANIEL GELON, MARV LESTINA, JAN STUMBO, GRAHAM R. THEOBALDS,
STEPHEN TROW, LYNN WILLIS Y AL NUEVO GRUPO DE USENET ALT.MAGICK

VERSIÓN EN CASTELLANO (2017): ÁNGEL CONTRERAS Y ABDUL ALHAZRED.
AYUDA DE REVISIÓN: DEMONLORD, MANEL8, SECTARIO Y WALLACE MCGREGOR.

La Aurora dorada es una publicación de Pagan Publishing para el juego de rol *La llamada de Cthulhu*™. Este es un trabajo de ficción. Cualquier similitud con personas o sucesos actuales o pasados es pura coincidencia y no intencionada, excepto cuando se describen bajo contexto histórico. *La llamada de Cthulhu*™ es un juego de horro y maravilla marca registrada de Chaosium, Inc. "Introducción", "Reuniones y lugares de reunión", "La biblioteca y el cifrado", "Otros misterios de la Aurora dorada" y "Bibliografía y lecturas recomendadas" son ©1996 de Alan Smithee. "Historia de la Aurora dorada para el Guardián" y "Historia de la Aurora dorada para los jugadores" son ©1996 de Garrie Hall. "Miembros importantes", "Creando investigadores victorianos", "Plan de estudios de la orden externa" y "Plan de estudios de la orden interna" son ©1996 de Garrie Hall y Alan Smithee. "El plano astral", "El único y futuro rey", y "Sheela-na-gig" son ©1996 de Garrie Hall, Alan Smithee y John Tynes. "La llamada de Cthulhu y la Aurora dorada" y "La habitación del más allá" son ©1996 de John Tynes. "Ni el Infierno siente tanta ira" es ©1996 de Steve Hatherley. "La música de la noche" es ©1996 de Scott Aniolowski. Las ilustraciones de la portada y del interior son ©1993, 1994 de John T. Snyder. Las citas de otras fuentes son © de sus autores respectivos. Todo los demás, incluidos los logos de La aurora dorada y Pagan Publishing son ©1996, 2016 de Tynes Cowan Corporation. Salvo para revisión, ninguna parte de esta obra puede ser reproducida por ningún medio sin el permiso correspondiente de los titulares de los derechos de autor, con excepción de las páginas 155-191 que pueden ser fotocopiadas para uso personal. Los propietarios del copyright conservan los derechos en todo el mundo. Para cualquier pregunta o comentario o si desea un catálogo gratuito, escriba a: Pagan Publishing, 4542 18th Ave. NE#4, Seattle, WA 98105-4232, USA, o escriba un correo electrónico a PAGANPUB@AOLCOM. "Si murió en Memphis, ¡no ha sido genial!"

Edición PDF en castellano de marzo de 2017, versión amateur sin ánimo de lucro.

CON LICENCIA DE CHAOSIUM, INC
ISBN 1.887797.02.5





Introducción

Por Alan Smithee

"La licencia poética puede ser personada en quienes relatan historias extraordinarias."

- Eliphas Lévi

Este libro es una crónica de la Orden herética de la Aurora dorada, tal vez la sociedad de magos más famosa de la historia. Guardián y jugadores aprenderán aquí buena parte de la historia, a menudo desconcertante, de la orden: sus espurios inicios, sus fascinantes miembros, sus enseñanzas mágicas y los últimos conflictos que condujeron a su división y desaparición. Como miembros de la orden, los investigadores se verán directamente involucrados en estos eventos. Durante ese proceso, conocerán a gente intrigante como el poeta y dramaturgo irlandés William Butler Yeats y al infame mago Aleister Crowley.

Se pretende que toda la sección Recursos sea para el Guardián. Los apéndices B, C, D y E son para los jugadores, y de hecho comprenden todo el material que los jugadores pueden leer de este libro. Los apéndices, así como las ayudas, pueden ser fotocopias y entregadas a los jugadores. Dicho material se encuentra al final de este libro, por lo que si un jugador tiene que consultar alguna de esas páginas durante el juego, le resultará fácil hacerlo sin ver los muchos secretos que contienen las páginas anteriores.

Este libro también contiene cuatro escenarios (obviamente, solo para el Guardián). La aventura *La habitación del más allá* está diseñada para un grupo de investigadores recién creado e iniciado en la Aurora dorada. Inspirada en la obra de H. P. Lovecraft *Desde el más allá*, esta aventura mete de lleno a los investigadores en la secta, confiriéndoles un conocimiento muy particular y un poderoso aliado: el mencionado W. B. Yeats, quien participa en el escenario y que actúa como una especie de mentor para el grupo en futuras aventuras.

Ni el Infierno siente tanta ira es la historia desesperada y dramática de una familia maldecida y un antiguo mal. Está diseñada para investigadores más experimentados, siendo una buena o segunda aventura para el grupo. También establece una trama mayor para el libro: el regreso del gran héroe inglés, Arthur Pendragon. Aquí, sin embargo, Arthur es un guerrero despiadado y carente de ética, nada que ver con el piadoso y caballeroso monarca de la tradición. A este respecto, hemos intentado basar al rey Arturo en fuentes históricas en lugar de en las historias tergiversadas por los bardos continentales. Las intenciones del rey Arturo se detallan en la sección Recursos (*El único y futuro rey*) y pueden ajustarse a escenarios futuros creados por el Guardián.

La música de la noche es un viaje hasta París, donde una noche de entretenimiento en el legendario Palacio de la ópera de París acaba en asesinato. El extravagante autor Gaston

Leroux hace entrar en conflicto a los investigadores con el legendario fantasma de la ópera, quien no se trata de una persona, sino de dos. Este escenario también revela los secretos del personaje creado por H. P. Lovecraft, Erich Zann, cuando era un joven músico en el *Palacio de la ópera* y tuvo aquel terrible encuentro con lo desconocido.

Sheela-na-gig es para su uso en campaña, y debería jugarse cuando el grupo haya pasado por las demás aventuras. En esta, el resucitado rey Arturo está listo para dar su primer paso hacia su objetivo de reinar el imperio británico, y vengarse de sus viejos enemigos: los cristianos. A pesar de que este escenario posiblemente pueda resolverse en una sola sesión, los investigadores habrán de actuar rápidamente y poner fin a la cábala del rey Arturo (muriendo alguno durante el proceso).

Los libros de Chaosium *Oscuros designios* y *Sacraments of Evil* están compuestos por escenarios desarrollados en la década de 1890; además, *Green & Pleasant Land* de Games Workshop contiene tres escenarios de los años veinte en Gran Bretaña que pueden adaptarse a la era victoriana. Igualmente, se recomienda encarecidamente *Cthulhu by Gaslight*, por la información que contiene para dirigir aventuras y campañas en la época victoriana. Cuando este libro fue publicado, *Cthulhu by Gaslight* había sido descatalogado y ya no estaba disponible, aunque muchos Guardianes ya lo tendrán en su colección. Aunque Chaosium planea sacar una nueva edición de la obra, nos ha permitido reeditar material clave del libro que los Guardianes necesitan.

La llamada de Cthulhu siempre ha advertido a los Guardianes contra el uso indiscriminado de la magia por parte de los investigadores. Este libro se despega de esa filosofía, porque en este libro los investigadores son miembros de la Aurora dorada y deben estudiar magia de alguna manera. Hemos decidido aceptar que los estudios mágicos de la orden fueron capaces de producir tan excelentes resultados. La mayoría de los poderes mágicos son menores, mientras que otros resultan altamente peligrosos, pero de beneficio limitado al usuario casual. En última instancia, se recomienda al Guardián ajustar la eficacia de estos hechizos para que encajen en su estilo de juego.

En resumen, ofrecemos un libro de magia, mito y misterio. Hemos descrito una sociedad mágica y representado la creciente metrópolis de lo que fuera el Londres victoriano. Creemos que hay horror y suspense, intriga y terror, y no solamente un poco de sorpresa y espanto.



Índice

Introducción.....	5
-------------------	---

Recursos

El Londres victoriano.....	9
<i>La llamada de Cthulhu</i> y la Aurora dorada.....	18
Historia de la Aurora dorada para el Guardián.....	19
Una cronología de la Aurora dorada.....	29
Miembros importantes.....	31
Reuniones y lugares de reunión.....	40
La biblioteca y el cifrado.....	42
Plan de estudios de la orden externa.....	44
Plan de estudios de la orden interna.....	48
El plano astral.....	54
El único y futuro rey.....	62
Otros misterios de la Aurora dorada.....	67

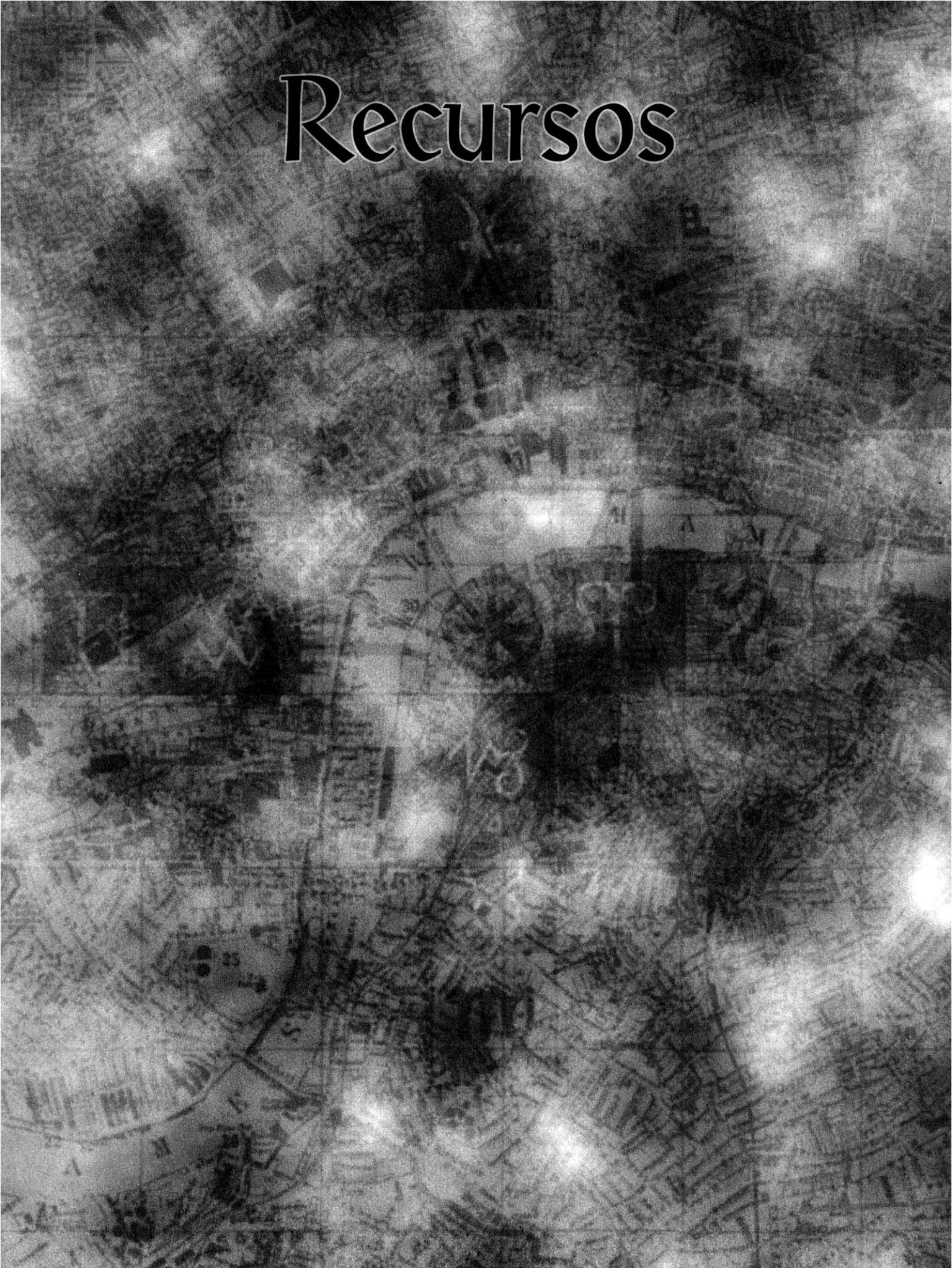
Escenarios

<i>La habitación del más allá</i> , por John T. Tynes.....	71
<i>Ni el Infierno siente tanta ira</i> , por Steve Hatherley.....	87
<i>La música de la noche</i> , por Scott Aniolowski.....	107
<i>Sheela-na-gig</i> , por John Tynes, Garrie Hall y Alan Smithee.....	135

Apéndices

Apéndice A: Bibliografía y lecturas recomendadas.....	164
Apéndice B: Historia de la Aurora dorada para los jugadores.....	167
Apéndice C: Creando investigadores victorianos.....	171
Apéndice D: Plan de estudios de la orden externa (versión para los jugadores).....	175
Apéndice E: Plan de estudios de la orden interna (versión para los jugadores).....	179
Apéndice F: Miscelánea.....	183
Apéndice G: Ayudas para los jugadores.....	189
Apéndice H: Calendarios y notas.....	197

Recursos





R E C U R S O S

El Londres victoriano

Por William A. Barton

Londres, centro del gran Imperio británico, fue la ciudad más grande e importante durante la década de 1890. La ciudad de Sherlock Holmes, H. G. Wells, Jack el destripador, Gilbert y Sullivan y hogar de millones más. Desde la distancia, siempre la vemos oscura, cubierta de niebla, con misterios y aventuras acechando a la vuelta de la esquina, al cruzar el puente... o tal vez en los kilómetros de alcantarillado interconectado que forman un laberinto subterráneo.

La población de Londres y su periferia había alcanzado aproximadamente seis millones y medio de almas en la década de 1890. Un número significante vivía en el aglutinado East End. Londres se dividía en 28 distritos metropolitanos, cada uno gobernado por su propio alcalde o administración, más la ciudad (la ciudad histórica de Londres en el centro de la metrópolis) que se encontraba municipalmente separada con su propio gobierno, encabezado por el alcalde mayor. Muchos distritos colindantes se consideraban parte de Londres, aunque no oficialmente a nivel administrativo.

El East End de Londres (situado al este de la ciudad) era la sección comercial y lucrativa de la metrópolis, albergando muelles, la Bolsa, el Banco de Inglaterra, la Casa de la moneda, la Central de correos y otros edificios públicos. El West End era más exclusivo, donde los ricos y la clase alta tenían sus viviendas, y donde se localizaba el centro del gobierno del imperio. Aquí estaban Whitehall, el Parlamento, el Palacio de Buckingham, la Abadía de Westminster, y ciertos adornos culturales y científicos como el Museo británico y el Royal Albert Hall. Las lujosas casas de la aristocracia situadas en el West End contrastan enormemente con los cuchitriles más pobres y atestados del East End, particularmente en la zona de Whitechapel y Spitafields. El norte de la ciudad lo formaban hogares comparativamente cómodos de la clase media baja, mientras que al sur del Támesis (Surrey) había moradas modestas cerca del río, pero más modernas cuanto más al sur. A pesar de que se contaban con recursos, Londres no contaba con un sector manufacturero específico: en toda la región no podían encontrarse fábricas ni talleres.

A pesar de que los mapas muestran únicamente las calles principales y localizaciones aproximadas, las direcciones exactas, puntos concretos y similares no deberían ser necesarios, pues estos mapas son para jugar, no localizaciones de impacto de artillería. Debería ser suficiente para un investigador saber que está cruzando la calle del Museo británico, en callejón Buck's Row de Whitechapel, en un viejo almacén de Limehouse al norte de los muelles West India, o en la casa de un médico en



Monumento conmemorativo de Temple Bar en el Palacio de justicia

Kensington, cerca de Hyde Park. Las demás localizaciones dependen de la imaginación: esto es un juego, y el propósito principal es pasarlo bien, y no ahondar en detalles. De todos modos, Londres tenía y tiene tal cantidad de callejones, callejuelas, bares, restaurantes, tiendas, hoteles, tabernas e iglesias que cualquier localización que se escoja será la correcta. Dado el alcance cósmico de los Mitos, debieran estar suficientemente cerca.

Partes de Londres

El mapa de las páginas 10 y 11 muestra la mayor parte de Londres. Todas las zonas descritas a continuación están allí señaladas.

Isla de los perros: Una amplia península formada por un recodo del Támesis, lugar de los muelles West India y de otros muchos muelles de menor tamaño así como almacenes. Al este de la isla se encuentran el Victoria Dock y el Albert Dock, el Arsenal real y los pantanos de Plumstead.

Kensington: Este distrito metropolitano era residencial, para las clases medias y altas. Muchos doctores vivían aquí, incluyendo a Sir William Gull, médico de la reina Victoria.

Lambeth: El distrito más al oeste en la parte de Surrey; la sección más pobre justo al sur del río era conocida como Kennington.

Limehouse: Incluye el barrio chino, muelles y naves, así como fumaderos de opio y otros establecimientos de dudosa reputación; la vida era barata en esta zona de clase baja. En años futuros, la ficticia Limehouse se hizo famosa porque allí se encontraba el cuartel general del Dr. Fu Manchú y de su organización Si-Fan de matones, asesinos y demás.

Paddington: Un área mayormente residencial, para las clases medias y altas, localizada al norte y al noroeste de Hyde Park.

Rotherhithe: La región norte del vecindario de Bermondsey, con la mayor parte de los muelles de Surrey, incluyendo los Muelles comerciales de Surrey. También se trata de un distrito manufacturero poblado principalmente por estibadores, marineros, barqueros y otras personas que viven del río.

Soho: El barrio de los extranjeros, con un buen número de restaurantes, teatros y salas de entretenimiento.

Spitalfields: Una sección pobre del East End, donde se concentran los inmigrantes.

St. John's Wood: Un distrito residencial muy moderno justo al norte de Regent's Park.

St. Marylebone: Un zona comercial y residencial para la clase media llena de pisos y tiendas al sur de Regent's Park. Es muy conocido el Museo de cera de madame Tussaud y el número 221B de la calle Baker, residencia de Sherlock Holmes.

Southwark: Un distrito pobre y superpoblado situado justo entre el Támesis y la ciudad. La mayoría de su población trabaja en las fábricas y muelles que hay junto al río.

La ciudad: El centro financiero de Londres, y la parte más antigua de la ciudad, siendo el asentamiento original romano de Londinium. Dentro de sus límites, los cuales iban del Templo al este hasta la Torre de Londres al oeste, están el Banco de Inglaterra, la Central de correos y otras estructuras importantes. La ciudad es también hogar de los cockney, cuya forma de hablar podía oírse a diario entre la de financieras más



Un artista y su modelo en el Soho

cultos.

Westminster: Sede del gobierno, extendiéndose desde Hyde Park al oeste hasta el centro en el este, y localización de los puntos más conocidos de Londres, tales como la Abadía de Westminster, Scotland Yard, el Big Ben, las oficinas del gobierno y el Parlamento, así como buena parte de las embajadas extranjeras.

Whitechapel: El East End, donde los pobres y los miserables se apiñaban en edificios decrepitos o portales, sobreviviendo como mozos, vendedores ambulantes, delincuentes, prostitutas, mendigos y cartoneros. Estas eran las principales víctimas de Jack el destripador.

Fuentes de información

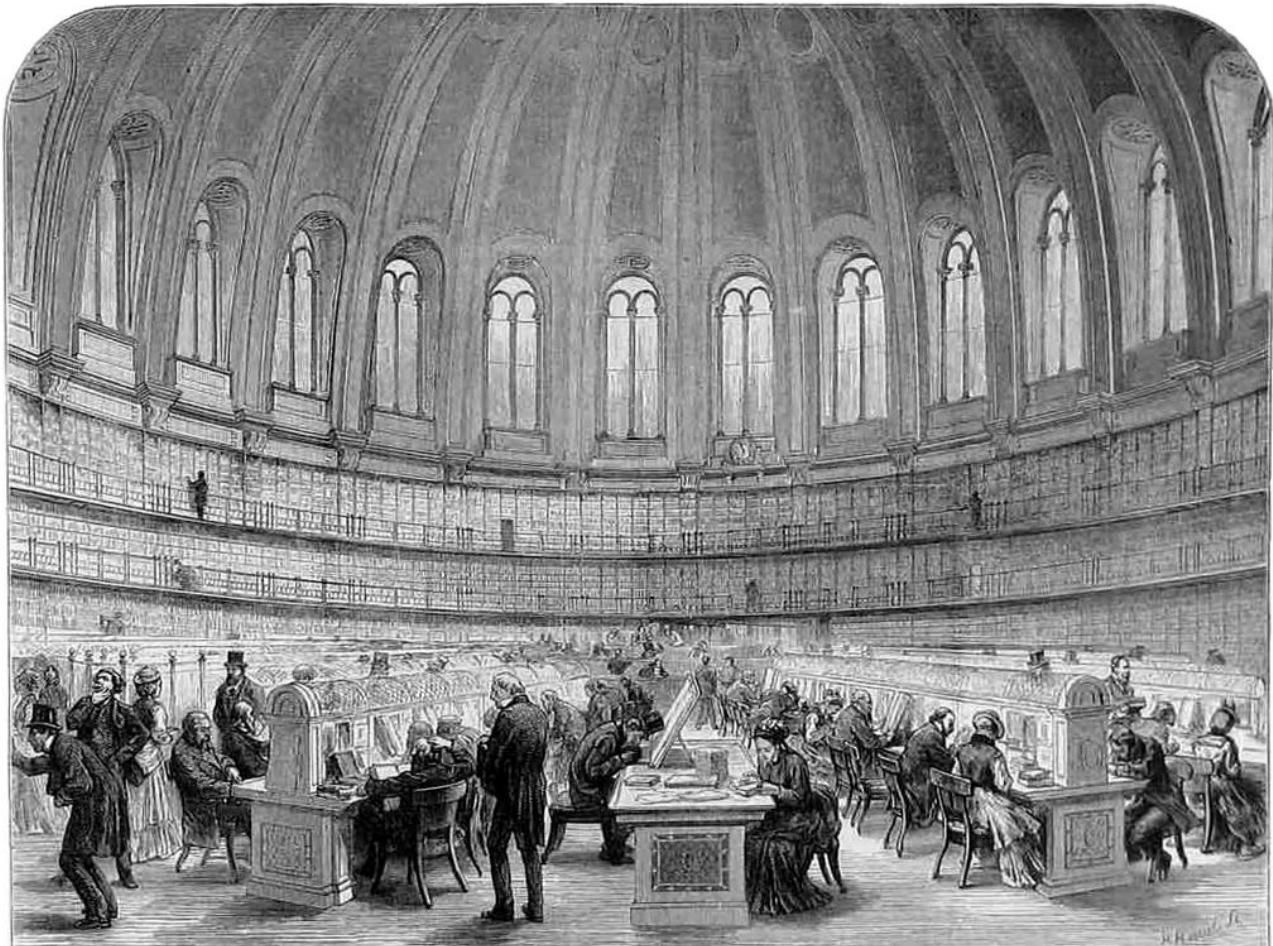
Aquellos investigadores que busquen ciertos datos en el transcurso de un escenario disponen de una rica variedad de opciones en Londres, las cuales van desde los recursos académicos de Scotland Yard hasta muchas otras. Las más importantes se resumen a continuación.

La Casa Somerset y el Registro eran fuentes excelentes de información pública y privada (criminal, civil y política). Los colegios de abogados podrían ofrecer datos a los letrados y los

notarios de la metrópolis, por lo que un investigador puede que necesitase tirar Derecho para tener acceso a ellos. Scotland Yard posee un extenso archivo de informes criminales, pero tendrán que superarse los mismos obstáculos. Aunque se tenga éxito en Scotland Yard, los informes son difíciles de localizar en los primeros años de la década, debido al desorden causado por el traslado al Nuevo Scotland Yard entre 1889-1991.

Londres contaba con numerosas bibliotecas públicas, abiertas entre semana de 8 ó 10 de la mañana hasta las 9 u 11 de la noche, abriendo algunos domingos de 3 a 9 de la tarde. Todas tenían salas de lectura gratuitas, pero los libros se prestaban únicamente a los residentes del distrito que contaban con la recomendación de un contribuyente. Algunas bibliotecas eran para miembros de pago, con unas tasas anuales que iban de los 28 chelines a las 3 libras y 3 chelines (la tasa de la Biblioteca de Londres en la plaza San Jaime). Algunas, como la Biblioteca de Londres, requerían el respaldo de un miembro. Para los libros de lengua extranjera, la biblioteca privada Rolandi, en la calle Oxford, contaba con un total de 300.000 volúmenes.

Colecciones especiales que requieren admisión pero que no incluyen tasas por el uso de la sala de lectura son el Museo



Interior del Museo británico

británico (20.000 volúmenes en la Sala de lectura, amén de otros por el resto del museo), la Biblioteca de la Universidad de Sion en el dique del Támesis (con 66.000 volúmenes se trata de la biblioteca teológica más importante de Londres), y la Biblioteca de la Oficina de patentes en la calle Chancery (abarrotada de diarios científicos y transacciones de sociedades instruidas).

En Londres había muchas salas de lectura y bibliotecas privadas. Las tasas de admisión iban de 1 a 2 peniques en la puerta, y hasta 3 libras al año. Entre las hemerotecas se encontraban la Agencia central de noticias y las Salas de noticias de la ciudad, ambas en Ludgate Circus, y la Street's Colonial y las Oficinas centrales de prensa, cerca del Hotel Lincoln. Los muchos periódicos mantenían un archivo, normalmente no accesible por el público. Los investigadores podrían acceder mediante un contacto o una tirada de Crédito.

Para establecer la entrada y salida de sospechosos en barco, los investigadores tendrán que consultar los informes de cada una de las líneas navieras y el registro portuario de cada muelle. No existía una agencia encargada de todo esto hasta que se creó la Autoridad portuaria de Londres en 1909. La entrada y salida de barcos podía hallarse en la mayoría de periódicos. Individualmente, las oficinas de la Compañía oriente y pacífico se situaban al final de Pall Mall; la Compañía de vapores Aberdeen estaba en el centro. Las líneas transatlánticas, como la Compañía naviera Guion, operaban en las afueras de Liverpool, con sus oficinas y registros centrales allí, aunque normalmente también mantenidas por sedes menores en Londres.

Información sobre viajes en tren podía obtenerse en las terminales de Londres en los casos de las compañías locales (la



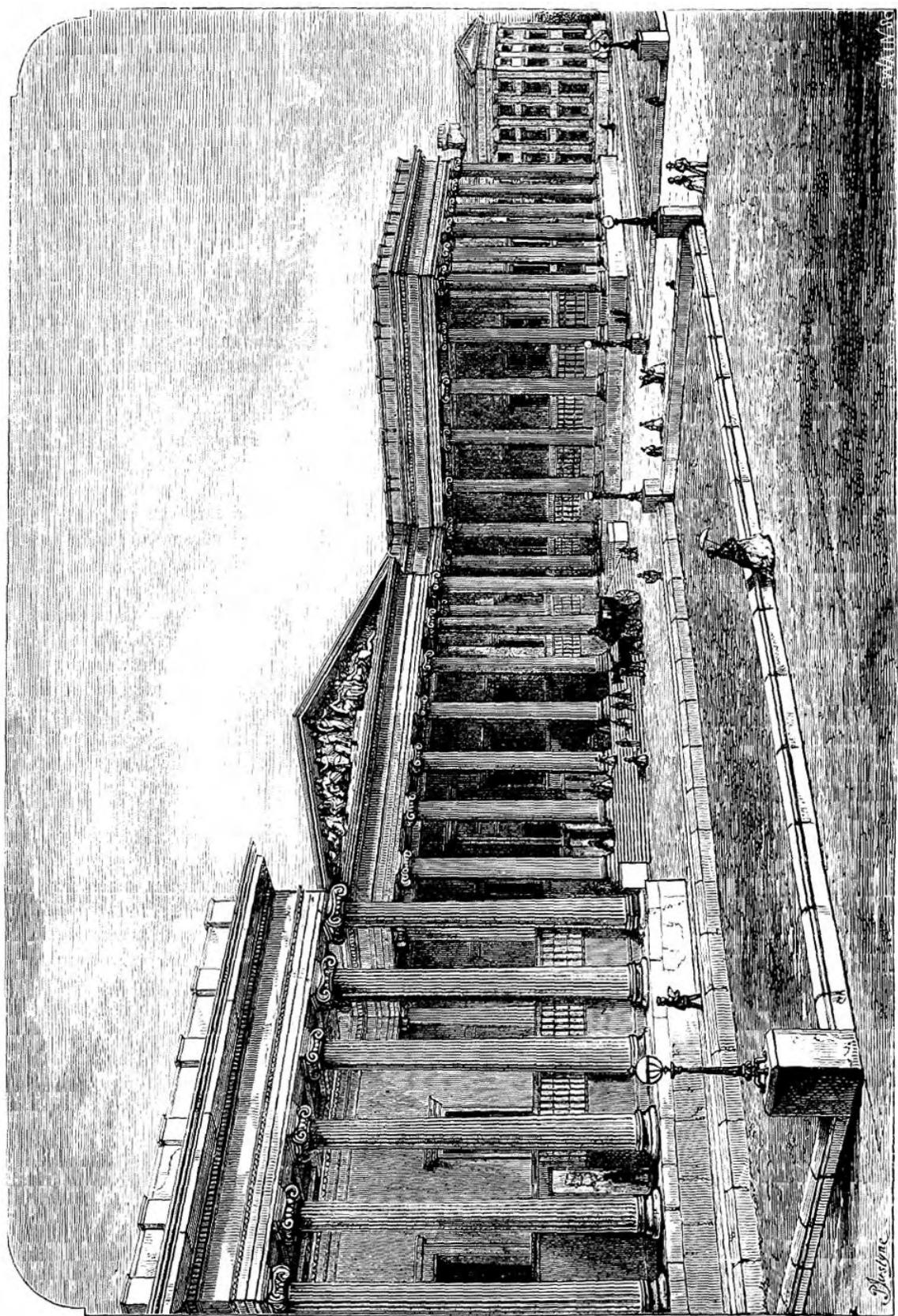
Símbolo de la Aurora dorada

Compañía ferroviaria metropolitana, por ejemplo, estaba localizada en la estación de la calle Baker, cerca del museo de madame Tussaud). Información sobre usuarios de taxis podía obtenerse en las estaciones de taxis, donde los taxistas dejaban sus vehículos cuando estaban fuera de servicio.

Había muchas obras de referencia muy útiles. *La Guía ferroviaria Bradshaw*, publicada mensualmente, era la mejor fuente de información acerca de horarios ferroviarios. *El Directorio de Londres*, el *Kelly's* de 3.000 páginas, o el menos grueso *Morris's*, recogían todos los residentes y establecimientos comerciales de Londres. En el directorio telefónico de Londres aparecían los suscriptores. *El Diccionario de biografía nacional* era como el *Quién es quién* actual, ofreciendo una breve biografía de personajes importantes del imperio. Tanto el *Directorio médico* como el *Registro médico* aportaban datos sobre médicos. El *Directorio clerical Crockford*, publicado anualmente, hacía lo propio con el clero. Información

sobre la nobleza podía encontrarse en *Títulos ilustrados Debrett*, y *Títulos de cortesía de Reino Unido, Gran Bretaña e Irlanda*. *La gaceta del mundo* o un volumen similar proveía datos acerca de los extranjeros residentes. Resultados de encuestas y sondeos podían conseguirse en E. Stanford's, en Charing Cross, el agente oficial londinense de la Oficina inspectora real. Londres también cuenta con muchas librerías aunque, naturalmente, aquellas que contienen volúmenes relacionados con los Mitos tienden a estar escondidas en los laberínticos callejones de la metrópolis.

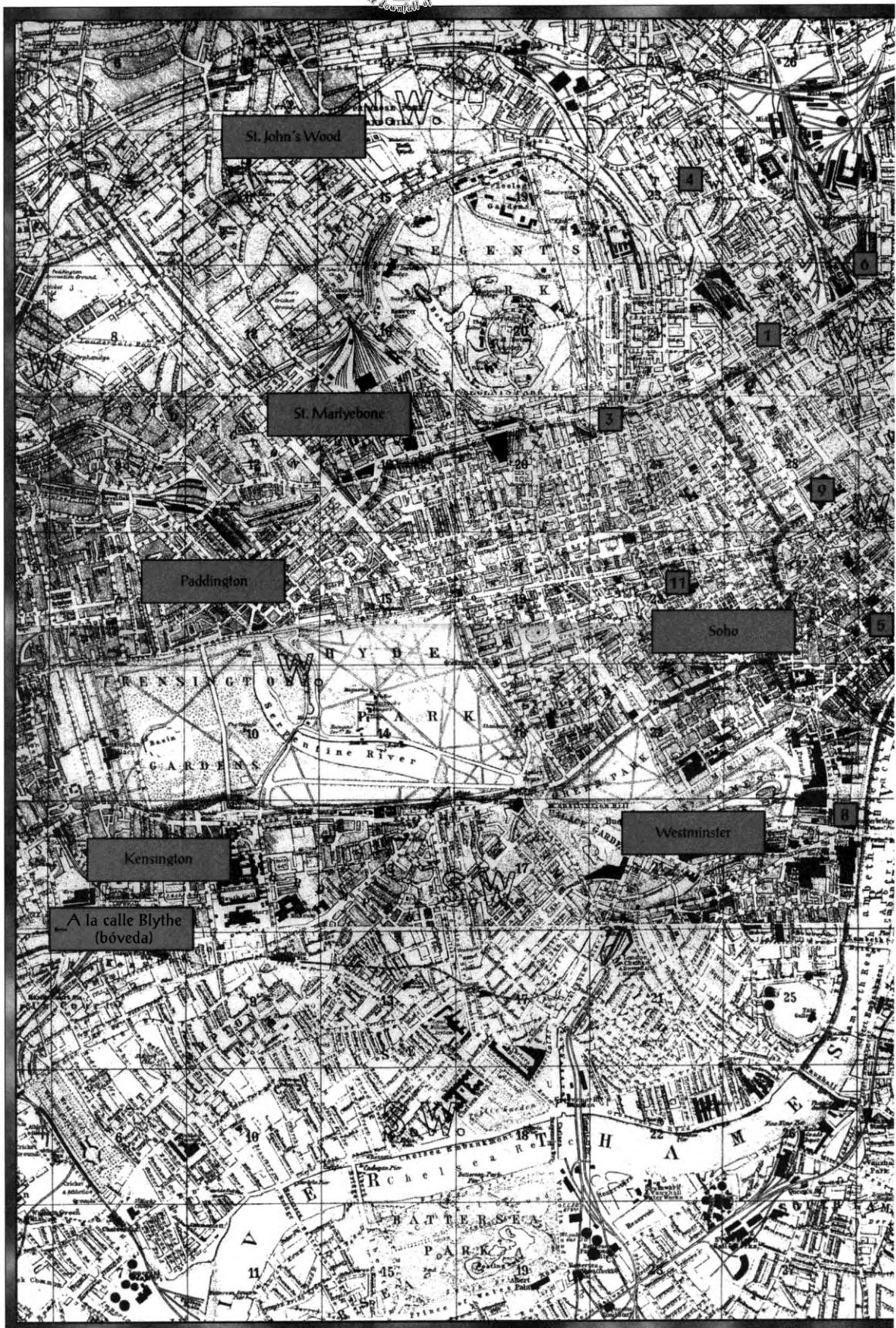
Por último, los Guardianes siempre deberían sentirse libres de inventar nuevos libros de referencia que sirvan para mantener el espíritu de aquella época en el juego.



El Museo británico de Londres

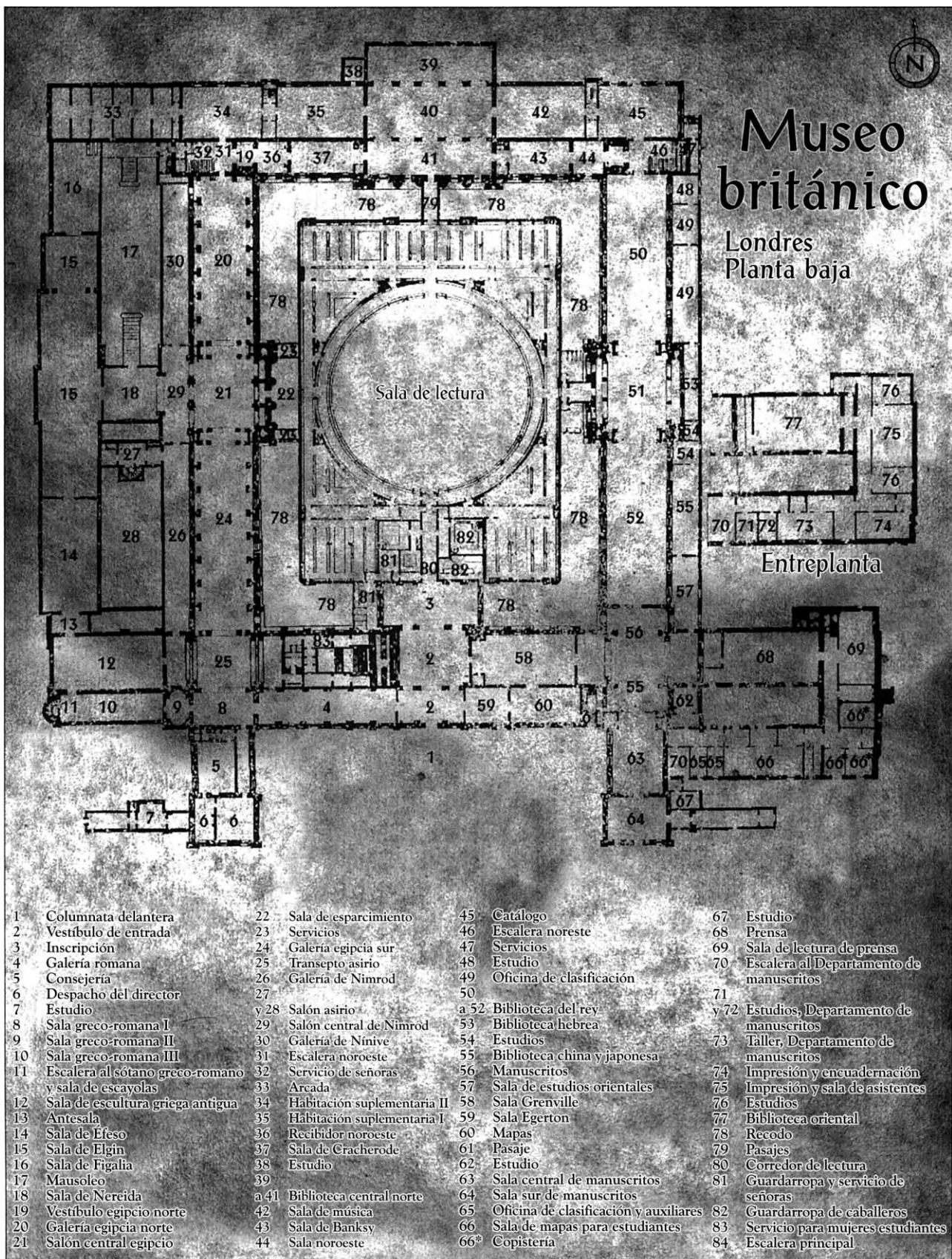
Lugares relevantes

- 1 Mark Mason's Hall (punto de reunión de La Aurora dorada)
- 2 Thavies Inn (bóveda de la orden interna)
- 3 Calle Clipstone (bóveda de la orden interna)
- 4 Plaza Oakley (bóveda de la orden interna)
- 5 Constantine's (restaurante)
- 6 Hotel Railway (cita con Jacob Black)
- 7 Casa Somerset (registro)
- 8 Scotland Yard
- 9 Museo británico
- 10 Catedral St. Paul
- 11 El convento





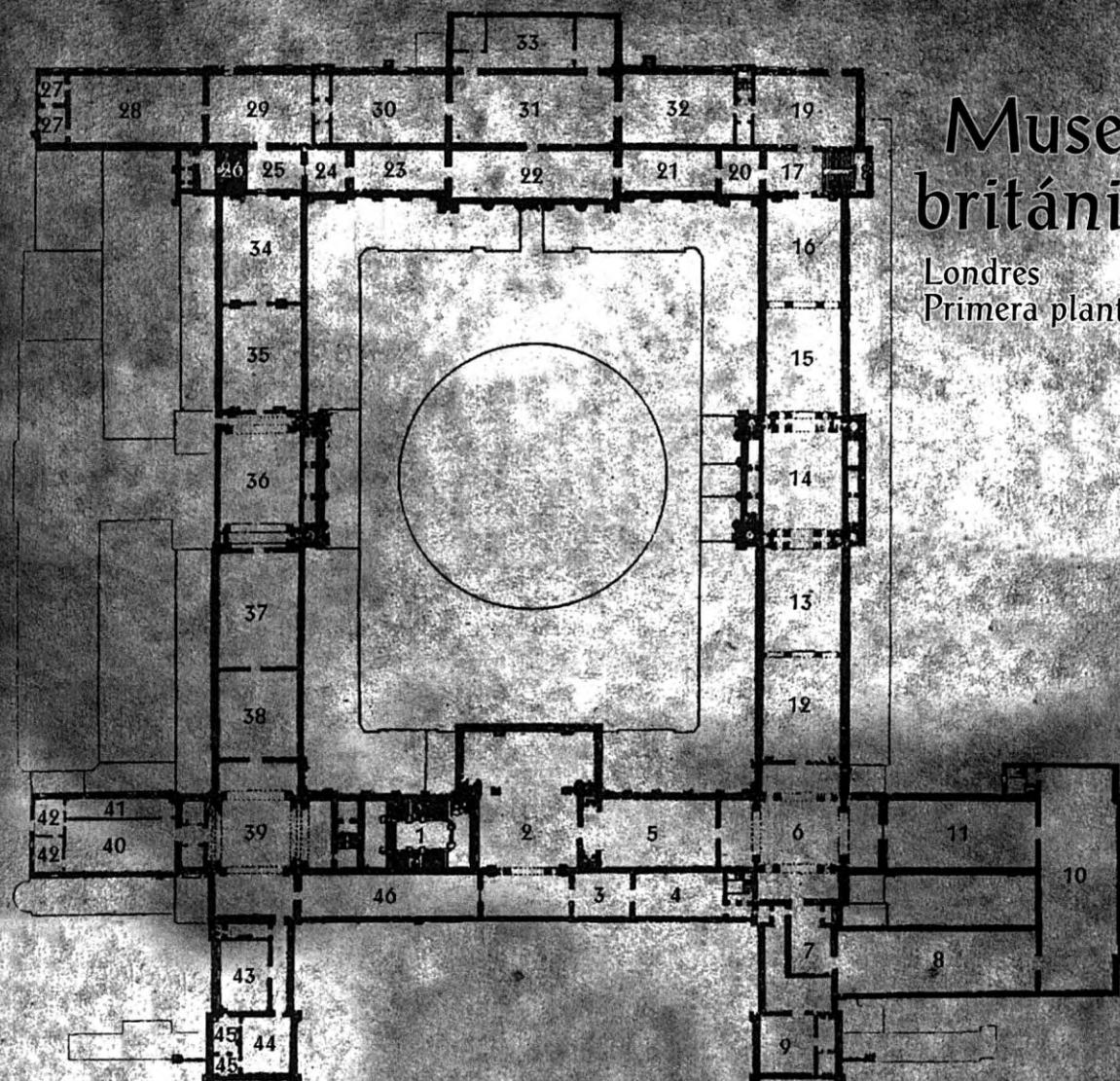
Notas





Museo británico

Londres
Primera planta



- | | | | |
|------|--|----|-----------------------------------|
| 1 | Escalera principal | 27 | Estudios |
| 2 | Salón central | 28 | Sala egipcia I |
| 3 | Sala anglosajona | 29 | Sala egipcia II |
| 4 | Legado de Waddesdon | 30 | Sala egipcia III |
| 5 | Sala medieval | 31 | Sala egipcia IV |
| 6 | Salón asiático | 32 | Sala babilonia y asiria |
| 7 | Antesala de cerámica inglesa | 33 | Estudios y sala de estudiantes |
| 8 | Galería de vidrios y cerámica | 34 | Sala de vasijas I |
| 9 | Estudios | 35 | Sala de vasijas II |
| 10 | Galería de dibujos y grabados | 36 | Sala de vasijas III |
| 11 | Sala para estudiantes de dibujos
y grabados | 37 | Sala de vasijas IV |
| 12 | | 38 | Sala de bronce |
| a 16 | Galería etnográfica | 39 | Sala de Itálica |
| 17 | Rellano noreste | 40 | Sala de monedas y medallas |
| 18 | Escalera noreste | 41 | Corredor |
| 19 | Sala americana | 42 | Estudios |
| 20 | | 43 | Sala de gemas y oro
ornamental |
| a 24 | Galería norte | 44 | Sala de estudiantes |
| 25 | Rellano noroeste | 45 | Estudios |
| 26 | Escalera noroeste | 46 | Sala de terracotas |

R E C U R S O S

La llamada de Cthulhu y la Aurora dorada

Por John Tynes

Este libro es muchas cosas, pero hay una que ciertamente no es: una recreación exacta de lo que le hubiese gustado a un miembro devoto de la Orden esotérica de la Aurora dorada en el Londres victoriano. Esto puede sonar raro, o decepcionante, puesto que uno esperaría que este libro fuese tan exacto como fuera posible. Pero hemos decidido centrarnos en la gente y la historia de la Aurora dorada en lugar de en sus ceremonias, cosmología y esoterismo. Además, los investigadores se verán implicados en una amplia variedad de aventuras típicas de *La llamada de Cthulhu*, algo que resultará extraño a los miembros de la orden.

Aquellos que teman lo peor pueden agarrarse al siguiente hecho: no hemos insertado algunas bases dudosas de los Mitos en la orden ni sus enseñanzas. No encontrarás el Necronomicón en las estanterías de la Bóveda de adeptos, ni descubrirás la terrible verdad de que los miembros eran en realidad seguidores de los Dioses exteriores que adoraban a Nyarlathotep. La Aurora dorada estaba firmemente enraizada en la magia hermética (y, de hecho, sus creencias eran mucho más herméticas y paganas que las de hoy día), y no tendría sentido manipular lo que eran y hacían.

Así que... ¡en qué nos hemos desviado de la realidad? Lo primero y más importante, el Guardián y los jugadores deberían entender que este libro usa la Aurora dorada como estructura narrativa para la interpretación en aventuras de *La llamada de Cthulhu* en la era victoriana. Aunque la orden contaba con numerosos rituales y ceremonias, no encontrarás aquí ninguna. A pesar de que la orden tenía muchas creencias mágicas y un elaborado panteón cósmico, encontrarás muy poco aquí sobre eso. Y aunque poseían una amplia variedad de símbolos, signos, gestos y cosas similares, hallarás muy poco en estas páginas. Estas cosas tienen poco que ver con las aventuras de *La llamada de Cthulhu*; y las demás minucias (como cuál es el dentista del investigador, el juego de críquet del sábado, y cuántas veces vas al baño) son cosas que ni aparecen. Jugar una campaña en la que los investigadores siguen la senda de la iluminación de la Aurora dorada resultaría mucho más entretenida para la mayoría de la gente que perseguir la senda de la iluminación en el libro de Nornam Vincent Peale *El poder del pensamiento positivo*. La iluminación personal es cosa de la vida real; en una narrativa de rol, es difícil evitarlo y posiblemente no sea muy entretenido semana



Esto nunca sucedió en la auténtica Aurora dorada



sí y semana no.

¿Y qué queda? Afortunadamente, mucho. En este libro, la orden es el motivo por el cual los investigadores tienen conocimientos de lo oculto, y por el que se ven inmiscuidos en aventuras esotéricas. Sirve de herramienta a través de la cual los investigadores pueden adquirir conocimiento oculto (y hasta magia) con el paso del tiempo. Aporta fuentes de saber y consejo de los libros y las personas que no pueden ser encontradas en los quioscos ni en el Museo británico siquiera. Por último, aporta un telón de fondo dramático para el desarrollo de excitantes aventuras, incluso ofreciendo partes emocionantes en ciertos puntos de su historia.

La historia de la Aurora dorada es fascinante, y ofrece un montón de ideas para los Guardianes. Como la sección de la historia demostrará, la Aurora dorada era más que una organización activa con una sorprendente cantidad de políticos, luchas internas y magia. Los investigadores pueden ser atraídos por estos eventos o sencillamente ser meros espectadores, es cosa del Guardián. Hemos aportado información más que suficiente para que el Guardián dirija una campaña centrada en las intrigas de la orden, pero una campaña así deberá jugarse rápida y libremente, con acontecimientos que marquen una nueva dirección basándose en las alianzas e implicación de los investigadores (una campaña en la que los investigadores se pongan del lado de W. B. Yeats resultaría drásticamente distinta si se ponen del lado de S. L. MacGregor Mathers). Hemos decidido incluir escenarios que usen la orden como punto de entrada, pero que no trata directamente con la historia de ésta.

A parte de dar una lección de historia, este libro también presenta el currículo de la Aurora dorada a grandes rasgos,

con especial atención a aquellas cuestiones relacionadas con *La llamada de Cthulhu*. Los investigadores que sean miembros de la orden tendrán la oportunidad de aprender nuevas habilidades esotéricas, de vivir la experiencia de viajar por el plano astral y de dominar varias cualidades mágicas que resultarán muy valiosas en el transcurso de una aventura de *La llamada de Cthulhu*.

Además, encontrarán los perfiles de los grandes miembros de la Aurora dorada, nuevas habilidades, una guía completa de creación de personajes en la década de 1890, y un sistema nuevo para interpretar duelos con espada en *La llamada de Cthulhu*.

Los puristas de la Aurora dorada podrían no estar de acuerdo en que en este libro no se discuta el sistema de creencias de la orden, su simbología, cosmología y otras cuestiones. Como se ha mencionado, dicho material simplemente se encuentra más allá de las pretensiones de esta obra. Para hacer justicia a esas cuestiones serían necesarias cientos de páginas, porque la instrucción de la Aurora dorada acerca de ellas era asombrosamente enorme. Afortunadamente para el aspirante a adepto, ya hay disponible un libro de cientos de páginas titulado *La Aurora dorada*, de Israel Regardie, el cual se cita en la bibliografía. Esa obra contiene todos los rituales, ensayos, simbologías y tareas utilizadas por la orden, y más, todo lo que uno necesitaría para desarrollar un currículum real de la Aurora dorada. Tiene más de ochocientas páginas, y al echarle un vistazo rápido debería quedar claro por qué, en este libro, nos hemos centrado en la narrativa y el dramatismo potencial inherente a la orden misma en lugar de en las minucias esotéricas y cósmicas contenidas en sus enseñanzas. ¡Que no haya animadversión!

R E C U R S O S

Historia de la Aurora dorada para el Guardián

Por Garrie Hall

La historia de la Aurora dorada está tan envuelta en el mito como conocimiento oculto conferido a sus miembros. Son muchas las historias sobre titánicas luchas mágicas entre sus facciones, pero existen pocas evidencias que sugieran bajas en los bandos. Como ya veremos, las luchas de poder dentro de la orden fueron con armas un tanto prosaicas, más bien propias de una sala de juntas o de una serie de televisión que de una sociedad secreta de magos. La principal fuente de información utilizada es el libro de Ellic Howe *Los magos de la Aurora dorada*. No se trata de un libro ocultista, y el autor explica en su introducción que él tampoco lo es. Usando las evidencias documentales de la orden y los miembros que han quedado, la obra de Howe ofrece al lector la historia más próxima y veraz de esta

sociedad secreta que nadie quiere encontrar. (Téngase en cuenta, sin embargo, que algunos seguidores de las encarnaciones actuales de la Aurora dorada contradicen las afirmaciones de Howe en varios asuntos, particularmente la validez del manuscrito cifrado y la existencia debatible de Fraulein Spengel y la Aurora dorada alemana).

Numerosos individuos jugaron papeles clave en la historia de la orden en distintos momentos. Más adelante se describen trece miembros de particular importancia o interés. Cuando los nombres de esas personas aparezcan por primera vez, serán impresos en **negrita** con la página de referencia en la que viene su descripción. Muchos otros individuos que no se describen en ninguna otra parte se les coloca una nota al pie explicando dónde fueron mencionados por primera vez.

La otra historia

Apéndice B: *una historia de la Aurora dorada* (versión de los jugadores) es, en esencia, una versión abreviada de esta sección. La información que un miembro en concreto de la Aurora dorada no sabría (como la base inestable de su fundación) no está presente en esta versión, ni ninguna información posterior a 1890, fecha nominal de inicio de la campaña. La versión que ofrecemos aquí es toda la historia, y no debería ser leída por los jugadores.

Orígenes de la Aurora dorada

En 1888, cuando el cambio de siglo estaba próximo, el espiritualismo comenzó a decaer en favor del ocultismo victoriano. Inicialmente, su atención se vio atraída por el misticismo oriental de la Sociedad teosófica de madame Helena Petrovna Blavatsky¹. Para unos pocos, las normalmente cerradas puertas de la francmasonería quedaron brevemente abiertas permitiendo la entrada. Pero con el paso de los años circularon rumores, tanto en los círculos masónicos como teosóficos, acerca de que la antigua y secreta Sociedad de los Rosacruz existía en Inglaterra.

La leyenda de los Rosacruz

La leyenda nos cuenta que Christian Rosenkreuz, nacido en Austria en 1378, fue ingresado en un monasterio alemán por sus padres. Antes de cumplir los diecisiete sabía griego y latín, y él y otro de sus hermanos decidieron peregrinar hasta el Sepulcro sagrado. Desgraciadamente, su compañero de viaje falleció en Chipre, y el joven monje prosiguió hasta Damasco solo.

Allí se enteró de la existencia de los sabios de Damcar en Arabia. Ahora con dieciséis, Rosenkreuz salió en su busca. Recibió una cálida bienvenida en Damcar, como si hubiesen estado esperándole. De aquellos sabios aprendió el árabe y tradujo textos en esa lengua al latín, y también destacó en matemáticas y ciencias naturales. Cuando acabó sus estudios en Damcar, se trasladó a Egipto, luego Fez y al final a España (acumulando más saber secreto en cada sitio). Al final regresó a su hogar en Alemania.

Junto con sus compañeros monásticos recogió todo lo que había aprendido. La Fraternidad de los Rosacruz, como era conocida, tenía que designar a un sucesor al que transmitir tales conocimientos antes de su muerte, para así preservar el saber y la fraternidad. Cuando Rosenkreuz murió en 1484, desapareció la mayoría de sus escritos de la fraternidad, junto con el cuerpo del fundador.

Ciento veinte años después, se realizaron alteraciones en el edificio y se descubrió una tabla de bronce en la que se listaban los miembros de la fraternidad. Cuando se encontró la tabla también se descubrió una bóveda. La bóveda tenía siete secciones, cada una dividida en diez paneles cubiertos con símbolos e inscripciones arcanas. En cada uno de los siete muros había un nicho con un baúl. Dentro de los baúles estaban las obras originales del fundador. En el centro había un altar de piedra, bajo el cual se encontraba la tumba del

cuero sin corromper de Christian Rosenkreuz. Sus seguidores sustituyeron el altar y sellaron la bóveda.

En 1614 aparecieron los Manifiestos rosacruces, donde autores anónimos afirmaban estar actuando en nombre de la fraternidad. En estos documentos se describe la historia de arriba; antes de 1614, no existían pruebas de la existencia de Christian Rosenkreuz.

Las primeras sociedades que se identificaban con el origen de los Rosacruz aparecieron a principios y medianos del siglo XVIII. En 1888 ya existía un grupo ocultista llamado Sociedad Rosacruz de Inglaterra, pero a pesar de su nombre no afirmaban ser auténticos rosacruces.

La génesis de la Aurora dorada

En 1886, el Dr. William Wynn Westcott (pg. 31), miembro de la Sociedad Rosacruz de Inglaterra, se enteró de la existencia de un manuscrito, escrito en cifrado, que recogía los secretos de los Rosacruz. En agosto del año siguiente Westcott había conseguido y traducido el cifrado. Contenía un esbozo de cinco grados masónicos y sus respectivos rituales.

En las hojas del manuscrito halló también la dirección codificada en Alemania de una adepta rosacruz llamada fraulein Sprengel². Le siguió una fluida correspondencia, en la que se enteró de que ella estaba al frente de la Sociedad Rosacruz alemana.

Westcott obtuvo el permiso de Sprengel para fundar la rama inglesa de la Die goldene dammerung (la Aurora dorada). En octubre de 1887 invitó a su compañero masón Samuel Liddell MacGregor Mathers (pg. 32) a que se le

¹Madame Blavatsky (1831-1891) era una escritora y filósofa rusa que ejerció un papel importante en el movimiento espiritualista del siglo XIX. Fundó la Sociedad teosófica de Nueva York en 1875, tras un viaje a India en el que, según afirmó, entró en contacto con líderes espirituales que le enseñaron la historia secreta del mundo y una filosofía de iluminación personal. Entre sus libros más importantes se incluyen *Isis sin velo* (1877), *La doctrina secreta* (1888), *La clave de la teosofía* y *La voz del silencio* (ambos en 1889).

²Anna Sprengel (?-1890) fue, según el Dr. Wescott, la directora de la Die goldene dammerung en Alemania y lo autorizó para formar la Aurora dorada en Inglaterra. Su apariencia en existencia es una incógnita, ya que Mathers acusaría a Westcott de haber escrito las cartas de Sprengel.

uniera y ayudara a aumentar el número de rituales que aparecían en el manuscrito. El triunvirato quedó completo con el **Dr. W. R. Woodman** (pg. 33), mago supremo de la Sociedad Rosacruz británica. Woodman jugó un papel poco importante en la fundación de la orden, pues era conocido por ser estudioso de elementos más oscuros como el simbolismo masónico y la cábala. Aquella orden sobrevivió a pesar de todo gracias a los esfuerzos de Westcott únicamente. Juez de profesión, era, en todos los sentidos, un erudito y un caballero con una fascinación genuina hacia todo lo oculto.

Westcott recibió una carta de fraulein Sprengel autorizándolo para actuar en enero de 1888, y el uno de marzo se firmó una orden creando el Isis-Urania, templo nº 3 de la Aurora dorada. El templo nº 1 era el de Sprengel en Licht, Liebe, Leben en Alemania. El templo nº 2, Harmanoubis, fue un intento fallido anterior de establecer la orden en Inglaterra. Harmanoubis templo nº 2 había sido al parecer responsable de la desaparición de un manuscrito cifrado, prestado por el famoso ocultista Eliphas Levi³. Este templo cesó en sus funciones debido a la muerte de sus directivos.

La Aurora dorada de Westcott tenía menos de templo y más de universidad de lo oculto. Su sistema operante no era muy distinto del de la francmasonería. A diferencia de la francmasonería, no obstante, la Aurora dorada admitía mujeres. Todos los iniciados seguían un plan de estudios de teoría ocultista y una serie de exámenes para progresar en los grados iniciales:

0=0..... Neophyte
 1=10..... Zelator
 2=9..... Theoricus
 3=8..... Practicus
 4=7..... Philosophus
 Portal (este grado provisional no tenía número)

Estos eran los grados externos tomados del manuscrito cifrado. A éstos los seguían los grados internos de la orden, cuyos rituales y enseñanzas eran elaborados por Mathers.

5=6..... Adeptus minor
 6=5..... Adeptus major
 7=4..... Adeptus exemptus

Por último estaban los grados de los jefes secretos, los misteriosos y verdaderos líderes de la orden que aparecían únicamente en el plano astral. Estos grados también eran formados por Westcott, Mathers y Woodman:

8=3..... Magister templi
 9=2..... Magus
 10=1..... Ipssissimus

³Eliphas Levi (1810-1875) fue un ocultista francés muy influyente. Su obra era y es admirada por aquellos interesados en la magia hermética, especialmente el tarot.

Los números asociados con cada grado siguen un patrón, el cual debería quedar claro si se examinan atentamente. Para la orden externa y la orden interna, los primeros números van del 0 al 10; el segundo número es el opuesto en dirección. Estos números representan las diferentes ramas del Árbol de la vida (un concepto de la cabalística judía), y colocados en pares representan varios atributos asociados al árbol que se aplican a los niveles. El nivel 1=10 (Zelator), por ejemplo, estaba ligado al elemento de la tierra (1) y al centro divino de la conciencia humana (10). Esto significaba que el Zelator era un ser del reino mortal, pero también sabedor de que dicho reino era parte de un gran todo divino. En el nivel 10=1 (Ipssissimus) era totalmente al contrario: el Ipssissimus moraba en un reino donde toda sustancia era etérea y transcendente.

Cada grado poseía su propio y único ritual y cada miembro su propio lema (normalmente en latín) que era usado en lugar de su nombre cuando se encargaba de asuntos de la orden. Los miembros que alcanzaban la orden interna adoptaban un nuevo lema, y aprendían de los jefes secretos. Como jefes visibles de la orden, Westcott (Sapere aude), Mathers ('S rioghal mo dhream), y Woodman (Magna est veritas et praevavabat) tenían el grado 5=6.

Fraulein Sprengel (Sapiens dominabitur astros) ostentaba el 7=4 al igual que Non omnis moriar, Deo duce comité ferro y Vincit omnia veritas (jefes secretos de la Aurora dorada en Inglaterra). Los llamados jefes secretos no eran Westcott, Mathers ni Woodman. Aunque en teoría era posible alcanzar los grados de la tercera orden, ningún iniciado alcanzó jamás dichos niveles de poder espiritual.

En 1888 un Neophyte debía pagar 10 chelines por tal privilegio y se le cargaba una tasa anual de 2 chelines y 6 peniques. Su fajín también costaba 2 chelines y 6 peniques, y una copia del ritual 0=0 5 chelines. También podía adquirir una copia de la historia de la orden por 2 chelines. El ritual en sí tenía matices egipcios y culminaba con una promesa de secretismo y obediencia ante el riesgo de quedar postrado por la voluntad de los jefes secretos. Este efecto se describía como dejar a la víctima como si hubiese "sido alcanzada por una luz cegadora."

Los estudios de la simbología elemental (alquímica y astrológica), el alfabeto hebreo, el cabalista Árbol de la vida, el tarot y la geomancia, se realizaban en todos los grados externos. La única magia práctica que se impartía era cómo crear un pentagrama protector, el cual formaba parte del grado de Neophyte.

Aquellos que ya eran estudiantes de lo oculto solían conocer ya las enseñanzas de los primeros grados, así que progresaban rápidamente hacia la iluminación.

El objetivo de la Aurora dorada no era producir hechiceros poderosos; en lugar de ello, su objetivo era fomentar un desarrollo personal y espiritual entre sus miembros. Este desarrollo seguía la senda de la magia hermética y el saber

Educación en la Aurora dorada

Puesto que la orden estaba concebida como una especie de universidad mágica, la divulgación del conocimiento era parte importante de las actividades de la orden. Como resultado, se hacían lecturas con varia frecuencia, con mucha o una vez al mes durante mediados de la década de 1890, y con menos en los rituales de equinoccio como consecuencia de la disminución de las actividades de la orden.

Las lecturas cubrían un amplio rango de temas mágicos de interés para la orden. Los temas habituales incluían la proyección astral, la alquimia, el uso de la fuerza de voluntad, la psicología esotérica, el misticismo y la adivinación. Algunas lecturas iban dirigidas únicamente a los miembros de la orden interna, ya que sus enseñanzas no eran aptas para los miembros de la orden externa.

No se ofrecen reglas de juego para estas lecturas, porque se asume que la asistencia a tales contribuye a incrementar la habilidad de Ciencias ocultas de los investigadores en cada grado.

Lecturas de conocimiento: Una “lectura de conocimiento” era preparada para cada grado de la orden. Cada una era, esencialmente, un largo ensayo discutiendo todos los temas y saber que el miembro debía conocer para alcanzar el siguiente grado. Esto servía a modo de guía de estudios, para la preparación de los exámenes de cada grado. (No eran lecturas en sí, ya que se distribuían en forma escrita). Para aquellos interesados, todas las lecturas de conocimiento de la Aurora dorada están recogidas en el libro de Israel Regardie *La Aurora dorada*, citada en la bibliografía.

Pergaminos: Otros escritos parte de la educación eran los pergaminos, los cuales eran disertaciones compuestos y enviados a todos los miembros internos de la orden; a menudo eran transcripciones de las lecturas de la orden interna. Se escribieron unos cuarenta entre 1892 y 1897. El Dr. Wescott era el máximo responsable de los pergaminos. Los temas discutidos incluían la práctica de la mágica, pero también la moralidad de las acciones mágicas, la traducción de cífrados secretos y la forma de dibujar correctamente pentagramas con un lápiz y un compás.

oculto en lugar de la del cristianismo o de la Regla de oro. Se esperaba que los miembros de la Aurora dorada fueran estudiosos, sinceros y deseosos de mejorar mente y espíritu a través del estudio y la devoción.

Crecimiento y conflicto

A finales de marzo de 1888 la orden estaba compuesta por nueve personas, reuniéndose regularmente en el Mark Mason's Hall, el refugio de la orden externa ante los turbulentos tiempos que se avecinaban. Para finales de año otra docena se había unido, procedente de la Sociedad de los Rosacruz. En octubre de aquel año, en un intento por contener el flujo constante de afiliaciones a la Aurora dorada, madame Blavatsky formó la Sección esotérica de la Sociedad teosófica.

1888 también fue el año de la fundación de dos templos más de la Aurora dorada, el efímero Templo de Osiris nº 4 en Weston, y el Templo de Horus nº 5 en Bradford. La orden continuó creciendo a lo largo de 1889, y en 1890 sufrió una serie de sucesos significantes para ella y su futuro.

En 1889 Blavatsky prohibió a sus teosofistas ingresar en otra orden secreta. Se estaba forjando una rebelión a pequeña escala, y ella transigió aceptando una “tolerancia mutua” con la Aurora dorada, aceptando a Wescott como miembro de su Sección esotérica.

En marzo de 1890 la orden interna recibió el nombre “La orden de la rosa, el rubí y la cruz de oro”, poniendo de manifiesto su herencia de los Rosacruz. Aquel año también fue testigo de la iniciación a la Aurora dorada de muchos

miembros que jugarían un papel importante en ella, entre éstos estaban **Annie Horniman** (Fortitier et recte, pg. 34), **William Butler Yeats** (Demon est deus inversus, pg. 33) y la actriz **Florence Farr Emery** (Sapientia sapienti dono data, pg. 34).

El engaño

Agosto de 1890 trajo noticias inquietantes de Alemania. Wescott recibió una carta informándole del fallecimiento de fraulein Sprengel. Para empeorar las cosas parecía ser la única que había estado apoyando a Wescott y la rama inglesa de la Aurora dorada, contra los deseos de sus pares. Los jefes secretos del templo nº 1 retiraron su apoyo y la Aurora dorada cortó relaciones con la orden.

Sin embargo, la Aurora dorada se basaba en una ilusión. Toda la correspondencia entre Wescott y Sprengel era, casi con toda seguridad, un engaño del mismo Wescott. Como Lovecraft, Wescott mezcló realidad y ficción para contribuir a la credibilidad y a los fascinantes mitos. Luego, con la ayuda de Mathers y probablemente la de Woodman también, Wescott inició una campaña para atraer iniciados del calibre que quería.

No cabe duda de que el manuscrito cifrado existió antes de que fuese encontrado por Westcott, pero no era tan antiguo, sino que posiblemente databa de mediados del siglo XIX. Es imposible decir si era original o una copia de una obra más antigua. En cualquier caso, había poco en él para confirmar el origen de los Rosacruz. A pesar de ello Westcott y Mathers crearon una de las sociedades ocultistas más influyentes de la historia.

Días felices

En 1891 muchos miembros de la orden alcanzaron el punto a partir del cual podían ser iniciados en la orden interna. Mather creó nuevos rituales, y se construyó una réplica de la bóveda de Christian Rosenkreuz bajo Thavies Inn, en Holborn Circus.

En 1892 la bóveda se trasladó a la calle Clipstone. Aquél no fue el único aspecto que modificaría la orden interna en ese año. Woodman falleció en 1891 y, para sorpresa de los miembros veteranos, no fue reemplazado por un nuevo dirigente. Justo después de su muerte, Mathers (ahora viviendo en París) reestructuró la orden interna nombrándose único jefe. Su mandato había sido pasado por los jefes secretos de la tercera orden, junto con el conocimiento de los rituales de mayor grado (los "jefes secretos" posiblemente eran los mismos Mather y Wescott).

Westcott recibió el título de jefe adepto pero, como el Dr. Frankenstein, había creado un monstruo que no podría controlar. La orden externa siguió como antes, pero ahora la inclusión en la orden interna era únicamente por invitación. Solo a aquellos que parecían aptos se les permitía seguir un plan de estudios riguroso, el cual iba ahora más allá de lo educativo e incluía la práctica de rituales mágicos.

El ocultista A. E. Waite (Sacrementum regis, pg. 38) se unió a la Aurora dorada en enero de 1891, y en 1892 alcanzó el grado de Philosophus, pero dimitió aquel año debido a rumores de "prácticas ilegales" (magia) por parte de la orden interna. No obstante, los documentos de la Aurora dorada demuestran que Waite había sido considerado para formar parte de la orden interna, pero que había sido rechazado. Waite volvió a ingresar en la orden en 1896, y acabó siendo admitido en la orden interna en 1899.

El saber esotérico de la orden y el sistema mágico supuestamente procedían de los jefes secretos, pero resulta obvio que Mathers los obtuvo de muchas fuentes cuando los compiló. Inicialmente, cualquier tipo de magia sexual estaba prohibida, así como cualquier clase de contacto con seres astrales o elementales. (Esto cambió en 1897, cuando Mathers abogó por la unión y procreación con espíritus elementales; no se ofrecieron detalles). Una de las principales enseñanzas era que cuando se practica magia el adepto debe erigirse por encima de la humanidad como "si fuera un dios." La magia era corrompida por las emociones del hombre y la personalidad de un adepto interfería con la celebración del ritual, posibilitando así la atracción de fuerzas malignas.

La primera cosa que un adepto tenía que hacer era consagrarse talismanes y una varita mágica que le ayudase en un futuro. Al adepto se le enseñaba entonces la proyección astral, cómo convocar y atar espíritus y elementales, métodos avanzados de adivinación, y cómo protegerse de una fuerza mágica gracias a su varita. También se le enseñaba un ritual que le permitía enmascarar su presencia con respecto a los demás. No se trataba de una auténtica invisibilidad, sino de

algo mejor; solo Aleister Crowley (perdurabo, pg. 36) afirmó haber completado este ritual exitosamente.

Mathers disfrutó del respaldo de Annie Horniman, miembro de la Aurora dorada y amiga del colegio de su esposa, Moïna Mathers (Vestiga nulla retrorsum, pg. 37), y en 1892 ella costeó la mudanza de la pareja a París. Ayudó a su vieja amiga a retomar su carrera de artista, pero Moïna admiraba a Mathers hasta el punto de la obsesión. El dinero de Annie fue empleado para costear el estilo de vida de los Mathers mientras Samuel perseguía sus intereses ocultistas y políticos.

El templo nº 6 Amón Ra, en Edimburgo, fue fundado en 1893, y la orden alcanzó los 170 miembros desde 1888. Hubo veintitrés renuncias, incluyendo la de Constance Mary Wilde (la esposa de Oscar Wilde⁴, pg. 38), tres expulsiones, veintitrés no asistentes y siete muertes. Quedaron en torno a 120 miembros activos. Al año siguiente Annie Horniman fue invitada a París para consagrar el templo nº 7 de los Mathers bautizado como Ahathoor.

En 1894, los grados de la orden interna fueron aumentados por mandato de los Mathers para que alcanzar grados mayores fuese más difícil. Esta estructura se mantuvo en la Aurora dorada y en todas sus encarnaciones a lo largo de los años, hasta que el surgimiento del Lucero del alba devolvió la versión original en 1910. Los grados revisados de la orden interna en 1894 eran:

- 5=6..... Zelator Adeptus Minor
- 5=6..... Theoricus Adeptus Minor
- 5=6..... Practicus Adeptus Minor
- 6=5..... Adeptus Major
- 7=4..... Adeptus Exemptus

La Aurora dorada se encontraba en una lucha interna sin vistas a la agitación y subsecuente desintegración que estaban por llegar.

El comienzo del fin

En 1895 aparecieron las primeras fisuras. Un panfleto que defendía el uso de un sistema de magia sexual, firmado con el pseudónimo Respiro, comenzó a ser distribuido por el Isis-Urania, para asombro de los adeptos de la orden interna. Creyeron que el Dr. Edward Berridge (Resurgam, pg. 35) era el responsable del panfleto, y Annie Horniman escribió a Mathers exigiéndole disciplina al obstinado doctor. Esta carta, presuntamente eco de las preocupaciones de la orden interna, incluía un ataque personal hacia Mathers y una reducción de los fondos destinados a él.

Las tendencias megalómanas de Mathers se reivindicaron por primera vez. Estaba furioso. ¿Cómo se atrevía a desafiar su autoridad? ¿El conocimiento que le había revelado no era más

⁴Oscar Wilde (1854-1900) fue un humorista, dramaturgo, poeta y ensayista irlandés famoso por obras como *La importancia de llamarse Ernesto* y *El retrato de Dorian Gray*.



que suficiente para compensar su apoyo económico? Como director de la orden su autoridad era incuestionable, independientemente de las "deudas" terrenales. También escribió a Wescott condenando a la orden interna por su desconfianza hacia él y sus enseñanzas. La respuesta de Westcott fue reconciliatoria. La orden interna no estaba cuestionando su autoridad como director, sino la idoneidad de Berridge para asumir una posición de responsabilidad. El resto del contenido de la carta era de carácter personal, y el tema abordado era respecto a la susceptibilidad de Annie Horniman.

Mathers pareció aceptarlo, pero previno a su benefactora de que su personalidad estaba interfiriendo con sus progresos mágicos y que no debía pretender erigirse por encima de él. En enero de 1896 la situación parecía asentarse, y el respaldo económico a Mathers volvió a su normalidad.

En marzo se reabrió la herida. Mathers se había involucrado cada vez más con la causa jacobina (restaurar el linaje escocés de los Estuardo en el trono británico), cosa que Annie Horniman no aprobaba. Lo amenazó con cerrarle el grifo a menos que pusiese fin a sus "escarceos políticos" y se dedicase únicamente a la orden. Mathers consideró nuevamente esto como un desafío a su autoridad sobre la Aurora dorada y se negó. Su patrocinio cesó en julio.

En aquel mismo mes Mathers presentó trece cargos contra la orden interna del Isis-Urania, once de los cuales iban dirigidos a Annie Horniman. En septiembre ella dimitió de su cargo, solo para recibir otra carta indignante de Mathers.

Consciente ahora de las murmuraciones de descontento, Mathers se puso manos a la obra para conseguir el apoyo de sus adeptos. Preparó un acta constitutiva para cada uno de ellos, para que las firmasen jurando obediencia a los jefes secretos de la tercera orden. Mathers era el único jefe secreto mediador y, por lo tanto, entre sus exigencias estaban la de criticar y castigar dentro de la Aurora dorada.

Annie Horniman firmó diligentemente su compromiso, para recibir otra carta de condena por parte de Mathers en noviembre. Él le recalcó el principio de fraternidad de los Rosacruz entre los miembros, algo que no consentía los ataques que ella había lanzado contra él. No solo la acusaba, sino que además intentaba minar su autoridad y acusaba a Westcott de intentar transformarlo en un mero líder de pega.

A finales de noviembre Moiña envió a Annie una carta defendiendo a su marido, pero recurriendo a su amistad pasada para que se reanudasen los fondos. No se envió más dinero y en diciembre Mathers volvió a escribirle. No podía permitir más críticas por parte de ella y la expulsó de la Aurora dorada.

Otro amigo, **F. L. Gardner** (De profundis ad lucem, pg. 35) escribió una petición de readmisión de Annie Horniman, pero nunca fue enviada a Mathers. Parece ser que se dio cuenta de que su superior jamás cedería bajo ninguna circunstancia. Como punto de partida Annie Horniman dio

detalles del alcance de su apoyo financiero a Mathers al resto de sus colegas de la orden interna.

¿Lo mismo de siempre?

Sin Annie Horniman, el rol de benefactor recaía sobre su amigo F. L. Gardner. Corredor de bolsa de profesión, accedió a financiar la publicación de la traducción de Mathers *El libro de la magia sagrada* de Abra-Melin el mago del francés al inglés. Gardner era un duro hombre de negocios, sin tacto y muy ofensivo. En cuestión de meses él y Mathers chocaron inevitablemente.

En marzo de 1897 Westcott abandonó su cargo en la Aurora dorada y se distanció de la mayoría de la orden. Sus superiores (era juez instructor en Londres) habían descubierto su afiliación a la Aurora dorada y la desaprobaban; en una carta a Gardner afirmaba estar seguro de que alguien trataba de eliminarlo a él y a su influencia en la orden.

Sus sospechas estaban bien fundadas. Algunos años más tarde Mathers reveló a Aleister Crowley que, durante una visita a Inglaterra, había dejado cierto número de documentos de la Aurora dorada con el nombre y la dirección de Westcott en un taxi. Los documentos fueron entregados a la policía, la cual los entregó a los jefes de Westcott, quienes le hicieron elegir entre la orden y su trabajo.

En mayo otro panfleto firmado por Respiro fue puesto en circulación. Éste detallaba un ataque mágico sobre una mujer en relación a una interferencia en sus asuntos. Para quienquiera que conociese el incidente anterior, resultaba obvio que se refería al de Annie Horniman.

Furioso ante este uso flagrante de la magia negra contra su amigo y frustrado por el retraso en la encuadernación del libro sobre *Abra-Melin*, Gardner escribió a Mathers. El empresario impuso una serie de términos y condiciones para garantizar la continuación de su apoyo financiero.

La respuesta de Mathers era más que predecible. ¡Cómo podía Gardner tratarlo como un simple empleado? Debía mostrar respeto a los jefes secretos. Él era el jefe de la orden y nadie tenía derecho a criticarlo, solamente él dictaba lo que podía y lo que no podía ser.

Cada vez resultaba más patente que Berridge era Respiro. Mathers, deseoso de evitar otra situación como la de Annie Horniman, suspendió diplomáticamente a Berridge durante tres meses. Gardner, sin embargo, no era el tipo de hombre que se deja embauchar. Al cabo de los tres meses de suspensión escribió a Berridge una carta un tanto dura. Berridge transmitió enseguida la carta a Mathers.

Mathers respondió de un modo muy familiar. Gardner no tenía derecho a interferir en cuestiones de mayor grado y no había cumplido con su obligación de fraternidad entre los miembros de la Aurora dorada.

Gardner, que nunca había sido diplomático, siguió atacando. Mathers no tenía derecho a leer una carta marcada

como "privada y confidencial", y que la única obligación que él tenía hacia los miembros de la Aurora dorada no se extendía a un hombre que practica la magia negra contra una dama. El asunto llegó a ser una desgracia y un escándalo en toda la orden.

Florence Farr se dio cuenta de lo que estaba pasando, posiblemente a través de Westcott, y escribió a Gardner. No tenía tiempo para el odioso Dr. Berridge, pero ahora temía que Mathers agachase la cabeza y no se deshiciera de Berridge. Estaba en lo cierto.

Farr y Gardner volvieron a chocar en agosto cuando ella le envió una carta muy crítica. Ella había recibido las quejas de otros miembros acerca del modo opuesto de Gardner a la hora de encargarse de los asuntos de la orden, tratando a los miembros como empleados en lugar de hermanos fraternales.

Gardner creyó ver la mano de Mathers en esto, algo que Farr negó. Ella no lo criticaba a él, porque estaba muy bien considerado dentro de la orden. Sus obras mágicas, por el contrario, eran imperfectas por la intrusión de su personalidad. Una carga familiar, nada que ver con Mathers. Es más que probable que la carencia de gracia y estilo de Gardner durante los rituales ofendiera sus sensibilidades artísticas.

Sorprendentemente, Gardner se quejó a Mathers respecto a Farr. Y no es sorprendente que Mathers se regodeara de aquel hombre que era tan crítico pero que no aceptaba las críticas. Insatisfecho con aquel episodio, Gardner dimitió del Isis-Urania.

A pesar de no estar oficialmente activo en la orden, Westcott seguía reuniéndose con un selecto grupo de colegas, incluyendo a Gardner y Annie Horniman (a pesar de su expulsión). Este era uno de los muchos subgrupos que operaban dentro de la Aurora dorada, incluyendo al grupo de Florence Farr conocido como La esfera⁵. Cuando Gardner consideró montar una campaña en toda la orden, Westcott se mantuvo aparte, negándose nuevamente a entrar en conflicto con Mathers.

Aunque Gardner siguió el consejo de Westcott, estableció una correspondencia informal con algunos miembros y halló dudas acerca de la estabilidad de la orden y su líder. La esperanza general era que la orden se uniese bajo el liderazgo de Westcott.

Mathers estuvo a punto de expulsar a Gardner de la orden. Estaba claro para él, no obstante, que la influencia negativa del manuscrito sobre *Abra-Melin* estaba funcionando, la mayoría de la cual afectaba a Gardner.

Se avecina una tormenta

En octubre de 1897 Gardner se unió al Templo de Horus en Bradford, pero la estresante relación con Mathers sobre la

⁵"La esfera", encabezado por Florence Farr, era un pequeño grupo cuyos principales intereses eran el espiritualismo y la adivinación; el último estaba considerado peligroso por muchos en la orden.

publicación del libro continuaba dando retumbos. Gardner no acudió a ninguna reunión en el Horus, sino que desperdió el tiempo en explicar su roce con Florence Farr por correo.

El Templo de Horus había estado sujeto los años anteriores a una investigación disciplinaria, encabezada por Annie Horniman, acerca de las alegaciones de que habían roto la tolerancia mutua con los teosofistas. La experiencia de Gardner con Farr produjo que el Templo de Horus rompiera relaciones con el Isis-Urania y que Mathers se hiciera cargo del templo directamente.

Mathers se sentía halagado pero Gardner horrorizado, e inmediatamente escribió una nota de aviso respecto a Mathers. La respuesta que recibió del Horus era tranquilizadora. Al parecer, los miembros del Horus daban más valor al sentido común y a las buenas relaciones que a los grados superiores de la Aurora dorada. Esta rama norte de la orden se consideraba claramente aparte, incluso del mismo Mathers⁶.

En 1897 el Templo de Amón Ra en Edimburgo no escapó del escándalo. Estaba dividido justo por la mitad entre las facciones pro y anti Mathers. En un intento por mejorar la situación, Mathers se hizo con el control directo del templo a mediados de aquel año, destituyendo a J. W. Brodie-Innes (pg. 37).

Los dos habían sido amigos durante mucho tiempo, compartiendo intereses sobre lo oculto y el nacionalismo escocés. Mathers había llegado a tal extremo que Brodie-Innes dirigía ahora la facción anti Mathers. En octubre Mathers había devuelto el control del templo, pero no a Brodie-Innes.

El libro sobre *Abra-Melin* estaba listo para ser publicado en enero de 1898. Sin embargo, no vio la luz hasta febrero debido a una disputa industrial entre sus impresores. Mathers consideró esto un contratiempo mundano. Gardner disponía de 1.000 copias impresas, a pesar de la intención de Mathers de sacar una edición más limitada. En esta ocasión Gardner habría hecho bien en hacer caso a su jefe.

Un año después el libro había vendido únicamente 120 copias, y más tarde intentó recuperar su inversión vendiendo las 880 restantes. En 1902 la compañía editorial logró deshacerse de las copias que le quedaban, quitándose de encima a un problemático cliente.

En julio de 1898 Westcott escribió a Gardner respecto a una reciente visita al Amón Ra de Edimburgo. Los escoceses se habían dado cuenta de la creciente inestabilidad de su jefe, pero entre ellos había quienes estaban dispuestos a ignorarla con tal de obtener más conocimientos esotéricos.

También resultaba patente que existía cierta desazón entre la orden acerca de la verdadera naturaleza de los jefes secretos. Pero nadie parecía atreverse a discutirlo con Mathers, ni siquiera con Westcott.

⁶Poco después, el Horus se renombró como "La orden de la luz", siendo todos sus miembros hombres y masones.

Noviembre de 1898 vio la iniciación del estudiante más notorio de la Aurora dorada, Aleister Crowley. Se unió a la Aurora dorada a la edad de veintitrés años, adquiriendo el alias de Perdurabo, sólo para demostrar su desilusión con lo que se había encontrado. El grado de Neophyte no le enseñó más de lo que ya sabía. Consideraba que sus pares no eran nada más que gente de clase media sin sentido común y despreciaba a W. B. Yeats, hasta el punto de creer que Yeats era el responsable de los ataques mágicos contra él.

A pesar de su posterior notoriedad, su influencia en la Aurora dorada fue mínima, aunque dramática. Entabló amistad con **Allan Bennett** (pg. 36), miembro de la orden interna y uno de los pocos que Crowley respetaría como mago. Bennett quebrantó el pacto de la orden interna, enseñando a Crowley buena parte de sus obras y magia a pesar de que este último era aún miembro de la orden externa.

En agosto de 1899 Crowley adquirió una casa apartada llamada Boleskine, cerca del lago Ness. Se mudó entre octubre y noviembre. Por consejo tal vez de su jefe, adoptó un nuevo nombre y título al irse a su nuevo hogar: Aleister MacGregor, hacendado de Boleskine.

Al mismo tiempo consiguió pasaje para Allan Bennett a Ceilán. Bennett sufría de asma crónica y el médico le había aconsejado trasladarse a un clima más cálido, algo que no podía costearse. Crowley había heredado una pequeña fortuna personal en su veinticinco cumpleaños, y usó parte de lo que le quedaba tras comprar la casa Boleskine. En Ceilán, Bennett le dio la espalda a la magia ritual y se hizo monje budista.

En octubre Mathers estableció una nueva rama condicional para Annie Horniman, ya que creía que había acabado completamente con la oposición en la orden. Estaba claro que Mathers no estaba al tanto de la realidad de la situación. Además, Horniman afirmó haber contactado con "un jefe superior... un adepto egipcio" de grado 8=3 en el plano astral. Ante la posibilidad de acceso a esta autoridad mayor, Horniman rechazó el intento de conciliación de Mathers.

A principios de noviembre F. L. Gardner presionó demasiado a Mathers y fue expulsado de la orden. Frustrado por la no devolución de su inversión en el proyecto *Abra-Melin*, Gardner publicó otros manuscritos de Mathers sin su permiso.

El autor **Arthur Machen** (Avallaunius, pg. 38) se unió al Isis-Urania el 21 de noviembre. No se trataba de un miembro menor, ni siquiera completó los grados de la orden externa.

La locura de Mathers

Durante 1899 Mathers y su esposa iniciaron el Movimiento Isis en París. No guardaba relación alguna con la Aurora dorada, sino que surgía de la pasión de los Mathers por la mitología egipcia. El Rito de Isis era una combinación sutil de religión y teatro que la pareja practicaba ante la audiencia por todo París; su propósito era reinstaurar el culto de Isis en la actualidad.

Fue a través del Movimiento de Isis que Mathers pudo relacionarse con el Sr. y la Sra. Horos (en realidad Frank Jackson y Editha Salomon). La pareja eran norteamericanos que afirmaban ser miembros de un templo de la Aurora dorada en América.

Los Horos ciertamente sabían acerca del funcionamiento de la Aurora dorada. La Sra. Horos también parecía ser una poderosa médium cuyo cuerpo había sido frecuentemente habitado por los espíritus de madame Blavatsky y fraulein Sprengel, así como por muchas entidades demoníacas.

La pareja aceptó la hospitalidad de los Mathers y compartieron varios rituales con ellos... luego desapareció. Mathers se dio cuenta demasiado tarde que habían sido estafados. A pesar del fraude Mathers estaba convencido de que la Sra. Horos era una auténtica y poderosa médium. Eran, dijo, agentes de una organización esotérica dedicada a desacreditar a la Aurora dorada por su cada vez mayor poder.

En enero de 1900 Crowley descubrió que el Isis-Urania no lo consideraba el candidato adecuado para formar parte de la orden interna, habiendo vislumbrado algo en el joven de la persona que llegaría a ser. Fue a ver a Mathers a París y fue iniciado inmediatamente en la orden interna del Ahathoor.

De vuelta en Escocia en febrero, Crowley escribió al Isis-Urania solicitando unas copias de rituales que le eran necesarios, pero su solicitud fue rechazada. Se le dijo que su iniciación en el Ahathoor no estaba reconocida, a lo cual él respondió que ahora estaban revelándose abiertamente contra el jefe.

La revolución

La revolución había comenzado en enero cuando Mathers volvió a percibir los comentarios sobre su vida privada como un ataque a su autoridad. En una misiva a Florence Farr, claramente harto de la devoción de la orden hacia Westcott, revelaba la verdad acerca de las cartas de Sprengel.

Farr, Yeats y cinco miembros formaron un comité de investigación y escribieron a Mathers a principios de marzo, no recibiendo respuesta alguna. Se envió una segunda carta, pero ésta se cruzó con la que envió Mathers a Farr. Se negaba a reconocer el comité y no hablaría del tema.

Le tocó a Yeats visitar a Westcott para que le diera su versión de los hechos. Westcott emitió una respuesta escrita. No podía probar ni desaprobar sus alegaciones. No estaba dispuesto a calumniar el nombre del Dr. Woodman dando valor a las alegaciones, pero tampoco quería arriesgarse a una persecución por negarse. Se puso a disposición de la indulgencia de los hallazgos del comité. Se celebró una reunión de adeptos del Isis-Urania y Mathers fue invitado a asistir. Su respuesta fue degradar a Florence Farr.

La reunión tuvo lugar en cualquier caso, y todas las actividades de la Aurora dorada quedaron suspendidas durante la duración del comité de investigación. Informaron a Mathers de su decisión y de que, dada la incapacidad de



Westcott para demostrar lo contrario y la desaparición de documentos sospechosos de los archivos de la orden, se habían visto forzados a concluir que sus alegaciones fuesen ciertas y que la legitimidad de la orden era dudosa.

Tras otro indignante intercambio Mathers escribió el 2 de abril amenazando liberar la "Corriente de voluntad mortal". Una vez más anuló el comité y las mociones que éste había impuesto. Solamente él tenía la autoridad de los jefes secretos y no cedería ante él.

Se había estado conteniendo, pero en esta ocasión se iban a tomar acciones legales. Mathers recordó que los pactos firmados por la orden interna tras el asunto Annie Horniman eran legalmente obligatorios, aunque cómo defendería éstos ante una corte era algo que estaba por ver.

El comité lo ignoró y continuó intentando acceder a documentos sospechosos. Wescott le ofrecería su ayuda a cambio de dos concesiones. La primera era que le confirmaría que el manuscrito cifrado era anterior a su asociación con Mathers, y la segunda que quería copias certificadas y toda carta difamatoria de Mathers hacia su persona.

Jamás se llegó a un acuerdo. Frustrado por la falta de control en el Isis-Urania, Mathers envió a Crowley a Londres.

El último conflicto

La Bóveda de los adeptos se localizaba ahora en la calle Blythe y, mediante una llave suministrada por el Dr. Berridge, Crowley tomó el control de ella el 17 de abril de 1900. Sus instrucciones eran retomar el control del Isis-Urania e impulsar un nuevo régimen más severo que asegurase la lealtad hacia Mathers. Ello incluía el uso de máscaras por parte de todos los miembros. Mathers también esperaba un movimiento de madame Horos y su marido para hacerse con el Isis-Urania, caso para el cual Crowley había recibido instrucciones sobre cómo tratar con ellos.

Un pequeño contingente de adeptos del Isis-Urania se enfrentó a Crowley en la bóveda y tuvo que acudir la policía. Desafortunadamente para los rebeldes el propietario no podía ser localizado, así que la policía no llevó a cabo acción alguna.

El día 18, Crowley convocó a todos los miembros de la orden interna del Isis-Urania, solicitando su presencia ante él y solicitándoles alianza con Mathers y su nueva construcción. Al día siguiente Crowley llegó a la bóveda con un legado de las Tierras altas escocesas, formado por una daga, una máscara negra y un crucifijo negro.

Todos los días llegaban telegramas dirigidos a "MacGregor" y eran devueltos sin leer, marcados como "Nombre desconocido". Presumiblemente eran devueltos por Crowley o sus asociados, para reforzar el reclamo de la propiedad.

Aquel mismo día el comité suspendió a Crowley, Berridge y a otros dos cómplices. También votó negar el acceso al Isis-Urania a los miembros de otros templos.

El día 21 el Isis-Urania rompió relaciones formalmente con Mathers y el resto de la Aurora dorada, y Annie Horniman volvió a ser aceptada en ambas órdenes. Aparte de los suspendidos previamente, solo uno eligió aliarse con Mathers. Dos días después, sin saber de la reunión ni su resultado, Crowley suspendió el comité e invocó una corte para recuperar la propiedad y las pertenencias de la Aurora dorada, pues mantenía que eran propiedad de su jefe.

El comité se había anticipado a esta maniobra, y había adquirido un nombre falso: Sociedad arqueológica de investigación. Rechazó la reclamación de la propiedad y pertenencias de la Sociedad arqueológica de investigación de unos terrenos de los cuales Mathers era meramente líder honorario y no tenía control de las finanzas de la sociedad. Es más, Mathers nunca había estado en aquella dirección de la calle Blythe y su agente había forzado una entrada ilegal tanto el día 17 como el 19 de abril de aquel año.

Crowley canceló las convocatorias, aunque ello posiblemente fuera por consejo de un abogado. La Corte solo tenía jurisdicción sobre cantidades no superiores a 5£, y era muy probable que los objetos en cuestión valiesen más de esa cantidad. Informando a Mathers que no había podido recuperar el control del Isis-Urania, le recomendó liberar su "Corriente de voluntad mortal".

Mathers hizo justamente eso, pero ni un miembro del Isis-Urania fue "consumido por un rayo brillante". Y así, entre lloriqueos y ni un golpe, la batalla por el Isis-Urania de la Aurora dorada llegó a su fin. Los rebeldes habían triunfado.

El crepúsculo deslucido

Crowley volvió a Escocia durante unos pocos días y luego fue a París a ver a Mathers. La fallida liberación de la "Corriente de voluntad mortal" había dejado serias dudas en el joven Crowley, pero seguía estando seguro de que Mathers tenía conexiones con fuerzas desconocidas que podrían aportarle más saber esotérico. Pero en 1901 Crowley abandonó a su mentor y a la Aurora dorada.

Del resto de templos de Mathers solo sobrevivió el Ahathoor, cesando el Amón Ra y el Horus juntos. El Dr. Berridge fundó un nuevo templo en Londres leal a Mathers, al cual Mathers llamó Alfa y Omega, mientras que Yeats había sido elegido para dirigir el Isis-Urania.

Con su elección los problemas del Isis-Urania parecían haber acabado, pero una vez más Annie Horniman propició más conflictos internos. Los dos eran tradicionalistas y Yeats le impuso la tarea de revisar las actividades de la orden.

Ella descubrió que la administración era descuidada (jamás fue uno de los puntos fuertes de Florence Farr), alteraciones en los rituales, y la existencia de varios subgrupos operando dentro de la orden. Creía que estos grupos secretos habían atraído a fuerzas perjudiciales para la orden, y decidió purgarlos.

Señaló específicamente al grupo de Florence Farr, La esfera, y solamente Yeats la apoyaba en esto. La pareja se opuso a su liderazgo casi inmediatamente.

Este no era el único problema al que se enfrentaba Annie Horniman. El odioso Dr. Berridge había enviado una nota anónima al padre de ella, un destacado ministro del Parlamento, detallándole su asociación con un grupo que practicaba magia. Él cedió cuando ella lo invitó a exponer sus cargos en la Corte, donde podría explicar qué magia era y por qué la conocía.

Tanto el Isis-Urania como el Alfa y Omega continuaron reclutando miembros, con **Algernon Blackwood** (Umbram fugat veritas, pg. 38) uniéndose al primero en octubre de 1900 y Gardner siendo invitado a ingresar en el segundo. Ante la elección de decidirse entre Mathers y Berridge por un lado y Florence Farr por el otro, Gardner resolvió no unirse a ningún templo.

Yeats y Horniman dimitieron del Isis-Urania en febrero de 1901, habiendo perdido un voto en la purga de los subgrupos de la orden. En septiembre de aquel año una fuente externa propinó un duro golpe a los grupos escindidos de la Aurora dorada.

¡El escándalo!

Los Horos habían intentado infiltrarse en el Isis-Urania en diciembre, pero no pudieron gracias a que Yeats había sido prevenido. Reaparecieron de un modo un tanto espectacular en septiembre. La pareja estaba condenada por la violación de una niña y sentenciada a trabajos forzados. Aquello en sí mismo hubiera dejado indemne a la orden, pero supuestamente la violación involucraba la práctica del ritual de Neophyte de la Aurora dorada.

Los documentos que habían sido robados a Mathers y que Wescott sacó de la orden aparecieron en la prensa nacional. Al comienzo del escándalo, temiendo por su reputación, una gran cantidad de miembros abandonaron sus puestos, entre ellos Florence Farr y Arthur Machen. En junio de 1902 el Isis-Urania había visto reducidos sus miembros de la orden externa a 27 y de la orden interna a 40.

La desintegración

De las cenizas surgió una nueva esperanza para aquellos que quedaban. El Dr. R. W. Felkin⁷ (Finem respice) anunció que

⁷Dr. R. W. Felkin (1858-1922), un médico y misionero escocés que se unió al templo de Amón Ra de Edimburgo a principios de la década de 1890. En 1903 fundó la Stella Matutina, a la cual acudió la mayoría de los miembros de la Aurora dorada. Felkin, junto a su esposa y su hija, estableció contacto místicamente con varios "maestros" astrales, y se puso a buscar adeptos de los Rosacruz en Alemania. Se trasladaron a Nueva Zelanda en 1916, y su templo operó allí hasta la década de los setenta.

había contactado con un nuevo jefe secreto y retornado al sistema original de "triunvirato" para dirigir la orden, llamada ahora Orden hermética de Morgenrothe en un intento por desligarse de toda relación con el escándalo de los Horos. Los jefes eran entonces Felkin, Brodie-Innes y otro miembro veterano, Percy Bullock⁸ (Levavi oculos).

Annie Horniman seguía su cruzada contra los subgrupos dentro de la orden a pesar de que había cesado en sus funciones. Demandó el derecho de celebrar una ceremonia de destierro para librarse a la orden de la corrupción que quedaba. También quería presentar su caso ante una corte de pares, pues consideraba que el resultado de la votación de 1901 fue un insulto contra ella. Se le permitió celebrar la ceremonia, pero no presentar su caso. En febrero de 1903 acabó admitiendo su derrota y abandonó la orden.

En 1903 A. E. Waite obtuvo el control del Isis-Urania, y Felkin y sus seguidores se escindieron, formando el Stella Matutina. La Aurora dorada de Waite acabó con muchas tradiciones de la orden, dejando a un lado a los jefes de la orden y los exámenes mientras que el grupo de Felkin se basaba en los Rosacruz. En un intento por evitar futuras escisiones, Yeats intentó unir a ambos grupos. Al no poder hacerlo se unió a Felkin, así como tradicionalistas como Brodie-Innes.

En 1904 Waite evitó que se cuestionase su autoridad reuniéndose con todos aquellos miembros con derecho a voto, incluyendo a Arthur Machen, quien llevaba tres años inactivo en la orden.

Felkin creía haber por fin contactado con la orden nodriza y visitó Alemania en 1906 y 1910, anunciando que los documentos originales no eran falsificaciones, sino el resultado de escritura automática, de la mano de Westcott guiada por los espíritus de los jefes secretos.

En 1912 Brodie-Innes rompió con Felkin y se unió al Alfa y Omega, reviviendo así brevemente el templo Amón Ra entre 1912 y 1913. El estallido de la Primera guerra mundial en 1914 dejó atrapado al desafortunado Felkin en Alemania. Waite cerró definitivamente el Isis-Urania aquel año.

En 1916 Felkin emigró a Nueva Zelanda, fundando una filial de la Stella Matutina allí. Entre 1919 y 1921 la orden de Felkin reprodujo las confusiones de su predecesora, lo cual impulsó a Yeats a abandonar su asociación con la Aurora dorada en 1923. Había sido nombrado senador por el Estado libre irlandés en 1922, y ganó el premio Nobel al año siguiente.

⁸Percy William Bullock (1868-1940), empleado de Slaughter y May (una firma de abogados londinense) que fue iniciado en el templo de Isis-Urania en 1890. Entró a formar parte de la orden interna en 1892, y en 1902 llegó a ser jefe de lo que sería la Stella Matutina. También era miembro de la Sociedad teosófica.

Mathers falleció en 1918, y Westcott le siguió en 1926. A pesar del hecho de que la división alemana de la orden pudo no haber existido nunca, la Aurora dorada fue incluida en la lista negra de la Gestapo de organizaciones prohibidas durante el dominio hitleriano. Entre Westcott y Mathers crearon un fenómeno duradero e influyente, descendientes de los cuales sobreviven hoy día.

Sería fácil caer en la trampa de ver a la Aurora dorada como gente nostálgica dedicada a elogiar los valores victorianos, ignorando convenientemente todo lo malo que pueda haber en ello. Es importante tener en consideración las palabras de W. B. Yeats, dichas cuando estaba en la orden: "...la vida de la mayoría es tan larga en la medida que se sabe que ha sido infeliz y fatigosa."

R E C U R S O S

Una cronología de la Aurora dorada

Por Garrie Hall

Agosto, 1887: El Dr. William Wynn Westcott traduce un manuscrito cifrado que llegaría a ser el eje central de las enseñanzas de la Aurora dorada en Inglaterra.

Octubre, 1887: Al Dr. Westcott se le unen Samuel Liddell MacGregor Mathers y el Dr. W. R. Woodman para preparar los rituales de la orden.

Marzo, 1888: Con la autorización de fraulein Sprengel de Alemania, Wescott, Mathers y Woodman fundan el Isis-Urania, templo nº 3 de la Aurora dorada.

1888: Se fundan el templo nº 4, Osiris, en Weston-super-Mare, y el nº 5, Horus.

1889: Madame Blavatsky expulsa a miembros de su Sociedad teosófica por unirse a otras órdenes; pero cede enseguida y firma un pacto de tolerancia con la Aurora dorada.

Agosto, 1890: El Dr. Wescott informa a la orden de que fraulein Sprengel ha fallecido y que la Aurora dorada inglesa es ahora una entidad independiente sin dirección externa.

1890: Nuevos iniciados en la orden, como Annie Horniman, William Butler Yeats y la actriz Florence Farr Emery.

Enero, 1891: El ocultista A. E. Waite ingresa en la orden.

8 de mayo, 1891: Fallece madame Blavatsky.

1891: Por primera vez, varios miembros alcanzan los grados de la orden interna. Además, el Dr. Woodman fallece. En respuesta, Mathers se declara jefe único de la orden interna y, por extensión, de la Aurora dorada.

1892: A. E. Waite es expulsado de la orden interna, y al poco tiempo de la orden. Además, Annie Horniman entrega dinero a Mathers y a su esposa Moyna para que se muden a París,

enviándoles pagos regulares para mantenerles.

Septiembre, 1893: La Aurora dorada alcanza la cifra de 170 miembros, 120 de los cuales eran activos.

1893: Apertura del templo nº 6 en Edimburgo, el Amón Ra. W. B. Yeats es iniciado en la orden interna.

Enero, 1894: Samuel y Moyna Mathers abren el templo Ahathoot en París, consagrado con la ayuda de Annie Horniman.

Febrero, 1894: Allan Bennett ingresa en el templo Isis-Urania.

Marzo, 1894: El Dr. Robert W. Felkin, que más tarde dirigiría una de las versiones de la orden, se une al templo Amón Ra en Edimburgo. Además, Frederick Leigh Gardner, quien acabaría financiando la traducción de Mathers del libro sobre Abra-Melin, fue iniciado en el templo Isis-Urania.

Agosto, 1894: La bóveda de la orden interna se traslada de la calle Clipstone al nº 62 de la plaza Oakley. Es probablemente consagrada al mes siguiente, durante el ritual de equinoccio de otoño.

1894: Existe una tensión casi constante entre Annie Horniman y Mathers, provocada por la cantidad de dinero solicitada por los Mathers desde París. Además, Mathers aumenta el número de grados en la orden interna de tres a cinco, haciendo que lleve más tiempo alcanzar niveles mayores.

1895: A principios de año, aparece el panfleto de Respiro, y el Dr. Berridge se ve en medio de las tensiones entre Mathers y Horniman.

Diciembre, 1895: Benjamin Cox, director del templo Osiris en Weston-super-Mare, muere. Su muerte posiblemente impulsó el cierre del templo Osiris poco después.



Febrero, 1896: A. E. Waite, habiendo sido expulsado de la Aurora dorada en 1892, es readmitido.

Septiembre, 1896: Tras muchos meses de conflicto con Mathers, Annie Horniman dimite. Es readmitida tras firmar una cláusula de sumisión a Mathers, pero cuando se niega a reiniciar los pagos a los Mathers, vuelve a ser expulsada en diciembre.

Marzo, 1897: Los superiores del Dr. Wescott en Londres se enteran de su relación con la Aurora dorada, y él se ve forzado a dimitir y a abandonar sus escarceos con lo místico para conservar su trabajo. (Esto, del mismo modo, es un ejemplo excelente de cómo investigadores de buena reputación pueden acabar arruinados ante un escándalo relativamente menor).

Mayo, 1897: Aparece otro panfleto de Respiro (presumiblemente escrito por Berridge), en esta ocasión hablando del ataque mágico dirigido contra una mujer que ha acabado afectándolo: una referencia obvia a Annie Horniman. El cuestionable comportamiento del Dr. Berridge provoca que Mathers lo suspenda de la orden entre el 13 de mayo y el 13 de agosto.

Julio, 1897: Mathers y Gardner llegan a un acuerdo para la financiación de la traducción de *El libro de la magia sagrada de Abra-Melin el mago*.

Septiembre, 1897: Gardner dimite debido a la tensión constante entre él y varios miembros de la orden. Además, la bóveda de la orden interna se traslada de la plaza Oakley a la calle Blythe, en Hammersmith.

Septiembre-octubre, 1897: J. W. Brodie-Innes es degradado de Sub-Imperator a Praemonstrator del templo Amón Ra en Edimburgo. El astrónomo de Edimburgo William Peck es elegido director del templo escocés.

Febrero, 1898: Se publica la traducción de Mathers de *El libro de la magia sagrada de Abra-Melin el mago*.

Noviembre, 1898: Aleister Crowley es iniciado en el templo Isis-Urania de la Aurora dorada.

1899: Los Mathers inician el semidevoto y semiteatral "Movimiento Isis" en París en un intento por reinstaurar el culto a Isis. Además, Crowley traba amistad con Allan Bennett durante la primavera y los dos comparten piso. Se publica la obra de Crowley *Jephthah*. Los comentarios indiferentes de Yeats hacia la obra le granjean la enemistad de Crowley.

Agosto, 1899: Crowley compra una casa llamada Boleskine, en el lago Ness, y se hace llamar Aleister MacGregor,

haciéndolo de Boleskine.

Noviembre, 1899: Frederick Gardner acaba con la paciencia de Mathers. Tras haberse pasado dos años como "miembro visitante" del templo Horus, Gardner publica algunos escritos ocultistas menores de Mathers sin su permiso, y es expulsado de forma permanente.

Noviembre, 1899: Arthur Machen ingresa en el templo Isis-Urania.

Enero-febrero, 1900: Mathers confiesa a Florence Farr en una misiva que las cartas de "fraulein Sprengel" eran falsas y que nunca hubo una autorización de la Aurora dorada alemana para fundar la orden. Además, la misteriosa pareja Horos visita a los Mathers en París. Casi al mismo tiempo, Aleister Crowley es iniciado en la orden interna mientras visita a los Mathers en París. Había salido antes de Londres, pues estaba siendo buscado por la policía por su relación con un escándalo homosexual de cuando estaba en Cambridge.

Febrero, 1900: Crowley realiza los rituales de Abra-Melin en Boleskine. También costea la mudanza de Allan Bennett a Ceilán por motivos de salud.

Marzo, 1900: Crowley se entera de que su iniciación en la orden interna no es reconocida por el templo Isis-Urania en Londres. Además, un comité formado por Yeats, Farr y otros cinco miembros llega a la conclusión de que la orden fue fundada falsamente.

Abril, 1900: Crowley intenta tomar el control de la Bóveda de los adeptos con el respaldo de Mathers, pero Yeats y sus compañeros le paran los pies. Crowley es desalojado de la bóveda. Como consecuencia, el Isis-Urania abandona la Aurora dorada y forma un nuevo grupo, la Sociedad arqueológica de investigación como nombre falso.

Octubre, 1900: Algernon Blackwood se une al templo Isis-Urania, dirigido ahora por Yeats y Annie Horniman.

Diciembre, 1900: La pareja Horos intenta unirse al Isis-Urania, pero Yeats la rechaza.

1900: Los templos Amón-Ra y Horus llegan a su fin, dejando únicamente al Ahathoot bajo el control de Mathers hasta que el Dr. Berridge funda el templo Alfa y Omega.

Febrero, 1901: Yeats y Horniman dimiten de sus cargos en el Isis-Urania debido a un enfrentamiento entre ambos.

Septiembre, 1901: Los Horos son acusados y condenados por la violación de una muchacha, un acto que supuestamente implicaba un ritual de la Aurora dorada. Finalmente, los



documentos de la Aurora dorada aparecen en la prensa nacional y los miembros cesan durante el escándalo resultante.

Junio, 1902: El templo Isis-Urania queda reducido a 67 miembros que permanecen después del escándalo.

1902: Un nuevo triunvirato toma el control del Isis-Urania, formado por el Dr. R. W. Felkin, Percy Bullock y J. W. Brodie-Innes.

Febrero, 1903: Annie Horniman dimite definitivamente de la orden.

1903: A. E. Waite toma el control del Isis-Urania. Felkin y sus seguidores (incluyendo a Yeats) crean un nuevo grupo, el Stella Matutina.

Abril, 1904: En El Cairo, Crowley ejecuta un largo ritual de tres días, y recibe *El libro de la ley* de una inteligencia “no-humana”. Crowley interpreta este libro como el heraldo de un nuevo eón en el universo, siendo él mismo el profeta de la nueva religión de Thelema.

1906, 1910: Felkin visita Alemania y cree haber establecido contacto con la orden original. Declara que los documentos falsos de Westcott eran en realidad escritos espiritualmente y que por tanto eran auténticos.

1912: Brodie-Innes rompe relaciones con la Stella Matutina y revive el templo Amón Ra en Edimburgo.

1913: El templo Amón Ra vuelve a cerrar.

1914: Waite cierra el Isis-Urania de una vez por todas. Empieza la Gran guerra.

R E C U R S O S

Miembros importantes

Por Alan Smithee y Garrie Hall

Lo que viene a continuación son trece personajes que interpretaron un papel importante en la Aurora dorada en varios puntos de su historia. Las fechas de nacimiento y defunción así como sus lemas o sus traducciones al español no se supieron nunca, y los signos de interrogación marcan los lugares donde no se ha podido obtener información al respecto. En muchos casos, también se ofrece la información acerca de cómo una persona en concreto puede servir como aliada o enemiga de los investigadores. Durante el proceso de creación de personajes (véase “Apéndice D: Plan de estudios de la orden externa (versión para los jugadores)”, pg. 164), los jugadores pueden gastar puntos para ganar aliados o enemigos, y es por eso por lo que se explican estas opciones.

Los jefes secretos

Estos son los tres hombres que fundaron la Aurora dorada, y dos de ellos (Mathers y Westcott) pueden jugar un papel fundamental en la campaña.

Dr. William Wynn Westcott (1848-1926)

1886-1891, 5=6: “*Sapere aude*” (latín)
“Decidido a la sabiduría”

1891-, 7=4: “*Non omnis moriar*” (latín)
“Nunca moriré del todo”

Westcott obtuvo el doctorado en 1871 y se hizo masón aquel mismo año. Su profundo interés por el

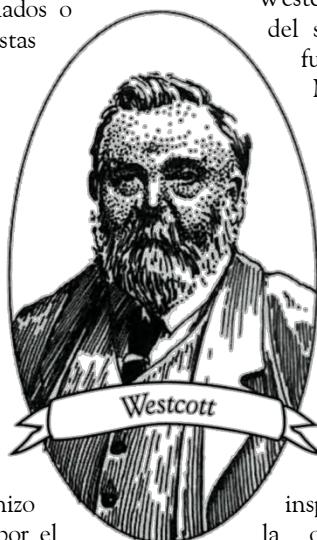
esoterismo acabó inspirándolo en la fundación de la Aurora dorada. En 1879 “abandonó” su vida como juez para dedicarse al estudio de lo oculto hasta 1881, cuando fue nombrado juez de guardia. En la década de 1890 ya era el juez instructor oficial del noreste de Londres.

También subió de posición en la masonería, llegando a ser maestro masón y miembro de la Sociedad de los Rosacruz, un grupo selecto de maestros masones que compartían su interés por la cábala. Fue allí donde reclutó a Mathers y Woodman para que le ayudasen a crear la Aurora dorada.

Westcott no era un mago, sino un místico, un erudito del saber antiguo. Pretendía que la Aurora dorada fuese una universidad de “ciencia ocultista del Medievo clásico”, una alternativa occidental a la doctrina orientalista de la Sociedad teosófica, de la cual también era miembro. Al principio tuvo éxito, pero los “estudiantes” de la orden no tardaron en solicitar la oportunidad de practicar lo que habían aprendido.

Westcott no podía aprobar esta necesidad y con la ayuda de Mathers creó la orden interna, donde se enseñaba la práctica mágica a aquellos que demostraban merecerlo superando los niveles de la orden externa. Y así fue como Westcott vio desvanecerse sus sueños.

Westcott era bien considerado y respetado, inspirador una considerable confianza. La mayoría de la orden lo hubiera defendido en cualquier



enfrentamiento mágico con Mathers, pero nunca se atrevió a cuestionar la autoridad de éste.

Al principio puede que se debiese a que Mathers sabía de la naturaleza fraudulenta de las fundaciones de la orden, pero incluso después de revelar la verdad, Westcott se negaba a defenderse e implicar a Mathers. Llegó hasta a unirse al templo Alfa y Omega de Mathers en lugar de reingresar en la escisión Isis-Urania.

Está claro que Mathers lo tenía pillado por alguna parte, aunque a saber por cuál. Wescott pensaba que Mathers era su superior esotéricamente hablando, pues la expulsión de Annie Horniman de la orden así lo demostraba. Puede que temiera las consecuencias de tomar el control de una Aurora dorada ahora diferente a la que fundó.

Al final se trasladó a Sudáfrica desde donde mantuvo el contacto con F. L. Gardner y otros miembros de varios grupos de la Aurora dorada, incluso dirigió allí dos logias teosóficas. Falleció en Durban en 1926.

Como aliado de los investigadores, Westcott puede ofrecer su influencia y consejo, bajando el coste en puntos de personaje para cada grado en 1D3-1 puntos. Como juez instructor en Londres, podría incluso tener acceso a información policial sensible.

Como enemigo de los investigadores, Westcott es bastante inofensivo. No parece haber estado inmiscuido en ninguna disputa con nadie dentro de la orden. Aun así, podría dificultar en secreto las promociones (+1 punto por nivel), o aliarse con otros contra su enemigo.

Samuel Liddell MacGregor Mathers (1854-1918)

1886-1891, 5=6: "Sriogail mo dhream" (gaélico)

"Real es mi clan"

1891-, 7=4 "Deo duce comite ferro" (latín)

"Con Dios como mi líder y la espada como mi compañera"

Samuel Mathers se hizo francmاسón en 1877, y alcanzó el grado de maestro masón al año siguiente. Desde entonces ya sentía un profundo interés hacia lo oculto y fue invitado a unirse a la Sociedad de los Rosacruz.

Fue allí donde conoció a Westcott y Woodman, siendo el primero quien se le acercase para proponerle crear una nueva sociedad rosacruz, redactando los rituales que acompañaban a los grados en el infame manuscrito cifrado de la Aurora dorada.

Mientras Westcott se encargaba de formar la Aurora dorada, Mathers pasaba el tiempo en una sala de lectura del Museo británico, con su cabeza sepultada entre volúmenes de saber oculto. Yeats y Waite lo conocieron allí y ambos dialogaron con él. Podía hablar durante horas de cualquier tema ocultista y les daría a entender que existían oscuros secretos que no les podía revelar por no ser miembros de su orden secreta.

Durante este periodo no solo creó los rituales de la orden externa para Westcott, sino que también creó su propio sistema mágico que acabaría conformando las enseñanzas de la orden interna.

Mathers era un hombre carismático con una gran diversidad de intereses aparte del ocultismo. Era un anti-viviseccionista (se dice que atacó mágicamente a Louis Pasteur en nombre de la causa), practicaba boxeo y esgrima, y hubiera sido un buen táctico militar. También sentía un profundo interés por la política, apoyando la causa de la nueva rebelión jacobita.

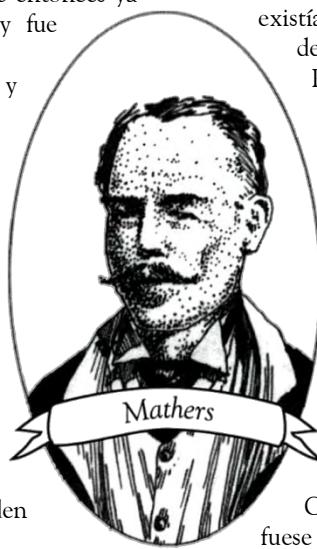
Afirmaba ser capaz de trazar su linaje hasta Ian MacGregor de Glenstrae, un rebelde jacobita que huyó de Francia tras la fallida rebelión escocesa y recibió el título de conde de Glenstrae por el rey Luis XV. Mathers era poseedor de este título desde 1878, pero hasta que se mudó a París en 1892 no adoptó el nombre de Samuel Liddell MacGreror Mathers.

Con la fundación de la orden interna de la Aurora dorada, Mathers logró el control de toda la orden. Era tal su control que llegó al punto de la megalomanía y la paranoia. No toleraría que se cuestionase su liderazgo, y veía semillas de rebeldía por todas partes, particularmente por parte de Westcott.

Alertando a las autoridades de la relación de Westcott con la Aurora dorada, pudo forzar a su supuesto rival a abandonar la orden, pero lo que no consiguió fue hacer desaparecer la lealtad de la orden hacia él. En 1900 Mathers reveló a Florence Farr la culpabilidad de Westcott en la falsificación del manuscrito cifrado (base en la cual se fundaba la orden), presumiblemente en un intento por eliminar la lealtad de la orden hacia el buen juez.

Si aquel era el plan, no cabe duda de que le salió el tiro por la culata. Si Westcott había falsificado todo el documento, Mathers debía ser su cómplice. Si no, ¿de dónde procedía la autoridad de Mathers si los jefes secretos de la orden no existían? En su obsesión por acabar con las desavenencias en la orden terminó por ponerle fin. Prosiguió siendo el líder de la Aurora dorada en el templo Alfa y Omega, fundado para rivalizar con el ahora independiente Isis-Urania. Nunca perdonó lo que consideró una ingratitud por parte de los rebeldes, pero aceptó algunos reingresos años más tarde cuando la orden volvió a fragmentarse.

Las ambiciones militares de Mathers dieron algunos frutos cuando lo nombraron oficial de reclutamiento para la Legión extranjera durante la Primera guerra mundial, y su interés por lo oculto duraría hasta su muerte en 1918. Algunos afirmaron que su muerte fue el resultado de un ataque mágico por parte de Crowley, quien se había rebelado contra el que fuese su mentor.





Como aliado de los investigadores, Mathers puede aportar muchos beneficios. Puede ayudar con la instrucción mágica, o al menos colaborar en la investigación en esa materia. También puede ayudar en su ascenso, disminuyendo los puntos de coste de cada nivel en 1D3 puntos. Mathers también podría llegar a ser un contacto aprovechable cuando se le visite París.

Como enemigo de los investigadores, Mathers puede suspenderles o dificultar su ascenso en la orden. Esto significa que cada grado tendría un coste adicional de 1D3 puntos de personaje. Posteriormente en la campaña, la cólera de Mathers pudiera ser ejecutada por su discípulo, Aleister Crowley.

Dr. W. R. Woodman (1828-1891)

5=6: "Magna est veritas et praevalebit" (latín)

"Grande es la verdad y prevalecerá"

7=4: "Vincit omnia veritas" (latín)

"La verdad lo gobierna todo"

A pesar de su más que irónico lema, Woodman no parece haber sido nunca nada más que un socio silencioso en la Aurora dorada. Veinte años mayor que Westcott, se conocieron en la Sociedad de los Rosacruz.

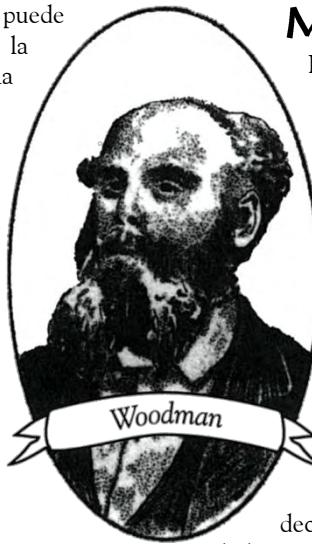
Este sociedad esotérica de maestros masones se fundó en 1866, y en 1867 Woodman era su secretario. En 1878 fue nombrado Supreme Magus de la Sociedad de los Rosacruz y no cabe duda de que aportó mucha validez a la Aurora dorada en sus primeros años.

Woodman fue descrito como un estudiante de la filosofía egipcia y hebrea, un interés que compartía con Mathers y Westcott. No existen evidencias de que colaborase en la creación de la controvertida historia de la orden y no está claro hasta qué punto era consciente de ello.

Cuando surgió el escándalo, una de las razones de Westcott para no cooperar con la investigación interna de la orden fue proteger la reputación del difunto Dr. Woodman y su viuda. Si aquello fue una cortina de humo para encubrir su propia implicación, o si Woodman estaba más involucrado en la creación de la orden de lo que las evidencias sugieren, es algo que jamás se sabrá.

Woodman murió poco antes de que Mathers abriese su orden interna a los demás miembros de la Aurora dorada, y nunca fue reemplazado como jefe secreto en la orden interna, dándole a Mathers el control total.

Woodman no aparece ni como aliado ni como enemigo de los investigadores, porque falleció en 1891 y de ahí que no pueda participar en la mayor parte de la campaña. Su influencia anterior a su muerte hubiera sido mínima.



Miembros principales

Estos tres individuos se encontraban entre los más poderosos e influyentes de la orden, y eran miembros casi desde el comienzo.

William Butler Yeats (1865-1939)

"Demon est deus inversus" (latín)

"El Diablo es el opuesto de Dios"

W. B. Yeats podría considerarse como el corazón de la Aurora dorada. Desde su iniciación en 1887 hasta su dimisión en 1923 fue un tormento constante en la historia de la orden y sus sucesores.

Nacido en Dublín, este escritor de obras de teatro, poeta y romántico confeso debía su éxito literario a su afinidad hacia lo oculto, declarando que "la vida mística está en el centro de todo lo que hago, pienso y escribo."

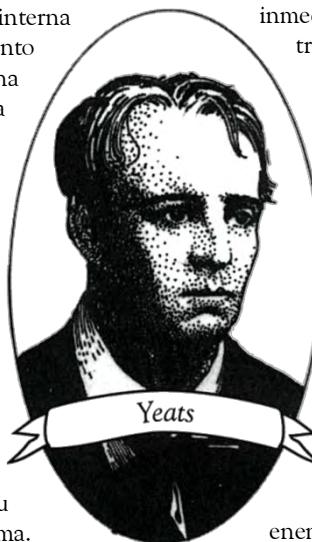
Era miembro de la Sociedad teosófica y de la Sociedad hermética de Dublín, así como de la Aurora dorada. También encontraba tiempo para la poesía, las obras de teatro y la ficción sobrenatural, además de colaborar con la causa nacionalista en Irlanda.

Iniciado en 1890, Yeats entró a formar parte de la orden interna en 1893. En cierta ocasión él y Mathers consideraron fundar una escuela en la orden que abarcase el misticismo celta. Parece ser que ambos se llevaban bien y que Yeats visitaba a Mathers en París, donde jugaban juntos al ajedrez enoquiano. Moyna y Yeats formaban pareja contra Samuel Mathers y un ser astral que se sentaba en una silla vacía. Gracias a estas visitas Yeats pudo comprobar el deterioro gradual de su superior, y comentó por correspondencia las grandes cantidades de güisqui que se bebía y las ocasionales hemorragias que sufría.

Cuando llegó la crisis de 1900, Yeats jugó un papel mayor en la rebelión y fue elegido líder del templo Isis-Urania inmediatamente después. Su puesto duró poco. Era un tradicionalista y dio a Annie Horniman todo su apoyo en su cruzada contra la influencia de los subgrupos en la orden. Cuando Annie apretó demasiado, ésta cayó, y Yeats con ella.

Él perseveró e intentó unir todas las facciones de la orden, pero al final cortó toda relación con las órdenes esotéricas en 1923. Más tarde llegó a ser nombrado senador del Estado libre irlandés.

Este libro asume más o menos que Yeats será aliado de los investigadores, y de hecho, el primer escenario, La habitación del más allá, implica esta situación. Si se prefiere jugar al contrario, o si el curso de la campaña sencillamente vuelve a Yeats contra los investigadores, éste resultaría un poderoso enemigo y casi imparable hasta que él y Mathers



tengan su pelea en 1900. Por otro lado, Yeats no solía actuar precipitadamente contra quienes se le oponían, y lo más probable es que intente dejarlo pasar antes que atacar a los investigadores.

Annie Horniman (1860-1937)

“Fortiter et recte” (latín)

“Valiente y justa”

Annie Horniman era la hija de Frederick Horniman, importador de té y miembro liberal del Parlamento. Sus primeros años no fueron felices y su relación con sus padres era tirante. Como resultado salió rebelde y altamente emocional, especialmente sobre aquellas cuestiones que consideraba injustas.

Annie conoció a Mina Bergson en la Escuela de bellas artes Slade, donde las dos trataron amistad. En 1888 Mina le presentó a Samuel Liddell MacGregor Mathers y la pareja la convenció para que ingresase en la Aurora dorada. Annie se transformó en su beneficiaria, encontrando para Mathers un trabajo como conservador en el museo de su padre y efectuando pagos regulares a la pareja.

Cada vez resultaba más obvio que Mathers no pretendía buscar métodos alternativos para obtener ingresos, pero Annie tenía en muy buena consideración a Mina (quien se casó con Mathers en 1890, y cambió su nombre por el de “Moïna” poco después) y continuó pagándoles.

Llegó a costear la mudanza de la pareja a París con la esperanza de que Moïna retomase sus estudios de arte. Pero el dinero iba casi todo destinado a financiar el estilo de vida de Mathers y sus actividades políticas, las cuales no aprobaba Annie.

La tensa amistad se rompió con el panfleto de magia sexual del Dr. Berridge. Annie era muy cerrada hacia estos temas, y cuando Mathers se negó a expulsar a Berridge, empezaron los insultos. Moïna se puso de parte de su marido y forjó una breve tregua entre los dos. Poco después descubrió en qué se estaba gastando su dinero y cortó el grifo. No tardó mucho en ser expulsada de la orden.

Annie no rompería del todo con la orden, porque mantuvo un contacto discreto con algunos de sus compañeros más allegados como Westcott y Farr. Tras la revuelta de 1900 reingresó en la orden y junto a Yeats se dispuso a restaurar su gloria pasada. Para lograrlo consideraba que la orden tenía que purgar las influencias de los numerosos subgrupos que se habían formado dentro de la orden.

Una vez más su tenacidad la hizo entrar en conflicto con miembros de la orden y el resultado fue que ella y Yeats fueron expulsados por votación. Annie consideró esto



como un ataque a su integridad y se negó en redondo. Presionó para que se celebrara una ceremonia de expulsión y una disculpa personal, pero solo se le permitió (de mala gana) la ceremonia. En 1903 ya estaba cansada de peleas y acabó abandonando la orden para dedicarse a la vida del teatro, primero en Irlanda con Yeats y posteriormente en el teatro Gaiety, Mánchester, donde lideró al grupo de teatro Repertorio.

Como aliada de los investigadores la Sra. Horniman es otra buena fuente de respaldo económico. Por supuesto, ella esperará algo a cambio por su inversión, como una dedicatoria en una publicación, buena compañía, apoyo en sus disputas con otros miembros de la orden, etc.

Como enemiga de los investigadores Annie Horniman puede generar mala publicidad del mismo modo que hizo con F. L. Gardner. También puede obstaculizar el progreso de los investigadores en la orden, tal vez subiendo el coste de ascenso en 1 punto de personaje.

Florence Farr Emery (1860-1917)

“Sapientia sapienti dono data” (latín)

“La sabiduría es otorgada al sabio como un don”

Florence Farr (llamada así, a propósito, por Florence Nightingale) era una actriz popular del escenario londinense. Se unió al templo Isis-Urania en julio de 1890. Fue presentada en la Aurora dorada por su buen amigo “Willie” Yeats.

Florence Farr era hija del reformador sanitario Dr. William Farr, quien había fallecido en 1883, dejando a Florence una cómoda herencia. Su hermana, la Sra. Henrietta Paget, también era miembro de la Aurora dorada. Florence Farr estuvo casada un tiempo con el actor Edward Emery, pero se separaron (al parecer sin divorcio) cuando ella ingresó en la Aurora dorada. Así pues, para quienes la conocían era Florence Farr, y no Florence Emery.

El estado conyugal un tanto escandaloso de la Sra. Farr se agravaba por el hecho de que era también la amante del dramaturgo George Bernard Shaw, una relación que duraría de 1891 a 1895, o más. Como Shaw apuntaría, Florence Farr ignoraba las restricciones de la moralidad victoriana.

La Sra. Farr apareció en la obra de Yeats *Un idilio siciliano* en 1890, en *La casa de Romer* de Henrik Ibsen en 1891, y en la primera obra de Shaw, *Casas de viudos*, en 1892. Además de su gran belleza, poseía una voz encantadora.

Destacó en la orden en 1892, y en 1894 alcanzó cargos importantes. En 1897, Florence Farr era, básicamente, quien dirigía el templo Isis-Urania, con la bendición y apoyo de Westcott y



Mathers. A menudo dirigía las ceremonias de la orden con su túnica blanca, cantando y entonando los elaborados rituales.

La Srta. Farr era una mujer extremadamente inteligente y aplicada; pasó una considerable cantidad de tiempo investigando en una sala de lectura del Museo británico. Sus apartamentos estaban decorados con instrumentos musicales, tapicería oriental y sus propias pinturas de varios dioses egipcios.

Como aliada de los investigadores, la Srta. Farr puede ayudarles en su avance en la orden, lo cual quiere decir que el coste en puntos de cada grado se verá reducido en 1D3 puntos.

Como enemiga de los investigadores, Florence Farr puede dificultar su avance, aumentando el coste en 1D3 puntos por nivel.

Miembros destacados

Las siguientes personas eran muy conocidas dentro de la Aurora dorada y contaban con fuentes importantes como aliados o enemigos, pero solamente fueron miembros hasta entrada la década de 1890.

Frederick Leigh Gardner (1857-?)

“De profundis ad lucem” (latín)

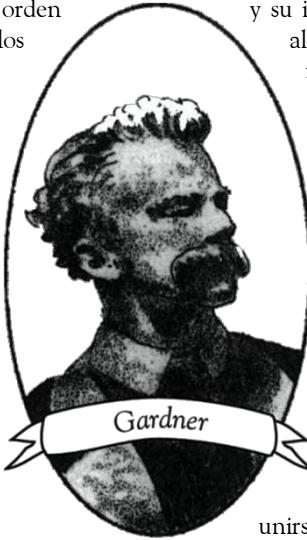
“De las profundidades a la luz”

Los padres de Gardner eran espiritualistas, y su esposa una conocida clarividente. No resulta sorprendente pues que este corredor de bolsa y hombre de negocios estuviese interesado en lo oculto. Se hizo teosofista en 1884, y en 1889 desarrolló un profundo interés por la alquimia.

Por aquella época Gardner comenzó a cartearse con un miembro de la orden (el reverendo W. A. Ayton – “Virtue orta occident rarius” en latín, “Aquellos que se levantan por la virtud raramente cae”-) acerca de la alquimia, y fue el reverendo el primero en aconsejar a Gardner unirse a la Aurora dorada. Gardner no ingresaría hasta 1894, aunque lo cierto es que su ingreso en esa ocasión no fue resultado de las presiones de Ayton. Westcott, Bennett y otros miembros de la orden ya lo eran de la Logia teosofista, de la cual Gardner era miembro fundador.

En 1895 logró la admisión en la orden interna y defendió la causa de su amiga Annie Horniman cuando ésta fue expulsada. Pensó incluso en actuar en representación de ella pero, por consejo de Westcott, acabó no haciéndolo. Es posible que Gardner pudiera haber sido nada más que otro miembro cualquiera de la orden interna, pero decidió costear la traducción y publicación del manuscrito de Mathers sobre *Abra-Melin*.

Gardner era un hombre de negocios por profesión,



y su interés por financiar a Mathers era mucho menos altruista que el de Annie Horniman. Cuando su inversión no dio beneficios él y Mathers chocaron en repetidas ocasiones. Su actitud comercial hacia las obras de la orden también le hizo entrar en conflicto con Florence Farr. Muchos de los rituales de la orden habían sido diseñados, al menos en parte, con la elegancia y habilidades teatrales de Farr en mente, y puede que a ella le molestase ver a Gardner realizarlos como si estuviera desfilando. Sus continuadas diferencias forzaron a Gardner a trasladarse al templo Isis-Urania, pero en 1899 Mathers lo expulsó de la orden tras más tiraneces sobre en libro de *Abra-Melin*.

Hubo cierta reconciliación tras la ruptura de 1900, pero al verse teniendo que elegir entre unirse a Mathers o a Farr, decidió no unirse a ninguno, aunque continuó con su amistad con Westcott.

Como aliado de los investigadores, Gardner es un buen respaldo económico. Sus contactos en el mundo de los negocios podrían incrementar temporalmente el Crédito de los investigadores, o financiarles como ya hiciera con Mathers.

Como enemigo de los investigadores, Gardner puede hacer realmente poco aparte de generar mala publicidad de los investigadores en la orden. Sin embargo, esto debiera afectar adversamente a las relaciones de los investigadores con el resto de miembros de la orden.

Dr. Edward Berridge (1843-1923)

“Resurgam” (latín)

“Resurgiré”

Berridge fue un médico homeopático londinense que practicaba en Bayswater. Se unió a la Aurora dorada en 1889, alcanzando la orden interna en 1891, y llegando a ser un oficial destacado en 1892. Solía asistir a las reuniones de la orden, y siempre fue uno de los acérrimos partidarios de Mathers.



Pero el Dr. Berridge no era popular entre los miembros de la orden. Hasta Crowley lo llamó “un doctor de mala reputación al borde de la sanería.” Berridge era seguidor confeso de Thomas Lake Harris, un estadounidense cuyas oscuras filosofías sexuales escandalizaban a muchos miembros de la orden, especialmente a las mujeres. Las actividades mágicas de Berridge incluían la creación de talismanes, escribir rituales y pretender “curaciones astrales”.

En 1895 apareció un panfleto supuestamente escrito por Berridge (bajo el pseudónimo de Respiro), presumiendo de un ataque mágico efectuado contra una miembro de la orden (Annie Horniman, tras haber roto relaciones con Mathers). Al mismo tiempo, una tal

Sra. Rand lo acusó de intentar besarla durante una ceremonia.

Los conflictos del Dr. Berridge con Annie Hornbiman continuaron, y en 1897 tuvo una pelea con F. L. Gardner, quien se había puesto del lado de la Sra. Horniman. A la luz de las continuas alegaciones contra Berridge, Mathers lo suspendió durante tres meses. Más tarde se reveló que Berridge había intentado chantajear a Horniman con informar a su padre, un miembro liberal del Parlamento, acerca de sus aficiones esotéricas.

En la lucha por el control de la orden, en 1900 Berridge se posicionó del lado de Crowley contra los detractores de Mathers; la victoria hubiese significado que él y Crowley habrían controlado el Isis-Urania de Londres, pero no fue así. A pesar de haber sido suspendido como el resto de seguidores de Mathers y Crowley, Berridge, con el apoyo de Mathers, abrió un templo nº3 rival del Isis-Urania en Londres en el otoño de 1900. Este templo lo dirigía él, y entre sus miembros se encontraba nada menos que William Wynn Westcott.

Como aliado de los investigadores el Dr. Berridge puede resultar una fuente útil de saber mágico.

Como enemigo de los investigadores, Berridge podría pretender infamarlos o incluso atacarlos con magia, tal y como alegó haber hecho con Annie Horniman (según su infame panfleto y chantajes).

Allan Bennett (1872-1923)

Orden externa: "Voco-i?";

Orden interna: "Iehi aur" (hebreo)

"Hágase la luz"

Bennett, un ingeniero eléctrico londinense en la veintena, era miembro la de Sección esotérica de la Sociedad teosófica. Se unió a la Aurora dorada en 1894 y accedió a la segunda orden en 1895.

Bennett sufría de asma crónico, por lo que tomaba varios medicamentos (entre ellos opio, morfina, cocaína y cloroformo, según Crowley). Fue un científico brillante, con un gran conocimiento sobre electricidad y farmacología. Trabajaba en un laboratorio analítico de Londres.

Allan Bennett también fue uno de los magos más capaces de la orden. Escribió rituales de convocatoria y atadura de espíritus y consagró numerosos talismanes y extraños brebajes. También era conocido por la vara mágica que llevaba, la cual usó en una ocasión para "acribillar" a un teosofista escéptico; a la víctima le llevó catorce horas recuperarse.

Bennett fue un buen amigo de Aleister Crowley



desde la primavera de 1899 en adelante. Crowley reconoció el potencial en él y aprendió mucha magia del enfermo Bennett, y le dijo que se fuera a vivir con él. Bennett así lo hizo y comenzó a instruir a Crowley en la senda de la magia. Esta instrucción continuó hasta que Crowley organizó el viaje de Bennett a Ceilán a principios de 1900; el viaje de Bennett era obligado por su enfermedad y por su deseo de hacerse budista.

Como aliado de los investigadores, Bennett podría ayudar en la instrucción mágica, intercambiando conocimientos mágicos con ellos.

Como enemigo de los investigadores, es poco probable que Bennett recurra a la violencia, pero su amigo Aleister Crowley sí que podría actuar contra ellos.

Aleister Crowley (1875-1947)

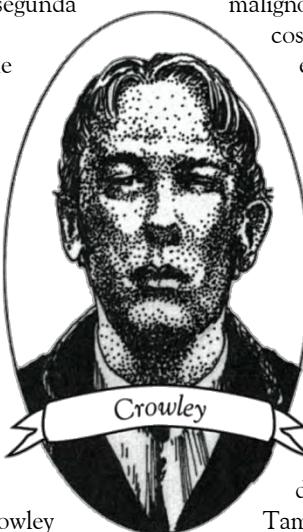
"Perdurabo" (latín)

"Resistiré hasta el final"

Aleister Crowley se llamaba Edward Alexander Crowley y nació en una comunidad religiosa de Warwickshire. Durante su infancia se mostró contrario a su estricta educación religiosa, hasta el punto de ser llamado "la gran bestia" por su madre. Crowley acabaría adoptando el nombre menos común de Aleister. Se enteró de la existencia de la Aurora dorada mientras escalaba en Suiza en 1898, e ingresó en noviembre de aquel año. Un voraz estudiante de lo oculto, avanzó rápidamente entre los grados de la orden externa, alcanzando el de Philosophus en la primavera de 1899. Durante esa época conoció a Mathers y Allan Bennett, y demostró ser un ávido estudiante a ambos. Bennett le repitió varias veces durante su primer encuentro: "Hermano pequeño, ¡has estado metiéndote con los goetia!" (los "goetia" eran espíritus malignos). Cuando Crowley afirmó no haber hecho tal cosa, Bennett le respondió: "¡Entonces los goetia han estado metiéndose contigo!"

Lo que siguió fue una gran amistad entre el delicado de salud Bennett y Crowley. Bennett se mudó con Crowley al nº 67 de Chancery Lane y le enseñó magia. A lo largo de todo aquel año Crowley y Bennett fabricaron talismanes y realizaron rituales, incluyendo curativos. Crowley afirmó también haber perfeccionado el ritual de invisibilidad de Mathers. También obtuvo copias de los rituales del libro de Mathers, estudiándolos todos.

Pero el rápido avance de Crowley en la Aurora dorada no transcurriría sin problemas. El autodeclarado hedonista chocó con las doctrinas de la orden de autocontrol y limitaciones. También tuvo enfrentamientos con William Butler



Yeats, del que sospechaba estaba celoso por su talento como poeta. Crowley llegó incluso a afirmar que estos celos habían inducido a Yeats a emplear magia negra contra él.

A finales de 1899, Crowley decidió usar un ritual de *Abra-Melin*, a pesar de que era más joven de la edad mínima requerida por el hechizo. Adquirió una casa llamada Boleskine, en el lago Ness, nombrándose entonces Aleister MacGregor, haciéndolo de Boleskine. (Mientras vivió en Chancery Lane adoptó el nombre de "conde Svareff"). También se encargó de los preparativos del viaje de Bennett a Ceilán para que mejorase su menguante salud.

Aunque no está claro qué efecto pretendía conseguir con el hechizo, su suerte en el mundo real estaba echada. A comienzos de 1900 fue buscado por la policía en relación a un escándalo homosexual sucedido a un antiguo compañero de estudios. Esto, combinado con el hecho de que el templo Isis-Urania se negaba a hacerlo promocionar a la orden interna, provocaron su huida a París. Allí, Mathers lo introdujo en la orden interna por su cuenta. Pocas semanas después Crowley regresó a Londres, donde pronto jugó un papel importante en la desaparición de la orden. Cuando la facción favorable a Mathers fue expulsada, Crowley se dedicó a sus retorcidas y decadentes actividades.

Crowley había pasado prácticamente desapercibido durante su época en la Aurora dorada, su escandalosa reputación no había hecho nada más que empezar a desarrollarse.

Como aliado de los investigadores, Crowley es otra buena fuente de saber mágico. Tampoco es dado a la violencia física (o al menos no amenaza con ella) contra sus enemigos.

Como enemigo de los investigadores, Crowley resulta peligroso por el motivo arriba descrito. Yeats teme literalmente por su vida debido a un incidente menor con Crowley.

Miembros menores aunque notorios

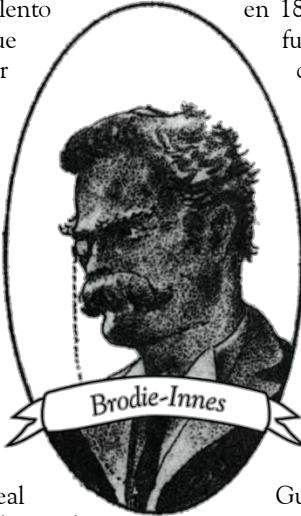
Estas pocas personas son importantes en la historia de la Aurora dorada por varias razones, pero posiblemente jueguen un papel menor en la campaña.

J. W. Brodie-Innes (1848-1923)

"*Sub spe*" (latín)

"Bajo esperanza"

John William Brodie-Innes era un conocido abogado de Edimburgo. Se hizo miembro del templo Isis-Urania en 1890; posteriormente, cuando se instauró el templo Amón Ra en Edimburgo



en 1893, Brodie-Innes fue elegido su director. Tal vez fuera la supuesta herencia escocesa de Mathers lo que le aseguró el apoyo inicial de Brodie-Innes. No obstante, en 1897 esto cambió, porque Mathers nombró a William Peck (astrónomo de Londres y director del Observatorio de Edimburgo) director del templo Amón Ra de Edimburgo, considerándolo un ocultista más capaz que Brodie-Innes. Algunos miembros del templo Amón Ra preferían a Peck, sosteniendo que Brodie-Innes estaba más interesado en ejercer su autoridad que en el estudio de la magia.

Brodie-Innes no aparece como aliado ni como enemigo de los investigadores, porque residía en Edimburgo y no estará muy metido en la acción en Londres. Por descontado, el Guardián puede usarlo si lo considera apropiado.

Moïna Mathers (1865-1928)

"*Vestiga nulla restrorsum*" (latín)

"No quedan rastros"

Mina (posteriormente Moïna) Mathers era la hermana del filósofo francés Henri Bergson. Se trasladó a Inglaterra para asistir a la Escuela de bellas artes Slade, en 1882, donde conoció a Annie Horniman.

En 1888 le presentó a Annie a Mathers, describiéndolo como "un hombre interesante con quien pretendo casarme." Dos años más tarde hizo exactamente eso; la ceremonia fue dirigida por un antiguo miembro de la Aurora dorada, el reverendo W. A. Ayton (quien más tarde introduciría a F. L. Gardner en la orden). Su nombre era el quinto en el pergamino de la Aurora dorada y el más avanzado de todas las mujeres. Muchos miembros de la orden estaban fascinados con ella; tanto Yeats como Crowley le dedicaron libros.

Su devoción hacia su marido no puede negarse, pues estuvo con él y lo defendió durante todos los problemas con la orden. Westcott llegó incluso a sugerir que no era devota de su marido, sino que estaba obsesionada con él.

Durante una discusión entre Annie Horniman y su marido, prefirió creer que Annie estaba perdiendo la cabeza en lugar de pensar que su marido estaba equivocado. Durante este enfrentamiento Annie debió hacer algún comentario acerca de la vida sexual de los Mathers, porque Mina le escribió indignada proclamando que su unión no era sexual, presumiblemente porque aquello podía echar a perder sus prácticas esotéricas.

La relación de Mina con lo oculto prosiguió tras la muerte de su esposo y la disolución de la Aurora dorada. Continuó en el templo Alfa y Omega hasta su muerte, y el templo de Londres hasta la Segunda guerra mundial.

Como aliada de los investigadores, Mina Mathers puede ser de poca ayuda aparte de la



influencia que ejerce sobre su marido. Posiblemente esté dispuesta a hacer uso de sus capacidades espirituales.

Como enemiga de los investigadores, esa misma influencia sobre su marido puede volverse contra la persona en cuestión. Téngase en cuenta que, supuestamente, Mina libró una batalla astral contra Dion Fortune y otra mujer que no sobrevivió a ésta.

A. E. Waite (1857-1942)

“*Sacramentum regis*” (latín)

“*El sacramento del rey*”

Para cuando Arthur Edward Waite se unió a la Aurora dorada en 1891, él ya era un conocido ocultista, habiendo publicado *Los misterios de la magia* en 1886. Fue introducido en la orden por el Dr. Berridge, aunque su ingreso no le convencía del todo. Waite no tenía buena opinión de Westcott ni Mathers como ocultistas, y no podía ver nada en ellos que lo incitase a ingresar.

Alcanzó todos los grados de la orden interna en un año, pero después dimitió. Sus memorias afirman que lo hizo en respuesta a rumores de prácticas ilegales en la orden interna (es decir magia), pero los documentos de la Aurora dorada muestran que no fue admitido en la orden interna y de ahí su dimisión.

Volvió a entrar en la orden en 1896, alcanzando por fin la orden interna en 1899. Parece no haber participado en la revuelta de 1900, pero en 1903 encabezó una exitosa toma de poder de la orden. Bajo la dirección de Waite, la Aurora dorada retomó sus antiguas tradiciones y prácticas que eran consideradas sinónimos de la orden, abandonando la práctica de la magia y rechazando la herencia rosacruz.

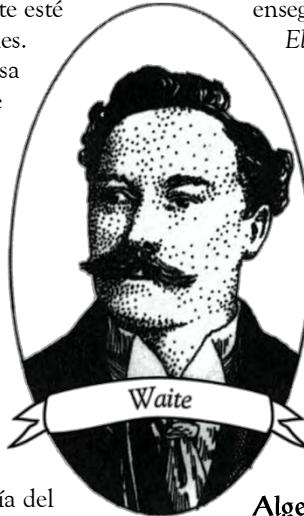
La Aurora dorada de Waite (conocida ahora como “La orden sagrada de la aurora dorada”) se centró en el misticismo, aunque en una forma más cristianizada de la idea inicial de Westcott. Waite mantuvo su control sobre el Isis-Urania hasta 1914, cuando acabó disolviéndose, llegando así el fin de la historia del primer templo de la Aurora dorada.

Como aliado de los investigadores, Waite puede ofrecer poca ayuda en instrucción e investigación mágica. Muy posteriormente en la campaña, cuando Waite se haga con la orden, podría llegar a ser de la misma utilidad que Mathers o la Srta. Farr.

Como enemigo de los investigadores, Waite es relativamente impotente. Solo puede apoyarse en otros ante una ofensa, sin apenas consecuencias. Igual que arriba, su importancia más adelante le permitirá ejercer una mayor influencia en la campaña.

Arthur Machen (1863-1947)

Arthur Machen fue miembro del templo Isis-Urania durante poco tiempo. El periodista, místico y escritor de ficción esotérica ingresó en noviembre de 1899, pero dimitió



enseguida. Había ganado cierta notoriedad con su libro *El gran dios Pan* (1895), cuyas críticas vio como parte del decadente movimiento en las artes; agravando esto estaba el hecho de que fue ilustrado por una amiga de Oscar Wilde, Aubrey Beardsley. Sin embargo, el modesto Machen no pertenecía al decadente círculo de amigos de Wilde. Machen era un buen amigo de A. E. Waite, y su relación continuó mucho después de que Machen abandonase oficialmente la orden. Machen y su segunda esposa aparecerían ocasionalmente en las reuniones de Waite en la orden. También tenía cierta amistad con William Butler Yeats, y sabía de los roces entre el poeta irlandés con Aleister Crowley.

Algernon Blackwood (1869-1951)

Algernon Blackwood también fue miembro del templo Isis-Urania, ingresando en octubre de 1900. Entre sus intereses se incluían el rosacrucismo, el budismo, la escalada y el esquí. Sus historias no fueron publicadas hasta mucho después de su ingreso en la Aurora dorada; de hecho, su primer libro *La casa vacía y otras historias de fantasmas*, apareció en 1906. Sus historias solían implicar unas explicaciones pseudo-científicas para los fenómenos paranormales. Considerado un mal hombre de negocios, Blackwood tuvo varios trabajos y vivió en Suiza, Inglaterra, Estados Unidos y Canadá.

Maud Gonne (1865-1953)

Maud Gonne era una nacionalista irlandesa, y fue introducida en la orden en noviembre de 1891 por su amigo y largo tiempo pretendiente William Butler Yeats. Maud era tan guapa (llegó a ser actriz) como extravagante (solía viajar con un puñado de perros, monos y pájaros). A pesar de tratarse de una vehemente agitadora política por un estado irlandés libre (se la llegó a considerar la “Juana de Arco irlandesa”), su padre era inglés, un coronel del ejército británico. Gonne quedó abatida al comprobar que los miembros de la orden eran de clase media, y también ante el hecho de que se reunían en el Mark Mason’s Hall. Llegó a la conclusión de que la Aurora dorada estaba relacionada con la masonería, una organización que consideraba símbolo de la opresión inglesa, y por tanto enemiga de la causa nacionalista. Estuvo poco tiempo en la orden.

Constance Mary Wilde (1858-1898)

La mujer de Oscar Wilde fue uno de los primeros miembros de la orden, ingresando en 1888 y alcanzando el grado de Philosophus al año siguiente. Abandonó la Aurora dorada en 1893, tal vez por reprimenda de su marido. La sufrida Sra. Wilde dejó a su esposo cuando él fue encerrado en 1895, y falleció en 1898 durante una operación para ajustar su espina dorsal.



Aleister Crowley, la gran bestia
- 39 -

R E C U R S O S

Reuniones y lugares de reunión

Por Alan Smithee

Se celebraban dos grandes reuniones anuales en la Aurora dorada: en los equinoccios de verano y otoño (en torno al 21 de marzo y el 23 de septiembre, respectivamente). También había una ceremonia para consagrar la Bóveda de los adeptos una vez al año, en la fecha del Corpus Christi (alrededor de sesenta días después de la Pascua, el jueves después del Domingo de resurrección; generalmente en junio).

En estas fechas, los miembros de la orden se reunían para llevar a cabo rituales específicos de la ocasión. Estos rituales eran teatrales, con varios participantes vestidos con túnicas recitando líneas como si estuviesen dándole dramatismo. Eran también bastante largos, con páginas y páginas de monólogos y diálogos, además de instrucciones para ajustar la luz, los movimientos adecuados, los gestos y cosas así. Las características del local (como altares, pilares y luces) se distribuían en diferentes configuraciones dependiendo del ritual a celebrar.

La información concerniente a los “oficiantes” de la orden y a los adornos usados en estos rituales merece un comentario. Cada templo tenía su propio oficiante que podía ser hombre o mujer; los títulos dependían del género. Un templo era dirigido por su **Imperator** (masculino) o **Imperatrix** (femenino). Mathers era el Imperator del templo Isis-Urania, pero sus frecuentes ausencias provocaban que el **Sub-Imperator** o la **Sub-Imperatrix** (una posición ejercida por el Dr. Berridge y después por Percy Bullock) ocupasen su lugar. Luego venían el **Praemonstrator** y la **Praemonstratix**, una posición encargada de dar clases, a cargo de Florence Farr; la posición de **Sub-Praemonstrator/Sub-Praemonstratix** recayó en Annie Horniman durante muchos años. Finalmente estaban el **Cancellarius** y la **Cancellaria** y el **Sub-Cancellarius** y la **Sub-Cancellaria**, puestos cubiertos por miembros de ambos性, con la responsabilidad de mantener el registro y dirigir los rituales.

Estos puestos quedaban relegados a los miembros de la orden interna. El Imperator tenía que ser al menos del grado 6=5 (Adeptus Major), mientras que el Praemonstrator era solo para aquellos de grado 7=4 (Adeptus Exemptus). La posición de Cancellarius requería el grado 5=6 (Adeptus Minor). El de Praemonstrator requería un mayor grado que los otros dos porque este individuo tenía la significante responsabilidad de servir como jefe instructor y educador de toda la orden. (En realidad, los requerimientos de este grado eran ignorados a menudo porque pocos eran los miembros que pasaban el grado 5=6 antes de 1900. Se puede reflejar esto o no en el juego).

Los rituales individuales contaban también con sus oficiantes. Estos oficiantes, con títulos de origen griego, tenían cada uno deberes importantes que realizar durante una ceremonia. Un **Hierofante** era el líder de un culto griego eleusino, y su deber era el de dirigir las ceremonias, así que su grado debía ser 5=6. Luego venían el **Hegemon** y el **Hiereus**, quienes aparentemente asistían en las recitaciones; sus grados eran 4=7 (Philosophus) y 3=8 (Practicus) respectivamente. Por último estaban los **Kerux**, los **Stolistes** y los **Dadouchos**. El **Kerux** (grado 2=9, Theoricus) debía hacer los anuncios y servir como guía para los nuevos candidatos durante el ritual de Neophyte; el **Stolistes** (1=10 Zelator) estaba encargado de las túnicas y los uniformes; y el **Dadouchos** (1=10) estaba a cargo del fuego, el incienso o los incensarios utilizados en los rituales.

Los rituales requerían el uso de varios tipos de túnicas, fajines y uniformes de diferentes colores, con talismanes, varitas y símbolos. Además de los oficiantes citados arriba, otras operaciones podían precisar la presencia del “Mago del fuego” (cuyas funciones parecían un duplicado de las del Dadouchos) y del “Mago del agua” (a cargo del vino, el aceite o cualquier otro líquido a emplear, y relacionado con el puesto del Stolistes).

Los templos

La Aurora dorada se dividía en templos, cada uno en una ciudad. En 1888 el templo nº 3 Isis-Urania fue el primer templo de la Aurora dorada en Gran Bretaña. Según las cartas de fraulein Sprengel un intento previo (llamado templo nº 2 Hermanubis) no salió bien. El templo nº 1 era el de fraulein Sprengel, el “Licht, liebe, leben” en Alemania, supuesto origen de la Aurora dorada. En cuestión de pocos meses, se formaron otros templos británicos en Weston-super-Mare y Bradford.

Isis-Urania, templo nº 3, Londres, 1888-1914

Este templo era el más grande y próspero de todos los templos de la Aurora dorada. En sus diez primeros años admitió a más de cien hombres y ochenta mujeres. Los miembros más importantes de la Aurora dorada pertenecían al Isis-Urania. Entre ellos estaban Allan Bennett, el Dr. Edward Berridge, Aleister Crowley, Florence Farr, Frederick Leigh Gardner, Annie Horniman, Arthur Machen, Mina Mathers, Samuel Liddell MacGregor Mathers, A. E. Waite, el Dr. William Wynn Westcott, el Dr. W. R. Woodman y William Butler Yeats.

Osiris, templo nº 4, Weston-super-Mare, 1888-1895

El segundo templo de la Aurora dorada en Inglaterra se localizaba en Weston-super-Mare, una ciudad turística en Somerset en la desembocadura del río Severn. Este templo, mucho más pequeño, duró nada más que un puñado de años y estaba formado por poco más que una docena de miembros, todos ellos hombres. Su líder fue Benjamin Cox, un funcionario contable que al parecer conocía a Westcott de los Rosacruz (o tal vez de la masonería). Cox falleció en 1895, y el templo Osiris con él.

Horus, templo nº 5, Bradford, 1888-1901

El templo Horus fue el más competente de los templos ingleses después del Isis-Urania. Localizado en la ciudad de Bradford al oeste de Yorkshire, el templo Horus sobrevivió a 1900. Durante el crecimiento de la orden llegó a alcanzar los cincuenta miembros masculinos y diez femeninos. A la cabeza se encontraba un residente de Bradford, T. H. Pattinson, quien fabricaba y reparaba relojes, siendo también miembro de los Rosacruz y teosoísta.

Amón Ra, templo nº 6, Edimburgo, 1893-1900/1912-1913

Mientras que el Horus alcanzó un gran número de fieles durante el auge de la Aurora dorada, el Amón Ra en Edimburgo, Escocia, se distinguió por ser uno de los últimos templos de la Aurora dorada en cerrar. Al principio su líder fue un abogado de Edimburgo llamado J. W. Brodie-Innes, siendo cedido en 1897 a favor de William Peck, astrónomo de Edimburgo y director del observatorio de la misma ciudad. Alcanzó los cerca de treinta miembros masculinos y más de veinte femeninos. El Dr. R. W. Felkin, quien acabaría controlando una de las facciones de la orden después de 1900, fue miembro del Amón Ra hasta 1894, cuando fue transferido al Isis-Urania. Cuando se produjo la crisis de 1900, el Amón Ra cerró sus puertas, pero volvió a abrirlas entre 1912 y 1913 bajo el liderazgo de Brodie-Innes.

Ahathoor, templo nº 7, París, 1894-1901

El templo de París fue uno de los más pequeños de la Aurora dorada, con nada más que una docena de miembros de ambos sexos aproximadamente. Ahathoor (en ocasiones llamado Athoor) estaba bajo el mando del mismo Mathers, asistido por su esposa Mina. La mayor parte de los miembros eran estadounidenses y británicos expatriados. Sorprendentemente, pocos fueron los ocultistas franceses que se relacionaron con el Ahathoor y/o Mathers.

Bóvedas de Londres

Los miembros de la orden interna de la Aurora dorada celebraban muchos de sus rituales personales y privados en una bóveda especialmente consagrada y decorada para ejercicios mágicos. Solamente a los adeptos se les informaba de la existencia y naturaleza de las bóvedas. En estos lugares se

podían encontrar cosas como el ataúd usado en los ritos de los Rosacruz, altares elaboradamente pintados, libros y documentos de la orden, y otros elementos. Las bóvedas se utilizaban para consagrar talismanes, varitas y otros complementos mágicos. También se utilizaban a modo de habitaciones o apartamentos de alquiler. El templo Isis-Urania, por ejemplo, cambió la localización de su bóveda en varias ocasiones durante la década de 1890.

Thavies Inn

Al parecer la primera bóveda del templo Isis-Urania fue consagrada justo antes de diciembre de 1891. Se encontraba en Thavies Inn, situada justo al lado de Holborn Circus, casi a un tiro de piedra de Lincoln's Inn Fields. El lugar fue alquilado por la Compañía sanitaria de William Wynn Westcott.

Nos 24-25 de la calle Clipstone

En agosto de 1892 la bóveda se trasladó a dos habitaciones en la calle Clipstone, a unas pocas manzanas de Regent's Park. A diferencia de la localización anterior, ésta fue alquilada por alguien ajeno a la orden; este método continuaría con el resto de bóvedas del Isis-Urania. J. W. Brodie-Innes comentaría acerca de la calle Clipstone que "ciertamente era sucia, ruidosa, maloliente e inmoral, y a muchos no les gustaba." Los vecinos no sabían que en la nueva bóveda del Isis-Urania había un peluquero, un lechero, un confitero, dos escultores, un ebanista y un afinador de pianos, entre otros. Las luces funcionaban gracias a baterías eléctricas, y puesto que se suponía que desde fuera no se podía ver el contenido de la bóveda, los miembros femeninos de la orden se hacían cargo de la limpieza (en la de Thavies Inn también).

Nº 62 de la plaza Oakley

En agosto de 1894 la orden volvió a trasladar la bóveda, en esta ocasión a la plaza Oakley, al este de Regent's Park. Poco es lo que se sabe acerca de este sitio, salvo que la bóveda permaneció allí tres años.

36 de la calle Blythe

En septiembre de 1897 la bóveda fue trasladada una vez más, en esta ocasión en la calle Blythe en Mammersmith, a poco más de kilómetro y medio al oeste-suroeste de los Jardines Kensington. Fue aquí donde tuvo lugar el infame enfrentamiento entre la Aurora dorada y Crowley en 1900.

Otras localizaciones

La mayoría de las ceremonias de la Aurora dorada se celebraban en otras localizaciones aparte de en las bóvedas, las cuales eran principalmente para uso de los miembros de la orden interna exclusivamente. Parece ser que se precisaban sitios más grandes para los ritos de equinoccio de la orden, celebrados dos veces al año. Lo mismo ocurría con las ceremonias de iniciación y de ascenso de grado.



El punto más frecuentemente usado fue el Mark Mason's Hall, en la calle Euston. Esta localización es mencionada frecuentemente en documentos de los miembros del orden. Otra localización citada como empleada para una ceremonia de equinoccio fue el hotel Tres reinas en Weston-super-Mare. Así pues, puede asumirse que algunos sitios usados para ceremonias más concurridas de la Aurora dorada eran o bien edificios públicos de alquiler fácil, o bien privados (o semi

privados) propiedad de alguien relacionado con algún miembro de la orden.

Los miembros de la orden también se reunían informalmente, en sus propias casas o pisos. Hubo incluso ceremonias de iniciación en dichas reuniones. En la mayoría de casos, tales reuniones eran para el estudio y la discusión privados, la consagración de artefactos menores y lecturas astrológicas o del tarot.

R E C U R S O S

La biblioteca y el cifrado

Por Alan Smithée

La biblioteca que ofrecemos aquí de la Aurora dorada es un tanto conjetal. La mayor parte de los libros son suposiciones de lo que habría o del interés de los fundadores de la orden; la lista siguiente contiene títulos que se sabe han sido consultados, poseídos o escritos por miembros de la Aurora dorada.

No está claro si hubo una colección de libros disponible para los miembros de la orden. Para nuestros propósitos, hemos asumido que así era, que era accesible únicamente por los miembros de la orden interna (y tal vez por miembros particularmente estudiados o serios de la orden externa), y que se guardaba en la Bóveda de los adeptos.

Los lectores pueden leer detenidamente varios tomos en la bóveda, pero se precisa de un permiso especial por parte del templo para que se preste uno para su estudio privado. Los investigadores que sean miembros de la orden pudieran ver facilitado o dificultado dicho estudio privado dependiendo de sus contactos dentro de la orden (aquí es donde se ve si sus contactos son realmente importantes o no).

En comparación con el conocimiento de los diferentes tomos de los Mitos, la mayoría de los investigadores puede encontrar aburrido el contenido de la biblioteca de la orden. La Aurora dorada era principalmente una sociedad mística, no una escuela de magia. Las enseñanzas de la orden procedían de varias fuentes de sabiduría mística, sobre todo de los Rosacruz, el gnosticismo, la cábala y hasta su rival los teosofistas. Por tanto, a pesar de que ofrece una amplia variedad de saber esotérico, la biblioteca de la Aurora dorada pudiera contener poca información de interés para aquellos que busquen conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu.

A continuación se listan varios textos ocultistas conocidos por haber sido empleados por la Aurora dorada, junto con las pertinentes estadísticas de juego. Siguiendo esta sección hay otra selección, volúmenes más interesantes que el Guardián puede incluir si lo desea. Téngase presente que ninguno de los siguientes son tomos de los Mitos, no provocan pérdida de COR (puesto que presumiblemente fueron escritos sin relación alguna a los Mitos de Cthulhu), ni se aportan

estadísticas de juego. El Guardián puede, por supuesto, añadir material de los Mitos en estos tomos si lo desea. A modo de directriz, un libro en concreto podría otorgar puntos en Mitos de Cthulhu igual a la mitad de los puntos otorgados en Ciencias ocultas (redondeando hacia abajo).

Además de esto, ninguno de los libros listados abajo ofrece hechizos ni rituales. Puesto que se supone que estos libros estaban disponibles para los miembros de la orden interna (y posiblemente de la orden externa, por petición), resulta desaconsejable poner hechizos en ellos porque podría afectar al proceso de obtención y gasto de puntos de personaje.

Sin embargo, la inclusión de hechizos en estos tomos queda a discreción del Guardián. Algunos (como *La llave de Salomón* y el *Libro de magia sagrada de Abra-Melin el mago*) posiblemente pudiesen contener C/A a un Parásito astral, pero con títulos distintos y con diferentes criaturas respondiendo a las versiones del hechizo.

Obras menores

Magia trascendental, por Eliphas Levi (traducción de A. E. Waite), 1896, saber esotérico en general, +4% a Ciencias ocultas.

La tabla isíaca del cardenal Bembo: su historia y significado oculto, traducción del Dr. William Wynn Westcott, 1887, saber esotérico egipcio, +1% a Ciencias ocultas.

El poder oculto de los números y sus valores místicos, por el Dr. William Wynn Wescott, 1890, saber esotérico en general, +2% a Ciencias ocultas.

Ritual mágico del Sanctum regnum, por Eliphas Levi (traducción del Dr. William Wynn Westcott), 1896, saber esotérico general, +1% a Ciencias ocultas.

La cábala desvelada, por Samuel Liddell MacGregor Mathers, 1887, sobre la cábala, +2% a Ciencias ocultas.

Los misterios de la magia, por A. E. Waite (basado en Eliphas Levi), 1885, saber esotérico en general, +3% a Ciencias ocultas.

La verdadera historia de los Rosacruz, por A. E. Waite, 1889, sobre los Rosacruz, +2% a Ciencias ocultas.

El mundo desconocido, revista periódica de A. E. Waite, 1894-



196?, todas las áreas del ocultismo, +1% a Ciencias ocultas por número.

Una indagación sugestiva en el misterio hermético, por Mary Atwood, 1850, sobre los Rosacruz, el gnosticismo y la cábala, +2% a Ciencias ocultas.

Manuscrito de Beth Eloim, autor desconocido, siglo XVI, en hebreo, sobre la cábala, +2% a Ciencias ocultas.

Magia egipcia, por E. A. Wallis Budge, 1901, misticismo egipcio, +2% a Ciencias ocultas. (Téngase en cuenta que los eruditos de finales del siglo XX han demostrado que la obra de Budge contenía una gran cantidad de imprecisiones, pero durante la campaña la reputación del autor era fuerte y se desconocían dichas imprecisiones).

Obras mayores

La doctrina secreta, por madame Helena Petrovna Blavatsky, 1888, +2% a Ciencias ocultas. Este libro puede resultar interesante para un investigador de los Mitos, ya que afirma ser una traducción onírica del *Libro de Dzyan* (también conocido como *Las estrofas de Dzyan*). Supuestamente es el libro más antiguo sobre la Tierra, escrito originalmente sobre hojas de palmera. El libro discute las antiguas civilizaciones prehumanas de Atlantis, Mu, Lemuria e Hiperbórea. La versión de Blavatsky dispone una cosmología de universos interconectados y mundos gobernados jerárquicamente por deidades solares y sus siervos angelicales y espirituales. Este libro es muy grueso (más de 1.500 páginas), e incluye generosas descripciones del cabalismo, el hinduismo y otras formas de misticismo oriental. Si se supone que se trata de una traducción del *Libro de Dzyan*, es evidente que ha sido muy suavizada, pues no se puede encontrar nada relacionado con los Mitos de Cthulhu.

Isis sin velo, por madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877, +2% a Ciencias ocultas. El primer libro de Blavatsky sobre sus enseñanzas teosóficas consiste en dos volúmenes de un total de 1.300 páginas, y discute muchos aspectos de la obra anterior.

El libro de la magia sagrada de Abra-Melin el mago, traducción de Samuel Liddell MacGregor Mathers, 1898, +4% a Ciencias ocultas. La obra magna de Mathers es una traducción al inglés de una traducción al francés de un documento hebreo. Sostiene que el universo es dirigido por ángeles, quienes controlan a una variedad de demonios (el hombre entre ellos). Cada hombre es vigilado por un ángel guardián o un demonio, pudiendo ser controlado este último mediante cierta magia.

La llave de Salomón, +5% a Ciencias ocultas. También conocido como *La clavícula de Salomón* o *Clavicula Salomonis*. Hay disponible un buen número de traducciones de esta copia, incluyendo las versiones al francés y al latín del siglo XVIII; también hay una en griego, que se cree data del siglo XII, en el Museo británico; estas ediciones pueden añadir uno o dos puntos más a la cantidad de Ciencias ocultas otorgada si se leen. La copia de la Aurora dorada

posiblemente sea en latín. Se supone que fue escrito por demonios bajo el control del rey Salomón, cuyos poderes mágicos son legendarios.

Una imagen del mundo, por Gauthier de Metz, fecha desconocida, +3% a Ciencias ocultas. Un libro raro de curiosas leyendas de Europa y oriente medio, más como una versión previa y menos completa de los *Cultos inconfesables*. Una fuente afirma que este libro sostiene que la Tierra es un cruce dimensional, y que ello explica no solo la diversidad de religiones terrestres, sino también la variedad de horrores que aquí se encuentran ocasionalmente.

Claves alquímicas (*Clavis alchimiae*), por Robert Fludd, siglo XVII, +2% a Ciencias ocultas, +2% a Alquimia. Fludd fue un famoso alquimista de principios del siglo XVII, y este es uno de los muchos libros que escribió. Escrito en latín, discute las rutas químicas y espirituales hasta la perfección, a menudo descritas mediante alegorías incomprensibles.

Séfer Ietzirá, traducción del Dr. William Wynn Westcott, 1887, conocimiento cabalista, +2% a Ciencias ocultas.

La llave de la sabiduría, por Artephius, siglo XIV?, +3% a Ciencias ocultas.

El Zohar, por Moisés de León, 1280, una obra fundamental sobre el cabalismo, +4% a Ciencias ocultas.

El cifrado

Abajo se muestra el cifrado de la Aurora dorada. El infame Manuscrito cifrado estaba escrito en código, y podría haber sido empleado posteriormente por algunos miembros de la orden. Ello no quiere decir que se trate de una invención original de la Aurora dorada; lo cierto es que ese mismo cifrado era utilizado por los alquimistas para ocultar sus secretos, y data de al menos finales del siglo XV. Este cifrado tenía ese toque "secretista" que lo haría parecer "esotérico". A. E. Waite, por lo menos, sabía que este cifrado podía encontrarse en escritos del Museo británico. El Guardián puede usarlo para comunicaciones secretas de la orden, si lo desea. Téngase en cuenta que aunque sustituye a las letras del alfabeto, no hace uso de las letras J, V y W.

A	Ø	I	¤	R	¤¤
B	¤	K	¤	S	¤¤
C	¤	L	¤	T	¤¤
D	¤	M	e	U	¤¤
E	¤	N	¤	X	¤¤
F	¤	O	¤	Y	¤¤
G	¤	P	¤	Z	¤¤
H	¤	Q	¤	&	¤¤

R E C U R S O S

Plan de estudios de la orden externa

(Versión para el Guardián)

Por Carrie Hall y Alan Smithee

“Heredero de un mundo moribundo, te llamamos a la belleza viva.
 Vagabundo en la oscuridad salvaje, te llamamos a la luz tenue.
 Largo tiempo has morado en la oscuridad...
 Deja la noche y busca el día.”

- De la ceremonia del grado de Neophyte de la Aurora dorada.

Esta sección describe cómo los investigadores pueden subir de grado en la Orden hermética de la Aurora dorada. Este desarrollo emplea un sistema de puntuación mediante el cual los jugadores adquieren grados y habilidades de los estudios de la orden. Los investigadores pueden empezar siendo miembros nuevos o ya veteranos, a elección de los jugadores. No obstante, deberán haber acumulado parte del conocimiento especial y habilidades mágicas que se enseñan en la orden. Se recomienda, no obstante, que a los jugadores se les permita únicamente empezar en la orden externa. Aquellos jugadores que prefieran empezar en la orden interna (asumiendo que llevan en la orden un largo periodo de tiempo) pueden hacerlo si el Guardián lo permite, pero no es recomendable. En la siguiente sección puede encontrarse información acerca de los grados y estudios de la orden interna.

En el Apéndice D vuelve a aparecer este material, aunque sin mucha información de juego, pues se trata de conocimiento exclusivo para el Guardián. Por lo tanto, esta sección no debiera estar disponible para los jugadores (fotocópíese el Apéndice D a modo de referencia de juego).

Sistema de puntuación

Para reflejar el conocimiento y las aptitudes mágicas que un investigador posee, se han de calcular las siguientes multiplicaciones (redondeando fracciones a la cifra más aproximada):

POD x 0'5
 INT x 0'3
 Crédito x 0'05
 Ciencias ocultas x 0'2
 Mitos de Cthulhu x 0'04

Ejemplo: Sir Arthur Jordan Grimm tiene POD 13, INT 14, Crédito 55%, Ciencias ocultas 45% y Mitos de Cthulhu 11%. Usando las fórmulas de arriba, Grimm obtiene 7 puntos

del POD, 4 de la INT, 3 del Crédito, 9 de Ciencias ocultas y ninguno de Mitos de Cthulhu, haciendo un total de 23 puntos con los cuales adquirir grados y habilidades en el plan de estudios de la orden.

Puntos de la orden externa

Grados de la orden externa

- | | |
|---------|---|
| 1..... | 0=0 Neophyte |
| 3..... | 1=10 Zelator |
| 6..... | 2=9 Theoricus |
| 10..... | 3=8 Practicus |
| 15..... | 4=7 Philosophus |
| 18..... | Portal (un grado intermedio sin número entre las órdenes externa e interna) |

Estudios de la orden externa

Coste	Habilidad/Hechizo	Prerrequisitos
0	Pentagrama	Ninguno
2/nivel	Alquimia	Pentagrama
2/nivel	Astrología	Pentagrama
1/nivel	Cartomancia	Pentagrama
2/nivel	Lenguas esotéricas	Pentagrama
2/nivel	Geomancia	Pentagrama

Contactos dentro de la orden

Coste	Contactos	¿Amigo o enemigo?
1	1	50%
2	2	1 aliado y 1 enemigo
3	3	50% más 1 aliado y 1 enemigo

(El jugador puede elegir sus contactos una vez se sepa qué aliados o enemigos tiene, o el Guardián puede elegirlos —se deja su elección cómo hacerlo—).



Gasto de puntos

Cuando se adquieren grados dentro de la orden, el jugador gasta únicamente el número de puntos listado junto al grado al que desea pertenecer. Por ejemplo, si Sir Arthur Jordan Grimm quiere acceder al grado de Philosophus, gasta 15 de sus 23 puntos de creación de personaje. Nótese que esto se aplica solamente cuando se adquieren inicialmente los grados y las habilidades; la sección titulada Mejora de los investigadores trata el gasto y la obtención de puntos durante el transcurso del juego.

El resto de puntos puede ser usado para adquirir habilidades y capacidades a elección del jugador (y si el Guardián está de acuerdo) así como contactos dentro de la orden (consúltense abajo). Muchas de las enseñanzas de la orden externa se pueden adquirir con niveles. Es decir, los puntos adicionales pueden gastarse para obtener niveles extra en esa área de estudio (normalmente dando como resultado más porcentaje en las habilidades del personaje). Nótese que ciertas habilidades y capacidades deben ser aprendidas antes que otras (dichos prerrequisitos se listan según los estudios).

Contactos en la Aurora dorada

Los jugadores pueden gastar puntos de personaje para crear relaciones con varios miembros destacados de la Aurora dorada. Algunos de estos contactos pueden llegar a ser beneficiosos, procurando el ascenso de un investigador en la orden, ofreciéndole instrucción mágica u otorgándole asistencia financiera. Algunos contactos, por otro lado, pueden obstaculizar el progreso de un investigador, difamándole, e incluso buscando la manera de expulsarlo por la fuerza o mediante magia. Aun así, tales contactos serán sin lugar a dudas interesantes para el desarrollo del juego.

El Guardián o el jugador pueden elegir el contacto o contactos, pero la elección final queda en manos del Guardián. También se puede hacer una tirada al azar. Resulta útil seleccionar a los contactos, ya que trabajarán mejor en los planes de la campaña. Todos los personajes provistos como enemigos o aliados potenciales en Miembros importantes se listan a continuación a modo de referencia rápida, junto con los años en los que resultaría más apropiado tenerlos como aliados o enemigos. Téngase en cuenta que algunas de las personas recogidas pudieran no ser miembros en un momento dado, y de ahí que no sean elegibles cuando se gasten los puntos de personaje; en ese caso, se puede recurrir a los que estén disponibles, o mantener a ese personaje "en reserva" hasta el momento oportuno. Consultese la sección Miembros importantes para ver cómo pueden actuar estos personajes en función de si son aliados o enemigos.

Tirada dados (opcional) Aliados o enemigos en la orden

1	Allan Bennett (1894-1900)
2	Dr. Edwrad Berridge (1889-1913?)
3	Aleiste Crowley (1898-1901)
4	Florence Farr (1892-1901)

5	F. L. Gardner (1894-1899)
6	Annie Horniman (1888-1903)
7	Mina Mathers (1888-1928)
8	Samuel Liddell MacGregor Mathers (1888-1918)
9	A. E. Waite (1891-1892; 1896-1914)
10	Dr. William Wynn Wescott (1888-1897)

El Guardián puede inclinarse por mantener en secreto las identidades y la naturaleza de estos contactos a los jugadores. Los contactos son una forma excelente de inmiscuir a los investigadores en algún evento histórico de la Aurora dorada que no aparezca en este libro.

Grados

Para ascender de grado se esperaba que el iniciado estudiase material esotérico provisto por la orden y más tarde superase un examen sobre el mismo. El plan de estudios era estricto, y el estudio de material así compilado aseguraba que el estudiante sólo aprendiese los que eran necesarios para ese grado en particular.

Todos los grados acababan con un examen. Tras completar el periodo de estudio requerido, el miembro debe tirar Ciencias ocultas o Idea/2, la que tenga mayor puntuación. De tener éxito habrá pasado, avanzando al siguiente grado. Aquellos que suspendan el examen pueden volver a intentarlo (sin ningún coste, solo la tirada) tras un periodo de revisión no inferior a 2 meses con un bonificador de +5%. Se puede seguir suspendiendo (con el +5% acumulativo por cada intento), pero un investigador que no apruebe acabará siendo menospreciado por los demás miembros. Téngase en cuenta que cuando se adquiere un grado inicialmente, la tirada no es necesaria. Solamente se aplica durante el transcurso del juego.

El tiempo de cada periodo de estudio y examen varía de una persona a otra. Ocultistas dedicados como A. E. Waite y Aleister Crowley progresaron en la orden externa en un año o dos. William Butler Yeats no era menos experto, pero progresó más lentamente debido a sus declaraciones. Hay quienes fueron miembros de la Aurora dorada durante años, pero aun así no completaron los grados de la orden externa.

Un investigador a tiempo parcial con una carrera a tiempo completo es poco probable que progrese rápidamente en el sistema de grados, y es cuestión del Guardián decidir de cuánto tiempo dispone cada investigador para avanzar en sus estudios durante la campaña. Una medida razonable sería que a un investigador con trabajo le llevase un año o dos completar los cinco primeros grados, y aun así dispondría de un par de meses para dedicarse a la investigación.

Los miembros de la Aurora dorada estudiaban varias vías de conocimiento esotérico, desde los códigos utilizados por los ocultistas para ocultar sus secretos hasta el significado de los signos del zodiaco. También se estudiaba el Árbol de la vida de la cábala judaica y el sistema de magia enoquiana de John Dee.

Incremento en Ciencias ocultas por grado

Cada grado alcanzado por un investigador le otorga 1D6 puntos a su habilidad de Ciencias ocultas, pero no por encima de los máximos que se listan abajo. Por ejemplo: antes de unirse a la Aurora dorada, un investigador tiene un 5% en Ciencias ocultas. Al alcanzar el grado de Neophyte suma 1D6%, hasta un máximo de 10% en el total. Si un jugador emplea sus puntos adicionales de creación de personaje en alcanzar el nivel de Practicus, añade 4D6 puntos a Ciencias ocultas, pero la habilidad no puede exceder el 40% con este método; si el investigador ya tiene 40% o más en Ciencias ocultas, no gana ningún punto. La siguiente tabla muestra los máximos en Ciencias ocultas que se pueden obtener de esta manera.

Grado	Máximo
Neophyte	10%
Zelator	20%
Theoricus	30%
Practicus	40%
Philosophus	50%
Portal	55%

Plan de estudios de la orden externa

Cada una de las enseñanzas de la orden externa se describe a continuación, tanto en términos de saber impartido como en beneficios de juego. Recuérdese que cada habilidad/hechizo se obtiene en los niveles gastando puntos, y que se pueden alcanzar múltiples niveles (ganándose varios beneficios) gastando los puntos suficientes.

La información exclusivamente para el Guardián viene en cursiva. Esta información no aparece en la versión para los jugadores en el Apéndice D.

Ritual del pentagrama con la cruz cabalista

Las enseñanzas de la Aurora dorada advierten continuamente acerca de los espíritus dañinos que pretenden hacer enfermar a aquellos que estudian lo místico. Como protección frente a estas fuerzas oscuras, a los nuevos miembros se les enseña cómo crear un pentagrama protector. El pentagrama se dibuja en el aire (o se inscribe) con una daga de acero. Existen numerosas formas de dibujar el pentagrama, cada una de las cuales con una función en particular; no lo abordaremos en términos de juego. Cuando se dibuja correctamente el pentagrama puede ayudar en el uso de la magia, incluyendo en la invocación y expulsión de espíritus, la negación de efectos mágicos no deseados y muchos otros rituales.

Una tirada de Mitos de Cthulhu revela que el pentagrama se trata de una combinación menos poderosa del Símbolo arcano y el Signo de conjuración. Cuando se usa, este ritual añade un 3% a las probabilidades de éxito al ejecutar un hechizo de convocatoria/atacada (o cualquier ritual o hechizo de la Aurora dorada), y también servirá a modo de Símbolo arcano invisible durante solamente 3 asaltos. Si se inscribe frente a un portal

mágico u otro tipo de ruptura espacial o temporal, el portal quedará destruido si el mago tiene éxito en una tirada de PODx3. Cuesta 3 puntos de magia dibujarlo. A discreción del Guardián, el ritual puede no funcionar correctamente en un momento dado si la suma de las puntuaciones en Ciencias ocultas y Mitos de Cthulhu del mago no alcanza un 40% o más. Si el mago inscribe el pentagrama en un objeto permanente, éste no confiere beneficio alguno; la capacidad del Símbolo arcano finaliza tras 3 asaltos, y de igual modo el bonificador de 3% únicamente se aplica a hechizos ejecutados inmediatamente tras la creación del pentagrama.

Alquimia

Se cree que los alquimistas podían reducir minerales hasta un componente común conocido como la Piedra filosofal. Cuando se mezclaba en una base de metal fundido esta sustancia transmutaba en oro puro. La piedra también estaba considerada el ingrediente principal del Elixir de la vida, el secreto de la inmortalidad. Las tradiciones alquímicas son anteriores al nacimiento de Cristo, y pueden encontrarse en Egipto, oriente medio y toda Europa, incluso en los siglos XVII y XVIII.

Sea lo que sea esta instrucción mágica, lo cierto es que el estudio de la alquimia aporta cierto conocimiento químico y farmacológico. Por cada nivel logrado en Alquimia, el investigador recibe 1D4 puntos en Química y 1D2 en Farmacología.

Dado que Mathers pasó su vida viviendo a costa de otros y que cada miembro de la orden vivió el número de años que le tocó, da la impresión de que los fantásticos beneficios de la alquimia jamás fueron alcanzados por estos individuos contemporáneos. No obstante, algunos de los principios de la alquimia son científicos, y de hecho su estudio contribuyó en buena medida a la química y la farmacología modernas.

Astrología

La astrología es un método de adivinación que revela la naturaleza general de la personalidad del sujeto, así como qué fuerzas pueden estar actuando en las distintas partes de la vida de éste. La adivinación se desarrolla examinando la posición de los planetas, la Luna y las estrellas zodiacales en el momento del nacimiento del sujeto, así como su posición en el momento de la predicción. Aunque no es preciso saber el nombre del sujeto, sí que lo es saber su fecha y lugar de nacimiento. Junto con las lecturas tarotistas, las lecturas astrológicas eran actividades frecuentes en la orden. Una lectura astrológica podía proveer una guía para estados emocionales, así como objetivos y obstáculos en la vida del individuo.

El primer nivel de esta habilidad imparte un porcentaje base igual a PODx1 en Astrología. Cada nivel adicional alcanzado añade un 5% a esta habilidad. Además, aquellos que estudien astrología también reciben 1D4 puntos en Astronomía por nivel.

El Guardián debería pensar cuidadosamente qué información



se obtiene al usar esta habilidad. Una tirada fallida siempre da lugar a una lectura errónea. Con una tirada exitosa la información obtenida debe ser cuando menos críptica, por no decir rotundamente vaga. La información puede redirigir a investigadores confusos, pero si se abusa de ella utilizándola como alternativa constante a la investigación real, entonces los resultados deberían ser tan vagos como sea posible.

Cartomancia

Método de adivinación mediante cartas. En el caso de la Aurora dorada eran cartas del tarot diseñadas por Mathers. La adivinación tarotista se usaba generalmente para examinar las fuerzas simbólicas que actuaban en el pasado, que actúan en el presente y que actuarán en el futuro del sujeto. La cartomancia puede ser ejecutada sobre un individuo o un grupo, una nación o casi cualquier entidad, aunque con diferentes grados de éxito (esta habilidad es lo mismo que tener un buen entendimiento del significado de la simbología de las cartas, de tal modo que se puedan aplicar dichas simbologías a las situaciones de la vida del sujeto, y cuanto más sepa el adivino del sujeto, más acertada y reveladora será la lectura). Los miembros de la Aurora dorada realizaban constantemente lecturas del tarot e intentaban ver sus futuros.

Con el primer nivel se obtiene una base en Cartomancia igual a PODx1, y con cada nivel adicional se añade un 5% más.

En términos de juego, Cartomancia funciona del mismo modo que Astrología. De hecho, cualquier forma de adivinación que vaya de la lectura de runas o huesos a la lectura de las entrañas de un pollo sigue el mismo principio, pero solo se enseñaba cartomancia, astrología y geomancia en la Aurora dorada.

Téngase en cuenta que el uso del tarot no requiere un conocimiento específico del sujeto. Sin embargo, la información revelada posiblemente sea muy críptica y abierta a interpretación. Como Astrología, el Guardián debería tener cuidado con el uso del tarot para que no sustituya a la investigación real.

Geomancia

Se trata de un método de lectura de la buenaventura usando una pluma o algo de tierra, y se considera inferior a la cartomancia. El adivino coge una pluma y hace puntos en la arena o el polvo en un estado de meditación. El número de puntos y diseños son parte de la información usada en forma de respuesta a una pregunta.

El primer nivel en Geomancia otorga un porcentaje base igual a PODx1, y cada nivel adicional añade un 5% a la habilidad.

En términos de juego, Geomancia funciona como Astrología o Cartomancia, las otras dos formas de adivinación enseñadas por la Aurora dorada.

Lenguas esotéricas

El plan de estudios de la Aurora dorada contenía elementos de una amplia variedad de tradiciones herméticas, y se esperaba

de los iniciados que se familiarizasen con al menos una de las lenguas en las cuales se escribieron originalmente estas enseñanzas esotéricas. De ahí que la orden animara a sus miembros a saber latín, hebreo, árabe y otros idiomas orientales.

Cada lengua se estudiaba por separado, pudiéndose adquirir con puntos de creación de personaje cada una. Por ejemplo, 2 puntos adquieren un nivel en Latín, y no un nivel en todas las lenguas esotéricas. Cada nivel alcanzado obtiene un incremento de 1D6 puntos en el idioma en particular.

Esta habilidad es en realidad una variación de diferentes estudios de una enseñanza. Los miembros de la Aurora dorada estudiaban cualquier idioma raro que querían, pero sobre todo latín, griego, hebreo, árabe y francés. Los demás son ciertamente posibles.

Lemas de la Aurora dorada

Una vez gastados todos los puntos, lo que queda es que el jugador elija un lema. Todos los miembros de la Aurora dorada tenían un lema, o nombres secretos, el cual usaban en lugar de sus nombres para aportar un aire más misterioso. Los miembros casi nunca usan sus verdaderos nombres, ni en la correspondencia, siempre lemas. De hecho, en muchos casos es muy posible que los miembros no sepan los nombres de los demás.

El Guardián siempre debería utilizar los lemas de los personajes de la Aurora dorada en los escenarios, y animar a los investigadores a hacer lo mismo, incluso estando lejos del resto de miembros. Ver a los investigadores intentando averiguar quién se oculta detrás de una serie de lemas puede llegar a ser una partida interesante.

Los lemas empleados en la Aurora dorada eran principalmente frases en latín como "Anima pura sit" ("Deja que el alma sea pura"), "De profundis ad lucem" ("De las profundidades a la luz"), o más sencilla "Vigilate" ("Vigila"). También había unos cuantos lemas en irlandés, gaélico, hebreo y hasta tal vez otros idiomas continentales. Los jugadores deberían crear sus propios lemas (posiblemente usando el diccionario de latín), o al menos sus equivalentes en español. Una fuente muy útil es el Webster's Unabridged Dictionary (inédito en español), el cual contiene una amplia selección de frases extranjeras, buena parte de las cuales son en latín.

A los miembros se les refería como, por ejemplo, hermano Anima pura sit, o hermana Vigilate. También se empleaban abreviaciones. W. B. Yeats ("Demon est deus inversus") era conocido como DEDI o hermano DEDI, por ejemplo.

Progreso de los investigadores

Una vez gastados todos los puntos, el investigador está listo para jugar. Con el tiempo se pueden ganar más puntos para gastarlos; así es como un investigador puede progresar en la Aurora dorada, o mejorar sus habilidades y capacidades mágicas. Estos puntos representan el tiempo empleado en

estudiar, aprender y practicar el conocimiento impartido por la orden.

Por cada 4 semanas (consecutivas o no) que un investigador esté estudiando activamente, puede ganar 0, 1 ó 2 puntos para gastar tal y como se muestra en la tabla de abajo. Estos puntos pueden ser reservados o gastados inmediatamente si se desea.

1D6	Puntos
1-2	0

3-5	1
6	2

Hay que tener en cuenta que al adquirir grados un personaje sólo necesita gastar la diferencia en puntos entre el grado que tenía y el deseado.

Ejemplo: Sir Arthur Jordan Grimm es un Portal y quiere llegar a Adeptus Minor. El grado de Adeptus Minor cuesta 21 puntos, pero él gastó previamente 18 para llegar a Philosophus, así que tendría que gastar 3 para avanzar.

R E C U R S O S

Plan de estudios de la orden interna

(Versión para el Guardián)

Por Carrie Hall y Alan Smithee

“Juro y prometo que, con el permiso divino, me aplicaré, a partir de este día en adelante, a la Gran obra, la cual es: purificar y exaltar la naturaleza espiritual para que con la ayuda divina pueda llegar a ser más que un humano, y así crecer gradualmente y unirme a mi gran genio divino, y que cuando suceda no abusaré del gran poder que se me confiere.”

- De la ceremonia de Adeptus Minor de la Aurora dorada

La Orden de la rosa de rubí y la cruz de oro era el nombre de la orden interna de la Aurora dorada. La orden interna ofrecía encantamientos de poder sustancialmente mayor que los de la orden externa, y también ofrecía acceso al conocimiento restringido para los miembros menores. Los miembros de la orden interna tenían su propio lugar de reunión, la Bóveda de los adeptos, cuya localización y contenido no eran compartidos con los miembros de la orden externa. Era en la bóveda donde se celebraban los rituales relacionados con la orden interna, como el ascenso al siguiente grado.

Esta sección describe los grados de la orden interna y su plan de estudios. La sección titulada Plan de estudios de la orden externa describe el sistema de puntuación empleado para obtener grados y habilidades, así como cómo los investigadores pueden ganar y gastar puntos en la Aurora dorada durante el transcurso del juego. Esta sección asume que el lector ya está familiarizado con los procedimientos de obtención y gasto de puntos, por lo que aquí no se repite esa información.

En el Apéndice E este material vuelve a aparecer, pero sin buena parte de la información de juego que es exclusiva para el Guardián. Por lo tanto, esta sección no debiera estar disponible para los jugadores (úsele el Apéndice E en su lugar).

Nótese que la información acerca del plan de estudios de la orden interna no solía estar disponible para los miembros de la orden externa. Se recomienda encarecidamente que el Guardián no permita a sus jugadores con investigadores de la

orden externa consultar el Apéndice E, y que los jugadores con investigadores de la orden interna procuren no hablar con los anteriores de los poderes que les esperan en los siguientes grados. Inténtese mantener una sensación de misterio con respecto a la orden interna, porque es en ella donde los investigadores podrán aprender una magia realmente poderosa. Dentro de la auténtica Aurora dorada, los grados conferían cierto estatus y exclusividad, y esto se aplica al juego igualmente; los miembros de la orden interna se distinguen de las masas.

Nota especial: Conforme la orden interna ganaba nuevos miembros, algunos tenían la sensación de que estaban perdiendo su exclusividad. En 1894 la orden interna se subdividió aún más, con un nuevo Adeptus Minor iniciado llamado Zelator Adeptus Minor, avanzando después a Theoricus Adeptus Minor, y posteriormente a Practicus Adeptus Minor, todos a pasar antes de alcanzar el grado de Adeptus Major. Este suceso tiene lugar en cualquier momento escogido por el Guardián durante 1894. Los investigadores que ya hayan alcanzado los grados de Adeptus Major y Adeptus Exemptus no se verán afectados. Los investigadores en el nivel de Adeptus Minor se encontrarán en el de Zelator Adeptus Minor, y deberán pasar por los otros dos niveles (con las tiradas de dados correspondientes y el gasto de puntos) antes de alcanzar el grado de Adeptus Major. Posiblemente esto no guste a los jugadores, pero así fue como pasó en la Aurora dorada. Las tablas de esta sección tienen dos versiones, una para antes y otra para después del cambio de estructura.

Grados de la orden interna y plan de estudios

Grados entre 1888 y 1893

Puntos	Grado
21	Adeptus Minor
28	Adeptus Major
36	Adeptus Exemptus

Grados a partir de 1894

Puntos	Grado
21	Zelator Adeptus Minor
23	Theoricus Adeptus Minor
25	Practicus Adeptus Minor
28	Adeptus Major
36	Adeptus Exemptus

Plan de estudios

Puntos	Habilidad/Hechizo	Prerrequisito
0	Hexagrama	Pentagrama
2	Astrología avanzada	Hexagrama, Astrología
1	Cartomancia avanzada	Hexagrama, Cartomancia
Varía	Creación de talismán	Hexagrama
Varía	Creación de varita	Hexagrama, Creación de talismán
2	Radiestesia	Hexagrama, Creación de talismán y varita
3	Visión espiritual	Hexagrama, Creación de talismán y varita
4	Exorcismo	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual
5	Viaje astral	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual
6	C/A a un espíritu elemental	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual, Viaje astral
6	Invisibilidad	Hexagrama, Creación de talismán y varita

(Nota: Donde aparecen los prerrequisitos “Creación de talismán” o “Creación de talismán y varita”, significa que el investigador tiene que gastar los puntos necesarios para aprender cómo crear uno o más talismanes y/o varitas. El investigador no necesita fabricar ninguno de estos objetos; el prerrequisito es sencillamente que el investigador sabe cómo hacerlos, habiendo obtenido este conocimiento especial mediante el procedimiento de aprendizaje).

Grados

Al completar los grados de la orden externa se envía una invitación de afiliación a la orden interna de la Aurora dorada. Esta selección estudiaba a todos los candidatos posibles, permitiéndoles el acceso solo a aquellos que eran considerados capaces y “adecuados” para recibir el saber y la práctica de las enseñanzas de la orden interna.

En realidad eran pocos los que alcanzaban un grado mayor al de Adeptus Minor. La cantidad de estudio requerido para alcanzar el grado resultaba formidable (el plan de estudios de la orden externa no era nada en comparación). Aquellos que alcanzaban grados mayores lo hacían casi invariablemente mediante una dudosa autopromoción.

Para subir de grado se esperaba que el iniciado estudiase material esotérico aportado por la orden y que después hiciese un examen. El plan de estudios era estricto, y el material compilado a estudiar era tal que el estudiante sólo aprendía lo que era necesario para ese grado en particular.

A la culminación de cada grado había un examen. Tras completar el periodo de estudio requerido el miembro debe tirar Ciencias ocultas o Idea/2, la que tenga mayor puntuación. De tener éxito habrá aprobado, y accederá al siguiente grado. Quienes suspendan el examen pueden volver a intentarlo tras un periodo de revisión no inferior a dos meses.

Incremento en Ciencias ocultas por grado

Cada grado alcanzado por un investigador le otorga 1D6 puntos a Ciencias ocultas, aunque nunca más allá de los máximos que se listan a continuación. Por ejemplo: un investigador Adeptus Minor tiene un 67% en Ciencias ocultas. Al subir al grado Adeptus Major gana 1D6% en Ciencias ocultas. Si el jugador saca más de 3 (obteniendo un 70% en Ciencias ocultas), los puntos extra se pierden.

Orden interna (1888-1893)	Máximos
Adeptus Minor	60%
Adeptus Major	70%
Adeptus Exemptus	80%

Orden interna (1894-)	Máximos
Zelator Adeptus Minor	60%
Theoricus Adeptus Minor	63%
Practicus Adeptus Minor	66%
Adeptus Major	70%
Adeptus Exemptus	80%

Plan de estudios de la orden interna

Oficialmente, las enseñanzas ocultas de la orden interna eran impartidas por los jefes secretos, pero en realidad eran producto de la extravagante imaginación de Mathers (o, como



él parecía creer, instrucciones legítimas comunicadas a él vía inspiración mística). En esencia, tomó elementos de muchas fuentes y sacó lo básico de ellos para formar su saber mágico, reformándolo en un sistema mágico único para la Aurora dorada.

Mathers eliminó todos aquellos aspectos que consideró ofensivos o innecesarios, como los sacrificios, localizaciones específicas y temporizaciones. Luego los reprodujo en una forma que pudiesen ser practicados por un grupo reducido de personas, en una sola localización, con una misma base, en medio de una ciudad moderna, sin llamar la atención de nadie.

Dicho esto, los rituales creados por Mathers eran como pequeñas piezas teatrales. Había un escenario (la bóveda), trajes, utilaje y guiones, y aunque los rituales habían sido simplificados en un sentido práctico, cada uno era extravagante y duradero, con un sentido real de dramatismo.

No hemos pretendido aquí reproducir ninguno de los rituales mágicos de la Aurora dorada en términos de juego, porque consumirían demasiado tiempo de juego. Se han sustituido por una alternativa basada en los conceptos enseñados en la orden interna. (Guardianes y jugadores ambiciosos podrían considerar la posibilidad de desarrollar una partida en vivo e interpretar los diferentes rituales; los textos completos al respecto pueden encontrarse en la obra de Israel Regardie *La Aurora dorada*).

Al igual que en el plan de estudios de la orden externa, la información en cursiva es únicamente para el Guardián, y no aparece en la versión para los jugadores contenida en el Apéndice E.

Hexagrama

Al entrar en la orden interna al adepto se le enseña el ritual del hexagrama, una versión más avanzada y poderosa que el pentagrama. Como en el caso de dicha magia menor, el hexagrama (una figura de seis puntas, como la estrella de David) se inscribe en el aire o sobre una superficie utilizando una daga de acero. También tenía numerosas variaciones, las cuales no se ofrecen para el juego. Cuando se dibuja correctamente un hexagrama éste puede servir de apoyo en la magia, incluyendo en la invocación y expulsión de espíritus así como en muchos otros rituales.

Una tirada de *Mitos de Cthulhu* revela que se trata de una combinación del Símbolo arcano y un Signo de conjuración. Cuando se usa, este ritual suma un 6% a las probabilidades de éxito al ejecutar un hechizo de convocatoria/ataadura (o cualquier ritual o hechizo de la Aurora dorada), y actuará como un Símbolo arcano de 6 asaltos de duración. Si se inscribe delante de un portal u otra ruptura espaciotemporal, el portal quedará destruido si el mago tiene éxito en una tirada de PODx6. Cuesta 6 puntos de magia inscribirlo. Si el mago inscribe el hexagrama en un objeto permanente, éste no confiere ningún beneficio en concreto; el efecto del Símbolo arcano acaba tras 6 asaltos, e igualmente el bonificador de 6% se aplica a hechizos ejecutados inmediatamente después de la inscripción del hexagrama. Si se usa en conjunción

con un pentagrama, este último no tendrá efecto. Sin embargo, el hechizo Signo de conjuración sí que se puede usar en conjunción.

Astrología avanzada

Una vez que un investigador ha entrado a formar parte de la orden interna, no puede gastar puntos en aprender Astrología de la orden externa; en lugar de ello se ha de aprender la Astrología avanzada de la orden interna. Téngase en cuenta, sin embargo, que si el investigador nunca aprendió Astrología antes, deberá obtener el nivel de Astrología de la orden externa y luego adquirir el nivel de Astrología avanzada a partir de ese punto.

La Astrología avanzada implica el uso de la astrología en un sistema de correspondencias mágicas impuesto por la Aurora dorada, consiguiéndose así nuevas vías de interpretación y una mayor comprensión de su significado. Esto no cambia el modo de empleo de la habilidad de Astrología; es más, en términos de juego el investigador simplemente obtiene más beneficios por cada nivel en Astrología avanzada que por cada nivel en Astrología de la orden externa.

Cada nivel alcanzado añade un 8% a la habilidad de Astrología. Además, aquellos que estudien Astrología también reciben 2D3 puntos en Astronomía por nivel alcanzado.

Cartomancia avanzada

Una vez que un investigador ha entrado a formar parte de la orden interna, no puede gastar puntos en aprender Cartomancia de la orden externa; en lugar de ello se ha de aprender la Cartomancia avanzada de la orden interna. Téngase en cuenta, sin embargo, que si el investigador nunca aprendió Cartomancia antes, deberá obtener el nivel de Cartomancia de la orden externa y luego adquirir el nivel de Cartomancia avanzada a partir de ese punto.

La Cartomancia avanzada implica el uso de la astrología en un sistema de correspondencias mágicas impuesto por la Aurora dorada, consiguiéndose así nuevas vías de interpretación y una mayor comprensión de su significado. Esto no cambia el modo de empleo de la habilidad de Cartomancia; es más, en términos de juego el investigador simplemente obtiene más beneficios por cada nivel en Cartomancia avanzada que por cada nivel en Cartomancia de la orden externa.

Cada nivel alcanzado añade un 8% a la habilidad de Cartomancia.

Crear talismán

Existen muchos tipos distintos de talismanes, y todos eran consagrados en la bóveda. Los talismanes podían ser fabricados con papel, cartón, metal, madera o una combinación de materiales. Estos talismanes siempre eran utilizados como símbolos con un propósito en particular, así como sus formas y adornos. Cada clase de talismán tenía un fin específico, a menudo de sanación o protección frente a espíritus. A continuación se describen tres ejemplos de

talismanes. Otros también son posibles, pudiendo Guardián y jugadores acordarlo entre ellos. Los puntos de coste que aparecen abajo representan lo que cuesta aprender a hacer un talismán en cuestión, es decir, la información obtenida estudiando y discutiendo con otros miembros de la orden interna. En realidad, fabricar un talismán es cuestión aparte, y la información del proceso aparece en cursiva para el Guardián. Ninguno de estos talismanes son hechizos en sí mismos, sino que se tratan de un procedimiento o un ritual cuyo "efecto" es la simple creación de un talismán en concreto.

Consagrando cualquiera de los talismanes siguientes cuesta 1 punto de POD. Cuando resulte apropiado, el talismán puede ser cargado con puntos de magia dentro de las 24 horas de su creación inicial. Cada talismán actúa en una sola ocasión. Tras la descripción de los talismanes se ofrecen los efectos que pueden tener en el juego.

Talismán de expulsión: Auxilia al portador contra aflicciones causadas por seres astrales. Coste: 3 puntos de personaje. Este talismán cuesta 1 punto de POD fabricarlo, y cualquier número de puntos de magia fortalecerlo. El talismán se entrega a alguien que esté siendo afectado por un Ser astral. La próxima vez que la víctima sea visitada por la criatura, el talismán se activa y enfrenta sus puntos de magia al POD del atacante. Si el talismán vence, la víctima queda liberada del tormento astral y no vuelve a ser molestada.

Talismán sanador: Auxilia a su portador contra aflicciones y toxinas naturales. Coste: 2 puntos de personaje. Este talismán cuesta 1 punto de POD fabricarlo, y cualquier número de puntos de magia fortalecerlo. Actúa únicamente contra la enfermedad o el envenenamiento. Asígnese a la enfermedad o veneno una POT y enrégíntese ésta a los puntos de magia contenidos en el talismán. Un éxito cura la aflicción, aunque no instantáneamente. Con un fallo no sucede nada, a menos que se pifie, en cuyo caso el afectado empeora.

Talismán de voluntad: Auxilia a su portador en una lucha de poder contra un oponente mágico. Coste: 2 puntos de personaje. Este talismán cuesta 1 punto de POD fabricarlo y ninguno de magia. Invalida automáticamente la primera tirada fallada por el portador cuando enfrenta su POD contra otro POD.

Otros talismanes: Los investigadores pueden estudiar e intentar crear talismanes con otros efectos. El jugador debería describir el tipo de protección o auxilio que otorgaría el nuevo talismán, y el Guardián asignar entonces el coste y los efectos de juego del objeto en secreto. Ejemplos de talismanes que los jugadores pudieran crear incluirían aquellos para convocar/atar a espíritus, para practicar radiestesia u otra habilidad mágica, etc. Si los jugadores lo piensan, un aliado en la orden interna podría ayudar a sus investigadores a diseñar un talismán, en cuyo caso el coste en puntos de personaje debería verse reducido en 1.

Crear varita

A los miembros de la orden se les recomendaba crear un punto focal para su uso en los rituales. La mayoría de las veces estos puntos focales eran varitas o talismanes. Las varitas se

fabricaban de vidrio o madera, siendo de este último de roble, fresno o algún otro tipo apropiado de significancia mística. Las varitas eran consagradas en la bóveda para conferirle sus poderes, y existía una variedad de tipos, tres de los cuales describimos a continuación. Otros son también posibles, pero tendrán que ser acordados entre Guardián y jugadores.

Estos son los artefactos más poderosos a disposición de un adepto. Para consagrar una varita es necesario el gasto de 1 a 3 puntos de POD (dependiendo del poder deseado para la varita). Nótese que solo el creador de una varita puede usar sus poderes, y no hay excepción a esta regla.

Varita de loto: Sirve para muchas prácticas mágicas, sobre todo en la creación de pentagramas y hexagramas. Coste: 1 punto de personaje. Cuando se utiliza en la ejecución de otros hechizos este artefacto añade automáticamente un 6% a las probabilidades de éxito. Puede usarse en conjunción a un pentagrama o hexagrama, pero si se emplean ambos, el pentagrama no conferirá ningún beneficio. Coste de creación: 1 punto de POD.

Varita de almacenamiento: Meditando y concentrándose con esta varita, el usuario puede imbuirla con parte de su energía cuando lo deseé. Dicha energía puede ser extraída en algunas prácticas mágicas. Coste: 2 puntos de personaje. Esta varita se usa como receptáculo de puntos de magia, los cuales pueden ser gastados en otras actividades mágicas. Esta clase de varitas solo pueden acumular un número de puntos de magia igual al POD del creador; los puntos de más se pierden o (a discreción del Guardián) anulan permanentemente la capacidad acumuladora de la varita. Coste de creación: 2 puntos de POD.

Varita de fortaleza: Una poderosa varita que puede canalizar la energía del usuario para formar una fuerza debilitadora contra un oponente. Coste: 3 puntos de personaje. Se dice que un amigo teosofista de Allan Bennett dudó de la capacidad de la varita de cristal que éste le enseñó. Bennett lo convenció apuntándole con la varita y dejándolo paralizado durante quince horas. Esta varita concentra los puntos de magia en un rayo de energía. La víctima debe enfrentar su CON al número de puntos de magia invertidos por el mago. Si la víctima tiene éxito, no sufrirá ningún efecto, pero si falla, quedará paralizada durante 1D4 horas por punto de magia invertido. Coste de creación: 3 puntos de POD.

Otras varitas: Al igual que en el caso de los talismanes, los jugadores pueden crear otras varitas. A diferencia de los talismanes, esto solo puede hacerse con la ayuda y guía de un aliado de la orden interna. De lo contrario, síganse las reglas mencionadas para los talismanes y úsense los ejemplos de diseño.

Radiestesia (el método del anillo y el disco)

Aunque la radiestesia es comúnmente conocida como un método para localizar agua, minerales y cosas así mediante un palo, la Aurora dorada enseñaba una radiestesia particular para la adivinación. Tal y como la orden (y otras) enseñaba, el practicante sostenía un anillo u otro objeto al final de un cordel o una cadena y se concentraba en una pregunta. El anillo se sostenía por encima de un disco de papel o madera



con varios símbolos y palabras escritos en él. (Mathers denominó a este método “el método del anillo y el disco”). El péndulo empezaba a balancearse, y la dirección de su movimiento y el número de sus rotaciones eran interpretadas como respuestas. Las respuestas más simples eran “sí” y “no”, rotando en el sentido de las agujas del reloj o a la inversa, respectivamente. Un uso más avanzado haría al anillo apuntar a varias partes de lo escrito en el disco y sugiriendo respuestas.

En cierto modo se asemeja bastante a la tabla de güija. Esta forma de radiestesia era repudiada por la Aurora dorada por conllevar la posibilidad de un grave riesgo de manifestaciones físicas peligrosas o la posesión de espíritus malignos.

La Aurora dorada no enseñaba radiestesia para la localización diferentes materiales, sino que era sabedora de ella. Era una forma más de leer la fortuna o predecir el futuro, como la astrología o la cartomancia.

Cuando se adquiere la habilidad Radiestesia, su porcentaje base es igual a $POD \times 2$. Aumenta por experiencia y estudio, como las demás habilidades, pero también subiendo de nivel con los puntos obtenidos durante el juego. Para usarla se necesita un punto focal, como ya se ha dicho arriba.

Con una tirada exitosa hace que el punto focal se mueva en una dirección indicando la respuesta a una pregunta. La validez de esta respuesta queda a discreción del Guardián; aunque es inocua, la radiestesia pudiese ser interpretada como un movimiento inconsciente por parte del lector, dando la respuesta que su subconsciente espera. Alternativamente, los resultados pueden ser verídicos. Como las demás formas de adivinación, el abuso continuado de esta habilidad como atajo de investigación no debería ser tolerado.

Si se pifia, ocurre algo grave. Los detalles quedan a discreción del Guardián, pero sugerimos telequinesia (como objetos cayendo de las estanterías encima del lector) o, si se falla una tirada de Suerte, un parásito astral podría empezar a alimentarse del lector.

Visión espiritual

Visión espiritual se usa para ver el plano astral, un requisito si uno quiere aprender a viajar dentro de dicho reino. También se recomienda para detectar espíritus, realizar curaciones y cosas por el estilo. Como en un viaje astral, a los adeptos se les aconseja que se controlen, pues algunas docenas de reinos astrales resultan peligrosos para los humanos.

Los miembros de la Aurora dorada solían “sanar astralmente”, expulsando a los espíritus nocivos que provocaban la enfermedad. Como preparación, usaban Visión espiritual para examinar al “paciente” y/o su hogar, en busca de esos espíritus.

Visión espiritual permite a una persona ver dentro del reino astral sin tener que acceder a él. Esto puede servir para buscar a espías astrales o detectar espíritus nocivos. A discreción del Guardián, puede emplearse para detectar campos de energía mágica como las líneas ley o portales, o tal vez hasta criaturas normalmente invisibles para el ojo (un Lloigor o un Vampiro estelar por ejemplo).

Visión espiritual cuesta 2 puntos de magia por cada 5 minutos de uso.

Exorcismo

J. W. Brodie-Innes desarrolló este ritual, el cual creó para expulsar al “elemental vampírico” que atormentaba a su esposa. (Brodie-Innes lo recogió en un pergamino). A pesar de que parte de este ritual es una adaptación del ritual de exorcismo del catolicismo, esta versión también incorpora elementos cabalistas y no es necesaria que sea ejecutada por un miembro del clero. No resulta efectivo en casos “normales” de posesión; en cambio, fuerza a un Parásito astral que se esté alimentando de una víctima a cesar inmediatamente. Si el parásito había sido convocado y atado y se le había ordenado alimentarse, este ritual anulará la atadura. Además, el parásito no volverá a alimentarse de la misma víctima durante un número de semanas igual al POD del realizador.

Para ejecutar este ritual, el investigador primero debe dibujar un pentagrama y un hexagrama mágicos, y luego usar Visión espiritual para poder ver al parásito (recuérdese que ver al parásito puede acarrear una pérdida de COR). Una vez que el parásito es visto, se puede ejecutar el ritual de exorcismo.

Este ritual lleva 5 minutos de realización, y cuesta 6 puntos de magia. Además, se sufre una pérdida de 1/1D4 puntos de COR. Una vez ejecutado, el realizador debe enfrentar su POD al del parásito en la Tabla de resistencia. Si el parásito se resiste, el ritual habrá fallado. Si el realizador vence, el parásito debe dejar de alimentarse. Los puntos de magia y COR se pierden tanto si el ritual funciona como si no. Puede volver a ser ejecutado inmediatamente si no se tiene éxito.

Téngase en cuenta que este ritual no tiene efecto sobre parásitos que estén enfrentándose astralmente a una persona; solo funciona sobre parásitos que estén alimentándose de víctimas del mundo real.

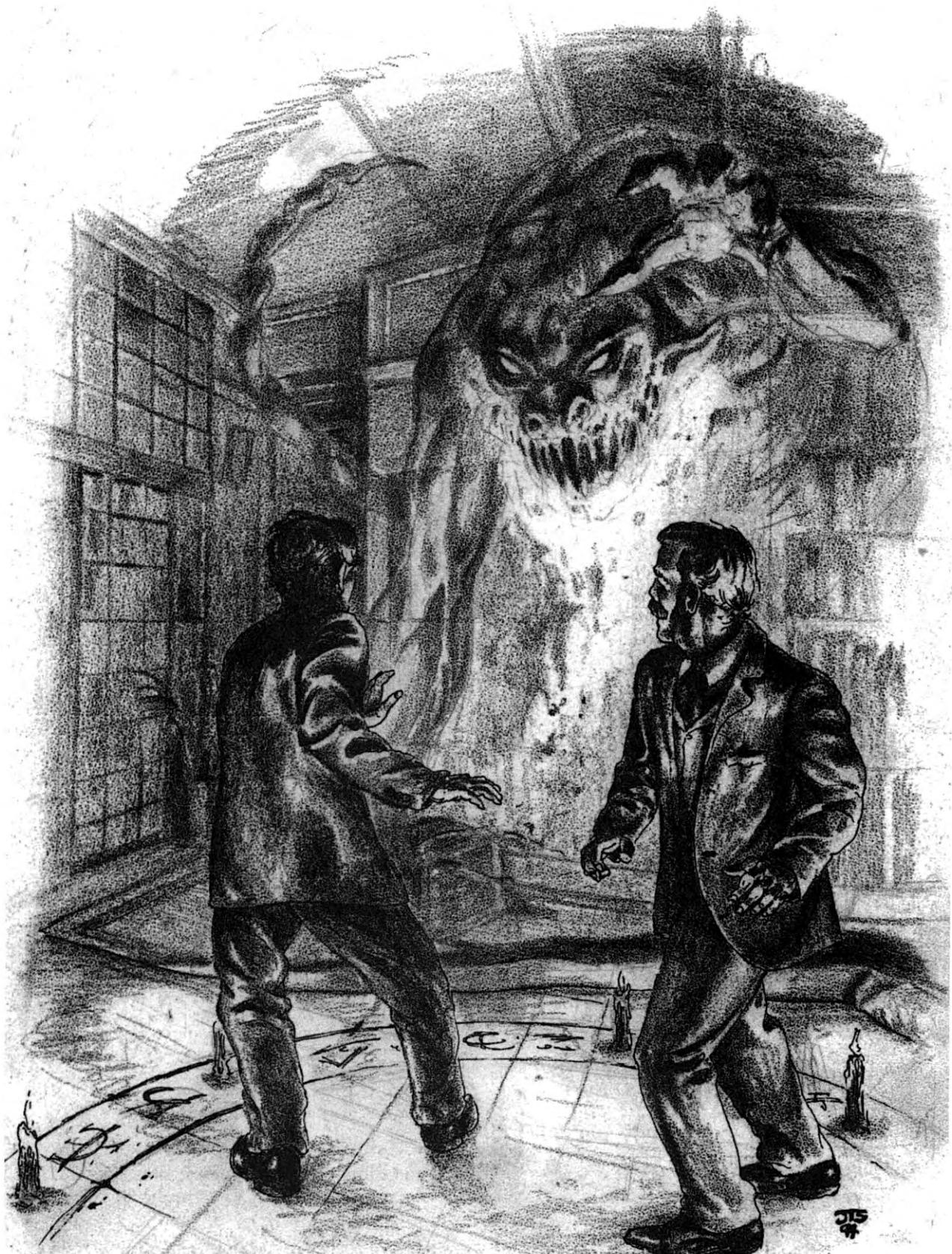
Viaje astral

Los poderes de la Aurora dorada fueron conferidos a la orden por los jefes secretos, entidades enormemente poderosas que moraban en el plano astral. Este plano existe junto a nuestro mundo físico, y es posible verlo y viajar por él. Los viajeros pueden buscar y encontrar a otros viajeros por varias razones, o llevar a cabo una curación mágica allí, o incluso contactar con espíritus. La orden advierte que el viaje astral no es inofensivo, y que solo adeptos experimentados pueden intentarlo.

Viaje astral, o proyección astral, se describe en la sección El plano astral. Téngase en cuenta que un investigador no puede tener más de tres niveles en esta habilidad, al menos tal y como se enseña en la Aurora dorada.

C/A a un espíritu elemental

La orden ha contactado y nombrado a un número de “espíritus elementales” del plano astral y otros. Estos espíritus son mayormente invocados para información, o como asistentes



JTS
98

No invoques aquello que no puedes controlar

- 53 -



en otros rituales de la orden. Estas invocaciones no salen bien siempre, aunque eso resulta difícil de decir.

Al igual que todo lo relacionado con el plano astral y sus moradores, los jefes secretos desaconsejan encarecidamente la convocatoria y atadura de espíritus elementales. Es más, son pocos los miembros a los que se les enseña estos rituales. Además, solo a aquellos que han aprendido un pentáculo protector se les revela tan sensible información.

Estos rituales son, en esencia, similares en funcionamiento a sus homónimos de los Mitos. La orden creía que se podía convocar a una amplia variedad de espíritus elementales (a los cuales nombraban basándose en diferentes mitologías y sistemas de creencias). En cambio, los hechizos de convocatoria y atadura afectan a una multitud de Parásitos astrales. Existe un 5% de probabilidades de que se contacte inadvertidamente con un perro de Tíndalos.

A parte de dicho contratiempo, el hechizo de convocatoria afecta únicamente a espíritus cuyos verdaderos nombres sean conocidos por el realizador. La orden sabe muchos de esos nombres, pero se han de aprender los nuevos antes de ser convocados. Sin embargo, el de atadura no tiene esta restricción, por lo que un espíritu presente en el mundo real puede ser atado independientemente de si el realizador sabe su nombre o no. Los moradores del plano astral protegen celosamente sus verdaderos nombres por esta misma razón.

Nótese que en el plano astral no se puede ejecutar ningún hechizo de convocatoria/atadura.

Invisibilidad (b)

Realizar este ritual lleva todo 1 día y es el más difícil de todos. De hecho, solo Aleister Crowley llegó a tener éxito al

ejecutarlo, o eso afirmó él. Si se tiene éxito, el realizador no será realmente invisible sino que quedará enmascarado ante la percepción de los demás.

Esta es una disciplina mental en la que el "realizador" desea ser ignorado por la gente. Requiere muchísima concentración, representada en un coste de 1D6 puntos de magia por minuto de efecto. El resultado es que cualquier persona con menos POD que el realizador es incapaz de verle. De tener más, el realizador debe enfrentar su POD en la Tabla de resistencia para seguir siendo invisible. Por supuesto, si el realizador habla, toca a alguien, dispara un arma o hace otra cosa parecida, el efecto se anula inmediatamente.

Otros hechizos de la Aurora dorada

Los investigadores pueden ser capaces de aprender otras formas mágicas de la Aurora dorada, ya sea gracias a sus miembros o a la biblioteca esotérica de la orden. Estos casos quedan en manos del Guardián.

No cabe duda de que la orden tenía acceso a otras formas de magia, pero si era consciente de ello o si las usaba es ya otra cuestión. Mathers previno del uso de la magia negra a los miembros de la orden, llegando a suspender a algunos por la práctica de dicha brujería; A. E. Waite fue uno de ellos, aunque el Dr. Berridge y otros también fueron acusados de emplear tan dañina clase de magia.

No obstante, los amenazadores efectos de la "Corriente de voluntad mortal" de Mathers se parecen mucho a los del hechizo Consunción. Y en 1900 él y Crowley intentaron, al parecer, utilizar ataques mágicos contra los rebeldes del templo Isis-Urania (sin efecto alguno).

R E C U R S O S

El plano astral

Por Carrie Hall, Alan Smithee y John Tynes

El plano astral es un mundo sombrío pegado al mundo físico. Las estructuras, objetos, animales y personas que existen en el mundo real pueden ser percibidos en el plano astral, pero por lo general no pueden ser afectados por los viajeros astrales. Aquellos que habitan el mundo real no pueden ver a los moradores y viajeros del plano astral, aunque algunos animales pueden llegar a sentir su presencia (como cuando un gato bufa a algo invisible). El polvo de Ibn-Ghazi y la visión espiritual de la Aurora dorada pueden hacer que las cosas del plano astral sean visibles en el mundo real.

El plano astral es un lugar donde moran seres insustanciales. La mayoría de viajeros en el plano astral solo pueden afectarse los unos a los otros. Evidentemente existen seres nativos de este reino, así como aquellos que acceden al plano astral desde otros lugares. Un buen ejemplo de cómo

opera el plano astral aparece en la historia de H. P. Lovecraft. Del más allá (también hay una película titulada Re-sonator). Las malévolas entidades de esa historia flotan entre nosotros a diario, pasando desapercibidas hasta que un científico crea una máquina que permite verlos, y viceversa. Se puede suponer que la máquina puede llegar a mostrar otros planos aparte del astral, pero ello queda más allá del alcance de esta obra.

El viaje astral

Un miembro de la Aurora dorada puede proyectar su mente hacia el plano astral si ha conseguido por lo menos un nivel de Viaje astral con puntos de personaje. Esto requiere 1 hora de meditación y el gasto de 5 puntos de magia y 1D4 de COR. El

Una nota sobre la terminología

A lo largo de toda esta sección nos referimos al viajero como el investigador que se encuentra en el plano astral. Espíritu se refiere a todo lo demás en el plano astral, incluyendo a PNJs, seres nativos del plano astral, y cosas así. Téngase presente, sin embargo, que esta terminología es para dejar claro quién es el PJ y quién no en los ejemplos de esta sección. El hechizo de la Aurora dorada C/A a un espíritu elemental afecta específicamente a un Parásito astral (descrito posteriormente), no a "todo lo que haya en el plano astral".

humano empieza a no tener presencia física cuando viaja por el plano astral, existiendo allí únicamente en energía (o así es en la versión de la Aurora dorada). El escenario La habitación del más allá presenta otro método mediante el cual mente y cuerpo son proyectados al plano astral. Este método es mucho más peligroso, y nunca ha sido estudiado por la Aurora dorada. En el método de la Aurora dorada (que es muy similar a la mayoría de tales prácticas) el cuerpo del viajero permanece donde comenzó el viaje astral, aparentemente inconsciente. Si el cuerpo muere mientras el viajero se encuentra en el plano astral, quedará atrapado allí para siempre, a menos que se produzca un efecto mágico inusual.

Un investigador que acceda al plano astral se ve rodeado por una niebla brillante, de un color púrpura plateado. Inicialmente, no se puede ver nada aparte de la niebla y el mismo cuerpo. El cuerpo de un viajero astral aparece desnudo, radiando brillo a través de su piel. Esta radiación es el aura del viajero, y la intensidad del brillo depende de sus puntos de POD, magia y estado mental en ese momento. La intensidad del brillo no es algo relevante salvo en términos de ambientación, pero asúmase que un viajero contento, saludable y confiado proyecta un aura más potente que otro asustado, miserable y enfermo. Todos los seres vivos radian un aura en el plano astral. Los seres vivos en el mundo real también poseen esta aura, pero no son visibles en el plano astral a menos que el viajero esté percibiendo el mundo real (véase más adelante), en cuyo caso puede distinguirlas fácilmente. Por lo general, solamente son visibles las auras de otros espíritus cuando se está en el plano astral.

Magia en el plano astral

A menos que se especifique lo contrario en la descripción de un hechizo, ningún hechizo de *La llamada de Cthulhu* puede ser ejecutado en el plano astral. Esto incluye los hechizos de contacto y convocatoria/atacada. La magia del juego depende de la presencia del realizador en el mundo real para proporcionarle energía; el plano astral es más bien un modo de percibir la realidad en sí misma. El Guardián puede crear hechizos que funcionen específicamente en el plano astral, o modificar los existentes. Pero tales hechizos serían excepcionalmente raros.

Los hechizos que estuviesen afectando al viajero cuando éste accede al plano astral podrían seguir actuando o no. Si afectan al cuerpo físico de alguna forma, por ejemplo, sería poco probable que continuasen haciéndolo; solo la

conciencia del viajero se encuentra en el plano astral, no su forma física. Pero el hechizo continuaría afectando al cuerpo del viajero a su regreso al mundo real.

Nótese que el plano astral no es anti mágico; la mayoría de magia terráquea se escinde de la realidad en la que se basa y de ahí que no funcione. Los poderes innatos pertenecientes a criaturas de otros sitios que no sea la Tierra (como inmunidad a hechizos, daño u otra cosa) podrían ser iguales en el plano astral; pero estos extremos quedan a discreción del Guardián.

Ejercer la voluntad

Ejercer la voluntad es una necesidad común en un viaje astral y muchas acciones y efectos requieren su uso. En términos de juego, ejercer la voluntad es igual a una tirada de PODx5, x3 o x1. El Guardián decide qué multiplicador elegir en base a la dificultad de la acción. Además, puede precisar el gasto de puntos de magia y de COR debido al desgaste mental de esta experiencia sobrenatural y desconcertante. Si el viajero falla la tirada, se pierden los puntos de magia (porque ha tenido que aportar energía al intento) pero no de COR (porque no le ha ocurrido nada al viajero).

Como se ha mencionado arriba, el viajero necesita por lo menos un nivel en Viaje astral (o el equivalente) para acceder al plano astral. Se pueden adquirir niveles adicionales por el mismo coste. Un segundo nivel en Viaje astral facilita la ejecución de la voluntad: las tiradas de PODx1 pasan a ser de PODx3, y así. Un tercer nivel en Viaje astral la facilita aún más. Si esta bonificación supera la tirada de PODx5, la tirada será exitosa automáticamente. No obstante, el jugador debe tirar los dados; un empalamiento garantiza su bonificación normal, pero una pifia cancela automáticamente el éxito y lo vuelve a penalizar.

Cordura

Como se comprobará, hacer casi cualquier cosa en el plano astral conlleva una pérdida de COR. Las pérdidas separadas por una barra (como COR 0/1D6) precisan de una tirada de COR. Las que no la tienen (como -3 de COR) se reducen sin tirada de COR. (Recuérdese que si la tirada para ejercer la voluntad falla, no hay pérdida de COR).

En muchos casos, las penalizaciones varían dependiendo de factores que resultarían poco chocantes en el mundo real. La pérdida de COR debida a la actividad en el plano astral no tiene que ser necesariamente reflejo de un susto súbito, sino que representa una pérdida del sentido de la realidad por parte

del viajero. Cuanto más tiempo permanezca un viajero en el plano astral, menos arraigado estará al mundo real. La mecánica de la COR ofrece un método adecuado y familiar para expresar este efecto, aunque no sea la misma experiencia que ver a un Profundo y perder COR por ello.

La pérdida de COR en el plano astral que resulta del viaje astral, la comunicación astral y el combate astral no tiene efecto mientras el viajero esté en el plano astral; solo lo tiene cuando el viajero abandona el plano astral y vuelve a su cuerpo (y a su cerebro), perdiendo entonces los puntos de COR y sufriendo los efectos subsecuentes (incluyendo los 1D4 puntos de COR que se pierden al entrar la primera vez). Esto quiere decir que si, como resultado de varios esfuerzos, un viajero ha perdido 5 puntos o más de COR, puede sufrir de locura temporal cuando retorne a su cuerpo y recupere la conciencia. A pesar de que la pérdida haya sido resultado de acciones distintas, la pérdida es global porque hasta que cuerpo y mente no están unidos el estrés del viaje astral no afecta al viajero. Como pronto quedará claro, el viaje astral es muy agotador mentalmente, y hacerlo repetidas veces provocará locura temporal en el viajero a su regreso al mundo real. No debería sorprender al lector que aquellos que suelen viajar al plano astral tienen más probabilidades de volverse locos que quienes suelen leer libros raros.

Las pérdidas de COR habituales (como ver a una criatura babosa en el plano astral o cuando se percibe el mundo real) siguen las reglas de COR de siempre. Solamente las pérdidas provocadas por la ejecución de la voluntad y demás entran en el efecto de pérdida posterior. El Guardián decide qué pérdida tiene lugar inmediatamente y cuál se reserva.

Si el viajero se vuelve temporal o indefinidamente loco en el plano astral, estará perdido para siempre. El cuerpo entra en un estado de catatonia y jamás vuelve a recuperar la conciencia.

Los viajeros que ya estén temporal o indefinidamente locos al entrar al plano astral pueden hacerlo de forma normal, asumiendo que poseen facultades suficientes para dicho proceso. Si sufren una pérdida de COR suficiente mientras están en el plano astral como para volverse temporal o indefinidamente locos de nuevo, son expulsados a sus cuerpos.

Los viajeros que estén permanentemente locos pueden acceder al plano astral y realizar actividades que no cuesten COR, pero nuevamente se supone que poseen facultades suficientes para acceder al plano astral. No hace falta decir que los individuos permanentemente locos pueden realizar viajes astrales si no están demasiado ocupados intentando hacer un agujero en la Luna con el dedo. Este es otro motivo por el cual la mecánica de la COR se usa en conjunción con la actividad astral: el viajero se está moviendo psicológicamente cada vez más lejos del mundo real y más cerca de la realidad del plano astral. Cuanto más cerca esté el viajero de la locura permanente, más cerca estará de actuar libremente en el plano astral (porque el viajero demente no tiene nada más que perder).

El plano astral y el desplazamiento

Un viajero puede moverse libremente por el plano astral. Pero este desplazamiento no es tal y como él esperaría. El plano astral no es un espacio físico; se describe mejor como un espacio perceptual. No hay a dónde ir en el plano astral. No hay masas de tierra, ni estructuras, ni rasgos distintivos. Es más un estado que una localización. A grandes rasgos, solo puedes estar en uno de los dos estados en el plano astral: solo, o en proximidad de otro u otros espíritus.

“Proximidad” en este sentido requiere cierta explicación. Imaginemos que un individuo puede teletransportarse a una carpa de circo que hay al otro lado de la ciudad. Aparece justo al lado del domador de leones. Puede alejarse del domador, en dirección a la salida. Esto significa que mientras está alejándose del domador, sigue estando dentro de la carpa. Frente a la puerta de salida hay un montón de caminos a tomar, pero se sigue estando dentro de la carpa. Al salir de la carpa ya no se está dentro. En términos astrales, uno se mueve hasta el domador y en proximidad a éste (la carpa de circo representa la proximidad). Se puede ver al domador frente a uno. Se puede alejar, o acercar, pero la distancia no es lo que importa; se sigue estando en proximidad al domador (dentro de la carpa de circo). Para alejarse completamente del domador, hay que ir a otro lado distinto: en proximidad a otro espíritu, o algún otro lugar.

El desplazamiento dentro del plano astral depende enteramente de la voluntad del viajero. Son posibles dos formas de desplazamiento: el viaje gradual y el viaje instantáneo. El viaje gradual es similar a caminar por el mundo real, que es un desplazamiento constante de un sitio a otro; el viaje instantáneo es como teletransportarse en el mundo real, desapareciendo en un punto y apareciendo repentinamente en otro. Siguiendo con la analogía de la carpa de circo, el viaje gradual es lo que uno hace estando en la carpa, es decir alejarse o acercarse al domador; el viaje instantáneo es cuando se sale de la carpa. Se puede salir de la carpa una distancia suficiente para dejar de ver al domador y así dejar su proximidad. Esta distancia suele ser de unos cien metros.

En el plano astral el viajero sólo se mueve para entrar en la proximidad de otro espíritu (o para examinar el mundo real, como se describe a continuación). Esto sólo puede conseguirse con el viaje instantáneo; para el viaje gradual es necesario un punto de referencia que es el espíritu. El movimiento dentro del marco del mundo real como referencia se cubre en la sección El mundo real y el desplazamiento; esta sección cubre el desplazamiento en las proximidades de otros espíritus del plano astral.

Viaje instantáneo

Cuando se accede por primera vez al plano astral, el viajero está solo y sin nadie cerca. Moverse al lugar en el que se encuentra otro espíritu en el plano astral puede lograrse



ejerciendo la voluntad para realizar un viaje instantáneo, y la dificultad varía. Moverse hasta la proximidad de alguien muy conocido por el viajero (como "Quiero ir hasta Ezequiel.") es un **desplazamiento simple**; se precisa una tirada de PODx5 con el coste de 1 punto de magia y la pérdida de 0/1 puntos de COR. Trasladarse a la proximidad de alguien mediana o indirectamente conocido por el viajero ("Quiero ir hasta el Parásito astral que está afectando a Ezequiel.") es un **desplazamiento difícil** y requiere una tirada de PODx3 con un coste de 3 puntos de magia y la pérdida de 0/1D3 puntos de COR. Trasladarse a la proximidad de alguien que el viajero no conoce ("Quiero ir hasta un espíritu cualquiera.") es un **desplazamiento complejo**; requiere una tirada de PODx1 con un coste de 5 puntos de magia y una pérdida de COR de 1/1D6 puntos.

Como en las demás ejecuciones de voluntad, si el viajero falla la tirada de POD, pierde los puntos de magia pero no los de COR, además de fallar el intento de traslado. Un empalamiento significa que el viajero tiene éxito y que no sufre ninguna pérdida de COR, pero sigue gastando la cantidad normal de puntos de magia. Una pifia significa que el viajero sufre automáticamente la pérdida máxima de COR aparte de no poder trasladarse, y gastando la cantidad normal de puntos de magia. Si el viajero falla una tirada, puede volver a intentarla justo después si lo desea.

Viaje gradual

Una vez que un viajero se encuentra en la proximidad de un espíritu u otro punto de referencia, puede recurrir al viaje gradual para trasladarse más cerca o más lejos del espíritu una distancia igual a su Movimiento tirando PODx2. La distancia es como en la Tierra: los demás espíritus parecen más pequeños conforme se alejan. La distancia no afecta al combate ni a la comunicación en el plano astral. Siempre que dos espíritus estén en proximidad el uno del otro, pueden luchar o comunicarse. La distancia entre el viajero y los espíritus simplemente es una cuestión de percepción; no tiene una base de realidad. Se puede estar o no en la proximidad de alguien.

Para salir de la proximidad de un espíritu, el viajero puede recurrir al viaje instantáneo para trasladarse a la proximidad de otro espíritu, o simplemente para estar solo. Además, el viajero puede usar el viaje gradual para trasladarse lo suficientemente lejos como para abandonar la proximidad de un espíritu; "suficientemente lejos" en el plano astral equivale a unos cien metros. Nuevamente, el desplazamiento gradual es igual al Movimiento tirando PODx2. Si un viajero lento se aleja de la proximidad de un espíritu más rápido, mediante el viaje gradual, comprobará que no puede salir de su proximidad y que tendrá que recurrir al viaje instantáneo para escapar.

Comunicación en el plano astral

Cualquier ser en el plano astral puede comunicarse con otro que esté en su proximidad (como se ha descrito en la sección

anterior), independientemente de la especie, idioma o cualquier otro factor (porque tal comunicación tiene lugar a nivel mental). La única limitación es el nivel de la comunicación ejercida. Muchos moradores del plano astral son de inteligencia escasa, y su comunicación se basa en la búsqueda de alimento, aparearse o evitar amenazas. El resto puede ser tan extraño que no puede expresar conceptos sencillos. Téngase en cuenta que algunas criaturas preferirán no comunicarse, aunque serán conscientes y comprenderán los intentos hechos por comunicarse con ellas.

Una cosa que no sea nativa del plano astral no tendrá la precaución de no revelar su nombre. El hechizo de la Aurora dorada C/A a un espíritu elemental es un ejemplo de magia que requiere el conocimiento del nombre de un ser en particular antes de que sea eficaz. El conocimiento del nombre de un ser puede representar la ejecución de un poder sobre ese ser en ciertos aspectos, y por eso muchas criaturas evitarán dar sus nombres (si poseen una inteligencia mínima), revelando parte o utilizando un alias (las más inteligentes). Nótese que el hechizo de la orden no precisa el nombre del ser; puede ser ejecutado sobre cualquier criatura astral que esté en presencia del realizador. Sin embargo, debe ser ejecutado desde el mundo real, no en el plano astral, de ahí que la naturaleza universal de la atadura sea de uso limitado salvo en aquellas raras ocasiones en las que los seres existen tanto en el plano astral como en el mundo real al mismo tiempo.

C/A a un espíritu elemental es el único hechizo en el juego que requiere el conocimiento del auténtico nombre de un ser (aunque saber el nombre de alguien suele favorecer la comunicación astral y los desplazamientos). No cabe duda de que puede haber hechizos similares, y que pueden ser creados por el Guardián o los investigadores en la Aurora dorada. Recuérdese que el nombre de un ser no nativo del plano astral no conferirá ningún poder a aquellos que lo sepan; en el mundo real, los nombres de la gente son tan usados que este poder desaparece.

Peligros del plano astral

La proyección astral no carece de peligros. El plano astral es hogar de los Parásitos astrales, los cuales atacan a los desprevenidos; además, en el plano astral uno puede toparse con otros viajeros humanos o no humanos, que pueden ser amigos o enemigos. De vuelta al mundo material, el cuerpo inconsciente del viajero es extremadamente vulnerable al daño físico. Además, cada vez que se entra al plano astral hay un 5% de probabilidades de que un perro de Tíndalos detecte al viajero y lo siga de regreso al plano material. Puede haber activos otros seres de los Mitos en el plano astral. El interés de los Mi-Go en la ciencia interdimensional hace de ellos unos posibles candidatos para el viaje astral. Los Primigenios y los Dioses exteriores prácticamente existen en el mundo real y en el plano astral al mismo tiempo, dada su mayor comprensión del cosmos. No es necesario decir que un investigador experimentado que realice un viaje astral para aproximarse a

Cthulhu, sufrirá las consecuencias.

Uno de los peligros más comunes de la proyección astral es una criatura conocida como Parásito astral. Estas criaturas tienen formas muy distintas. Se sienten instintivamente atraídas por los seres que se encuentran en el plano astral, de los cuales se alimentan, sobre todo si no representan una amenaza (como humanos ingenuos). Un viajero en el plano astral puede tropezarse con un Parásito astral si al Guardián le parece oportuno, o fallando una tirada de Suerte. Esta tirada debería ser efectuada en cada viaje al plano astral. Ello quiere decir que el Parásito astral se da cuenta de la presencia del viajero y decide trasladarse a la proximidad de éste. Su capacidad para "notar" la presencia de otros viajeros es algo que comparte con los perros de Tíndalos, y probablemente con otras criaturas, pero no con los humanos.

Combate en el plano astral

Un combate en el plano astral solo puede tener lugar si dos viajeros/espíritus están en proximidad el uno del otro, o lo que

es lo mismo, que uno haya decidido trasladarse a la proximidad del otro. Mientras se está en el plano astral se utilizan dos características: INT y POD. Los puntos de magia actúan como puntos de vida. El contendiente de mayor INT actúa primero, y el combate es simultáneo si ambos tienen la misma INT. Se puede evitar el combate si uno de los contendientes se traslada instantáneamente a otra localización. Si sucede esto último, el otro contendiente puede optar por trasladarse hasta la proximidad de esa persona e intentar combatir de nuevo. (Seguir a un contrincante desconocido cuenta como un desplazamiento complejo). Un contendiente puede huir de un combate si tiene más INT que su rival y puede actuar primero; si actúa después, no podrá huir hasta que su oponente haya atacado. Es igual que en los combates físicos.

El combate astral es un enfrentamiento simple de POD contra POD en la Tabla de resistencia. El defensor tira en la Tabla de resistencia para defenderse; el atacante no tira nada. Ambos contendientes pueden atacar en un mismo asalto. Cuando el defensor no logra resistirse, pierde 1D3 puntos de

Parásitos astrales (Raza independiente menor)

"Formas indescriptibles, vivas o no, se mezclaban entremedias en repugnante confusión; y junto a cada objeto conocido, se movían mundos enteros y entidades extrañas y desconocidas... Sobre todo, entre las entidades vivas había negrísimas y gelatinosas monstruosidades que temblaban fláccidas en armonía con las vibraciones procedentes de la máquina. Estaban presentes en repugnante profusión, y para horror mío, descubrí que se superponían, que eran semifluidas y capaces de interpenetrarse mutuamente y de atravesar lo que conocemos como cuerpos sólidos. No estaban nunca quietas, sino que parecían moverse con algún propósito maligno. A veces, se devoraban unas a otras, lanzándose la atacante sobre la víctima y eliminándola instantáneamente de la vista."

- H. P. Lovecraft, *Del más allá*

Característica	Tirada	Media
INT	3D6	10-11
POD	4D6	14
P.V.	POD	14

Movimiento: PODx2.

Armas: Ataque astral

Armadura: Solo les afectan los hechizos y los ataques astrales.

Hechizos: Un Parásito astral con INT 14 o más puede saber 1D4 hechizos.

Pérdida de COR: Varía, entre 0/1D3 y 1/1D6.

Un Parásito astral no posee una forma determinada, puesto que cambia continuamente a voluntad. Ocasionalmente, uno de mayor inteligencia adquirirá la forma grotesca de alguien conocido por el espectador,

desorientándolo para poder alimentarse de él. En el escenario La habitación del más allá se ofrecen varios tipos de Parásitos astrales.

Si se convoca y ata exitosamente, el Parásito astral puede ser enviado contra una víctima (si se convoca en el plano astral pero no se ata, el parásito ataca al realizador). Dependiendo de los gustos del parásito, puede enfrentar su POD contra la FUE, la CON, la INT o el POD de la víctima; si la víctima pierde en la tirada de resistencia, el parásito absorbe de ella 1D3 puntos de la característica elegida. Lo que más suelen consumir es POD, pero sus preferencias varían. La succión tiene lugar cada 4-8 horas, hasta que la víctima muera o el parásito sea expulsado de alguna manera.

La víctima denota síntomas de debilitamiento que no pueden ser curados por la medicina convencional, solamente mediante un talismán de expulsión o un combate contra el parásito en el plano astral (los parásitos se pueden convocar tanto en el plano astral como en el mundo real).

Los Parásitos astrales suelen ser visibles en el plano astral. Un parásito que haya sido convocado al mundo real puede verse mediante el polvo de Ibn-Ghazi o hechizos similares que revelen la presencia de seres invisibles, como la Visión espiritual de la Aurora dorada. Funcionará siempre y cuando el parásito permanezca ligado al mundo real.

La historia de H. P. Lovecraft *Del más allá* describe un extraño experimento que permite a la gente del mundo real coexistir dentro del plano astral, aunque no se le da nombre en dicha historia. Aquellos Guardianes que deseen indagar en el plano astral para su uso en *La llamada de Cthulhu* se les recomienda leer esa historia para inspirarse.

Un ejemplo de combate astral

Lydia está dando vueltas por el plano astral, espiando las nefastas actividades de un culto en Hyde Park. El Guardián decide que lleva allí bastante tiempo, y le pide una tirada de Suerte. Lydia falla la tirada, y como consecuencia aparece un Parásito astral (particularmente horripilante, con un POD de 19 y que provoca una pérdida de COR de 0/1D6 puntos). Lydia lleva un buen rato en el plano astral y ha ejercido su voluntad en varias ocasiones; actualmente tiene 7 puntos de magia y perderá 6 de COR cuando vuelva a su cuerpo. Pasa la tirada de COR al ver al parásito y no pierde ningún punto.

El Movimiento del parásito es 38, bastante más que Lydia. No puede huir dejándose llevar, así que tiene tres opciones. Primera, puede intentar realizar un viaje instantáneo a otra localización, lo cual implica una tirada de POD y la pérdida de puntos de magia y posiblemente de COR. Segunda, puede volver a su cuerpo en el mundo real sin ningún coste, pero ya ha perdido 6 puntos de COR y sabe que podría quedar incapacitada al volver a su cuerpo. Tercera, puede entablar un combate astral. Lydia tiene muy poca experiencia en los combates astrales y no tiene ni idea de lo poderoso que es el Parásito astral; no sabe que el brillo de la criatura representa su grandioso poder. Así que decide enfrentarse a ella.

Primer asalto: la INT 14 de Lydia frente a la INT 12 del parásito la hace actuar en primer lugar. Su POD de 16 se enfrenta al POD 19 del parásito, lo cual quiere decir que el parásito tiene un 65% de probabilidades de defenderse; y tiene éxito. El parásito ataca a Lydia, quien necesita un 35 o menos para defenderse; falla y pierde 2 puntos de magia, quedándose 5.

Segundo asalto: Lydia vuelve a atacar; el parásito saca 85 y falla. Pierde 2 puntos de magia, quedándose en 17. El parásito ataca y Lydia pifia la tirada, perdiendo 3 puntos de magia y quedándose con 2. Tiene que decidir: si pierde 2 puntos más, se verá forzada a regresar a su cuerpo y a perder la conciencia. Lydia huye del combate regresando a su cuerpo, donde está apenas consciente. Falla la tirada de PODx5 y ve magulladuras y cortes en su cuerpo, resultando en la pérdida de 2 puntos de vida. Puesto que ya perdió 6 puntos de COR, tendrá que fallar una tirada de Idea para evitar quedar temporalmente loca.

magia y 0/1 de COR; un éxito no implica pérdida. El combate continúa hasta que uno u otro huye, abandona el plano astral o se queda sin puntos de magia. Una pifia en defensa significa que se pierden 3 puntos de magia; un empalamiento significa que no hay pérdida y que el defensor tiene la posibilidad de trasladarse a otra localización y abandonar el combate si lo desea, independientemente de las puntuaciones en INT. Por supuesto, puede ser seguido.

Nótese que cuando unas entidades entran en combate astral parecen soltar golpes, los cuales representan el combate psíquico que está teniendo lugar, pero tales embellecimientos visuales no tienen efecto de juego en el combate astral. Los humanos pueden soltar puñetazos o patadas, los Parásitos astrales morder, arañar, etc., pero no es necesario describirlo a efectos de dramatismo.

Si se llega a 0 puntos de magia y no hay un cuerpo físico al que retornar al mundo real, la forma astral estará muerta. De lo contrario, la conciencia del viajero astral regresa inmediatamente al cuerpo en el mundo real; al tener 0 puntos de magia, el viajero permanece inconsciente.

Una vez de vuelta en el cuerpo (ya sea derrotado o no), el viajero tira PODx5. Un éxito indica que no se producen efectos físicos como consecuencia de los ataques físicos ilusorios en el combate astral (mordiscos, magulladuras, etc.). Un fallo provoca la pérdida de una cantidad de puntos de vida igual a 1/3 de los puntos de magia perdidos en el combate astral. Si se pifia la tirada se sufre un ataque al corazón o un derrame cerebral (50% de probabilidades cada uno); entonces se tira CONx5, indicando en caso de éxito la pérdida de 1D6 puntos de CON como consecuencia de un ataque al corazón o de 2D6 de DES por un derrame cerebral. Fallar la tirada significa la muerte. Una pifia no es aplicable a las tiradas de

CON tras un combate astral, ni en general.

Percibir el mundo real

Es posible que el viajero pueda percibir el mundo real mientras se halla en el plano astral. Ello requiere una tirada de PODx5, 1 punto de magia y 0/1 puntos de COR. El resultado es una visión doble un tanto peculiar: sigue estando presente la neblina brillante, y a través de ella puede distinguir el mundo real, pero siendo translúcido. La percepción del mundo real es un efecto individual. Solamente el viajero tiene esta visión; quienes lo acompañen no, y tendrán que hacerlo por sí mismos.

La transparencia del mundo real así percibido solo se aplica a las cosas en el plano astral, no en el mundo real; como ejemplo, imaginemos que dos viajeros astrales se encuentran separados tres metros el uno del otro. Uno de ellos está percibiendo el mundo real y, debido a esa visión, hay un muro justo frente a él. Puede ver a través del muro al otro viajero, quien también está en el plano astral, pero no puede ver lo que hay al otro lado de ese muro en el mundo real.

Recuérdese que "el mundo real" no tiene que ser necesariamente lo que el viajero astral llama hogar. Muchos planos de existencia así como otros planetas pueden ser alcanzados astralmente, pero no son fáciles de percibir por seres no nativos de tales mundos. Los humanos de la Tierra, por ejemplo, posiblemente pudiesen viajar astralmente a la Luna e incluso a otros planetas del sistema solar, pero ello requeriría una tremenda ejecución de voluntad y precisaría meses de estudio y preparación. No cabe duda de que hay hechiceros humanos con conexiones místicas que han estudiado otros planos o reinos distantes y viajado allí

El mundo real y los espíritus

Cuando un viajero se encuentra en la proximidad de un espíritu y está percibiendo el mundo real, puede ser víctima de una paradoja: mientras el viajero se mueve por el mundo real que percibe, también puede estar moviéndose en relación a otro espíritu. En otras palabras, el viajero puede desplazarse dentro del mundo real percibido del punto A al B, y luego desplazarse a la proximidad de otro espíritu sin abandonar el punto B del mundo real. Estas dos formas de desplazamiento parecen muy distintas, pero en realidad se basan en lo mismo: el desplazamiento astral es completamente perceptual y personal. Si uno se encuentra en el punto A del mundo real percibido y otro espíritu en el punto B en el mundo real percibido, puede desplazarse para acercarse a ese otro espíritu. Seguirá estando en el punto A, y el otro espíritu en el punto B, pero juntos. Lo importante es que el primero ve el punto A mientras que el espíritu está viendo el B, puesto que la percepción de cada viajero del mundo real es personal, y no se comparte, de ahí que ninguno sepa que el otro está percibiendo el mundo real. En realidad no hay ninguna paradoja, pero no es algo sencillo de digerir.

Uno nunca está en la proximidad de otro espíritu en el plano astral a menos que uno u otro decidan estarlo. Uno no puede cruzarse con alguien. Es posible vagar a lo largo de un siglo por el plano astral sin llegar a ver a nadie, a menos que el viajero o el espíritu decidan tener un encuentro. Sin una acción deliberada por parte de alguien, todos los viajeros viajan solos en el plano astral. No existe horizonte, ni señales de distancia recorrida. Estando con alguien o no, la percepción del mundo real es irrelevante.

astralmente, pero esto es todo un logro para un mago. Por otro lado, a los seres propios del plano astral u otros mundos les resultaría muy difícil percibir la Tierra, a menos que estuviesen familiarizados con nuestro mundo de alguna manera.

Una vez iniciada, la percepción del viajero del mundo real prosigue hasta que la detiene deliberadamente, o se produce una distracción mayor como un combate astral. (La comunicación astral y hasta la comunicación con el mundo real pueden producirse mientras opere esta percepción tan especial). Téngase en cuenta que el único sentido con el que el viajero astral puede percibir el mundo real mientras se encuentra en el plano astral es la vista: el viajero astral no puede oír, oler, saborear o sentir nada de lo que está percibiendo en el mundo real.

Cuando un viajero empieza a percibir el mundo real, inicialmente siempre ve el sitio en el que se encuentra su cuerpo. Para ver otros sitios o personas necesita desplazarse.

El mundo real y el desplazamiento

El movimiento dentro del mundo real percibido depende enteramente de la voluntad del viajero. Son posibles tanto el viaje gradual como el instantáneo.

El viaje gradual no cuesta nada. El viajero sencillamente se deja llevar por el plano astral, y su visión del mundo real se ajusta a su velocidad. Dado que no está realmente allí, el viajero puede moverse a través de edificios, montañas, personas o cualquier objeto; no hay obstáculos al desplazamiento gradual. El viajero se desplaza hasta un Movimiento máximo igual a su PODx2.

El viaje instantáneo permite al viajero trasladarse a cualquier localización en el mundo real percibido que desee. Tal desplazamiento es instantáneo, pero depende de cómo de

bien conozca el viajero la localización que quiere visitar astralmente. Trasladarse a la casa que conozca de un amigo, por ejemplo (o a cualquier localización en la que se encuentre su amigo) precisaría una tirada de PODx5, con un coste de 1 punto de magia y 0/1 de COR; a esto nos referimos como un **desplazamiento simple**. Trasladarse a un edificio visitado ocasionalmente precisaría una tirada de PODx3, con un coste de 3 puntos de magia y 0/1D3 de COR; a esto nos referimos como un **desplazamiento difícil**. Trasladarse a una localización conocida y estudiada pero jamás visitada precisaría una tirada de PODx1, con un coste de 5 puntos de magia y 1/1D6 de COR; a esto nos referimos como un **desplazamiento complejo**. Trasladarse a una localización casi desconocida (como R'lyeh) no sería posible sin mucho estudio y preparación, así pues, el conocimiento por parte del viajero de la localización es tan grande como posible. Luego, en el mejor de los casos, sería un desplazamiento complejo.

Como en el resto de ejecuciones de voluntad, si el viajero falla la tirada de POD pierde puntos de magia pero no de COR. Un empalamiento en una tirada de desplazamiento significa que el viajero no sufre pérdida alguna de COR. Una pifia significa que el viajero sufre automáticamente la pérdida máxima de COR, además de no tener éxito en el intento de desplazamiento.

Recuérdese que un viajero puede trasladarse hasta una persona o una localización, pero no hasta un objeto (solo los seres vivos y las localizaciones físicas poseen la resonancia astral necesaria). A menos que el Guardián dictamine lo contrario, los objetos individuales no poseen un aura o resonancia suficiente como para ser elegidos como destino. Los objetos mágicos y otros de particular significancia ocultista podrían ser seleccionados, puesto que tales objetos tienen una fuerte conexión con la persona (como una reliquia familiar).

Un ejemplo de viaje astral

Lydia (POD 16) ha accedido al plano astral gastando 5 puntos de magia y 3 de COR, y necesita visitar varios puntos del mundo real estando en forma astral. Primeramente necesita visualizar el mundo real. Pasa una tirada de PODx5 y pierde 1 punto de magia; falla la tirada de COR y pierde 1 punto (totales: 6 puntos de magia, 4 de COR). Al haber logrado visualizar el mundo real, puede atravesar su propia casa y el mundo que hay más allá con bastante rapidez (su POD de 16 le otorga un Movimiento de 32). Pero Lydia tiene otros planes: necesita trasladarse a casa de un amigo para asegurarse de que no está en peligro. El Guardián decide que se trata de un desplazamiento simple, así que tendrá que tirar PODx5 (tirada que Lydia pasa fácilmente) y perder 1 punto de magia. Saca la tirada de COR y no pierde ningún punto (totales: 7 puntos de magia, 4 de COR).

Al llegar instantáneamente a la casa, se mueve por dentro y descubre que su amigo no está allí. Preocupada, decide trasladarse hasta el templo de un grupo de sectarios que amenazaba la vida de su amigo. Ella ha estado allí solo dos veces, y por tanto el Guardián decide que se trata de un desplazamiento difícil. Lydia falla la tirada de PODx3. Pierde 3 puntos de magia pero no tiene que tirar COR (totales: 10 puntos de magia, 4 de COR).

Obstaculizada, decide trasladarse hasta donde está su amigo; el Guardián dictamina que se trata de un desplazamiento simple. Es necesaria una tirada de PODx5 (que pasa fácilmente) y una pérdida de 1 punto de magia. Falla la tirada de COR y pierde 1 punto de COR (totales: 11 puntos de magia, 5 de COR), e inmediatamente se encuentra frente a una tienda de libros raros donde su amigo está regateando el precio de una obra de poesía griega.

(Si no hubiera sido tan rápida al asumir que los sectarios eran los responsables, Lydia podría haberse trasladado hasta donde estaba su amigo en lugar de intentar hacerlo hasta el templo de los sectarios. Si su amigo hubiese sido capturado y retenido en el templo de la secta, podría haber llegado igualmente allí sin la necesidad de realizar una tirada más difícil y perder más puntos de magia).

Al salir del plano astral y volver a su cuerpo, Lydia ha perdido 11 puntos de magia y 5 de COR. La pérdida de COR se aplica de golpe, por lo que Lydia tiene que tirar Idea. Pasa la tirada y se vuelve temporalmente loca durante unos pocos asaltos.

Su amigo Michael (quien había permanecido a su lado en la habitación mientras ella estaba en el plano astral) ve abrir los ojos a Lydia y empezar a mirar a todas partes, completamente desorientada. No le lleva demasiado tiempo recuperar los sentidos, afortunadamente; si el Guardián hubiese sacado otros resultados, ella podría haber llegado incluso a ser presa del pánico y a quedar confundida durante varios días.

Comunicación con el mundo real

Aparte de la comunicación con seres en el plano astral, el viajero astral también puede enviar un mensaje a seres en el mundo real. Para hacerlo es preciso que el viajero esté percibiendo el mundo real, y que esté a unos pocos metros del ser con el que pretende comunicarse. Cumplidos estos requisitos, la comunicación es un proceso de dos pasos. Nótese que es unidireccional; los mensajes no pueden ser respondidos, pero si el contactado sabe lo que sucede, podría escribir respuestas en un papel para que el viajero pueda verlas desde su percepción del mundo real.

Primero, el viajero astral debe **llamar la atención** del receptor, haciéndolo consciente de su presencia y de que intenta comunicarse con él. Un receptor que conozca al viajero sabrá automáticamente que está presente, aunque podría dudar de ello si no sabe nada del plano astral o de la comunicación; un extraño no tendrá ni idea de qué es esa presencia y presumiblemente piense que se trata de una alucinación o un fantasma de alguna clase. Para hacer consciente al receptor de la presencia del viajero hay que realizar una ejecución de voluntad, y depende de cuán bien

conozca el viajero al receptor. Para hacerlo con una pareja, amigo o familiar se necesita una tirada de PODx5, con un coste de 1 punto de magia y la pérdida de 0/1 puntos de COR (esto es una **comunicación simple**). Para hacerlo con un conocido es necesaria una tirada de PODx3, con un coste de 3 puntos de magia y la pérdida de 0/1D3 puntos de COR (esto es una **comunicación difícil**). Para hacerlo con un desconocido o casi desconocido es precisa una tirada de PODx1, con un coste de 5 puntos de magia y la pérdida de 0/1D6 puntos de COR (esto es una **comunicación compleja**). Como se ha comentado antes, si se falla la tirada de POD, el viajero pierde puntos de magia pero no de COR.

Después, el viajero puede intentar **entregar un mensaje al receptor** telepáticamente, teniendo que volver a tirar PODx5. Este mensaje ha de ser expresado en frases breves, y solo puede consistir en una frase sencilla y breve por cada 5 puntos de POD que tenga el viajero. El Guardián debe juzgar qué es más apropiado. Siempre y cuando un jugador no intente abusar de este sistema, permítase que la comunicación fluya. Un ejemplo de comunicación para un viajero de POD 13 sería: "Tienes que salir de tu casa. Tu vida está en peligro." Si



se falla la tirada de PODx5, el receptor no es consciente de la presencia del emisor y mucho menos que está intentando contactar con él, pero nada más. Una vez fallada la tirada, el viajero no puede volver a intentarla hasta que hayan transcurrido 20-POD minutos, y debe iniciar el proceso desde el comienzo, pero con un bonificador de un multiplicador más a todas las tiradas (así pues la tirada inicial sería de PODx6, PODx4 o PODx2). No se vuelven a perder puntos de magia ni de COR en los siguientes intentos.

El Guardián puede aplicar modificadores a su gusto. Si el receptor está esperando la comunicación o es de algún modo receptivo a ésta (por ejemplo, si es espiritualmente sensible o si está dormido), las tiradas pueden ser efectuadas con un bonificador de un multiplicador más, tal y como se ha descrito arriba. Por el contrario, si el receptor está muy ocupado, distraído o no receptivo por algún motivo (por ejemplo, si está en medio de una persecución, o ha sido sedado), el Guardián puede aplicar una penalización de un multiplicador menos.

Un ejemplo de comunicación astral

Dando un paseo por el plano astral Lydia se encuentra con un ser brillante que no se parece a nada que haya visto en la Tierra. Intenta comunicarse con él y explicarle que no pretende hacerle daño. El ser la contempla un instante, parece comprender, pero no quiere comunicarse. Se va.

Más tarde, Lydia decide enviar un mensaje a su compañero, Michael, acerca de un horrible ritual que vio en el mundo real desde el plano astral. Puesto que Michael es un compañero pero no un amigo cercano, el Guardián estima que se trata de una comunicación difícil. Primero, Lydia tiene que llamar la atención de Michael. Tira PODx3 y pierde 3 puntos de magia y 2 de COR. Después, Lydia debe hacerle llegar el mensaje. Tira PODx5, y con su POD 16 puede enviarle un mensaje compuesto por tres frases breves y simples.

Lydia comunica a Michael lo siguiente telepáticamente: "¡Michael, la Secta del dragón está sacrificando a una víctima en Hyde Park! Están intentando invocar a una criatura elemental. Usarán a esta criatura para asaltar la Cámara de los Lores." El Guardián considera que es un comunicado aceptable. Prevenido, Michael envía a su cochero a que recoja a sus otros compañeros mientras que Lydia permanece en el plano astral para avisar al grupo de lo que la secta anda haciendo.

R E C U R S O S

El único y futuro rey

Por Carrie Hall, Alan Smithee y John Tynes

A parte del material de referencia presentado anterior a este, hay cuatro escenarios en este libro para investigadores de la Aurora dorada. Dos de ellos (Ni el Infierno siente tanta ira y Sheela-na-gig) están conectados a una misma trama inusual: el retorno del rey Arturo, héroe de Britania. Pero el Arturo de esta obra está muy lejos de ser el mismo de la concepción popular.

Saber común

La legendaria figura del rey Arturo está parcialmente basada en hechos. En torno al 500 d.C. un gran caudillo del ejército romano llamado Arturo dijo haber derrotado a los sajones en el monte Badon (se cree que está cerca de la actual Bath). Se ha sugerido que los legendarios caballeros de Arturo posiblemente se tratasen de la caballería que persiguió a los sajones. Estos datos se remontan a fuentes del siglo VI como el

Book of Complaints de Gilda, la *Historia de los británicos* de Nennio en el siglo IX, y los *Anales cambrianos* en el siglo X.

En la actualidad los arqueólogos han ubicado tentadoramente el trono de Arturo cerca de Cadbury, en Somerset. Las evidencias históricas parecen corroborar que un líder de considerable riqueza y poder gobernó esta área durante el periodo en cuestión.

Gracias a los bardos y los poetas muchas historias de expediciones y conquistas de Arturo viajaron por toda Europa. Fue entonces cuando empezaron a adquirir la forma de fábulas que se conocen hoy día. El poeta francés Chrétien de Troyes fue quizás el mayor responsable de estas historias de hidalguía y heroísmo. Poco después, Geoffrey de Monmouth escribió la ficticia *Historia de los reyes de Britania*, en la que también exageró lo que se sabe del Arturo histórico con esos halagos de pureza, caballería y reino democrático.

La oscura verdad

Arturo fue un gran rey guerrero, y líder de los británicos romanizados contra los sajones. Puesto que los británicos romanos eran principalmente gente cristiana, Arturo y sus seguidores también lo eran (en apariencia). En secreto seguían

un camino diferente. No adoraban al dios del cristianismo, sino a la diosa de su herencia pre-romana. La diosa era un ser que representaba la fertilidad, la abundancia y el poder a sus fieles. Unido a los romanos contra los sajones, Arturo mantuvo en secreto su auténtica alianza y adoptó la fe cristiana, pero en su corazón y espíritu permanecía la diosa a la



Arthur Pendragon, el rey Arturo

que había nacido desde su nacimiento: un ser cuyo papel en la historia de Britania se había visto reducido a nada más que folclore supersticioso, al menos para la gente normal.

En tiempos de Arturo la diosa era adorada con una amplia variedad de nombres. Él la conocía como Sheela-na-gig; sus seguidores en otras regiones (como el valle del Severn) como Shub-Niggurath. Para todos, ella representaba las mismas cosas: fertilidad, prosperidad, desarrollo y gran poder. En una época de incertidumbre e ignorancia, ella fue la madre de todos ellos. Cuidó a sus hijos, y se alimentaron con lo que ella les ofreció.

Arturo no fue un humano del todo. Bebió la leche de Sheela, y ese líquido lo cambió. Lo hizo alto y fuerte, de una fuerza y resistencia sobrehumanas. Era violento, audaz y resuelto. A su alcance estuvieron toda clase de magias siniestras, y las usó consciente e inconscientemente. Para los galeses, él era "Arthur mab Uthr", o "Arturo el terrible". Para sus aliados cristianos representaba una amenaza, un desafío a su fe y a su liderazgo. Arturo había detenido a los sajones, y su ejército era fuerte. En secreto, confesó sus planes de llegar a ser el dirigente de Britania, y de restaurar el culto a Sheela. Cuando sus aliados descubrieron sus creencias paganas, temieron que Arturo dirigiese su ejército contra ellos y se librara de la influencia cristiana traída por Roma.

Los superiores de Arturo en Britania lo condujeron a él y sus fieles guerreros a una trampa, en la que los cristianos atacaron con terrible furia. En el río Camel en Cornwall, un héroe cristiano llamado Medraut (o Mordred) mató a Arturo con una lanza encantada. Con su fatal estocada Arturo se llevó a su asesino con él a los brazos de la muerte.

Tras la muerte de Arturo

Los caballeros de Arturo sacaron su cuerpo del campo de batalla, dirigiéndose al norte hasta los pantanos de Ávalon, cerca de Glastonbury. Allí, en lo que era para algunos el lugar más sagrado sobre la Tierra y el más maldito para otros, se cree que Arturo fue enterrado para que descansase bajo una gran colina.

Sin embargo, con sus enemigos cristianos pisándoles todavía los talones, los caballeros de Arturo llevaron su cuerpo más lejos, viajando cientos de kilómetros con su amado rey en busca de un lugar donde pudiese descansar hasta el día de su resurrección.

En el norte de Inglaterra hallaron un lugar encantado y legendario. El bosque Oak era un sitio puramente mágico, mucho más grande por dentro de lo que parecía desde fuera, imposible de cartografiar, y habitado por espíritus extraterrenales. Aquel fue el verdadero lugar de descanso de Arturo. En un esfuerzo por confundir a sus perseguidores cristianos, los caballeros de Arturo erigieron una pequeña capilla, St. Michael, la cual tenía el aspecto de estar regida por la fe cristiana.

Con el deber cumplido, los caballeros restantes se dispersaron por Britania y el continente, relatando historias de

las hazañas de Arturo. De estas semillas surgieron las versiones idealizadas de los bardos franceses. El rey Arturo se volvería sinónimo de caballerosidad, democracia, sabiduría y piedad. En muerte, Arturo triunfaría sobre sus enemigos.

Pero esos enemigos no tardaron en descubrir su lugar de reposo. Temiendo exhumar y quemar el cuerpo por si fuese a revivir, decidieron encantar el bosque. Se creó un gran Símbolo arcano alrededor, de tal modo que, si reviviese, no pudiese abandonar el bosque encantado.

Allí lleva Arturo cerca de mil años, durmiendo pero no muerto. Para entonces su leyenda había viajado por toda Inglaterra y Europa, y se había transformado en el héroe nacional. Sus antiguos enemigos posiblemente palidecieron ante la idea de que su hereje enemigo se hubiese vuelto casi un sinónimo de fe cristiana en Inglaterra.

La bruja del muro

A pesar de la caída de Arturo y del establecimiento del cristianismo en Britania, persistieron algunas viejas creencias (incluso tras ser alteradas por la Iglesia). El poder de Sheela-na-gig era una de esas creencias.

Uno puede viajar hoy día por Inglaterra y ver a Sheela representada en iglesias, castillos y otros edificios de la Edad media o anteriores, aunque muchos de ellos fueron destruidos por los devotos en la era victoriana. Estas imágenes, conocidas comúnmente como "Sheela-na-gigs", muestran un ideograma muy turbador: el de una mujer esquelética y consumida, con los ojos abultados y una gran vagina hinchada, casi tan grande como su cabeza, que le cuelga entre las piernas. En la mayoría de estas representaciones, las manos de la mujer están metidas en la vulva, abriéndola al espectador.

Según el folclore celta, la vagina de una mujer tenía poderes sobrenaturales. Su visión podía expulsar a un demonio, o quitar el mal de ojo. Llegó a ser costumbre colocar una piedra con la imagen de Sheela-na-gig tallada en los muros de los edificios para protegerse del mal, especialmente en los dinteles. Para muchos, traía buena suerte tocarla o caminar bajo una puerta coronada por ella.

A pesar de que fue adoptada como una protección por las iglesias cristianas, esta representación de la diosa pagana fue muy acertada. El poder de Sheela procedía de su fertilidad, de la fuerza que confería a la tierra y a sus fieles. Este poder permanece todavía: potente, femenino y totalmente pagano.

El sueño del rey

En el siglo XVI, la auténtica naturaleza de Arturo fue sentido inadvertidamente por una pintora que se instaló cerca del bosque Oak, donde yacía el durmiente Arturo. Se trataba de Melinda Pryce, la cuñada de Sir Edward Black, propietario de buena parte de las tierras que rodeaban aquel bosque encantado. Pryce era conocida por sus paisajes, y había venido a pintar la mansión Oakwood.

Pero durante su estancia soñó con otras escenas: cuadros

horribles y sangrientos, misterios y viejos conflictos. Soñó con la batalla de Arturo contra los cristianos, con su enfrentamiento con Mordred, y su entierro secreto en el bosque Oak. Estos sueños la invadían todas las noches, y su mente durmiente sintonizó con la energía del bosque Oak. Incapaz de comprender el significado de sus visiones, pintó varios cuadros reflejando sus sueños. Desafortunadamente, el conflicto de Sir Edward con la bruja Annie condenó a Melinda y a toda la familia Black. Tan solo unas pocas de sus obras sobrevivieron al cataclismo (consúltese Ni el Infierno siente tanta ira para más detalles sobre la familia Black). Algunas de sus pinturas sobrevivieron, y pueden servir a aquellos que busquen la verdad acerca de Arturo y Sheela. Un investigador encontró lo que andaba buscando: un hombre llamado Randolph Northcote.

Búsqueda y resurrección

Arturo yacía imperturbable otros cuatrocientos años después de que Melinda pintase sus cuadros. Después, en la década de 1880, un oficial del ejército británico llegó a sentirse fascinado por la leyenda de Arturo. Randolph Northcote estaba seguro de que las leyendas debían poseer algo de verdad. Durante sus largas investigaciones descubrió la existencia de la capilla St. Michael. Pasó varios años buscando aquel lugar, a pesar incluso de que sus deberes militares se lo impedían y de que fue enviado a India. De regreso a Inglaterra, Northcote llegó a obsesionarse aún más con el hallazgo de un líder que pudiese salvar a su imperio en decadencia. Una vez más buscó St.



La capilla St. Michael

Michael, tropezándose con las pinturas de Melinda Pryce de la capilla en el bosque. En una excavación halló el lugar de reposo de la pintora, y explorando el área encontró otra de sus pinturas, la de la mansión Oakwood. Convencido de que estaba más cerca que nunca, adquirió Hunter's Lodge, cuya propiedad incluía las ruinas de la mansión Oakwood.

Fue solo cuestión de tiempo que Northcote descubriera la clave del laberíntico bosque Oak; lo había tenido delante de sus ojos, en la pintura. En el mismo corazón del bosque encontró la capilla, y en ella (para su mayor excitación) la cripta que contenía el cuerpo sin corromper del gran héroe inglés: Arthur Pendragon. Sacó el cuerpo inconsciente de la capilla, queriendo llevárselo a su cabaña.

Pero cuando se aproximaba al límite del bosque, el cuerpo se retorció en sus brazos, gritando de agonía conforme la sangre le brotaba de boca, nariz y oídos. Horrorizado, Northcote devolvió el cuerpo de la capilla. Desilusionado por haber estado tan cerca, por no haber podido sacar a Arturo del bosque, Northcote hizo cuanto pudo por averiguar por qué el bosque retenía al antiguo rey guerrero.

Sus estudios sacaron a la luz el Símbolo arcano creado hace muchos siglos por los enemigos cristianos de Arturo. Trazando los confines protectores del pentagrama alrededor de la capilla, averiguó que estaba marcado por tres grandes robles. Los taló y acabó derrotando al bosque.

Northcote se llevó a la cabaña el cuerpo en proceso de resurrección. Una vez recuperado del todo, Northcote lo llevó a Londres, donde le mostró el estilo de vida del siglo XIX.

Randolph Northcote

Randolph Northcote se parece mucho a su héroe, Arthur Pendragon. Ambos son militares en busca de la deteriorada gloria de Gran Bretaña. Ambos se habían enfrentado a la muerte y opuesto a ella. Y ambos no tenían reparos a la hora de alcanzar sus objetivos bajo ningún concepto.

Northcote se enfrentó por primera vez al verdadero mal en India a finales de la década de 1880, donde su regimiento se tropezó con una horda de Gules. Sus experiencias allí le reafirmaron en su resolución de volver a hacer de Inglaterra la nación más poderosa del mundo, para que pudiese resistir la invasión de criaturas tan sumamente blasfemias.

Cuando volvió a Inglaterra

de India, Northcote no solo prosiguió con sus investigaciones artísticas, sino que también ahondó en el esoterismo. Se enteró de la existencia de la Aurora dorada, e ingresó en ella poco después. Sus estudios allí fueron infrecuentes, ya que el saber que allí se le enseñó le resultaba blasfemo y peligroso. También consideraba traicioneras las inclinaciones nacionalistas de Mathers y Yeats. Decidió abandonar la orden cuando su solicitud de ingreso a la orden interna fue denegada. Aun así, Northcote sabía que la Aurora dorada podía llegar a ser un peón en el juego.

La nueva era de Ávalon

Northcote cree que la resurrección de Arturo representa el advenimiento de la nueva era de Ávalon, una era de caballería y hechicería que refuerce la influencia británica en todo el mundo. La leyenda dice que Arturo regresará cuando Britania más le necesite. Tal y como Northcote lo ve, el imperio se le

escapa de las manos a Gran Bretaña, y el nuevo milenio se acerca, así que no cabe duda de que Arturo ha de volver.

Pero Arturo no es el hombre que Northcote cree. Él perteneció a un tiempo de conflictos, de luchas de poder, de matanzas y de conquista armada. Es el único modo de proceder que tiene, y su diosa pagana solo sirve para agravar estas oscuras pasiones. Es un extraño en tierra extraña, entre personas muy distintas a su temperamento y época. Ante sus ojos, la humanidad se ha vuelto blanda y débil: pocos son los que sobrevivirán a su época. Y peor todavía, la humanidad parece haber olvidado (o decidido ignorar) la auténtica fe y poder de Sheela-na-gig a favor de lo que Arturo ve como las falsas enseñanzas del cristianismo. Tal ignorancia puede llegar a ser un error fatal, desde el punto de vista de Arturo.

A Arturo le llevará muchos años aclimatarse a su nuevo hogar. Mientras lo hace, su sangre le hirve y sus pasiones bullen. Gran Bretaña necesita un rey, y Arturo (y Northcote) sabe quién debería ser. El único y futuro rey ha vuelto.

Una nota sobre autenticidad

Al preparar este libro hemos decidido presentar al rey Arturo de la manera más radical posible, por no decir rara. En realidad, lo añadido hasta la muerte de Arturo no es del todo exacto, sobre todo si lo comparamos con las historias famosas creadas en torno a él a lo largo de los siglos después de su muerte. La inmensa mayoría de leyendas sobradamente conocidas como Camelot, Excalibur, la búsqueda del Grial, Lancelot y Ginebra no poseen una base histórica, siendo más bien invenciones de los escribas que conformaron la leyenda de Arturo. Hemos recurrido a la idea de que Arturo era un pagano, un seguidor de la religión anterior de los británicos, y un hombre que se oponía en secreto a la influencia cristiana traída por los romanos.

Los hechos históricos relacionados con Arturo son más bien escasos. Lo más acertado que se puede decir es que alrededor del 500 d.C. surgió un líder romano que acabó con los sajones. El nombre de este líder pudo haber sido Artorius, y según contaron sus contemporáneos sus relaciones con la Iglesia católica era cuando menos tensa, por no decir abiertamente hostil. Además, existen evidencias del resurgimiento de la religión nativa británica en aquel tiempo (presumiblemente como oposición al dominio cristiano), incluyendo la construcción de un templo a Nodens en Lydney y estructuras druídicas en el castillo Maiden, en Dorset.

Casi todo lo demás que se "sabe" acerca de Arturo es el resultado de añadidos ficticios que tuvieron lugar siglos después; en concreto, las ideas de caballería y honor asociadas con Arturo fueron añadidas a la leyenda por escritores posteriores. Hemos decidido descartar tales características, e ignorado el cuerpo de leyenda romántico a favor de algo que, aunque no sea verdad, al menos posea cierta verosimilitud si uno considera la falta de información veraz.

El santo Grial ha recibido un tratamiento similar por nuestra parte. Las leyendas del Grial parecen haber sido escritas en los siglos XI o XII, pero se cree que forman parte de una tradición mucho más antigua. La idea de que el Grial era una reliquia procedente de la última cena de Cristo fue introducida a finales del siglo XII; antes de esto, el Grial era un mito de orígenes paganos conocido como el "Graal". En esta forma, el Grial era identificado con la deidad femenina de antiguas creencias paganas británicas, y entre sus atributos estaban la fertilidad y el poder. Hemos decidido interpretar el Grial como un artefacto pagano, concretamente uno asociado con el culto de Sheela-na-gig.

Para tal fin, hemos adoptado a Sheela-na-gig. En realidad, nadie conoce el auténtico origen de esos grotescos y extraños grabados. Nadie sabe cuándo aparecieron por primera vez, cómo empezó todo, por qué se continuaron haciendo o de dónde procede la misma Sheela-na-gig. Se dice que el nombre procede de ciertas ciudades irlandesas, donde las matronas eran conocidas como sheelas; en otras eran las prostitutas las que recibían ese apodo. Si existe alguna relación entre ello y Sheela-na-gig es pura conjectura, pero la idea de que los grabados traen buena suerte y protección ante el mal es algo que se menciona en nuestro texto, pues eso se pensaba en la antigüedad.

Una fuente consultada para esta obra identifica a Sheela-na-gig con una diosa pagana de la fertilidad, pero parece tratarse de una deducción alcanzada por pura especulación y no por el establecimiento de un hecho histórico. Hemos aceptado esta interpretación por razones de dramatismo, y hemos ido más allá al relacionarla con los Mitos: que Sheela-na-gig era otra denominación para Shub-Niggurath, pero que la auténtica forma, identidad y naturaleza de Shub-Niggurath no eran conocidas por los fieles de Sheela-na-gig. Esto produce ciertas asociaciones atractivas y obvias, pues "Shub-Niggurath" y "Sheela-na-gig" tienen una pronunciación y un deletreo parecidos, y recordemos que Ramsey Campbell establece un amplio y antiguo culto a Shub-Niggurath en Inglaterra. Además, todo ello encaja perfectamente con las nociones románticas del santo Grial y Arturo sobre su arraigo a la tierra; la forma y poderes del Grial sugieren tanto la vulva de Sheela-na-gig como la fertilidad de Shub-Niggurath, siendo Arturo esa fertilidad entregada por la diosa a esta tierra. Como se ha dicho, todo esto nos ofrece un buen (aunque ficticio) conjunto que creemos funcionará bien para hacer grandes historias.

Para terminar, debería quedar claro que no tratamos de avanzar una tesis de lo que creemos que Arturo posiblemente fue o a quién adoraba. Lo que estamos haciendo es presentar un personaje histriónico y ficticio tan histórico como continente para los propósitos de este libro.

R E C U R S O S

Otros misterios de la Aurora dorada

Por Alan Smithee

La historia de la Aurora dorada es tan rica en personajes fascinantes, enredos políticos e historia antigua, que el Guardián puede crear nuevos escenarios que completen los que presentamos en este libro. Aunque hemos mantenido al margen la implicación de las fuerzas de los Mitos en la Aurora dorada, los Guardianes pueden querer presentarlas en sus campañas.

Buena parte de la historia y del saber de la Aurora dorada puede ofrecer grandes ideas para otros escenarios. A continuación ofrecemos algunas ideas así como una posible relación con los Mitos.

Nuestra intención aquí es desarrollar una campaña histórica y más o menos acertada respecto a lo que fue la orden, o dejar a un lado la realidad en favor de las péridas maquinaciones de los Mitos.

Los jefes secretos

Los líderes de la Aurora dorada (Samuel Liddell MacGregor Mathers en particular) afirmaban haber obtenido su conocimiento taumaturgico de entidades poderosas a las que llamaban "los jefes secretos". A principios de la década de 1850, muchos años antes de la fundación de la Aurora dorada, la Sociedad teosofista de madame Helena Petrovna Blavatsky declaró haber establecido contacto con mahatmas (maestros) invisibles: los seres inmortales que residen en el Himalaya.

¿Estaban relacionados de alguna manera los jefes secretos y los maestros? ¿Se trataban de la misma entidad? Los jefes secretos de la Aurora dorada no tenían un nombre en concreto (o al menos Mathers no se lo dio), aunque Mathers llegó a afirmar haber visto a uno de ellos personalmente en París. Pero quizás estos misteriosos seres tuviesen unas motivaciones distintas al tratar con la orden.

¿Quiénes o qué fueron? El nombre de uno de los mahatmas de Blavatsky era Koot Hoomi, que con un poco de imaginación se puede convertir en "Cthulhu". Las visiones de Blavatsky solían llegarle mediante sueños, una evocación de las pesadillas recibidas por personas susceptibles y por seguidores de Cthulhu.

Existen muchas otras posibilidades de implicación de los Mitos. Los misteriosos Primigenios pudieran ser los instigadores de los secretos movimientos mágicos de finales del XIX. El malévolos Nyarlathotep podría haber estado detrás del intento de debilitar los cimientos de la sociedad victoriana. El papel de Yog-Sothoth como deidad de los hechiceros ofrece otra posibilidad, particularmente en la forma de Umr at'Tawil

(quien ha sido relacionado con los mencionados Primigenios).

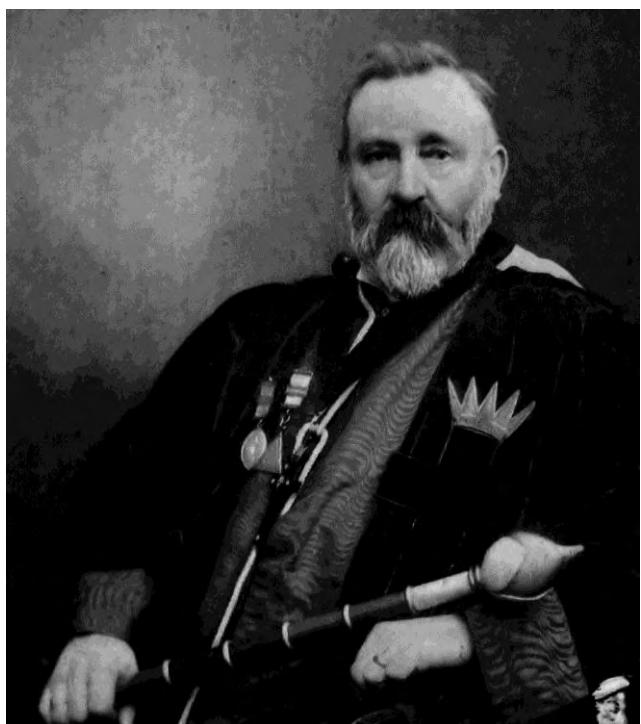
Otras razas menores de los Mitos también podrían tratarse de los auténticos "jefes secretos". Los Lloigor son una elección obvia, por su naturaleza astral y la relación de la Aurora dorada con dicho plano.

Independientemente de las entidades que pudiesen estar detrás de las máscaras de los jefes secretos, corresponde al Guardián determinar sus motivaciones.

El Dr. Wescott y el sr. ¿?

El Dr. William Wynn Wescott fue quien creó la Aurora dorada, pero con el paso del tiempo fue perdiendo poder e influencia dentro de la orden. Parecía ser cada vez más asustadizo, y siempre dispuesto a delegar en Mathers. Su papel en la creación del conocido manuscrito cifrado acabó siendo su ruina, así como la revelación de sus inclinaciones ocultistas a sus jefes.

El libro de Ellic Howe *Los magos de la Golden Dawn* relata que llevó dos escrituras de Westcott a un grafólogo. Para sorpresa de Howe, el grafólogo afirmó que dos personas



William Wynn Wescott

diferentes habían estado involucradas en la escritura del documento, a pesar de que Howe estaba seguro de que Westcott lo había hecho solo. Se examinaron otras muestras, con el mismo resultado. Howe llegó a formarse la teoría de que Westcott sufría de personalidad múltiple.

Un juez instructor londinense con ojo clínico para distinguir los detalles y efectuar un análisis minucioso era un estudioso de lo oculto, y un creyente de todo tipo de reinos mágicos y fantásticos. Existe un buen número de pruebas que respaldan la afirmación de que Wescott pergeñó todo el manuscrito cifrado, la personalidad de fraulein Sprengel y el origen mismo de la orden.

¿Estaba loco Westcott? O, más posiblemente, ¿estaba poseído? Y si así era, ¿por quién o por qué? ¿Por los jefes secretos? ¿Por la gran raza de Yith? ¿Por qué razón?

El plano astral

La habitación del más allá trata de la investigación en esta área por parte de la Aurora dorada. Pero el plano astral es tan vasto como el universo. Es una sombra del plano físico, desde la cual los investigadores pueden espiar clandestinamente a otros en el mundo real.

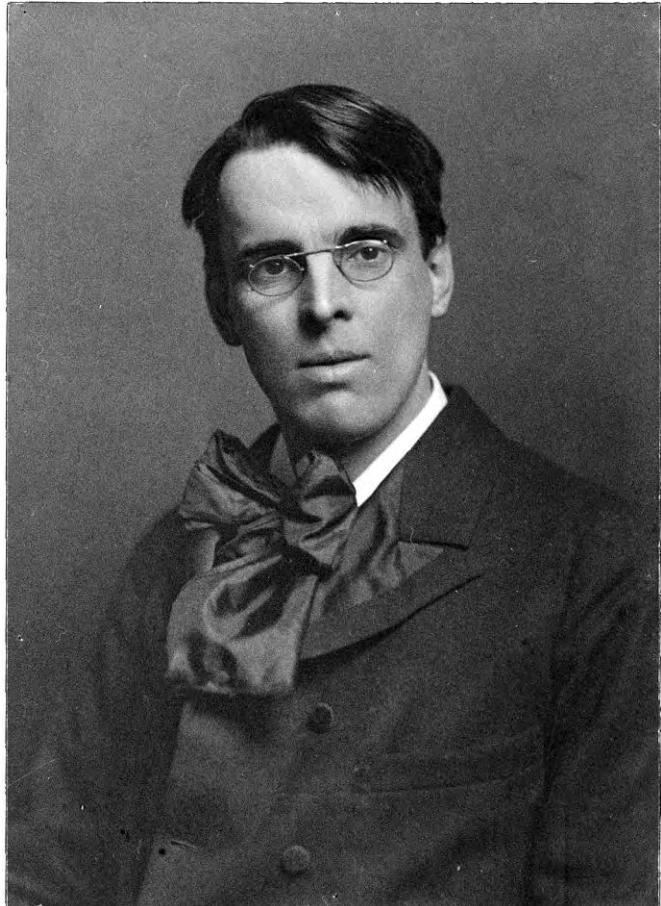
Pero, como La habitación del más allá apunta, existen extraños habitantes en el plano astral. A pesar de que muchas de estas criaturas pueden ser tan inofensivas como las vacas, no cabe duda de que puede haber otras peores aparte de las que aparecen en el escenario. Los Lloigor, por ejemplo, del plano astral, existen simultáneamente en el plano astral y el mundo real. Sus poderes son ciertamente mucho más efectivos en el plano astral donde, indudablemente, tienen un aura con la vaga forma de un reptil. Aquellos que se aventuren por el plano astral, o por las líneas ley y otras energías terrestres, atraerán irremediablemente la atención de los Lloigor.

Los numerosos "espíritus" o Parásitos astrales con los que ha contactado la Aurora dorada también ofrecen posibilidades para aventuras sobre posesión, parasitismo y demás.

Crowley contra Yeats

Una de las historias más interesantes relacionadas con la Aurora dorada fue la rivalidad mágica existente entre William Butler Yeats y Aleister Crowley. Crowley llegó a alegar que Yeats estaba celoso de su talento como poeta. Esta enemistad comenzó en 1899, cuando Crowley le enseñó a Yeats su recién publicada obra *Jephthah*, y la reacción de Yeats fue de todo menos elogiosa. Crowley declaró que Yeats empleaba la magia negra contra él, y que tendría lugar un duelo mágico entre ambos.

Dado que este libro sitúa a los investigadores como aliados de Yeats, es muy probable que acaben metidos en el conflicto. Es mucho más probable todavía que, aunque Crowley considere a Yeats como un agresor envidioso, sea él quien inicie el conflicto mágico. Dada la posterior reputación de



William Butler Yeats

Crowley, Yeats estará sin duda bajo un grave riesgo físico y mágico a manos de la Gran bestia.

Otras referencias en los escritos autobiográficos de un amigo de Yeats y miembro de la Aurora dorada, Arthur Machen, apuntan a que Yeats realmente temía por su vida debido a los ataques de Crowley. Según Machen, Crowley contrató a unos matones para seguir, amenazar, herir y matar al poeta irlandés. Consultese el Capítulo X de la autobiografía de Machen *Cosas de cerca y de lejos*, y la introducción a la edición de Alfred Knopf *Los tres impostores* (1923), para más detalles. El último revela que Machen pudo haber llegado a desquiciar a Crowley.

El ritual de Crowley en Boleskine

En febrero de 1900, tan solo unos meses antes de verse inmiscuido en la legendaria batalla de Blythe Road, Crowley ejecutó el ritual de Abra-Melin publicado por Mathers. El ritual en cuestión ("El saber y la conversación de un ángel guardián sagrado") se suponía que invocaría a un "ángel guardián". A pesar de que el ritual especificaba que el mago debía tener 25 años de edad, Crowley pasó convenientemente por alto este hecho al tener solamente 24. La leyenda dice que

Crowley invocó inintencionadamente una variedad de espíritus demoníacos, los cuales lo acosaron durante el resto de su vida. (Algunos seguidores actuales de las doctrinas de Crowley ponen en duda esta leyenda). Ejecutó el ritual en Boleskine.

Construida en el siglo XVIII, Boleskine se localiza a las orillas del mítico lago Ness. Anteriormente hubo una iglesia que fue consumida por el fuego, con sus fieles dentro. Se suponía que la casa había sido el hogar de un hombre que había muerto decapitado dentro; se dice que el fantasma de aquel hombre merodeaba por los pasillos por la noche. Todo esto sucedió antes de la llegada de Crowley.

¿Qué fue lo que sucedió realmente en la solitaria Boleskine? ¿De dónde procedía la Gran bestia, del oscuro lago, de las regiones inferiores del plano astral o de las gélidas profundidades del espacio? Tras los rituales, Crowley supuestamente se volvió loco. Algo parecido sucedió con los siguientes residentes de la casa. También fue, tras la marcha de Crowley, la localización de una fábrica ficticia de salchichas que estafaba a los granjeros locales para sacarles el dinero. Décadas después, cuando el guitarrista de Led Zeppelin y aficionado al ocultismo Jimmy Page compró la casa, también pareció caer bajo la maldición que se resistía a desaparecer del lugar.

¿Qué fue lo que Crowley consiguió con su ritual? ¿Había olvidado el consejo de Jedediah Orne: "No invoques aquello que no puedas controlar."?

Los Horos

Como si los acontecimientos de 1899-1900 no fueran suficientes problemas para la Aurora dorada, una pareja muy peculiar se metió en los asuntos de la orden. En febrero de

El ritual de Crowley en Boleskine



les permitió la entrada.

A finales de 1901, sin embargo, los Horos fueron arrestados con el cargo de violación. Su víctima declaró haberse visto implicada en un rito de la Aurora dorada, quedando así la orden expuesta al público por un escándalo. Los Horos fueron declarados culpables y encerrados. Mientras tanto, docenas de miembros de la orden dimitieron y quemaron su parafernalia ocultista.

¿Qué era lo que quería esta gente realmente? Mathers estaba convencido de que la Sra. Horos era una espiritista de poderes incuestionables, pero también que la pareja eran estafadores. Esa mujer vieja y gorda y su marido eran aparentemente estadounidenses, a pesar de su amplia variedad de identidades falsas. Mathers también creía que la Sra. Horos atraía a espíritus benévolos y malignos, y más tarde sospechó que la pareja formaban parte de alguna orden secreta que pretendía poner fin a la Aurora dorada y otras congregaciones de magos.

¿Eran los Horos agentes de algún grupo anti ocultista? ¡O eran miembros de alguna secta rival, buscando la manera de aprovecharse o saquear el saber mágico de la Aurora dorada?

1900, una mujer de 60 años y su esposo de 30 aparecieron en el templo Ahathoor de Mathers en París. Afirmaban tratarse del Sr. y la Sra. Horos (entre una pléthora de otros alias), y haber contactado no solo con otros miembros de la orden, sino también con su fundadora, fraulein Sprengel.

Convencieron a Mathers de que la Sra. Horos podía canalizar los espíritus de fraulein Sprengel y madame Blavatsky, y Mathers respondió permitiéndoles el acceso a los documentos de la orden. En cuanto pudieron robaron los documentos y desaparecieron.

Lo que siguió fue un caos; cuando los Horos aparecieron en Londres a finales de 1900, pretendiendo unirse al templo Isis-Urania. Pero Mathers había preventido a sus discípulos acerca de esta pareja, y no se



Muchos misterios aún no han sido revelados.

La habitación del más allá

por John Tynes

Septiembre de 1893

Uno de los poetas más famosos de la era victoriana está a punto de verse involucrado en una extraña aparición, una que introducirá a los investigadores en los secretos de la Aurora dorada.

*Una mujer puede ser orgullosa y estirada
cuando se propone el amor;
pero el amor ha hecho su mansión
en el lugar del excremento;
pues nada puede ser único o íntegro
que no se haya desgarrado.*

— "Jane la loca habla con el obispo",
de W. B. Yeats

Este escenario (inspirado en la obra de Lovecraft *Desde el más allá* y otras historias y películas de terror) sirve a modo de breve, aunque engañosa, introducción para meter a los investigadores en la campaña de la Aurora dorada. Ha sido diseñada para una sola sesión de juego. Supuestamente, debería tener lugar cuando los jugadores hayan creado sus personajes y leído detenidamente el material introductorio. La puesta en marcha de la campaña y esta aventura corta deberían, juntas, ofrecer una sólida noche de juego.

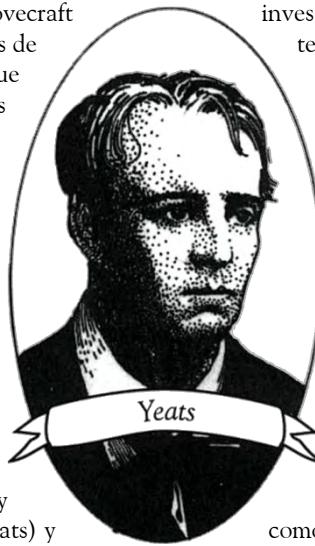
El propósito de este escenario es doble. Primero, permite a los jugadores aclimatarse a sus personajes y a los poderes y capacidades relacionadas con la Aurora dorada. Segundo, les aporta un padrino (el afamado poeta y miembro de la Aurora dorada William Butler Yeats) y un secreto, los cuales pueden ejercer un papel significante en la campaña.

Este escenario asume que esta es la primera aventura para los investigadores. Jugadores acostumbrados a *Cthulhu Gaslight* que se incorporen a la campaña de la Aurora dorada podrían no ver mucha dificultad en La habitación del más allá, pero los elementos sobrenaturales implicados debieran resultar suficientemente extraños como para mantener la incertidumbre.

Se aconseja encarecidamente al Guardián que se lea el relato de H. P. Lovecraft *Desde el más allá* antes de dirigir este escenario. Además, es recomendable ver la película *Re-sonator* para visualizar las criaturas astrales y poder describirlas a los jugadores.

Información para los investigadores

El escenario comienza el 23 de septiembre de 1893, equinoccio de otoño. Es sábado por la noche, y los



investigadores se han reunido junto al resto en el templo Isis-Urania para celebrar el equinoccio con el ritual de costumbre. Tal vez sea este el primer ritual al que asisten los investigadores. En el cuadro de abajo aparecen los sucesos que se producen durante la noche, a ser presentados según el Guardián considere.

Tras el ritual, los miembros se ponen a hablar e intercambiar impresiones. Si los investigadores cuentan con aliados o enemigos en particular, el Guardián puede representar algunas conversaciones para reafirmar estas relaciones. En el transcurso de todo esto, no obstante, cada investigador es abordado por otro miembro que le entrega un sobre y le susurra estas instrucciones: "Léalo más tarde, y solo."

Este otro miembro es conocido por ellos como el "hermano DEDI", perteneciente a la orden interna. Los investigadores pueden, a discreción del Guardián, saber que DEDI es el pseudónimo de William Butler Yeats. Todo investigador que no sepa que DEDI es Yeats puede tirar Conocimientos/2 o Crédito para reconocerle. ("DEDI" son las siglas de "Demon est deus inversus", el lema de Yeats en la orden).

En sus respectivas casas esa misma noche, cada investigador puede examinar su sobre. En ellos aparece el lema de cada uno. Dentro está la petición de DEDI para que se reúnan con él en Constantine's, un novedoso restaurante de la calle Strand, en el corazón de Londres. Yeats ha reservado una sala privada para la reunión, y es de suma importancia que no lo mencionen a nadie (ni siquiera a sus compañeros de la Aurora dorada). Esto se considera una orden directa de un miembro de estatus superior, referente a una cuestión secreta relacionada con la Aurora dorada. En cada carta aparece el nombre de cada destinatario; los demás invitados no se mencionan.

El ritual de equinoccio de otoño

Cuando se acerca el momento del ritual, los oficiantes aparecen con túnicas mientras que otros miembros (entre los que están los investigadores) entran trajeados y se sientan según su grado. Los miembros de la orden interna en el lado este, los Philosophi en el sur, los Practici y los Theorici en el oeste, los Zelatores y Neophytes en el norte. Inicialmente, el Hierophant está junto al Hegemon, el Hiereus, el Kerux, los Stolistes y los Dadouchos; estos son los oficiantes del ritual del tiempo y dirigen la primera parte de la ceremonia. Además, el Phylax (un miembro elegido para este ritual en concreto) permanece fuera para evitar la entrada de intrusos.

Al empezar, los miembros celebran el ritual de apertura para el grado de Neophyte, el cual resulta familiar para todos los presentes porque posiblemente ya hayan participado en él. Los oficiantes revelan la llegada del equinoccio, y anuncian la nueva clave secreta del templo. En este caso, la nueva es "vitae" ("vida"). Luego, el Praemonstratix anuncia los nuevos oficiantes rituales del templo para los seis meses siguientes. Todos los miembros de la orden externa deben abandonar la sala, quedándose únicamente los de la orden interna. Los jefes del templo proceden a nombrar al nuevo Hierophant, mientras éste jura lealtad y cosas así. Los miembros de la orden externa vuelven a entrar al templo, donde el Hierophant hace una declaración de servicio, y luego nombra al resto de oficiantes rituales para los próximos seis meses (entre los que se incluyen los mencionados Hegemon, Hiereus, Kerux, Stolistes y Dradouchos). El ritual culmina con el final del rito del grado de Neophyte. Todo el ritual dura cerca de una hora.

Si los investigadores se dedican a indagar, averiguan que no está ocurriendo nada en la orden que pueda justificar tal reunión. Si alguno revela su invitación a un confidente dentro de la Aurora dorada, el Guardián debe decidir (o tirar) si dicho confidente es aliado de Yeats. De ser así, tírese Suerte. De tener éxito el confidente no sabe nada de la invitación y cree que lo mejor es no volver a mencionarlo. Si se falla, Yeats es informado de la falta de discreción del investigador. En la reunión, el poeta irlandés se mostrará muy frío hacia el transgresor, llegando a ignorarle. La confianza es algo muy importante en la Aurora dorada, aunque en quién se confie es de vital importancia; y en el futuro Yeats no confiará en tales transgresores hasta que éstos hayan demostrado lealtad hacia él.

Si el confidente no es aliado de Yeats, la noticia de la transgresión del investigador no llegará a oídos del poeta. En cambio, el Guardián ha de determinar qué hace el confidente con esa información. Puede haber un espía en el restaurante, o alguien seguir al grupo tras la reunión para enterarse de lo que ha pasado. Alternativamente, el confidente podría querer saber lo sucedido. Los resultados de estas opciones quedan en manos del Guardián, aunque lo más probable es que caigan en el olvido, y simplemente sean ignorados si el Guardián así lo desea.

La reunión

En Constantine's, Yeats (de aquí en adelante nos referiremos a él como "DEDI", animando así al Guardián a mantener su identidad en secreto si todavía se desconoce) recibe al grupo con su refinado acento irlandés y le da las gracias por haber venido. Charla un poco acerca de las noticias y del tiempo mientras el camarero toma la comanda. Acepta de mala gana que se sepa su verdadera identidad, pues lo considera de mal gusto (así pierde su encanto un mago).

Recuérdese que DEDI se mostrará muy frío ante aquellos que hayan hablado con otros acerca de la reunión secreta; una tirada de Psicología hará notar esto. El poeta tarda en responder a las preguntas y siempre las trata con cierta desconfianza a lo largo de toda la cena. Si se le presiona respecto a esto, informa que uno de los presentes se ha ido de la lengua y traicionado su confianza. Espera que en el futuro esa persona actúe más discretamente. La suspicacia de DEDI dura todo el escenario, y no confiará a los transgresores ninguna información u objeto delicado.

Cuando se marcha el camarero, el poeta se pone más serio. Dice a los investigadores que existe una cuestión importante para la Aurora dorada, una que (por razones que no puede divulgar) no puede ser sabida por todos los miembros. Por eso los ha seleccionado a ellos (sabe que se tratan de miembros



El joven poeta William Butler Yeats tiene mucho en mente.



Los Pellgraine

Esta pequeña familia ha pertenecido a la nobleza desde el siglo XVIII. Lord Thomas Pellgraine, cuyo desafortunado interés por lo oculto lo condujo al desastre, nació en 1809. Contrajo matrimonio con Andrea en 1842, y ella dio a luz a un hijo, Reginald, en 1843. Reginald quedó huérfano a la edad de dos años por culpa de una tragedia, y fue criado por su abuelo durante un tiempo, y luego por familiares más alejados (Thomas no tenía hermanos). Reginald no compartía la afición de su padre por la bebida, las prostitutas ni el ocultismo, y en todos los círculos estaba considerado un hombre aburrido. Falleció en un fortuito accidente de carruaje durante una tormenta en la primavera de 1893 a las edad de 50 años, dejando la finca a su único hijo, Arthur. Andrea Pellgraine, esposa de Thomas y abuela de Arthur, falleció en el sanatorio un año después. La madre de Arthur falleció durante su niñez.

A esta familia se la conoce por su declive; las dos generaciones sucesivas de herederos únicos han mantenido la fortuna consolidada pero estancada. El joven Arthur no está bien considerado por sus mayores, aunque sus amigos aprecian que sea tan dadivoso.

relativamente poco importantes pero muy dedicados) para ayudarles con ese asunto. Les hace jurar discreción absoluta respecto a este punto, y se niega a continuar hasta que todos lo hayan hecho por su honor, o hasta que los que no juren se hayan marchado. Quien no jure queda fuera del escenario. Téngase en cuenta que jurar en falso podría tener repercusiones durante el desarrollo de la campaña.

Una vez convencido, DEDI explica la situación. Un joven ha heredado recientemente la finca de su padre y ha contactado con DEDI a través de un intermediario. Este hombre, Lord Arthur Pellgraine, desea ser miembro de la Aurora dorada. Pero no cualquier miembro; quiere comenzar desde el grado de Adeptus minor, el grado inicial de la orden interna! Tal petición normalmente sería imposible, salvo por una cosa: el joven Lord Pellgraine aportará una sustancial cantidad de saber esotérico a la orden. A cambio de revelar este secreto (y si es tan importante como él sostiene), sería aceptado en la orden interna.

Lo delicado de la situación es lo que ha impulsado a DEDI a convocar a este grupo. Si la propuesta de Pellgraine demuestra no merecer la pena, la orden quedará en mal lugar y habrá desavenencias entre los miembros por haber considerado tan siquiera un acuerdo tal. Si merece la pena, se ha de tomar tiempo para verificar lo que Pellgraine puede ofrecerles, y hallar el modo de aceptarlo directamente en la orden interna.

DEDI procede a explicar que Pellgraine le ha solicitado a él o a quienquiera que él decida que elija un grupo para que lo visite en su finca y estudien sus secretos. DEDI y los investigadores tienen que quedar una noche de la semana que viene para viajar a la finca en Loughton, a una hora en carruaje al noreste de Londres.

Dicho esto, el grupo cena y DEDI deja de hablar de los asuntos de la Aurora dorada mientras haya camareros cerca. También evita discutir nada que pueda revelar su identidad, a menos que ya sea conocida por todos los presentes.

Si un investigador se pregunta si sabe algo sobre los Pellgraine, puede tirar Ciencias ocultas y Crédito:

- Un éxito en Crédito hace recordar que Arthur es el único hijo de Reginald Pellgraine, quien falleció hace unos meses en un (fortuito) accidente de carruaje. Arthur posee la reputación de ser un vividor y un mujeriego, y se ha visto implicado en no pocos escándalos durante los últimos años. Su familia es relativamente acaudalada y antigua, pero no bien relacionada ni conocida. Es conocida por su constante declive, sobre todo desde que Arthur heredó la finca.
- Un éxito en Ciencias ocultas recuerda que Arthur, en los últimos años, ha alternado con muchas sociedades ocultistas de Londres. Le gusta denotar cierto aire de misterio (mayormente para alimentar su ego e impresionar a las mujeres). Nadie le toma en serio, pero se le tolera: algunos ven en él una fuente potencial de fondos para "estudios" de campo.
- Un éxito a la mitad en Ciencias ocultas recuerda que el abuelo de Arthur, Thomas, era conocido y respetado en los círculos ocultistas antes de su muerte, a pesar de fallecer a temprana edad. El investigador también recuerda que se cree que las circunstancias de su muerte fueron cuando menos extrañas, y se rumorea que fue producto de su propia magia. Aquel enigma fue transmitido a aquellos "que lo conocían".

Los investigadores que fallen las tiradas pueden obtener la misma información investigando y moviéndose un poco. Si preguntan a otros miembros de la Aurora dorada acerca de los Pellgraine, una tirada de Suerte da con la información de arriba acerca de Arthur. Un éxito a la mitad obtiene la de Thomas. Quien tenga 45% o más en Crédito (o saque entre 30 y 45 en Suerte) puede enterarse del modo de vida de Arthur tras una conversación casual con sus compañeros.

Nótese que la información de arriba no es vital ni mucho menos en este punto, y puede saltarse si las tiradas son malas.



Información para el Guardián

El secreto de los Pellgraine es bastante simple: una puerta. La puerta se abre a una habitación que fue el estudio de Thomas Pellgraine, una puerta que fue sellada en 1845 cuando Thomas murió. La puerta ha permanecido sellada desde entonces, tras un muro re-enyesado. El padre de Arthur le confió la existencia de esta habitación en su lecho de muerte, pero le dijo que jamás la abriera. Arthur, por supuesto, está ansioso por ver lo que hay dentro. Por las historias que oyó cuando era chico acerca de su bisabuelo, cree que lo que hay en esa habitación le introducirá en la Aurora dorada, y que podrá saltarse los grados inferiores. Después de todo, resulta difícil de creer que alguien de su calibre tenga que ganarse el ascenso en los grados inferiores como el resto de aspirantes.

Arthur se parece mucho a su bisabuelo; en su día, Thomas Pellgraine era mucho más libertino que Arthur. Sin embargo, era mucho menos insensato y su interés por el ocultismo era más genuino. Thomas es recordado por miembros veteranos de círculos ocultistas como un joven de temperamento fuerte y con un don para las artes sobrenaturales, quien supuestamente falleció bajo extrañas circunstancias. Abundan los rumores acerca de su persona.

La investigación de Thomas le condujo a creer en la teoría no poco común de que existe un mundo paralelo al nuestro. Llámese éter, hiperespacio, quinta dimensión o lo que se quiera. Los miembros de la Aurora dorada lo conocen como plano astral.

Mediante medios mágicos, Thomas consiguió sintonizar con dicho plano, desapareciendo de este mundo y accediendo físicamente al plano astral. Allí halló lo que percibiría como el mundo real y atravesó la materia sólida como un fantasma invisible durante la duración del efecto mágico. Realizó una serie de incursiones cortas, y enseguida descubrió que el plano astral estaba habitado por otros seres, criaturas que encarnaban la maldad. Su presencia como una entidad física los atrajo como polillas al fuego, haciendo que las incursiones de larga duración fuesen todo un peligro.

En una de esas incursiones, cuando atravesaba sin esfuerzo los muros de la casa, Thomas vio a su joven esposa, Andrea,

en la cama con el criado, Robert. Enfurecido, Thomas salió del plano astral (sorprendiendo a la pareja) y arrastró con él a Robert hasta el reino oscuro, donde lo abandonó sin ningún miramiento.

Al ver que su amante había desaparecido en el aire, Andrea empezó a temblar de miedo. Thomas le propinó una paliza y le previno de volver a serle infiel. En los días siguientes, Andrea se introdujo en el estudio de Thomas mientras éste dormía borracho. Allí leyó sus notas, esperando poder traer de vuelta a Robert.

Cuando lo intentó, el resultado fue un terrible desastre. Robert no regresó, pero sí algo muy similar a él. La criatura se fue inmediatamente para Thomas, desmembrándolo poco a poco, y masacrando a tres criados más a continuación. Cuando volvió al estudio, Andrea logró expulsar a la monstruosidad, pero con un gran coste para su salud mental.

Thomas fue enterrado y Andrea encerrada en un sanatorio privado por su padre, quien asumió la custodia de su hijo de dos años, Reginald. Antes de ser ingresada, Andrea ordenó al resto de criados que sellasen la puerta del estudio de Thomas y enyesasen y pintasen sobre ella. La habitación ha permanecido inalterada desde entonces.

Pero la alteración dejada por Andrea entre nuestro mundo y el plano astral debilitó una pequeña porción del espacio en la habitación. Esta área de debilitamiento ha ido degradándose con el paso de las décadas, con fuerzas de entropía hurgando como si se tratase de una costra. Como resultado, toda la habitación plantea un peligro a los incautos.

El secreto

Conforme se hace la noche, los investigadores se abren paso bajo la débil luz por la finca Pellgraine en Loughton. Para cuando llegan, el Sol acaba de ponerse. Al bajar del carroaje son recibidos por DEDI (quien ha llegado antes para hablar con Arthur).

Los terrenos de la finca Pellgraine están formados por una casa, una cabaña para el guarda y unos establos. Frente a la casa hay un amplio patio adoquinado. La mansión es una

Lo que el tarot indica

Los investigadores pueden recurrir a la cartomancia para pronosticar el progreso de los diferentes escenarios de este libro. Por ese motivo, en cada uno aparece un recuadro como este. Cada escenario contará con un conjunto de notas, las cuales puede usar el Guardián para augurar sucesos.

Con unas tiradas de Cartomancia, los investigadores se percatan de que aparecen dos cartas habitualmente en el transcurso de La habitación del más allá. El Mago, uno de los arcanos mayores, representa el Mago de poder. En vertical, la carta significa talento, sabiduría, adaptación, originalidad y autoconfianza; así es como aparece al comienzo de la investigación. Más tarde aparece invertida; en este caso significa de voluntad débil, ineptitud e inseguridad.

El as de espadas también aparece frecuentemente en las lecturas tarotistas durante este escenario, y siempre invertida. Esto indica debacle, tiranía, desastre y autodestrucción.

Si las tiradas fallan, el Guardián puede utilizar las siguientes lecturas erróneas: la Torre maldita, otro de los arcanos mayores, invertida. Indica opresión continuada, sendas antiguas o caer en la trampa. Una lectura errónea muy común sería el cuatro de bastos, en vertical, que significa perfección, descanso tras el trabajo, éxito y culminación de un esfuerzo, sutileza, clarividencia, belleza, romanticismo y júbilo.



espaciosa construcción de dos plantas del siglo XVII.

Arthur Pellgraine les recibe calurosamente, sin preguntar nombres por petición de DEDI. Les trata con respeto y sin asombrarse; también sabe la verdadera identidad de DEDI y asume que el resto del grupo es del mismo talante.

Los sirvientes cogen los abrigos y sombreros de los investigadores y Arthur les conduce a un salón donde se servirá un refrigerio. Se mueve nerviosamente mientras los sirvientes andan ajetreados, respondiendo educadamente pero claramente ansioso por tratar el asunto que los ha llevado hasta allí. Cuando los sirvientes se hayan marchado, abordará el tema.

La historia que cuenta es una versión resumida y un tanto incorrecta de la que se ofrece en el trasfondo. Explica que su abuelo, Thomas Pellgraine, un hechicero de gran poder (afirma), encontró a su esposa en la cama con un criado. Invadido por la ira, recurrió a su magia para hacer desaparecer a ese hombre, el cual no fue vuelto a ver. Thomas contó a los demás criados que pilló a su compañero robando y que logró huir. Fue una muestra de su poder, sometiendo así a su mujer.

No mucho después, los experimentos de Thomas con el exterior (término que emplea Arthur para referirse al reino de lo sobrenatural) dieron sus frutos. Invocó a una criatura de tal fuerza y poder que no podía controlarla, y acabó con él.

En este punto, DEDI asiente y murmura algo para sí. Investigadores atentos podrían tirar Escuchar; los que tengan éxito oyen el susurro de auto-amonestación del poeta: "No invoques nada que no puedas controlar."

Arthur procede entonces a repetir una historia que le contó una de las doncellas cuando era niño: que el criado que limpiaba la habitación en la que Thomas fue asesinado, las manchas de sangre aparecían al día siguiente, frescas, durante toda una semana. Al enterarse de esto, la mujer de Thomas insistió en que el estudio debía ser cerrado y sellado para siempre. Fue esto último lo que acabó con su salud mental, confía Arthur con cierto deleite. Fue encerrada en un manicomio poco después.

El secreto es pues el siguiente: el estudio mágico de Thomas Pellgraine ha permanecido sellado al mundo exterior bajo una capa de yeso y pintura durante más de cinco décadas. Contiene, según Arthur, los grimorios y posesiones esotéricas de su abuelo, y seguramente una crónica de sus experimentos, entre los cuales estará sin ninguna duda el modo mediante el cual se deshizo de su criado, condenándose a sí mismo también.

DEDI se muestra visiblemente excitado cuando Arthur acaba su historia. Arthur está dispuesto a responder a cualquier pregunta, y los investigadores pueden formular las que deseen (úesese el material de trasfondo como guía, pero téngase en mente que la mayor parte del conocimiento de Arthur procede de habladurías y que lo adorna cuando es

necesario). Si nadie lo hace, DEDI le pregunta si existen otras notas de Thomas aparte de las que supuestamente hay en la habitación sellada. Arthur responde que el padre de Thomas quemó los documentos cuando volvió del extranjero (donde había estado durante la tragedia), pero que el diario de su abuela Andrea sigue en la biblioteca. Un sirviente puede ir a cogerlo para un examen posterior. Si los investigadores prefieren verlo inmediatamente, DEDI se mostrará un tanto en desacuerdo (está impaciente por ver la habitación), pero accede a echarle un vistazo; en cualquier caso, consúltese la Ayuda Habitación nº 1 titulada *Diario de Andrea Pellgraine* antes de proceder con los eventos.

De lo contrario, ies el momento de abrir el estudio y ver lo que contiene!

La habitación sellada

El grupo se reúne en la primera planta de la mansión, frente a una pared vacía. Arthur hace venir a un sirviente, quien sostiene un martillo pilón. Cuando todos están presentes, el sirviente, Steed, se pone manos a la obra.

Tres golpes en el yeso después, un trozo de pared se viene abajo y revela la puerta de madera de detrás. La puerta es de un estilo distinto al del resto de las de esta planta; si se le pregunta, Arthur dice que las de las demás habitaciones fueron reemplazadas hace tiempo tras un verano especialmente húmedo que las dejó en mal estado.

Sobre la puerta hay clavado un crucifijo de grandes dimensiones, aparentemente hecho de plata. Bajo el crucifijo hay una inscripción hecha a mano con tinta: "Que la gracia del Señor proteja esta habitación maldita, y perdón a todo aquel incauto que entre en ella." Este mensaje fue escrito por el criado que la selló hace muchos años.

Arthur se ríe de la inscripción, y procede a abrir la puerta. La puerta se abre y un fuerte olor a humedad sale asaltando las narices de todos. Tírese Conocimientos; los que tengan éxito distinguen el olor de sangre fresca. Con una lámpara se puede ver el contenido de la habitación. No existe una amenaza inmediata para los presentes.

La habitación del más allá tiene 6 m². El primer rasgo que todos notan es una considerable mancha de sangre en el suelo, brillante y muy fresca (COR 0/1). No se ve por ningún lado la procedencia de la sangre, pero cubre toda la habitación, como si una pelea violenta hubiera acabado en homicidio. Toda la sangre es fresca. Aparte de eso, el grupo puede ver una tabla grande de madera llena de botellas y tarros que le otorgan el aspecto de una mesa alquímica, y una amplia estantería llena de tomos enmohecidos. A continuación se describe el contenido de la habitación, dividido en dos secciones.

La sangre: Este es el primer misterio de la habitación del más allá. La única entrada a la habitación es la puerta que se acaba de abrir, y no hay ninguna manera de que la sangre haya

podido llegar allí. Si se le pregunta por este hecho, Arthur se muestra visiblemente afectado y responde sencillamente: "¡Dios mío, aquella perra decía la verdad!" La verdad es que Thomas Pellgraine fue matado por la criatura del plano astral, en parte dentro y en parte fuera de este punto tan peculiar. El resultado es que las manchas de sangre sigan tan frescas como entonces. Si se limpian o tocan, revertirán a su estado original (tal y como estaban cuando se abrió la puerta) en cuestión de horas (a discreción del Guardián). El propósito de la sangre no es otro que el de asustar y poner nervioso al grupo; como consecuencia se pierden 0/1 puntos de COR.

Mesa de trabajo: En esta mesa Thomas Pellgraine experimentaba con la materia de la realidad. Los botes y tarros que hay encima contienen nada más que polvo, salvo aquellos que están sellados. Su contenido va de polvos de diferentes tonos a trozos de piedras y plantas, e incluso elementos desagradables como genitales malformados. El único objeto realmente importante en la mesa es el diario/grimorio de Thomas Pellgraine (véase la Ayuda Habitación nº 2).

Librería: La biblioteca de Thomas es impresionante; alberga una gran cantidad de libros sobre ocultismo, supersticiones, magia, etc., todos previos a 1845. DEDI solicita examinar las obras, llevándoselas con él (los investigadores pueden estudiar una de estas obras siempre y cuando informen de su contenido a DEDI).

El espacio

Dentro de esta habitación los muros entre nuestro mundo y el plano astral son muy estrechos; de hecho, la habitación está llena de agujeros que no parecen tener ningún efecto visual salvo el de impactar a quienes entran en la habitación. Quien pase unos minutos aquí debe tirar PODx1; los que tengan éxito no sufrirán los efectos descritos en Problemas matinales.

Quienes fallen atravesarán el plano astral mientras cruzan las rupturas invisibles que hay en la habitación. El resultado no es inmediato, ya que el proceso de armonización lleva tiempo. Las consecuencias de este desafortunado incidente se manifiestan a la mañana siguiente.

Ordenando el contenido

Seguramente los investigadores pasen cierto tiempo examinando la sangre, tomando muestras o incluso usando encantamientos de la Aurora dorada para examinar el lugar. El uso de Viaje astral y Visión espiritual obtiene resultados desconcertantes: partes de la habitación existen totalmente tanto en el mundo real como en el plano astral. Estas partes corresponden a las zonas donde hay sangre presente y sus alrededores inmediatos. Estas mismas zonas poseen una fuerte aura de un color ámbar. Ningún investigador (ni Yeats) comprenderá el significado de esto, aparte de que la



Tras la pared había una puerta. ¿Y detrás de ella qué...?



Ayuda Habitación nº 1: Diario de Andrea Pellgraine

Este diario de tapas de cuero y de una pulgada de grosor es muy típico, con un cierre de latón y una llave amarrada al lomo. Huele a papel viejo y seco; no se ha deteriorado demasiado con el paso de las décadas. Leer el diario requiere una tirada de L/E inglés y unas 6 horas, pero puede echarse un vistazo por encima leyendo las partes más relevantes en 3. El resultado es el mismo en ambos casos.

De este libro el lector extrae una imagen muy desagradable de Thomas y Andrea Pellgraine. Ninguno parecía tener mucho aprecio al otro, y el matrimonio parece producto del oportunismo cínico de Andrea (la familia de Thomas era rica, mientras que la de Andrea tenía unas considerables deudas) y del deseo de Thomas.

Esto hizo que sonasen campanas. Los dos tuvieron escarceos extramatrimoniales desde el principio, formando por separado su séquito de sirvientes (varones para Andrea, mujeres para Thomas) para los labores de la casa y necesidades sexuales. Naturalmente, estos sirvientes se vieron separados dependiendo del cónyuge al que servían, y el resultado fue una convivencia difícil... por no mencionar el impactante retrato de la nobleza en Gran Bretaña.

El tono del diario cambia con la contratación de Robert, un ayudante de cámara. Por alguna razón, Andrea vio en él a su verdadero amor. Las entradas desde su contratación hasta su admisión al lecho de Andrea son marcadamente distintas a las anteriores; parece como si por primera vez hubiese encontrado a alguien que mereciera la pena amar.

Andrea considera el interés de Thomas por lo esotérico como algo pasajero, puesto que cree que no es más que otra de sus inanes aficiones. Su opinión cambia drásticamente cuando Thomas parece surgir de la nada en la habitación en la que Andrea y Robert estaban manteniendo relaciones, y hace desaparecer a Robert.

El incidente y los consiguientes alardeos de Thomas acaban trastornando a Andrea. Describe su nerviosismo como una continua vigilancia de lo invisible. El diario va y viene de las diatribas para calmarse a los recuerdos amorosos (los cuales recoge a modo de relato, temerosa de que Thomas pueda estar espiándola mientras lo hace).

Andrea explica cómo, un día en el que Thomas estaba borracho y desmayado, se introdujo en su estudio y leyó sus notas. Su objetivo, parece ser, era traer de regreso a Robert. El diario recoge su mayor comprensión de los estudios mágicos de su marido y una mayor determinación por devolver a Robert a nuestra realidad usando la primera mitad de un hechizo llamado "La captura y la contención".

Su ejecución fue catastrófica. Se manifestó una criatura que poseía un grotesco parecido superficial a Robert, pero que no era nada más que la sombra de éste. Dicha criatura se abrió paso hasta donde se encontraba Thomas, todavía intoxicado, y lo arrastró mientras pataleaba y chillaba camino del estudio (matando a tres criados a su paso). Allí hizo cosas inconfesables a su cadáver, mientras que Andrea se acurrucaba en un rincón. Los detalles acerca del suceso son muy breves e inconexos, reflejando el dañado estado mental de Andrea.

Al parecer no estaba en disposición de ejecutar la segunda parte del conjuro, el cual era necesario para enviar de vuelta a aquella cosa. No obstante, afirma no creer haber hecho lo incorrecto, y que espera que la cosa nunca regrese.

La última entrada del diario relata que ordenó a un criado sellar la puerta. Esta entrada es escrita, explica, mientras espera al carroaje que la llevará a "un lugar mejor y más feliz que este, un mundo más sólido y cariñoso que el que he conocido." Se trata, obviamente, del sanatorio en el que pasaría los últimos meses de su vida, en pobres condiciones y con una salud mental deteriorada.

Leer el diario de Andrea Pellgraine aporta 1 punto a Ciencias ocultas y cuesta 0/1 puntos de COR.

habitación está de algún modo estancada en el plano astral y en el mundo real.

Como se describe posteriormente, la ejecución de un pentagrama sellará la brecha y pondrá fin al misterio que la habitación encierra, pero solamente después de que el Ladrón de formas esté presente en nuestro mundo, cosa que no ocurrirá hasta el día siguiente. Si algún investigador dibuja un pentagrama durante su primera visita a la finca, si se recurre a la Visión espiritual se comprobará que la brecha se cierra. Pero a medida que avance la noche, la brecha se reabrirá; la distorsión presente en la habitación está ligada al Ladrón de

formas, y no se cerrará hasta que la criatura haya sido derrotada en nuestro mundo.

Mientras el grupo echa un vistazo, Arthur vuelve con unas copas de coñac. Está bastante agitado por la situación, especialmente por las manchas de sangre. Steed y cualquier otro criado presente murmuran entre ellos y miran con nerviosismo hasta que Arthur los echa de allí.

El resultado final de la investigación de la habitación es que DEDI se queda el diario de Thomas Pellgraine y buena parte de los tomos ocultistas. Un investigador debería quedarse el diario de Andrea, y el resto puede coger un tomo

Ayuda Habitación nº 2: Diario de Thomas Pellgraine

Este libro es un manojo de cuarenta hojas sueltas, unidas entre sí mediante dos tablas. El documento (que tiene 28 páginas escritas) está escrito a mano, y el texto es interrumpido por dibujos de símbolos, gráficos, esbozos y cosas así. Thomas escribió el texto en inglés sin cifrar, por lo que puede leerse con una tirada de L/E inglés. Echar un ojo al contenido sin examinarlo por competo lleva 2 horas, y permite al lector hacerse una idea de lo que pretendía Thomas. Este estudio menor no otorga puntos en Ciencias ocultas.

Leer el manuscrito con detenimiento, consultando fuentes adicionales para entender los experimentos, requiere 20 horas y tiradas de Ciencias ocultas y L/E inglés, pero otorga un +1% a Ciencias ocultas. Además, el lector puede identificar el encantamiento mediante el cual se puede atraer a nuestro mundo a un habitante etéreo (del plano astral), así como los encantamientos para devolverlos; es el equivalente al hechizo Convocar/Atar a un espíritu elemental de la Aurora dorada. Aparte de esto, experimentar con las notas de Thomas (y tirando otra vez Ciencias ocultas) se averigua cómo trasladarse al plano astral (de un modo diferente al método de la Aurora dorada, y menos arriesgado por razones obvias) y salir de éste.

El punto esencial del manuscrito es que Thomas creía que existe un mundo paralelo al nuestro, y que en él se originan todas las manifestaciones sobrenaturales. Su investigación lo condujo al plano astral, que no era lo que esperaba encontrar. Sus notas no son llevadas como en el diario de Andrea, sino que en lugar de ello son registros y observaciones acerca de sus experimentos e investigaciones. Se pone a divagar cuando se vanagloria de haber enviado al "bastardo de Robert" al éter donde "se tropezará con seres hambrientos que le robarán la forma." Pellgraine también recoge los "nombres verdaderos" de varios seres del éter, a los cuales identifica como "Zorlith, Anstaria, Thursif y Nevik." El Guardián puede decidir si estos seres siguen o no con vida, cincuenta años después, pudiendo ser convocados por los investigadores; también puede decidir la naturaleza de estos seres.

Leer el diario de Thomas cuesta 0/1 puntos de COR a menos que el lector haya estado en el estudio y visto la sangre, y sepa que lo que ha leído es real. En ese caso la pérdida será de 1/ID3 puntos. Contiene dos hechizos: C/A a un Parásito astral y Portal etéreo.

ocultista para examinarlo (como se discutió antes). Una vez distribuido el contenido, DEDI lo envuelve todo. Arthur, por supuesto, se asegura de que el material es lo que prometió, y duda acerca de permitir que se lo lleven. Si ninguno de los investigadores lo hace, DEDI reprende a Arthur por poner en duda su honor como caballero, y le asegura que los libros serán tratados con sumo cuidado y devueltos lo antes posible. Arthur, tartamudeando un poco, asiente.

Asentado esto, el grupo se marcha a sus respectivas casas.

Problemas matinales

La noche transcurre sin incidentes, y los investigadores pueden dedicarse a estudiar o simplemente acostarse. Con el amanecer, las cosas, por desgracia, no son tan tranquilas.

Un número de sucesos extraños ha tenido lugar durante la noche, o poco antes de que los investigadores despertaren. El Guardián puede presentar estos acontecimientos en el orden que considere oportuno, y puede llevarse a los jugadores aparte para describir la escena a cada uno.

- Un investigador se despierta debajo de la cama. Es decir, en el suelo con el colchón por encima de su cabeza. COR 0/1.

- Otro investigador se levanta y se dirige hacia la puerta donde un criado lo espera con el desayuno. Al abrir la puerta, el criado se queda boquiabierto y mira para otro lado; el investigador va desnudo. Al mirar hacia atrás, puede ver su pijama encima de la cama, justo donde dormía, como si hubiese atravesado la ropa al levantarse. Aunque desconcertado, el investigador no está seguro de lo ocurrido, así que no hay pérdida de COR.
- Un investigador despierta para descubrir que las sábanas están cubiertas de sangre; de ser posible, esto debería ocurrirle al investigador que más haya examinado la sangre en la habitación de más allá. Mediante una inspección, la sangre parece brotar de su piel, pero de ninguna herida aparente. La sangre puede ser retirada de la piel, pero reaparece en cuestión de minutos de ninguna parte (la sangre de las sábanas no). Este efecto es el resultado de la presencia de los investigadores en el estudio de Thomas Pellgraine, y no acaba hasta pasadas 6 horas. Este desagradable efecto cuesta al investigador afectado la pérdida de 1/ID3 puntos de COR.
- Un investigador se da cuenta de que no puede coger nada. Ni las sábanas, ni un vaso de leche, ni nada de nada. Sus manos son insustanciales y no puede tocar nada. El efecto desaparece a la altura de la muñeca. Ninguna otra parte del cuerpo parece estar afectada. El efecto dura 1 hora,

Lo realmente sucedido a los Pellgraine

Andrea Pellgraine estudió las notas de su marido lo mejor que pudo, pero éstas estaban escritas de tal modo que tan solo pudiesen ser entendidas por Thomas, pudiendo ser fácilmente malinterpretadas. Andrea ejecutó en primer lugar el hechizo "La captura y la contención", el cual era en realidad una versión de C/A a un Parásito astral. En lugar de traer de vuelta a su amante, el hechizo invocó a un Ladrón de formas, el Parásito astral que había devorado a Roger y absorbido su esencial vital. Esta fue la criatura que arrasó la casa y mató a Thomas Pellgraine.

Andrea ejecutó la segunda parte del hechizo "La captura y la contención" para tomar el control de la criatura y expulsarla, pero lo hizo fatal. La criatura se vio forzada a regresar a su lugar de procedencia, pero dejó una brecha entre nuestro mundo y el plano astral. Esta ruptura es inofensiva si no se perturba, pero cuando una persona se mueve cerca su energía vital, carga la ruptura, abriendo un portal. Es por eso por lo que el portal permaneció cerrado tanto tiempo, hasta que Arthur Pellgraine abrió la puerta y entró con los investigadores.

Cerrar la brecha es difícil. Como se discute posteriormente, hay dos opciones: ejecutar el hechizo Atar a un Parásito astral contra el Ladrón de formas y forzar a éste a regresar al plano astral, o usar un pentagrama para sellarla.

pero el investigador pierde 1/1D6 puntos de COR. Quien presencie este efecto pierde 1/1D4.

- Un investigador se despierta, pero al cabo de hora y media comienza a sentir como unos pequeños mordiscos en algunas partes de su cuerpo, como de insecto. Antes o después, el investigador sufre una fuerte picadura en el hombro que le deja un salpullido de succión como una moneda de grande. Se producen muchas otras picaduras, y cuanto más activo esté el investigador más picaduras sufre. El efecto concluye al cabo de 20 minutos o así con 1D10 picaduras, infligiendo cada una 1 punto de daño. Permitase una tirada de Primeros auxilios por cada picadura aparentemente inofensiva (un éxito elimina el daño). Sin embargo, no se pueden recuperar más de la mitad de puntos de vida perdidos mediante este método. Aquellos investigadores en poder de un talismán de expulsión pueden expulsar al Parásito astral responsable de estos pequeños ataques antes de que éste se marche por sí mismo; el hechizo Exorcismo, por el contrario, no servirá, puesto que se tratan de ataques menores y no de la alimentación física de un parásito.
- Un investigador despierta dentro del plano astral. Este efecto es el más peligroso, y se debería ejercer esta opción únicamente si hay algún investigador que haya experimentado con el plano astral como parte del entrenamiento de la Aurora dorada (uno que pueda realizar Visión espiritual o Viaje astral), siendo así el apropiado para gravitar hacia dicho reino. Este efecto es importante, y debiera motivar a los jugadores a llegar hasta el fondo de la cuestión incluso después de que los efectos hayan cesado. A diferencia de los demás efectos, este no acaba arbitrariamente; el investigador se encuentra en el plano astral hasta que logre escapar o sea liberado por alguien. Pero, si ningún investigador tiene experiencia con el plano astral, se puede pasar por alto este efecto. El resto del texto asume que un investigador es transportado al

plano astral; si no es el caso en el juego, ignórense las secciones pertinentes.

Continuidad de los efectos

Cuando un investigador sufre un efecto, éste puede ser sufrido por otro. El objetivo de esta sección es alentar a los jugadores lo suficiente como para reunirlos de nuevo y contactar con DEDI (quien contacta con ellos si no se les ocurre).

DEDI ha estado viendo cosas toda la mañana: criaturas espantosas e irreales a la deriva por su habitación, inconscientes de cuanto las rodeaba. Una criatura, por el contrario, mordió a DEDI en una mano mientras desayunaba lleno de nervios. DEDI contacta con los investigadores (al menos con aquellos en quienes confía) y se reúne con ellos apresuradamente en su carroaje.

En el carroaje, los investigadores pueden intercambiar historias (esta debería ser la primera vez que los jugadores oyen las experiencias del resto del grupo) y se dan cuenta de que uno de ellos ha desaparecido (el que se encuentra en el plano astral). En casa de este investigador el criado no sabe a dónde ha podido ir.

DEDI se muestra asustado e inquieto, y cree que deberían volver a la finca Pellgraine (pero lo de rescatar a su amigo del plano astral debería ser su primera meta una vez el grupo se dé cuenta de lo que está pasando). El Guardián es libre de presentar criaturas extrañas atravesando el aire, etc. Hay que mantener esta confusión todo el tiempo que se pueda.

En el plano astral

El investigador que se encuentra físicamente en el plano astral dispone de una serie de opciones. Igualmente, el resto de investigadores dispone de un par de medios para traer de vuelta a su amigo.

Cuando el investigador despierta en el plano astral habrá perdido 5 puntos de magia y 1D4 de COR (estos últimos como

Nuevos hechizos

Los siguientes hechizos pueden ser encontrados en el diario de Thomas Pellgraine. El segundo (C/A a un Parásito astral) es básicamente el mismo que se enseña en la Aurora dorada, pero Pellgraine lo recoge como "La captura y la contención". Cualquiera de ellos puede ser ejecutado sin necesidad de tiempo de estudio ni de tirada de INT, siempre y cuando el lector tenga el libro a mano. Aprenderlos sí precisará la tirada de INT oportuna.

Portal etéreo

Mediante este hechizo el realizador puede acceder físicamente al plano astral. Requiere 1 hora de meditación, 5 puntos de magia y 1D4 de COR. Es más peligroso que el método empleado por la Aurora dorada, puesto que el realizador pone en riesgo tanto su cuerpo como su mente. No obstante, acarrea un beneficio: aparte de poder percibir el mundo real, el realizador puede volver a éste en cualquier momento. En otras palabras, puede servir para teletransportarse.

El proceso es idéntico al Viaje astral en todos los aspectos salvo en tres. Primero, el realizador sufre la pérdida de COR inmediatamente en lugar de hacerlo al regresar al mundo real. Segundo, volver al mundo real desde el plano astral (en cualquier punto, incluyendo el de partida) requiere una tirada de PODx5, 5 puntos de magia y 1D4 de COR. El realizador puede reentrar al plano astral después de haber vuelto al mundo real sin coste alguno, siempre y cuando no haya permanecido en el mundo real un número de asaltos igual o superior a su POD. Tercero y último, el realizador puede meter y sacar objetos y seres del plano astral. La tabla de abajo establece el coste. El TAM máximo de los objetos y seres no puede ser superior al PODx2 del realizador.

Además de las diferencias arriba citadas, la presencia física del realizador en el plano astral atrae automáticamente a 1D3 Parásitos astrales por hora que esté allí.

POD del realizador menos el TAM total de objetos y seres	Coste de puntos de magia
>10	0
6 - 9	2
2 - 5	4
-2 - 1	6
-6 - -3	8
-10 - -7	10
< -10	12

La captura y la contención (C/A a un Parásito astral)

Estos rituales son similares en esencia y funcionan de la misma manera que sus equivalentes de los Mitos. Como la orden, Thomas Pellgraine creyó haber invocado a una variedad de espíritus elementales y astrales (a los cuales dio nombres basándose en varias mitologías y creencias). En realidad los hechizos convocan y atan a una multitud de Parásitos astrales. Existe un 5% de probabilidades de que se contacte inadvertidamente con un perro de Tíndalos.

Salvo por ese contratiempo, el hechizo de convocatoria solamente actúa sobre espíritus cuyos nombres son conocidos por el realizador. En el diario de Pellgraine aparecen muchos nombres, pero los nuevos han de ser aprendidos antes de poder ser convocados. Sin embargo, el de atadura no tiene esta restricción, y por tanto el espíritu presente en el mundo real puede ser atado sin importar si el realizador sabe o no su nombre. Los habitantes del plano astral protegen celosamente sus verdaderos nombres por esta razón.

Nótese que los hechizos de convocatoria/atadura no pueden realizarse en el plano astral.

resultado del estrés que produce acceder físicamente al plano astral, y de la impresión de encontrarse repentinamente allí. Dado que está físicamente en el plano astral, toda pérdida de COR se aplica inmediatamente, y no cuando regrese al mundo real como se suele hacer. El investigador se encuentra en un brillante laberinto color púrpura del plano astral, completamente solo. Si está familiarizado con el viaje astral, sabrá que se puede percibir el mundo real; un novato no sabrá esto, pero puede intentarlo si lo sospecha. Como siempre, percibir el mundo real requiere una tirada de PODx5, 1 punto de magia y 0/1 de COR. El investigador puede intentar comunicarse con otros investigadores (u otra persona) y realizar otras acciones. La única diferencia es que la pérdida de COR se aplica inmediatamente, y que no puede volver

voluntariamente al mundo real.

El investigador no puede salir del plano astral mediante ninguna magia ni ejecución de voluntad. Sin embargo, existe otra vía. Puede recurrir al viaje instantáneo para trasladarse al estudio de Pellgraine. Una vez allí, puede salir por la luminosa brecha entre el mundo real y el plano astral, y reentrar con normalidad. Por supuesto, estará en la mansión rodeada por Parásitos astrales o criaturas peores si el resto del grupo aún no ha llegado y arreglado las cosas. Si este fuera el caso, es responsabilidad del Guardián decidir qué le sucede al investigador hasta que los demás lleguen.

El resto del grupo puede liberar al investigador utilizando el hechizo Portal etéreo contenido en el diario de Pellgraine,

viajando así al plano astral y trayendo a su compañero de vuelta al mundo real. Los investigadores pueden recurrir al viaje astral normal para visitar a su compañero en el plano astral, pero no podrán traerlo de vuelta sin el hechizo Portal etéreo (aunque sí podrá volver a través de la brecha en la habitación).

Estando en el plano astral, el investigador será atacado enseguida por Parásitos astrales que han sido atraídos por su presencia física. Cada 2 horas que el investigador pase en el plano astral, será atacado por un Parásito astral después de despertarse (aunque esto puede suavizarse si el investigador ya ha sufrido bastante).

Si el investigador se vuelve loco estando en el plano astral, puede ser algo bueno y malo. A diferencia de los viajes astrales normales, no estará perdido para siempre; puede vagar por allí, catatónico, chillando o lo que sea, hasta recuperarse o ser rescatado. Por otro lado, los ataques de los Parásitos astrales continuarán y, si el investigador está incapacitado por la locura, no podrá defenderse y las criaturas tendrán poco que hacer con él.

Entrando en la finca

Las cosas no han ido bien en la finca Pellgraine. Todo el mundo en la casa, de hecho, está muerto o agonizando.

Conforme el carroaje avanza, el grupo no puede evitar fijarse en un cuerpo yacente sobre el césped, a unos cinco metros de la casa. En la segunda planta hay una ventana rota, con las cortinas siendo zarandeadas por el aire. Al salir del carroaje los investigadores ven el mencionado cuerpo: el de una mujer joven con ropas de doncella; alrededor de ella hay cristales rotos. Tiene la cara llena de mordiscos, la piel arrancada y cubierta de sangre. Los ojos han sido arrancados, y la ropa está llena de sangre y rasgada debido a una docena de pequeñas heridas. Tiene el cuello roto por la caída desde la ventana. Ver el cadáver cuesta 1/1D6 puntos de COR.

Al llegar a la entrada una escena dantesca recibe a los investigadores: del techo sobresale el brazo de un hombre, colgando delante de ellos... pero no hay agujero alguno. El brazo emerge como si fuese parte del yeso. Un anillo en la mano lo identifica como Arthur Pellgraine. Al comprobar el pulso se llega a la conclusión de que sigue vivo, y de hecho los dedos se mueven espasmódicamente al tocarlos. Se llega a captar cierto quejido procedente de arriba. Este descubrimiento cuesta a los investigadores 1/1D4 puntos de COR.

La escena

La situación en la casa en la siguiente: durante la noche, la brecha entre nuestro mundo y el plano astral (perturbada por la actividad en el estudio la pasada noche) se ha ampliado y expandido y la han atravesado una multitud de criaturas. Al

acceder físicamente a nuestro mundo (porque los encantamientos de Thomas Pellgraine eran también de transferencia física, no solo mental), estos seres empezaron a acechar a la abundante presa que halló en la casa.

Todo el servicio está muerto. Hay seis, incluyendo a la mujer que hay fuera. Conforme el grupo se abre paso por la casa pueden colocarse cadáveres donde se desee, en cualquier condición. Todos han sufrido heridas de múltiples mordiscos de numerosas criaturas pequeñas. A algunos les han sido arrancadas las extremidades por la criatura que consumió primero a Robert y después a Thomas, y es esta criatura el mayor enemigo al que tendrán que enfrentarse los investigadores; se trata del Ladrón de formas. En algún momento hallarán el cuerpo del guarda, agarrando una escopeta galga 20 de cañón doble y sin cartuchos dentro; lleva unos cuantos cartuchos más en el bolsillo, y un par de marcas en las proximidades demuestran dónde disparó a los ahora irreconocibles objetivos. Cada cadáver descubierto acarrea la pérdida de 0/1 puntos de COR.

Es posible que el grupo se dirija a uno de los dos destinos obvios: el estudio (al cual DEDI planea ir) o Arthur Pellgraine, cuyo brazo atraviesa el techo de la entrada. No es impensable que el grupo se divida. Durante el clímax en la mansión, el Guardián debería describir cada escena y encuentro con cuidado. Úsese los maltratos cuerpos de los sirvientes para asustar y alarma a los jugadores. Para que esto sea más efectivo, revélense a las criaturas en la casa y acelérese el ritmo. Por último, hágase aparecer al Ladrón de formas hacia el final y ofrézcase una visión del último legado familiar de los Pellgraine.

El destino de Arthur Pellgraine

Quien entre en el dormitorio de Arthur Pellgraine (el cual se encuentra por encima de la entrada) descubre al joven quejándose y sudando, completamente ido. Está tumbado en el suelo, habiendo tropezado esta mañana al despertarse cuando eran aún parcialmente insustancial. Su brazo sobresale por la entrada. La pierna, cadera y oreja derechas también están hundidas en el suelo, y el resto sobresale de los tablones de madera. Su cuerpo es una masa de mordiscos y golpes, pues atrajo a numerosos cazadores cuando su salud mental y física eran mejor. El suelo que lo rodea está cubierto de sangre y trocitos de carne, y la habitación huele desagradablemente a entrañas.

Arthur está indefinidamente loco y acabará siendo matado por los cazadores antes de que caiga la noche si la situación no está resuelta para entonces. Y lo peor de todo, no se le puede levantar porque su cuerpo atraviesa la madera y el yeso. Le cuesta respirar porque tiene parte del pulmón derecho sumergido en el suelo, y la sangre circula con apenas fuerza por su pierna y brazo izquierdos.

Lo que los investigadores hagan con Arthur es cosa de ellos. Él no responde salvo con dolor, y está lejos de toda cura.



"Mira, mira, maldita sea, mira... está en tu hombro izquierdo..."

Cerrar la brecha

En realidad, cerrar la brecha no es nada difícil. Cualquier miembro de la Aurora dorada puede usar un pentagrama o hexagrama para taponarla, o ejecutar Atar a un Parásitos astral (la versión de la orden o la que se encuentra en el diario de Pellgraine) sobre el Ladrón de formas. El exorcismo no tendrá efecto sobre la criatura, ya que no está alimentándose.

Sin embargo, no hay nada que impulse a los investigadores a recurrir a estos métodos; tendrán que figurárselo los jugadores. Podrían usar la atadura por el mero hecho de deshacerse de la criatura, sin darse cuenta de que con ella lo están arreglando todo. Si todo lo demás falla, DEDI sugerirá un pentagrama como método de sellado, pero no lo hará a menos que los investigadores anden perdidos. Es importante que sean ellos los que recurran al uso de la magia sin que se les indique.

Generar tensión durante esta sección final es importante. Ir hasta el estudio de Thomas Pellgraine debería ser peligroso. Colóquense cadáveres de sirvientes aquí y allá, cada escena más espantosa que la anterior y apuntando a nuevas amenazas. El Ladrón de formas anda suelto, pegando chillidos y rompiendo cosas ocasionalmente, pero no debiera aparecer hasta el final. Escenifiquense ataques de los Parásitos astrales, y recúrrase a ellos para mantener al grupo en el camino hacia su objetivo. DEDI tendría que pasarlo mal, pero no llegar a morir.

En el viejo estudio, la habitación del más allá, no se mueve nada. La sangre vuelve a estar presente, por supuesto. El eco reverbera por toda la habitación por momentos, remanentes de la muerte de Thomas hace más de cincuenta años. Cuando los investigadores entran a la habitación, su presencia alimentará a la brecha, haciendo que brille y nuble el área circundante. Esta es la última oportunidad que ofrece el escenario para todo aquel atrapado físicamente en el plano astral: tendrá que atravesar el área brillante en el éter y emerger en el estudio, así de sencillo.

Si el Ladrón de formas no ha aparecido aún, lo hará cuando el grupo esté en el estudio. Ataca sin piedad. Afortunadamente, los hechizos necesarios para cerrar la brecha requieren que ésta esté a la vista, y unos segundos nada más. La realización de uno de estos hechizos debería tener lugar simultáneamente con el ataque final de la criatura.

Una vez pronunciadas las palabras, cualquier criatura en la zona se extiende en el infinito mientras se lamenta, alargándose de forma imposible mientras su sustancia es atraída por el éter. Si continúa con vida, el Ladrón de formas intenta hacerse con uno de los investigadores para arrastrarlo con él. Trátese esto como un ataque normal de la criatura, pero sin hacer daño; la víctima así atrapada puede liberarse tirando FUE contra FUE, y el resto puede realizar un ataque para romper la presa; el Ladrón de formas debe gastar puntos de magia como en el caso del hechizo Portal etéreo para llevarse una víctima consigo.

Parásitos astrales

Estas criaturas cazadoras (todas Parásitos astrales) poseen un amplia variedad de formas, cuatro de las cuales describimos a continuación. Gracias a la brecha que hay en la habitación del más allá, han podido asumir formas físicas en nuestro mundo. Todas comparten un rasgo común: les cuesta moverse. Estas cosas no están acostumbradas a nuestro mundo y son incapaces de interpretar cuanto las rodea correctamente. Esto quiere decir que los investigadores que anden por la casa serán atacados en algún momento, pero ninguna criatura eludirá un ataque hasta que sea herida, momento a partir del cual podría decidir escurrir el bulto (20% de probabilidades). De lo contrario responderán a los ataques normalmente.

El número de estas criaturas menores es ilimitado. Utilíicense todas las que se quiera, para que los jugadores se sientan amenazados y desilusionados por la falta de éxito. El POD de estos bichos es intencionadamente bajo para que puedan atacar a los investigadores en manadas sin necesidad de que se produzca una masacre.

Derviches

Estas criaturas no se parecen a nada en la Tierra. Están formadas a partir de ondulaciones y semicírculos, algo así como el capullo de una flor, o un montón de discos de vinilo. Levitan en el aire, girando frenéticamente, y los bordes de sus semicírculos son afilados. En combate sesgan a su presa, haciendo numerosos cortes antes de volver a atacar.

FUE 3 CON 6 TAM 2 POD 4 DES 11

P.V. 4

Movimiento: 9 volando.

Armas: Corte 35% 1D10+BD

Pérdida de COR: 0/1D3.

Lampreas

Las Lampreas son bestias con forma de serpiente de alrededor de medio metro de longitud. Son de colores vivos y no parecen tener ojos ni otros órganos sensoriales. En un extremo de su cuerpo hay una boca circular llena de colmillos diminutos.

FUE 6 CON 8 TAM 3 POD 6 DES 12

P.V. 6

Movimiento: 9 volando.

Armas: Mordedura 30% 1D10

Pérdida de COR: 0/1D4.

Escurridizos

Estas criaturas son un conjunto de patas larguiruchas capaces de andar sobre cualquier superficie (paredes, muros, etc.). De donde salen las patas hay una masa viscosa. En el plano astral, estas cosas se revuelcan por el éter, llevadas por la corriente como rodadoras. En nuestro mundo, recorren ágilmente superficies planas y atacan saltando sobre su presa y golpeándola con sus garras.

FUE 3 CON 10 TAM 2 POD 6 DES 13
P.V. 6

Movimiento: 9.

Armas: Garra 25% (1D6+BD)x4

Pérdida de COR: 0/1D3.

Enjambres

Estos grupos están formados por docenas de criaturas diminutas del tamaño de un camarón. Juntas forman un enjambre que vuela por el aire y se siente atraído por los humanos. En combate, estas cosas se aferran al cuero cabelludo de la víctima y le arrancan la carne hasta llegar al cráneo. Tienden a atacar primero a los ojos y la nariz. La víctima debe tirar Suerte cada asalto para evitar que su vista, olfato, etc. queden permanentemente dañados. Las pérdidas serán determinadas por el Guardián.

P.V. 7

Movimiento: 7 volando.

Armas: Aguijones 100% Especial*

*Tírese 1D6 cada asalto (los ataques duran como mínimo 1D4+1 asaltos), y consultese la siguiente tabla para determinar el daño

1 = 1D3-1	4 = 1D5
2 = 1D3	5 = 1D6
3 = 1D4	6 = 1D8

Ladrón de formas

“Ladrón de formas” es el nombre que Thomas Pellgraine le dio a esta criatura porque primero devora y luego imita a su presa. Lleva décadas sin alimentarse y su actual estado se asemeja al de Robert y Thomas juntos (sus rasgos se mezclan y cambian constantemente), de ahí que la esencia de ambos hombres sigan vivas y permanezcan trabadas en un combate mental. Todo esto no afecta a las capacidades de la criatura, y de hecho la ira de los dos hombres se suma a la de la bestia misma. La criatura posee una forma vagamente humana, la cual es distorsionada y gibosa, aunque veloz. La piel externa muestra una variedad de texturas, apéndices y orificios, aunque predominan los rasgos anatómicos humanos. En combate, la cosa muta sus manos a una superficie cortante capaz de rajar músculos y tendones muy dolorosamente. La criatura es un Parásito astral, pero de cualidades excepcionales.

FUE 15 CON 17 TAM 17 POD 15 DES 13
P.V. 17

Movimiento: 10.

Armas: Tajo 40% (1D6+BD)x2

Armadura: Las armas capaces de empalar le causan la mitad de daño.

Pérdida de COR: 1/1D10.



En cuestión de unos instantes, la brecha se cierra y todo es quietud, excepto por los jadeos de los miembros del grupo y los demenciales lamentos de Arthur Pellgraine.

Consecuencias

El grupo puede llamar a las autoridades con cualquier pretexto que considere, o sencillamente salir corriendo de la finca (no hay testigos, salvo el leal conductor del carroaje de DEDI). Si avisan a las autoridades locales, la policía de Loughton quedará impactada ante la grotesca escena que le espera. A sus ojos parece tratarse del ataque de animales salvajes, o de un demente Pellgraine o de un miembro del servicio; en cualquier caso, los detalles del incidente no son revelados, así como la implicación de los investigadores.

Si el grupo no avisa a las autoridades, la terrible escena es descubierta por un granjero local que sale corriendo hacia el bar más cercano para contar lo que ha visto. Casi una docena de lugareños visita la finca antes de la llegada de la policía.

Quien ande perdido por el plano astral está condenado, pues DEDI se niega a abrir otras brechas a ese reino. Puesto que él es quien tiene el diario de Pellgraine y por tanto el hechizo Portal etéreo, el destino de los desaparecidos está en sus manos (aunque los investigadores supervivientes pueden intentar convencerlo de llevar a cabo un rescate). Tal rescate queda en manos del Guardián, si desea desarrollarlo.

DEDI solicita y guarda las notas de Thomas y Andrea Pellgraine, estudiándolas meticulosamente en privado pero sin realizar ningún experimento. La experiencia le ha confirmado la existencia del plano astral, lugar al que se puede acceder espiritualmente. Jura al resto del grupo mantener el secreto y les pide su colaboración para preparar un informe confidencial para los jefes secretos de la Aurora dorada. Este informe se pierde rápidamente entre los documentos de la orden, para no volver a ver la luz del Sol.

Con la muerte del último de los Pellgraine, la finca queda en manos del gobierno local para su subasta (el escándalo relacionado con la casa hace que se venda barata). Cualquier investigador puede pujar por ella si lo desea (alcanza las 2.000£, un buen precio para una finca de la nobleza). La maldición de la habitación del más allá nunca se vuelve a producir.

Recompensas y penalizaciones

Sellar la brecha que da acceso físico al plano astral es el objetivo principal en este escenario. Si los investigadores lo consiguen, cada uno gana 1D6 puntos de COR; quien

ejecutase el hechizo gana, en cambio, 1D8. No cerrar el portal provoca un flujo constante de apariciones de monstruos en la finca Pellgraine; a pesar de que estos horrores acaban muriendo por la separación con su mundo de origen, sus sangrientos ataques cuestan a los investigadores 1D8 puntos de COR, cuando se den cuenta del precio de su fracaso.

Matar a algunos "cazadores" reporta pequeñas recompensas: 1 punto por cada criatura menor, y 1D8 por acabar o atar y expulsar al Ladrón de formas. Si fue la atadura del Ladrón de formas lo que cerró la brecha, el investigador que ejecutó el hechizo gana 1D8 puntos por cerrar el portal, más otros 1D8 por atar y expulsar a la criatura.

Cada investigador muerto en la finca cuesta a los supervivientes 1D3 puntos de COR; fracasar en el rescate del compañero atrapado en el plano astral reporta la misma pérdida.

PNJs

William Butler Yeats (DEDI), poeta irlandés, dramaturgo, miembro de la Aurora dorada, 28 años

No se ofrecen las estadísticas de Yeats, porque serían inexactas en el mejor de los casos (¿cuál era su DES?). En cambio, ofrecemos anteriormente información relevante para el Guardián acerca de la vida de este individuo.

Habilidades: Antropología 40%, Arte (drama y poesía) 85%, Astrología 55%, Astronomía 40%, Buscar libros 75%, Cartomancia 60%, Ciencias ocultas 75%, Crédito 55%, Derecho 20%, Descubrir 45%, Elocuencia 60%, Escuchar 65%, Esquivar 20%, Etiqueta 28%, Farmacología 15%, Geología 10%, Hablar gaélico 65%, Hablar hebreo 35%, Hablar inglés 99%, Hablar latín 60%, Historia 80%, L/E gaélico 65%, L/E hebreo 35%, L/E inglés 99%, L/E latín 60%, Psicología 50%, Química 10%.

Hechizos: Exorcismo, Pentagrama, Hexagrama, Visión espiritual.

Lord Arthur Pellgraine, diletante, mujeriego, pseudo ocultista, 28 años

FUE 10 CON 12 TAM 13 INT 13 POD 11
DES 11 APA 14 EDU 15 COR 50 P.V. 13

Habilidades: Arte (antigüedades) 14%, Botánica 61%, Charlatanería 56%, Ciencias ocultas 26%, Crédito 73%, Derecho 50%, Elocuencia 63%, Equitación 66%, Esquivar 25%, Etiqueta 38%, Hablar francés 42%, Hablar inglés 75%, Historia 41%, L/E francés 42%, L/E inglés 75%, Psicología 22%, Zoología 61%.

La finca Pellgraine

Loughton

Cabaña del
guarda

Casa

Patio

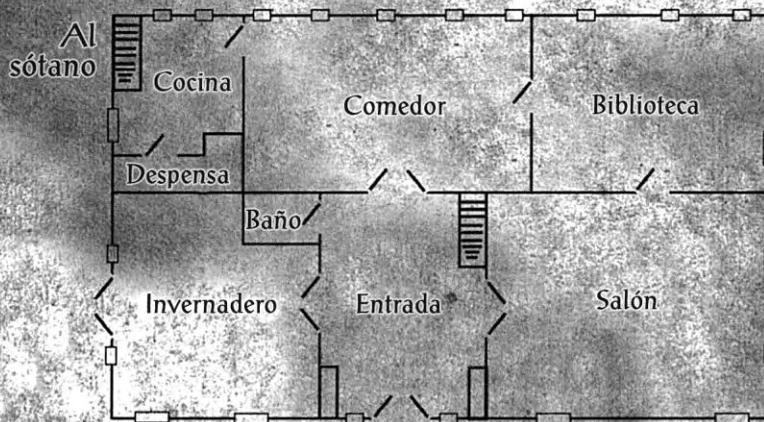
Terrenos

Establos

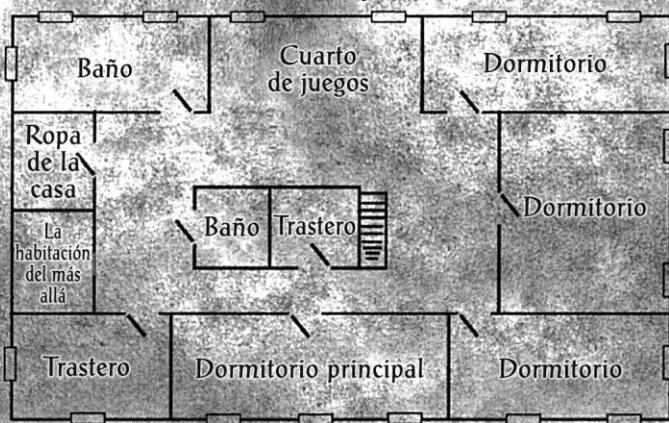


20 metros

Casa señorial planta baja



Primera planta



Ni el Infierno siente tanta ira

por Steve Haterley

Marzo de 1894

Otro conocido de la Aurora dorada ofrece a los investigadores un caso relacionado con una misteriosa maldición familiar, un bosque encantado y algunas preguntas que no serán respondidas hasta mucho después.

*Nos elegíamos a gran distancia, y sabíamos
qué hora de terror acude a poner a prueba el alma,
y en nombre de ese terror obedecimos la llamada,
y comprendimos, algo que no comprendía nadie más,
esas imágenes que en la sangre despiertan.*

— "Voz perruna",
de W. B. Yeats

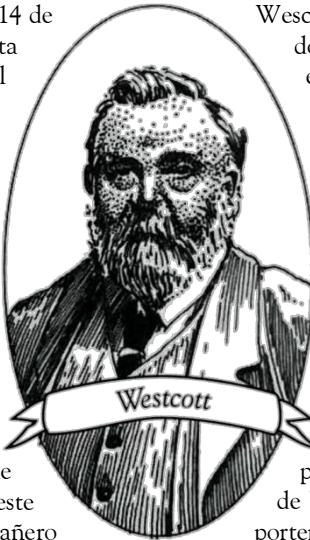
A primera hora de la noche del miércoles 14 de marzo de 1894, alguien llama a la puerta de uno de los investigadores. Cuando el investigador responde, descubre que se trata del Dr. William Wescott ("Non omnis moriar", "Nunca moriré del todo"), uno de los fundadores del templo Isis-Urania de la Aurora dorada. Necesita hablar con el investigador sobre un caso urgente.

Los investigadores han visto a Wescott en varias reuniones de la Aurora dorada. Es un verdadero caballero, y también un erudito en ocultismo. Da la impresión de que sabe mucho más de ocultismo, y podría estar dispuesto a compartir su conocimiento.

Wescott es un francmاسón, aunque posiblemente los investigadores desconozcan este hecho. Tiene una carta de Jacob Black (un compañero masón) en la que le solicita ayuda; no revela que Black y él son masones, solamente que se la envió por tratarse de una autoridad en lo esotérico. Considerándose incapaz de ayudar a Black, cree que los investigadores sí podrían. Wescott entrega la carta al investigador y se sirve un güisqui. La carta aparece reproducida en la Ayuda Ira nº 1.

(Si fuese necesario, se podría utilizar a otro aliado de la Aurora dorada en lugar de a Wescott).

Cuando el investigador haya acabado de leer la carta, Wescott explica que no puede ayudar al Sr. Black. En lugar de ello, ha enviado un telegrama explicando que unos compañeros se reunirán con Black en el hotel Railway mañana por la tarde (el 15) a las siete. Aunque no revela nada más, no espera que el investigador se niegue. Una tirada de Psicología revela que si los investigadores lo hacen bien,



Wescott les ayudará en su progreso por la Aurora dorada. Si los investigadores se niegan, Wescott no estará satisfecho, y no les respaldará en futuras cuestiones relacionadas con la Aurora dorada.

Wescott ha hablado con Maurice Spender, y sabe que Black es un abogado con éxito que trabaja para una firma en Helmsdon, una ciudad de tamaño medio en Derbyshire. Apenas sabe nada acerca de la maldición de Black, solo que se remonta a cientos de años atrás.

Reunión con Jacob Black

El hotel Railway es un imponente edificio de piedra, con la fachada cubierta por una fina capa de hollín procedente de las locomotoras cercanas. El

portero mantiene abierta la puerta de doble hoja para que los investigadores entren. El vestíbulo está amueblado con sillas de cuero y plantas. En un rincón hay dos caballeros de edad avanzada calentándose frente al fuego. En el mostrador de recepción Black ha dejado un mensaje para los investigadores: se encuentra cenando en el restaurante del hotel y pueden acompañarle. Uno de los botones aparece junto a los investigadores, y les guía hasta el comedor situado en la primera planta.

El restaurante está decorado como el vestíbulo, con cubertería de plata y latón. Está prácticamente vacío, y el botón conduce a los investigadores hasta la mesa de Black. Black se pone de pie, da una propina al botón y la mano a los investigadores. (Si algún investigador es masón, se da cuenta inmediatamente de que Black es un compañero francmاسón por como estrecha la mano).

Ayuda Ira nº 1: Carta de Jacob Black al Dr. William Wescott

C/ Sucamore nº 14
Helmsdon
Derbyshire
Sábado, 10 de marzo de 1898

Estimado Dr. Wescott:

Mi nombre es Jacob Black y ando buscando consejo respecto a una cuestión delicada. Según tengo entendido por Maurice Spender, nuestro amigo mutuo, usted pudiera contar con las cualidades y la experiencia adecuadas para resolver mi problema.

Mi problema es, en resumen, el siguiente: necesito que alguien con la suficiente experiencia anime una maldición que actualmente afecta a mi familia. He considerado el exorcismo, pero no se trata de un fantasma que me acecha. Maurice me insinuó que usted posee más sabiduría que los hombres instruidos.

Estaré de visita en Londres los días 15 y 16 de este mes, y me hospedaré en el hotel Railway, frente a la estación de ferrocarril St. Pancras. Me gustaría reunirme allí con usted para explicarle con detalle el peligro que amenaza a mi familia.

Estoy dispuesto a pagar lo que sea preciso, más cualquier gasto que usted pudiese tener en el transcurso de su investigación.

Sinceramente suyo,
Jacob Black

La maldición familiar

Antes de comenzar su historia, Black pregunta si alguno de los investigadores ha cenado. Si tienen hambre, les pasa el menú. Pueden acompañarle o quedarse a ver cómo come.

Black explica que su familia posee una larga y orgullosa historia que puede ser trazada hasta la invasión normanda de 1066. Su familia siempre ha vivido en el área central de Inglaterra, en Derbyshire. Un famoso incidente, el cual su familia siempre ha recordado con pasmoso orgullo, es una maldición que se impuso a la familia en 1584. La maldición fue lanzada por Black Annie, una bruja sentenciada a muerte por Sir Edward Black, señor del distrito. La temida bruja vivía en las profundidades de un bosque conocido como el bosque Oak, hasta que fue arrestada y ejecutada.

Black conoce la maldición de oídas. "Y vos sufrireis la maldición de Black Annie: correrá la sangre y llegará la muerte, y vos seréis el último de la casta." Sir Edward hizo caso omiso de la maldición, pero dos semanas después el hogar de los Black (la mansión Oakwood) ardió hasta los cimientos, matando a la mayoría de los sirvientes y a Sir Edward.

Pero la línea de los Black sobrevivió. Uno de los hijos de Sir Edward estaba en el extranjero, y la dinastía continuó gracias a él. Con los años el apellido perdió mucho prestigio, pero Jacob se considera un pilar sólido de la comunidad y poseedor de una voz influyente en los asuntos locales. (Ello se debe en buena parte a sus contactos masones, no al poder de su familia).

Black nunca le había dado crédito a la maldición, pero las cosas cambiaron recientemente. Hace tres semanas tuvo un sueño: "vio" la corte en la que Annie fue sentenciada. Se dictaminó sentencia, el rostro de Annie se retorció y espetó su maldición. Luego, se despertó en un lecho desconocido. Por debajo de la puerta surgía un humo que era incapaz de reconocer, y las llamas lamían las ventanas. Saltando de la cama, Black corrió hacia una ventana, la abrió y, enfrentándose a las llamas, saltó fuera. Volvió a despertarse, esta vez de verdad.

Luego, hace dos semanas, su esposa sufrió un aborto. Hace cinco días, vio las paredes sangrar. A la mañana siguiente recibió la noticia de que su tío había fallecido en un accidente hípico. La doncella se queja de estar viendo fantasmas, y el perro ha desaparecido. Por la noche la leche se corta y la comida se pudre. Y hace dos días apareció grabado un pentagrama invertido en la puerta.

Todo este asunto ha asustado a su esposa y Black quiere resolverlo. Ha oído hablar de la existencia de la Aurora dorada y requiere de su asistencia. Pagará lo necesario y costeará los gastos de los investigadores. Desafortunadamente, únicamente dispone de espacio para tres personas: un dormitorio individual y otro doble. Sin embargo, puede hospedar a otros en un hotel próximo.

Mientras los investigadores están resolviendo el problema de Black, su esposa se trasladará a Derby, junto a su madre.

Jacob Black

Jacob Bartholomew Black es un hombre alto y delgado en extremo. Su rostro enjuto queda enmarcado por un pelo oscuro y una barba recortada. Sus pobladas cejas ocultan unos ojos pequeños y brillantes rodeados por unas cuencas oscuras (Black parece más un cadáver andante o un enterrador). En realidad, Black es abogado, especializado en cuestiones laborales y familiares. Lleva cinco años de francmasón, y trata a sus compañeros masones con deferencia y respeto. Es conservador, asiste a la iglesia y carece de sentido del humor. Orgulloso de su ascendencia, es fiel a su esposa y desea tener un hijo.

Victoria Black

Alta y elegante, Victoria Alice Black compensa la falta de humor de su marido. Sin embargo, aún no se ha recuperado de lo del aborto y permanecerá en casa de sus padres hasta que el asunto haya sido resuelto.

Los investigadores pueden hablar con ella si lo desean. A Jacob no le importa, pero les aconseja ser amables. El viaje de ida y vuelta desde Helmsdon lleva la mayor parte del día. Desgraciadamente, ella no puede aportar nada de utilidad. Pero cuando se marchan, les pide, casi rogándoles, que cuiden de Jacob.

Información para el Guardián

La antinaturalmente resistente bruja Black Annie no murió cuando fue ejecutada. Los supersticiosos aldeanos llevaron su carbonizado "cadáver" al bosque Oak para enterrarlo en la capilla perdida de St. Michael (donde el rey Arturo también está enterrado, algo desconocido para la mayoría). Allí empezó a regenerarse lentamente dentro de su poco profunda tumba, soñando con su venganza. Desafortunadamente para ella, la capilla en el bosque Oak estaba protegida por un vasto Símbolo arcano que fue realizado por los enemigos de Arturo siglos atrás, quedando así ella también atrapada, con sus poderes inutilizados. El fuego que acabó con Sir Edward fue pura coincidencia; Annie jamás hubiese olvidado al hijo en el extranjero. Con el paso de los siglos, Annie esperó impacientemente a que se rompiera el Símbolo arcano.

Hace tres semanas, en un incidente sin relación alguna, un residente local llamado Randolph Northcote taló el último de los cinco robles que formaban el Símbolo arcano. Annie se regocijó... y actuó. No obstante, era incapaz de abandonar el bosque mágico, por lo que ejecutó hechizos y envió a criaturas para que hiciesen el trabajo por ella.

Ahora está jugando con los Black. Cuando se aburra, atacará de forma letal.

Lo que el tarot indica

Dos cartas en particular destacan tirando Cartomancia en el transcurso de esta aventura. El Emperador es uno de los arcanos mayores. Su aparición significa la guerra, la conquista, la victoria, el conflicto, la ambición y el poder. La otra es el ahorcado, otro arcano mayor. Significa sacrificio, castigo, sufrimiento y pérdida.

Fallando la tirada se saca el seis de espadas, la cual indica éxito tras la adversidad, dominio, trabajo y posibilidad de viajar. Otra carta común en las lecturas erróneas es el cinco de bastos: lujuria, deseo, engaño y despilfarro.

El único y futuro rey

Buena parte de este escenario conecta con la aventura *Sheela-gig*. La tala de árboles y la cripta en la capilla no tienen nada que ver con Black Annie. Todo esto, y el destino de Northcote, se cubren en el siguiente escenario. La venganza de Annie sobre Jacob Black es puramente un efecto secundario.

De viaje a Helmsdon

Black pide a los investigadores que se pongan manos a la obra inmediatamente, y adquiere los billetes para el tren de mediodía desde Euston. Les da tiempo suficiente para preparar las maletas, pero no tendrán oportunidad de llevar a cabo ninguna investigación en Londres. Téngase en cuenta que los investigadores que prefieran quedarse en Londres un tiempo no conseguirán nada. Toda información de utilidad solo puede ser hallada en Helmsdon.

El viaje dura poco más de cuatro horas, requiriendo un

tránsbordo en Birmingham. Black ha salido antes, y los investigadores disponen de tiempo para ellos, para disfrutar del paisaje o leer un libro. Una vez en Helmsdon, Black les espera en la estación. Coge un coche de caballos hasta su casa, en el centro de Helmsdon. Las sombras aumentan de tamaño conforme los investigadores se acercan a la casa de los Black, y lo primero que ven al llegar es que la cena ya está preparada.

Black muestra a los investigadores sus habitaciones. Disponen de diez minutos para cambiarse antes de la cena. Indica que todos están invitados (los que tengan que hospedarse en el hotel serán llevados más tarde).

Ambos dormitorios son amplios, con camas bien ventiladas. Los grandes armarios y cómodas son más que adecuados para la ropa de los investigadores. Las dos habitaciones son cálidas y acogedoras, con un fuego encendido en cada chimenea. Hay una manzana encima de cada una.

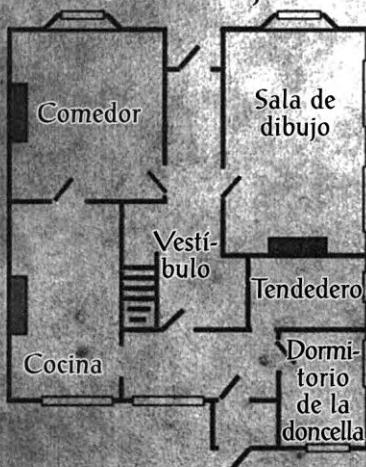
Tras una copiosa comida acompañada de vino, Black les enseña el resto de la casa.

Casa de Jacob Black

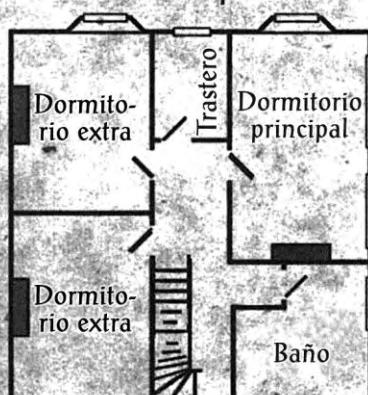
Helmsdon



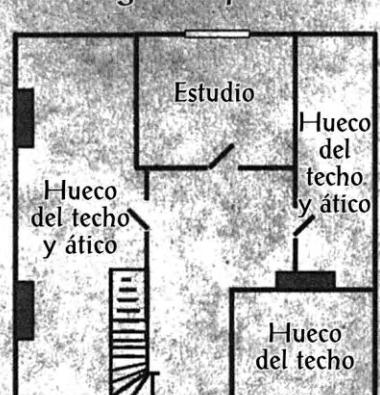
Planta baja



Primera planta



Segunda planta



6 metros



La casa en la calle Sycamore

La casa de los Black es una propiedad bastante extensa situada en un cuarto de acre de un jardín cuidado. (Black explica que tiene a un hombre que viene una vez a la semana para ocuparse del jardín). La casa es relativamente nueva, construida hace veinte años. El interior está decorado sin reparar en gastos; "Influencia victoriana," explica Jacob. Móvilario refinado, pinturas al óleo de paisajes locales y caras alfombras llenan la casa.

Black les enseña la maldición de Black Annie, reproducida en un escrito antiguo enmarcado en mitad del pasillo. Es su única contribución a la decoración de la casa.

En la planta baja se encuentran la sala de dibujo y el comedor. En la parte de atrás hay una amplia cocina, un tendedero y las habitaciones del servicio. La primera planta cuenta con tres dormitorios y un lavabo. La segunda planta está formada por un ático y un estudio. Desde un escritorio situado frente a una ventana puede verse toda la calle, Helmsdon y más allá.

Black puede mostrar dos evidencias de las manifestaciones. La primera es la pared que sangraba. A pesar de la doncella la ha limpiado, pueden verse todavía trazos marrones rojizos en las esquinas y el suelo. Black hizo que la sangre fuese analizada por un amigo, el Dr. Winthorpe. La sangre era humana.

La otra manifestación es la puerta con el pentagrama invertido grabado. Originalmente estaba en el comedor, pero Black la reemplazó. La ha guardado en el tendedero para que los investigadores pudiesen verla. El pentagrama tiene unos 10 cm. de extremo a extremo, está toscamente grabado en la madera y a unos 5 cm. del suelo.

Estudio

En su estudio de la segunda planta, Black conserva una buena cantidad de documentos históricos cogidos de la biblioteca. Los investigadores pueden estudiarlos si lo desean. Una tarde de estudio saca toda la información. Los investigadores pueden determinar los siguientes datos:

- La información que Black posee acerca de la maldición es veraz, pues así queda constatado por dos fuentes distintas.
- El auténtico nombre de Black Annie era Annie Wilcox. Nació en Cornwall y se trasladó al norte tras el fallecimiento de su padre en 1580. Cuatro años más tarde fue condenada por brujería y sentenciada a muerte. Annie no tenía más de veinte años cuando fue quemada en la hoguera y enterrada en Beck Green. Llegó a ser conocida como Black Annie por la maldición que lanzó sobre Sir Edward Black.
- Sir Edward Black vivió en la mansión Oakwood, cerca del pueblo de Beck Green. Tras el incendio la mansión no volvió a ser levantada y los terrenos fueron vendidos. Los terrenos pertenecen actualmente a Randolph Northcote, quien vive en Hunter's Lodge, una vez parte de la mansión original.

Hay varios cajones cerrados en el estudio. Contienen documentos de carácter privado y cosas así, aunque uno trata de parafernalia francmasonica de Black. No le gustará que los investigadores se metan en esos temas.

Josephine, la doncella

Josephine Carter lleva doce años trabajando para la familia Black. Ha estado muy bien, pues los Black son gente considerada. No obstante, los recientes acontecimientos la han estresado y no sabe si estará mucho más con los Black. Si se le pregunta por los fantasmas que ha visto, Josephine admite que no los vio con claridad, solamente sintió su presencia y llegó a ver movimientos furtivos por el rabillo del ojo.

Una noche en Sycamore

Aquellos investigadores que se hospeden en el hotel no serán testigos de los acontecimientos que tendrán lugar esa noche en casa de los Black. Sin embargo, la noche permitirá a los que están en la casa tener un sueño relativamente tranquilo la primera de ellas. Aquellos que se queden despiertos hasta tarde tendrán la vaga impresión de que hay cosas moviéndose por la habitación y correteando por los rincones. Como ratones, o algo peor... y huele a carbón. No llegan a ver nada con claridad. Los que se acuesten sueñan con algo espantoso entrando en sus habitaciones y echándose en la cama. Por las mañanas, las manzanas que estaban sobre las chimeneas estarán podridas. (Todas estas manifestaciones son obra de los diminutos enviados de Black Annie).

Después de un copioso desayuno de huevos con panceta, Black se marcha a trabajar y los investigadores pueden comenzar.

Helmsdon

Situada río Derwent arriba desde la ciudad de Derby, Helmsdon es una ciudad con una población que ronda los 15.000 habitantes. La industria predominante es el lino, aparte de algo de ingeniería.

Entre los puntos de interés se encuentran la Cueva de Merlin, una extensa entrada a una red de cavernas. Helmsdon está a un tiro de piedra del Distrito de los lagos, un parque natural. Históricamente hay poco de interés en Helmsdon, salvo los ataques de lobos en 1852 (sin relación con el caso actual).

Biblioteca

La biblioteca es una estructura grande localizada en el centro de la ciudad. También alberga el museo, el cual consiste en una exposición de antiguas reliquias y uniformes de la Guerra civil en una pequeña sala situada en una de las alas. En un orden medianamente razonable en la planta baja hay libros



mayormente populares (de ficción y por el estilo). La primera y segunda plantas contienen libros y cartas en la que los investigadores posiblemente estén interesados. Desgraciadamente, muchos de estos documentos, libros y diarios están todos revueltos, y a los investigadores les llevará un tiempo averiguar algo.

El bibliotecario es un individuo de edad avanzada a quien todo el mundo llama "viejo George". Está dispuesto a echar una mano a los investigadores si se lo piden, y si no posiblemente también.

El viejo George

George Anthony Chappel es un saco de huesos con el pelo canoso, encargado de la biblioteca. Todos lo conocen como el viejo George, incluso los que nunca han hablado con él. Su cabello blanco es reconocible al instante, y su amabilidad es legendaria.

Nadie sabe qué edad tiene (ni siquiera él mismo), pero se cree que entre los 75 y los 110 años. Dejando a un lado su edad, George vive en la casita de campo en la que siempre ha vivido, y camina once kilómetros hasta la biblioteca todos los días. Jamás ha faltado al trabajo, ni por lluvia ni por nieve, y va hasta los fines de semana.

El viejo George tiene tiempo para todos y estará encantado de poder ayudar a los investigadores a sacar a la luz alguna historia oculta. No obstante, a pesar de su generosidad, solamente puede encontrarles una cosa al día. Por supuesto que los investigadores pueden buscar por sí mismos, pero la habilidad de Buscar libros se reducirá a la mitad debido a la mala organización de los documentos, y cada búsqueda requerirá 1D4 horas.

Black Annie: Los investigadores dan con el diario de Samuel Jones, un libro de tapas oscuras escrito con una letra enmarañada. En el interior, con fecha 15 de julio de 1584, aparece anotado que, tras la quema en la hoguera de Annie Wilcox, sus restos fueron enterrados en una tumba sin marcar en los terrenos de la iglesia St. Michael, en Beck Green. (Toda la información relacionada con Black Annie ha sido sacada por Jacob y está disponible en su casa para los investigadores, como ya se ha dicho).

Beck Green: Beck Green es un pueblecito localizado a 16 km. de Helmsdon, con una población inferior a doscientos habitantes. Hay una taberna conocida como Cinco robles, y una iglesia llamada St. Martin. Alrededor de Beck Green se han encontrado artefactos que datan de la Edad del hierro, y hay una vieja forja junto al río. Beck Green presume de contar con un formidable equipo de críquet.

Iglesia St. Michael: No hay información sobre la iglesia.

Cinco robles: Un corto artículo histórico sobre Derbyshire afirma que la taberna Cinco robles en Beck Green fue originalmente una granja. La granja (Cinco robles) data de antes de la conquista vikinga y aparece en el Libro Domesday.

Gracias al libro los investigadores se enteran de que el nombre de la taberna procede de una granja, y que la granja lo debe a un conjunto de grandes robles situados en las

inmediaciones del bosque cercano.

La familia Black: Una búsqueda acerca de la familia Black no revela nada que Jacob no haya ya explicado. Una pérdida de tiempo.

Bosque Oak: Una pequeña guía que describe varias rutas de Derbyshire menciona una en Beck Green. En un punto el camino rodea el bosque Oak, y se aconseja al lector evitarlo por sus peligrosos marjales.

Los investigadores pueden dar con un mapa antiguo en el que aparece Beck Green y sus alrededores. También aparece el bosque Oak, a unos 5 km. Marcado en el mapa, en el centro del bosque Oak, hay un símbolo de iglesia.

Cueva de Merlin: Entre las tapas de *La Bretaña artúrica* de J. F. Johnston, los investigadores descubren que la Cueva de Merlin es una caverna grande situada al fondo de una garganta rocosa próxima a Helmsdon. La leyenda sostiene que Merlin llegó a ocultarse aquí. El libro también afirma que la cueva es una de las cientos de obras de Arturo, desde Dozmary Pool en Fowey Moor y la calzada romana en el norte de Gales hasta Tintagel al norte de la costa de Cornwall. Todos esos lugares conforman la leyenda del rey Arturo, pero son de interés menor, posiblemente por carecer de una significancia especial.

Los ataques de lobos: Una serie de artículos de periódico arrojan alguna luz sobre las muertes que se produjeron durante el invierno de 1852. Los investigadores se enteran de que, en el periodo de varios meses, unos granjeros descubrieron los restos de sus ovejas, hechas pedazos por algún animal salvaje. Se organizaron varias partidas de caza, y se encontró y mató a cierto número de perros salvajes, pero las muertes de ganado continuaron hasta abril de 1852, cuando cesaron misteriosamente.

Tienda de antigüedades

La Tienda de antigüedades de Helmsdon es una pequeña tienda situada en el centro de la ciudad y vende muebles antiguos, artículos extraños y artefactos varios que ha ido acumulando la gente a lo largo de su vida. El interior es un tesoro para aquellos interesados en las curiosidades y las baratijas, pues sus estanterías están repletas de objetos en venta. Aquí los investigadores pueden comprar corazas de la Guerra civil, pipas antiguas, mosqueteros, tazas de porcelana y todo tipo de muebles. Y si hay algo que no encuentren, Freeman, el propietario, hará lo imposible por encontrarlo.

Simpático y agradable, Jonathan Tobias Freeman tiene un don para la historia y las antigüedades, y traba conversación inmediatamente con aquellos investigadores con los mismos intereses. Sabe poco acerca de los ataques de lobos, pero los considera nada más que meros ataques de perros salvajes. Sin embargo, si los investigadores han estado en casa de Northcote y visto la pintura (descrita posteriormente), afirmará haber oído hablar de Melinda Pryce: pintó un número de escenas artúricas a finales de la década de 1500, pero poco más.

Si los investigadores le preguntan por el bosque Oak,



Ayuda Ira nº 2: Una misteriosa carta referente al bosque Oak

Los puntos suspensivos indican partes ilegibles.

Querida Sally:

Parece ser que el camino que empezaba en Garrow, en el deprimente Fowey Moor, nos ha traído hasta aquí, hasta Beck Green. Por fin nuestro viaje ha concluido, y pronto también nuestro cometido.

Esta mañana nos adentramos en el bosque Oak..... el sargento Richardson está convencido de que los restos... tras haber hablado mucho con la gente de esta aldea. No estoy seguro, pero nos llevamos las palas... El sargento Richardson también tiene un artefacto, con el cual podrá...

Yo mismo me siento turbado al descubrir que el bosque esconde peligrosos matorrales. También he oido que en él se ocultan lobos, y cosas peores... Tendré cuidado, aunque no puede ser peor que el espantoso lago de Garrow.

...

...

Deseo volverte a ver.

Tu siempre leal Stephen.

Freeman saca una carta antigua que encontró un día en un escritorio. Si se interesan, les revela que el escritorio perteneció a Randolph Northcote, de Beck Green. Sin embargo, no mencionó antes a Northcote porque lo detesta, por ningún motivo en especial, sencillamente no le gusta. (Por su parte, Northcote no conoce a Freeman, y si se lo cruzase en la calle, no lo reconocería. Así es la vida en los pueblos).

Freeman cree que la carta tiene unos 300 años de antigüedad. Tampoco ha podido averiguar nada más acerca del sargento Richardson ni de Stephen. La carta aparece reproducida en la Ayuda Ira nº 2.

Hotel Reina Anne

Este es el hotel en el que Black ha reservado habitaciones para los investigadores. La firma de abogados para la que trabaja Black se encarga de los asuntos del hotel, y Black se ocupa de que todo esté siempre correcto. El hotel es de alto estándar, con las habitaciones ordenadas y limpias, y la comida es excelente.

El jabalí negro

El jabalí negro es uno de entre una docena de bares similares en Helmsdon. Es un buen sitio donde relacionarse con los locales, beber cerveza y enterarse de rumores. Desafortunadamente, los parroquianos saben poca cosa acerca del bosque Oak o Black Annie, y las preguntas relacionadas con Beck Green inevitablemente acaban en discusiones sobre su formidable equipo de críquet.

El doctor Winthorpe

Pretencioso y prepotente, el doctor Andrew Michael Winthorpe es el médico de Jacob Black y el practicante más importante en Helmsdon. Otro masón, Winthorpe analizó la sangre para Black y llegó a la conclusión de que era humana, pero fue incapaz de demostrar algo más que eso. De naturaleza poco imaginativa, no tiene ni idea de dónde pudiera proceder

la sangre que brotaba de las paredes. Winthorpe es amigo de Randolph Northcote y lo considera un buen jugador de ajedrez, pero no sabe nada acerca de su interés por cuestiones artísticas.

Cueva de Merlin

La Cueva de Merlin se encuentra a 3 km. al sur de la ciudad, al fondo de una garganta rocosa. Para llegar allí, los investigadores deben andar la mitad del camino antes de cruzar un arroyo que hay al fondo de una garganta. La cueva en sí forma parte de una red subterránea. Para explorarla adecuadamente es necesaria ropa impermeable y alguna fuente de luz.

La cueva es bastante grande, y se abre a una caverna de cerca de 20 m. de ancho. Una charca en la parte trasera se llena de agua de primavera. De la cueva, la cual puede dar cobijo a un buen número de personas, parte un pequeño número de pasajes zigzagueantes. Un mago, o algo peor (si la imaginación de los investigadores así lo cree), podría haber vivido aquí (cosa que no es relevante para este escenario).

Beck Green

Beck Green es un pueblecito situado a 16 km. de Helmsdon. Fue el hogar de la familia Black y Black Annie cuando la maldición, y también es donde se localiza el bosque Oak. Los investigadores pueden ir en carroaje hasta allí, en un viaje de dos horas. Como alternativa, pueden alquilar caballos y llegar en la mitad de tiempo.

Si se despistan podrían pasarlo de largo, pues Beck Green está formado por unas pocas docenas de casas rodeando un campo de críquet, una iglesia y un bar. El campo de críquet está en perfectas condiciones; los pueblerinos están orgullosos de su equipo.

Una tirada de Idea recuerda que los pueblerinos sufrieron una fuerte tormenta hace poco, hace un mes o cosa así.



Los francmasones locales

La masonería no juega un papel importante en este escenario. No obstante, se trata de un grupo influyente dentro de Helmsdon. Todos los jueces, policías, médicos, abogados, hombres de negocios y nobles son masones, y, como grupo, ejercen un poder enorme. El prestigio de Jacob Black se debe en buena medida a su relación con esta sociedad secreta.

Conforme la investigación avanza, los personajes se cruzarán inevitablemente con los masones. Si los investigadores dan las respuestas correctas (tal vez ellos mismos sean masones) obtendrán su cooperación en el modo posible, y aquellas puertas que en otros casos estarían cerradas, estarán ahora abiertas, especialmente en circunstancias de riesgo. En concreto, los investigadores encontrarán a un Randolph Northcote muy colaborador si le dan a conocer su relación con la masonería.

Preguntando a los del lugar se averigua que hace tres semanas hubo una terrible tormenta, concretamente el 18 de febrero. Un éxito a la mitad de probabilidades revela que fue en aquellos días cuando Jacob Black tuvo su extraño sueño, si a nadie se le ocurre.

Una tirada de Descubrir hace reparar en que cada casa cuenta con un pequeño recoveco junto a la puerta delantera. Inspeccionándolos, muchos contienen algo de alimentos, leche o cerveza. Cualquier local puede confirmar que es tradición dejar algo para la "gente pequeña" y así asegurarse buena suerte. Algunos creen que las hadas vienen y toman las ofrendas, otros prefieren pensar que se tratan de animales. Lo que sí es cierto es que los gatos del pueblo están bien rollizos.

Iglesia St. Martin

Situada en un tranquilo camposanto dominado por un buen número de viejos robles, St. Martin es una pequeña iglesia anglicana de piedra engalanada con gárgolas de mirada maliciosa. Por el camposanto los investigadores pueden identificar varias tumbas pertenecientes a los Black. Con un poco de tiempo pueden hasta localizar la de Sir Edward Black.

El padre Martin Allan Green es el cura de St. Martin, un inmigrante irlandés de Skibbereen, en el sur, y el bateador designado del equipo de críquet. Jamás ha oído hablar de la capilla de St. Michael en Beck Green, y ciertamente no ha leído mención alguna en los archivos de la iglesia. Ha oído hablar de Black Annie, pero no cree que fuese enterrada allí; si los investigadores lo comprueban, ningún documento de la iglesia la menciona.

Cinco robles

Cinco robles es el único bar en Beck Green, y los fines de semana está lleno. Durante la semana, por el contrario, está bastante tranquilo. La cerveza más conocida es Cinco robles, la cual es elaborada según el método de John Smith, el tabernero. En el bar no se sirve comida, excepto a los residentes. Cuenta con una sola habitación doble. Casi toda la población masculina puede encontrarse en el bar, sobre todo los fines de semana. La conversación actual parece estar relacionada con la confección del equipo de críquet para esta temporada (Smith es uno de los receptores del equipo).

John Smith, tabernero de Cinco robles, es un enorme barril con una risa estruendosa. Él solo lleva el bar desde que falleció su esposa, con la ayuda ocasional de su hija de 15

años, Emily. Smith sabe muchos de los cotilleos del pueblo, pero nada del bosque, Black Annie ni la capilla. Se mostrará cordial, hasta simpático, si los investigadores no se acercan demasiado a su hija. Si se le pregunta, ni él ni nadie saben el porqué del nombre de la taberna.

Randolph Northcote

Hunter's Lodge formaba parte de los terrenos de la mansión Oakwood, y de hecho ahora es lo único que queda en pie. Esta propiedad, y los terrenos que una vez formaban parte de la mansión, pertenecen ahora al mayor Randolph Northcote (ahora retirado). Northcote es un francmason, quien vive cómodamente gracias a los ingresos que obtiene por el arrendamiento de sus tierras. También posee otros negocios, y es conocido por tratarse de un serio historiador.

Hunter's Lodge es una pequeña cabaña formada por una amplia habitación en la que el mayor vive solo. La entrada se encuentra tras un jardín descuidado, lleno de zarzas y ramas, por donde solo el ganado se ha atrevido a andar en diez años. Está claro que la jardinería no es uno de los fuertes de Northcote. El bosque Oak se puede ver desde el jardín (de hecho, la cabaña es la estructura más próxima a éste).

Si los investigadores llaman a Northcote por cualquier motivo, descubrirán que se trata de un despreocupado anfitrión: les permite dar una vuelta por su propiedad, siempre y cuando no toquen nada. Sin embargo, podrían sorprenderse bastante; con una tirada de Conocimientos, los investigadores se dan cuenta de que Northcote fue miembro de la Aurora dorada. Northcote ("Mundus vult decipi" –"El mundo desea ser engañado") se unió al templo Isis-Urania en el verano de 1891 y renunció en otoño de 1893. Quien le reconozca recordará que Northcote quiso entrar en la Orden interna, pero que fue rechazado; al parecer aquello le enfadó sobremanera. Northcote no reconocerá a los investigadores (participaba muy poco en la orden), así que es cosa de ellos revelarles o no su vínculo común. Asumiendo que lo hacen, Northcote se queda un poco desconcertado, pero les invita a pasar a tomarse un coñac. Explicará abiertamente que fueron sus inclinaciones imperialistas lo que hizo que Yeats y Mathers rechazasen su petición, aunque afirma no guardarles rencor.

Northcote es un ex-soldado corpulento y hablador, de modales bruscos pero poseedor de un intelecto agudo. Es grueso, tiene la cara rojiza y está un poco calvo, pero su

Lo que los demás piensan de Randolph Northcote

Northcote nunca se ha relacionado demasiado con la gente de Beck Green. Ni siquiera los aparceros que trabajan sus tierras han tratado mucho con él; todo lo que han tratado ha sido a través de su abogado, Jacob Black. Como resultado, la gente de Beck Green no lo conoce bien. Se dice que jugaba al críquet en el puesto de lanzador en su regimiento, pero nunca se ofreció para jugar en el equipo de Beck Green.

En Helmsdon la situación es un tanto diferente, pues unos cuantos francmasones lo conocen. En particular, el doctor Winthorpe, quien se considera su amigo. Han pasado varias noches jugando juntos al ajedrez, y Winthorpe tiene una copia de la llave de Hunter's Lodge. Winthorpe puede revelar a los investigadores el interés de Northcote por la historia. A pesar de ser su representante legal, Black sabe muy poco acerca de Northcote, haciéndose cargo de sus asuntos a un nivel puramente legal.

La única persona que desprecia (irracionalmente) a Northcote es Freeman, el anticuario de Helmsdon.

aspecto sigue siendo imponente. Lleva un bigote muy poblado, viste trajes caros y, ocasionalmente, un monóculo.

El interior está casi en peores condiciones que el jardín. Aparte de las habitaciones en las que Northcote hace vida (dormitorio, estudio y vestidor), la casa está desordenada, sucia y polvorienta. Ha sufrido la misma década de dejadez que el jardín. Abundan las telarañas y los bichos. Northcote es tan descuidado en los quehaceres domésticos como en la jardinería. Su dormitorio y el vestidor son santuarios al patriotismo, repletos de recuerdos de sus días en el ejército. De las paredes cuelgan oleos de escenas de batallas famosas, y un retrato de la reina Victoria domina el vestidor. Está flanqueado por la bandera de Reino Unido y el estandarte de su regimiento. El estudio contiene un escritorio rodeado de libros. Casi todos son de historia, los cuales cubren temas como armaduras, armas, castillos y arqueología. Curiosamente, hay dos grandes baúles abiertos, llenos de libros que han sido retirados de las estanterías. Si se le pregunta al respecto, Northcote afirma estar llevándose algunos libros a su residencia en Londres, en Primrose Hill. Pero no pretende mudarse.

Agradecido por tener compañía intelectual, Northcote sirve algo de beber a sus invitados y responde a cualquier pregunta relacionada con los temas locales.

La familia Black: Hunter's Lodge (ahora propiedad de Northcote) es todo lo que queda de la propiedad de la familia Black en Beck Green. Las ruinas de lo que fuera la mansión Oakwood se encuentran en alguna parte en su propiedad. Los investigadores pueden buscarlas si lo desean.

La maldición de la familia Black: Northcote sabe todo lo relacionado con Black Annie, su maldición y la muerte de Sir Edward Black. No sabe que ella fue enterrada en el bosque Oak, ni los problemas que actualmente plagan a los Black.

Capilla St. Michael: Aunque ha oído hablar de la capilla, afirma no saber dónde se encuentra. Miente.

Bosque Oak: El bosque es muy espeso y difícil de atravesar. Los pantanos de los que se rumorea son muy reales y peligrosos y, en resumen, el bosque es un buen lugar donde perderse y perecer.

Cueva de Merlin: Otro de los muchos puntos de interés artúrico en Inglaterra. Se dice que Merlin se refugió allí en una ocasión. Northcote discute ampliamente este hecho,

demostrando un vasto conocimiento sobre Arturo. Si se vuelve a sacar el tema durante la visita, Northcote seguirá hablando y añadirá: "Arturo... era todo un líder. ¡El imperio podría volver a ser lo que era con ese tipo de hombres!"

Los ataques de lobos y la caza de brujas: Northcote no sabe nada acerca de los ataques de lobos de 1852 ni de la caza de brujas que se produjo en Beck Green años después de la ejecución de Black Annie.

Una tirada de Suerte mientras se echa un vistazo a los libros de Northcote hace un descubrimiento menor. Bajo la contraportada de un libro antiguo que trata sobre los canales de Derbyshire, hay un mapa más antiguo dibujado a mano. Muestra el área circundante a Helmsdon y Beck Green. Sobre el bosque que hay al lado de Beck Green alguien ha dibujado una estrella de cinco puntas, un pentagrama invertido. Si se le pregunta, Northcote dice no saber nada del mapa ni del pentagrama.

Encima del escritorio del estudio hay una pintura de una iglesia en un bosque, la cual Northcote revelará como St. Michael si se le pregunta. Detrás del marco está garabateado "Capilla de St. Michael". La firma en la esquina indica que Melinda Pryce pintó esta obra. Los investigadores no reconocerán este nombre ni con una tirada de Historia. Una inspección más meticulosa (y una tirada de Descubrir) revela marcas en cruz sobre los árboles que rodean la capilla. Northcote afirma haber adquirido la pieza como curiosidad, pues oyó hablar de la capilla de St. Michael y un buen día fue a encontrarla representada en este cuadro. No tiene ni idea de lo que significan las cruces.

Si algún investigador empieza a sospechar de Northcote, permítaselle una tirada de Psicología. Si tiene éxito, el investigador tiene la sensación de que Northcote no está siendo del todo sincero, ya sea porque intenta ocultar su propia ignorancia (después de todo es un soldado) o porque pretende esconder algo. Una segunda tirada de Psicología hace notar que su cordialidad es auténtica, y que está agradecido de recibir la visita de otras personas que no sean los "ignorantes" pueblerinos con quienes poder hablar.

Cuando los investigadores estén listos para marcharse, o cuando Northcote esté cansado de preguntas, les agradece la visita y les acompaña hasta la salida. Son libres de explorar los terrenos de Hunter's Lodge así como las ruinas de la mansión



Oakwood, siempre y cuando tengan cuidado. Les aconseja no adentrarse en el bosque Oak, pues está lleno de peligros. Él debe salir para Londres dentro de poco, pero espera poder volver a verlos. Su partida tiene lugar en el momento en el que el Guardián prefiera. El resucitado Arturo ya está recuperándose en el apartamento de Northcote en Londres, y está ansioso de que llegue Northcote con los libros de historia.

Mansión Oakwood

Lo poco que queda de la mansión Oakwood se encuentra junto a un campo labrado. El campo pertenece a Northcote, pero lo tiene arrendado a la granja Haynes. Las estructuras de Haynes están hechas con rocas cogidas de las ruinas de la mansión. Los propietarios de la granja no saben nada de la mansión Oakwood, poco de Northcote y nada del bosque.

La mansión no es más que escombros chamuscados, llenos de ortigas y kudzu. Las vigas que sostenían las plantas superiores yacen en el suelo, dificultando y entorpeciendo el paso: quien falle una tirada de Suerte mientras explore el lugar sufre 1D3 puntos de daño al hundir un pie en los escombros, torciéndose el tobillo o sufriendo un arañazo; una pifia significará un daño de 1D6 puntos por una caída o un tropiezo más serio.

Una escalera de aspecto apenas consistente conduce a una quebradiza primera planta, y quien se arriesgue a explorarla debe volver a tirar Suerte como antes: pero el daño será de 1D6 ó 2D6.

Entre los escombros de la primera planta hay cosas interesantes. Por el hueco de una de las paredes exteriores, los investigadores pueden ver el bosque Oak. Una espesa niebla dorada se cierne sobre él, obstruyendo el paisaje y dándole en ocasiones un aspecto brillante y envolvente.

Por último, en una de las habitaciones más intactas de la casa, un asombroso hallazgo aguarda a los investigadores: un fresco adornando una pared. Tanto la pared como el fresco están chamuscados, resquebrajados y descascarillados. De hecho, al examinar el fresco más de cerca se distingue que fue pintado encima de otro de escena similar, pues hay trozos en el suelo. La pintura se reproduce en la cubierta de este libro,

aunque el Grial lleno de sangre que hay en la contraportada no aparece (y no se puede encontrar en este escenario).

La escena superior muestra a un caballero herido acunado en los brazos de un sacerdote. A su alrededor, otros caballeros combaten en una determinada contienda contra clásicas figuras demoníacas con cuernos, alas y colas peludas bajo un brillante cielo azul. El sacerdote sostiene un cáliz de oro que brilla con un aura sagrada, curando al infeliz caballero.

Si los investigadores raspan la capa superior de yeso y la pintura, quedará revelada una segunda escena. La forma del sacerdote es ahora reemplazada por un anciano marchito. Las heridas del caballero de la escena anterior han desaparecido, reemplazadas por los tajos sangrientos del mortal combate: casi ha perdido la mitad de su rostro, y le cuelga un ojo de la cuenca. Los demonios han desaparecido, reemplazados por caballeros con el blasón de la cristiandad. Luchan desesperadamente contra hombres que deberían estar muertos, con las extremidades separadas de los cuerpos, los cuellos partidos y sus caras aplastadas por las armas de guerra.

El fresco está pintado en la pared, por lo que no puede ser trasladado. Los investigadores pueden fotografiarlo, si saben cómo. Una tirada de Descubrir/2 distingue la similitud del estilo de esta pintura con la que hay en el estudio de Northcote; quien tire Arte podría incluso llegar a la conclusión de que el artista pudiera tratarse del mismo.

Por último, una tirada de Seguir rastros o de Descubrir/2 localiza huellas recientes de botas entre el barro y las cenizas que hay en la habitación del fresco; pertenecen a Northcote, pero los investigadores no tienen modo de saberlo.

La ira

Los planes de Black Annie son independientes de las acciones de los investigadores, pero si percibe que intentan frustrarlos, se lanzará a por Jacob Black inmediatamente.

Los familiares de Black Annie

A pesar de que Black Annie no puede abandonar físicamente el bosque Oak por temor a la vejez, ha creado un número de pequeñas criaturas para que cumplan con su voluntad. Son sus

Sobre Melinda Pryce

Si los investigadores quieren indagar acerca del nombre de Melinda Pryce (quien hizo la pintura de St. Michael y el fresco de la vieja mansión), tendrán que dirigirse a una ciudad más grande que Beck Green y Helmsdon; dado este requerimiento, puede que no quieran encargarse de esto durante el presente escenario, a menos que acudan a algún lugar más metropolitano. La investigación también precisará una tirada de Buscar libros para dar con la siguiente información.

Melinda Pryce fue una pintora de finales del siglo XVI. Era la cuñada de Sir Edward Black (la hermana de su esposa). Pintaba retratos y paisajes como entretenimiento, y para los amigos aristócratas de los Black. Cuando el marido de Melinda falleció, ella se fue a vivir con los Black en la mansión Oakwood. A pesar de su aflicción, se dice que continuó pintando allí. Menos de un mes después de que Sir Edward Black condenase a Black Annie a la hoguera, Melinda y la mayor parte de la familia Black perecieron en el incendio que acabó con la mansión.

Actualmente son pocas las obras que han sobrevivido, valiosas más por su antigüedad que por la destreza de su ejecución. Entre sus obras más conocidas hay una serie de pinturas del Distrito de los lagos y una posterior artúrica.



familiares, diminutas figuras (10 cm. de alto) hechas de terracota. Su aspecto es vagamente humanoide, pero carecen de rasgos faciales y sus brazos son curiosamente largos. En el interior tienen un diente humano. Sus manos están rematadas por afiladas uñas capaces de rasgar las ropas más gruesas.

Actualmente hay en torno a una docena de estas criaturas habitando en los alrededores de la casa de los Black. Son las responsables del pentagrama, de la desaparición del perro, de los avistamientos de la doncella y de otras cosas desagradables.

Los familiares de Black Annie no son muy listos, pero están dotados de una astucia engañosa. Si los investigadores atrapan a uno (tal vez utilizando una trampa para ratones o algo similar), los demás intentarán rescatarlo.

Pesadillas

La pericia de Black Annie en la magia negra incluye un extenso conocimiento de la preparación de una amplia variedad de pociones. Algunas han sido introducidas en la comida de la casa de Jacob por sus familiares. Una en particular es un alucinógeno, y quien beba agua corre el riesgo de sufrir sus efectos. La POT de esta droga es 14; los investigadores que pasen la tirada de resistencia enfrentando su CON todos los días, no sufren las pesadillas. La droga es de acción retardada, y estas pesadillas o visiones podrían darse en cualquier momento (tal vez mientras duermen, o durante un instante de somnolencia en la biblioteca). Jacob también es vulnerable a esta droga, la cual se apodera de los recuerdos y temores de la víctima. A continuación ofrecemos una serie de sueños/alucinaciones que pueden ser usados al gusto.

Ardérás: ¡El investigador se da cuenta repentinamente de que el edificio está en llamas! Puede tratarse de la biblioteca, la taberna o la casa de los Black. Pero de lo que no cabe duda es que está ardiendo. El humo se filtra por debajo de la puerta y las llamas lamen sus bordes y se dirigen hacia el investigador. La única vía de escape es la ventana, ¡pero él está en la segunda planta!

No hay ninguna pérdida de COR por este sueño, pero el investigador podría sufrir heridas graves si salta innecesariamente. (Existe la posibilidad de que sus compañeros lo rescaten a tiempo, por supuesto).

El hombre lobo: Esta visión únicamente afecta a un investigador, pero interprétese como real estando presentes los demás investigadores. Con una tirada de Descubrir uno de los investigadores ve dos puntos amarillos de luz en la noche a través de la ventana. Los puntos parpadean, y luego desaparecen. La ventana tiembla y una enorme figura hirsuta, de casi dos metros de altura, irrumpie en la habitación... ¡un hombre lobo! Pérdida de COR 0/1D8 puntos. La bestia comienza inmediatamente a atacar a todos los presentes. La visión termina cuando el hombre lobo le arranca el corazón a la víctima de la droga.

Todos los investigadores deberían tirar COR, pero solamente la pérdida por la víctima de la droga será permanente. Esta visión se producirá cuando los

investigadores se hayan enterado de los ataques de los lobos y oído algunas especulaciones en Helmsdon. ¡Puede que esa criatura legendaria exista!

La bestia: Cuando la víctima esté sola, una brisa alza y reúne algunos restos, dándoles la forma de un Ent. Se forma en unos instantes (COR 1/1D6) y ataca sólo para desaparecer tras el primer ataque exitoso. (La víctima debe encontrarse en el bosque para que la visión tenga lugar).

El perro zombi: Tras encontrar el perro desaparecido de los Black, éste reaparece otra vez. En esta ocasión, sin embargo, es menos cariñoso y ataca al investigador.

Las criaturas: El investigador se despierta en la cama descubriendo que toda ella está repleta de familiares. Éstos han cosido las sábanas a la cama, dejando así atrapado al investigador. Y ahora que está despierto, piensan torturarlo: le arrancan el pelo, le arañan la cara, le ciegan con fuego e intentan sacarle los dientes. Este tormento conlleva una pérdida de 1/1D6 puntos de COR. (La víctima debe haber visto previamente a un familiar para que sufra esta visión).

Sucesos

Conforme la investigación avanza, el asalto de Black Annie continúa. En la mañana siguiente a la primera noche de estancia de los investigadores en el 14 de Sycamore, Jacob Black recibe un telegrama informándole que su hermano ha sido asesinado, pues fue empujado bajo un tren en Francia. Esta noticia da que pensar; significa que Jacob Black es el último de su linaje.

Segunda noche: Los familiares están activos, y usan sus afiladas garras para grabar pentagramas en la madera. Con la luz del día la casa se ve plagada de símbolos esotéricos en puertas, rodapiés, suelo y muebles. La mayoría son diminutos, del tamaño de monedas, pero algunos son más grandes. El coste de restauración o reemplazo es considerable.

Los familiares evitarán a aquellos investigadores que se pasen despiertos toda la noche. En el resto de habitaciones y en rincones oscuros prosiguen con sus actos vandálicos. Los investigadores que vayan de una habitación a otra podrían captar pequeñas figuras oscuras escondiéndose en los rincones. Los familiares no buscan pelea, y huirán por los recovecos que encuentren.

Por la mañana la doncella se marcha. Esto es demasiado para ella. Con nadie que cocine, Black sugiere ir a comer al hotel Reina Anne esa tarde.

Tercera noche: Los investigadores son despertados por el grito de horror de Black: el perro ha vuelto y está sentado en su cama. Debería estar muerto: tiene el pelo cubierto de sangre, le cuelga la cabeza porque tiene el cuello roto y tiene una pata retorcida hacia atrás. El perro menea la cola lastimosamente, pidiendo atención. Se mueve hacia el aterrizado Black, desprendiéndose órganos de heridas fatales sobre las sábanas. Responderá a cualquier ataque, y no herirá a Black.

Cuando recupera la compostura, Black insiste en que los

investigadores saquen a aquella cosa de allí y la quemen. Lamentablemente, los investigadores deben despedazar al perro antes de quemarlo. Si los investigadores enseñan el perro al doctor Winthorpe, declara tratarse de algo blasfemo y procede a destruirlo.

Cuarta noche: Black Annie quiere más dientes para crear más familiares, así que las criaturas atacan a uno de los investigadores. Eligen a uno que duerma solo en su cama, y atacan en masa. Insertan alfileres en la cama, atrapando a su víctima. Luego, mientras unos cuantos le inmovilizan la cabeza, los demás le abren la boca con una cinta de cuero y empiezan a arrancarle los dientes. La víctima pierde 1/1D8 puntos de COR por tan horrible tratamiento. El investigador puede intentar liberarse tirando FUE contra FUE 16 de las sábanas clavadas en cada asalto. Pero los familiares extraen un diente por asalto; con cada 3 dientes se sufren 1D2-1 puntos de daño. Se marcharán cuando hayan recogido 3D6 dientes, o cuando descubran que alguien en la casa responde a los gritos de la víctima.

Quinta noche: Si las acciones de los investigadores no han llamado todavía su atención, Black Annie se aburre y convoca a un Byakhee para que saque a Jacob Black de la casa.

Los investigadores son despertados por un escalofriante chillido, seguido del grito de terror de Jacob Black. Cuando los investigadores salen de sus dormitorios lo ven atenazado por una horrible bestia alada (COR 1/1D6). Sus zarpas lo agarran firmemente por el cuello, y mientras los investigadores miran, la criatura sale por la ventana al vacío y se pone a volar. Dispondrán de una oportunidad para atacar, y solamente si

han pasado la tirada de COR. Una pifia hará que se impacte sobre Black.

Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica a la criatura como un Byakhee. Los investigadores que se asomen por la ventana verán a la criatura volar en la noche con su presa, en dirección a Beck Green y al bosque Oak.

Bosque Oak

Localizado en las afueras de los terrenos de Northcote, el bosque Oak es un sitio especial. Se trata de uno de los pocos bosques que quedan ricos en misterio y magia. El centro del bosque, en las profundidades, es peligroso y oculta secretos a los mortales. Es difícil de alcanzar, pues está protegido por antiguos poderes.

Los límites del bosque son relativamente inofensivos. Los locales han andado por los lindes del bosque de manera inconsciente, desviados por el corazón del mismo. El bosque reacciona únicamente cuando alguien intenta penetrar en él.

El linde es bastante placentero, incluso en marzo. Es vivo y verdoso, dotado con claros soleados y el agradable sonido de riachuelos y arroyos. Pájaros cantores e insectos sobrevuelan alfombras de jacintos silvestres. Oak es vibrante, un lugar vivo, distinto al horror que los investigadores esperaban.

Los árboles

Alrededor de los límites del bosque hay cinco claros. En cada uno de ellos hay un majestuoso roble. Todos han sido talados recientemente. Los árboles caídos están cubiertos de hongos.

10 familiares

Características	1	2	3	4	5
FUE	4	2	6	3	2
CON	2	2	3	2	4
TAM	1	1	1	1	1
INT	5	6	1	1	6
POD	1	1	1	1	1
DES	18	18	15	13	17
P.V.	2	2	2	2	3
Características	6	7	8	9	10
FUE	1	5	4	6	6
CON	3	5	5	2	5
TAM	1	1	1	1	1
INT	4	5	1	2	1
POD	1	1	1	1	1
DES	18	15	13	16	9
P.V.	2	3	3	2	3

BD (de todos): -1D6

Movimiento: 6

Armas: Garra 65% 2+BD

Habilidades: Discreción 85%, Esquivar 60%, Ocultarse 85%.

Pérdida de COR: 0/1D6.





Una tirada de Botánica revelará que algunos son desconocidos para la ciencia, y que no es posible que se hayan desarrollado tan rápido en unos árboles recién talados.

Los árboles y claros rodean al bosque, como demostrará una tirada de Idea. Una tirada de Ciencias ocultas indica que pudiera tratarse de un pentagrama. (Una tirada de Mitos de Cthulhu lo relaciona con el Símbolo arcano).

Cada árbol tiene una cruz grabada en el tronco, pero solo pueden distinguirse mediante una tirada de Descubrir. Investigadores inteligentes pueden ver otras cruces parecidas en los árboles cercanos hasta el centro del bosque, pues se tratan de unas indicaciones que conducen hasta St. Michael.

Adentrándose en el bosque

Si los investigadores se limitan a andar sin rumbo por el bosque, serán desviados de un lado para otro. Es más que posible que los investigadores no se den cuenta de que están siendo desviados; podrían creer que lo han atravesado. Sin embargo, si entran al bosque con la intención de alcanzar su centro, se toparán con sus defensas.

Para alcanzar el corazón es necesaria una tirada de POD contra el POD 14 del bosque en la Tabla de resistencia, tirando el miembro del grupo con menor POD. Si fallan, los investigadores salen por el otro lado del bosque. Si tienen éxito, el bosque se torna más oscuro, más amenazante. Están en el centro, en las profundidades del bosque Oak. El follaje aquí es denso, impidiendo el paso de la luz. Aquí, el bosque Oak bulle de vida. Cosas reptan y se deslizan en la oscuridad, se captan movimientos furtivos por el rabillo del ojo... El aire está estancado, y la humedad es considerable. Se distinguen ruidos lejanos, junto con débiles aromas y una sobrecregadora sensación de estar siendo observados. El corazón rebosa de misterio, jugando con los sentidos de los investigadores.

El tiempo pasa lentamente en el bosque... muy lentamente. Si los investigadores pasan una hora o cosa así en el interior, descubrirán que han pasado tres o cuatro fuera. No se trata de un efecto lineal ni proporcionado; el cambio varía como el viento. Este efecto resulta más obvio cuando los investigadores salen del corazón. Allí, mientras andan unos 50 metros más o menos, el tiempo los atrapa. Crecen las barbas, los estómagos se vacían y las heridas se cierran. Esto puede resultar peligroso, sobre todo si los investigadores han permanecido en el bosque más de un día o cosa así. La deshidratación y el hambre se vuelven amenazas reales mientras tratan de salir.

Explorando el corazón

El corazón del bosque es enorme, y carece de límites definibles por medios humanos. Sin un destino específico, los investigadores podrían andar por allí durante días. A menos que tomen una dirección específica, ya sea a la capilla o a la tumba de Black Annie, los investigadores solo pueden

explorarlo sin más, en cuyo caso podrían toparse con los siguientes secretos del bosque.

La charca: Una pequeña charca de agua estancada bloquea el camino de los investigadores. El hedor es asqueroso, emana del centro de la charca donde crecen plantas de lo más raras y ramas gruesas con forma de tentáculos irguiéndose en el aire. Conforme los investigadores se aproximan, estas ramas sin hojas empiezan a temblar y agitarse, como si fuesen a atacar.

La casa de piedra: Los investigadores encuentran de repente una vieja casita de piedra. Está destrozada, las paredes están sueltas y no hay tejado. Cuando los investigadores se acercan, la temperatura cae repentinamente.

Dentro de la casita hay un cuerpo de un hombre, vestido con ropas antiguas (unos 100 años, con una tirada de Historia). Parece llevar muerto poco tiempo, y en su rostro se ve un gesto de terror. De su boca abierta, y por todo su cuerpo, atravesando la ropa, sobresalen unos hongos de colores brillantes. Champiñones y setas compiten por un espacio entre esta nutritiva fuente. La pérdida de COR por ver el cadáver es de 0/1D3 puntos.

Si los investigadores tratan de mover el cuerpo, descubren que está unido firmemente al suelo por cientos de raízillas.

Un latir de corazón: Un nuevo ruido invade los oídos de los investigadores. Un latido rítmico, como un corazón gigante palpitando bajo el bosque. Parece provenir de la tierra, y los investigadores son incapaces de discernir su origen. Al final, al cabo de una hora o así, el ruido cesa. Este inquietante latir cuesta 0/1 puntos de COR.

Los hongos: Los investigadores se topan con un conjunto de hongos rojos. Asfixian a un árbol caído (el tipo de árbol no se puede saber a ciencia cierta, pues la capa de hongos lo cubre casi por completo), y envían a unos gruesos y fibrosos zarcillos a otros árboles y arbustos cercanos. Ver la insana masa rojiza cuesta 0/1D3 puntos de COR.

La bestia: El corazón del bosque acaba dándose cuenta de que los investigadores están atrapados en su interior. Comienza a soplar una suave brisa. Rápidamente se transforma en un vendaval, azotando a los investigadores y tirándoles de las ropas. Levanta hojas, ramas, rocas y otros restos formando una tolvanera, y cambia de dirección repentinamente. Mientras observan, las ramas y hojas forman la figura de una bestia enorme (un oso, un caballo o un lobo). El viento se detiene, pero la bestia sigue allí. Sus ojos brillan con un brillante color rojo mientras estudia a los investigadores. Ver esta criatura cuesta 1/1D6 puntos de COR. Esta manifestación del espíritu del bosque pretende matar a los intrusos o echarlos de allí.

Eliminar a la bestia es difícil, pues sufre el daño mínimo de los ataques físicos. Usando magia los investigadores tendrán más posibilidades, pero el bosque siempre puede invocar a otras criaturas. La bestia no les perseguirá muy lejos.

Ayuda Ira nº 3: Sobre Sheela-na-gig

Los peculiares grabados conocidos colectivamente como "Sheela-na-gigs" están por toda Inglaterra, y están hechos generalmente a partir de rocas grandes que se colocan en los muros de los edificios. Se suelen ver mayormente en los umbrales de las puertas. De acuerdo con el saber popular, las "sheelas" traen buena suerte y protegen de los espíritus malvados, de ahí el ponerlas encima de las puertas (para prevenir que el mal entre). A pesar de que la imagen varía, la forma es la misma: la de una mujer en cuclillas, muy delgada o esquelética, con las manos abriendo una vagina grotescamente grande y colgante entre las piernas. Por lo general tienen ojos grandes y la cabeza redonda; frecuentemente tienen una expresión de desagrado en sus rostros. Todas están estilizadas, algunas hasta el punto de la abstracción.

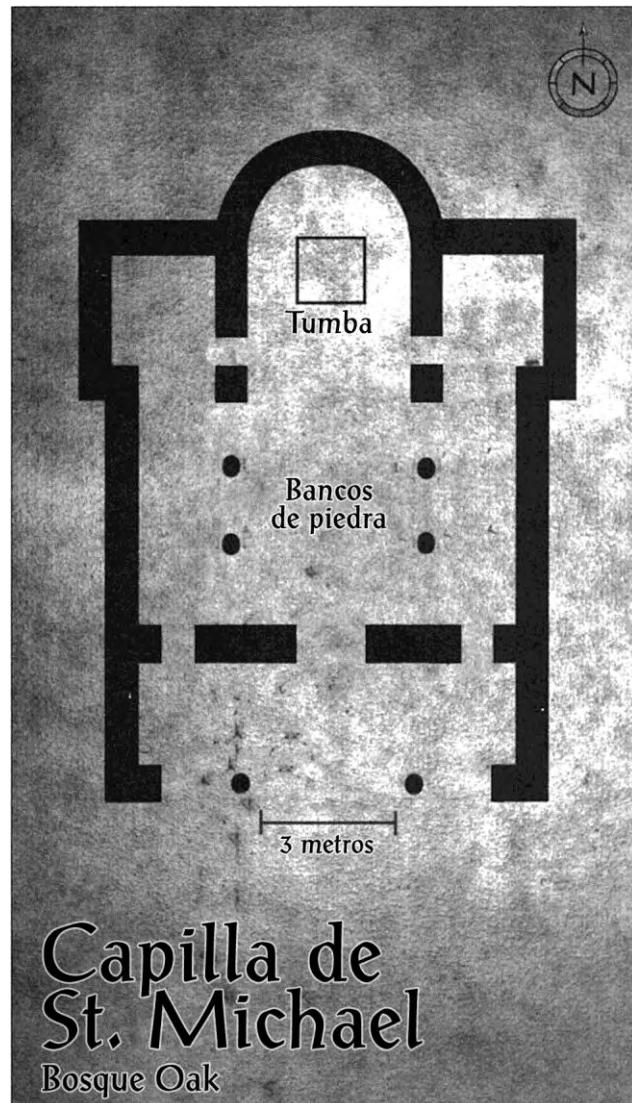
La mayoría de las que quedan datan de la Edad media, pero sus orígenes son desconocidos. Están conectadas a alguna especie de deidad de la fertilidad o espíritu parecido, pero se desconoce realmente; Las sheelas fueron más o menos adoptadas por las iglesias cristianas en Inglaterra durante la Edad media, pero es casi seguro que sus orígenes eran paganos, pues no recuerdan a nada hallado en la tradición cristiana. En los últimos años, la moralidad victoriana ha conducido a erradicar las sheelas allá donde se encontrasen, para horror de anticuarios, historiadores y folcloristas. El folclor celta sugiere que la vagina de la mujer posee un gran poder sobrenatural, y que una mujer puede expulsar al mal exponiendo sus genitales a la bestia. En algunos lugares se cree que tocar la vulva de sheela al pasar por una puerta trae buena suerte.

Capilla de St. Michael

Lo más probable es que los investigadores acaben encontrando la capilla de St. Michael tras haber estudiado la pintura en Hunter's Lodge. En la pintura quizás pudieron distinguir las cruces sobre los árboles. En el bosque Oak, una tirada de Descubrir detecta una cruz en un árbol (Si no saben qué buscar, una éxito a la mitad hará reparar en ellas; también pueden seguir uno de los cinco caminos que parten desde los robles talados). Cerca hay otra y, siguiéndolas, los investigadores se dirigirán directamente al corazón del bosque y a la capilla. Aun así deberán realizar la tirada de POD anterior para acceder al centro, pudiendo encontrar por el camino alguno de los secretos descritos arriba.

La capilla de St. Michael es una construcción baja, utilitaria y de diseño vago. Encima de la entrada hay un grabado de Sheela-na-gig, de 30x60 cm. (consúltense la Ayuda Ira nº 3 para más información). Fuera, una enorme lápida yace frente a una tumba recientemente abierta... de hecho, parece como si hubiese sido abierta desde abajo. Un agujero grande en el suelo marca dónde estaba la tumba, y en el fondo hay un ataúd de madera podrida. La lápida está sin marcar, como todas las demás. Era la tumba de Black Annie, de donde salió ella misma cuando Northcote destruyó el Símbolo arcano.

Dentro de la capilla hay un cuerpo decapitado, lo cual acarrea la pérdida de 0/1D4 puntos de COR. Una tirada de Historia data sus ropas como pertenecientes a finales del siglo XVI. Se trata, o trataba, del sargento Richardson, el cazador de brujas mencionado en la carta de Freeman. El cuerpo está sentado en un banco, pero la cabeza no está por ninguna parte. En el suelo, debajo del banco, hay un pequeño objeto metálico. Parece tratarse de algún tipo de brújula o puntero, pero parece que está roto. Es un detector de brujas, y se describe en el recuadro cercano. Cómo llegó Richardson hasta St. Michael y qué le ocurrió a Stephen, son misterios que jamás se resolverán.



El detector de brujas

El artefacto hallado en la capilla de St. Michael parece ser una brújula magnética, pero sin un punto norte (en la película *Warlock*, el brujo aparece un buen ejemplo de uno). En su lugar hay una inscripción pegada al borde. Los investigadores no están familiarizados con el idioma; se trata de una transliteración del cántico necesario para activar el artefacto. Una tirada de Ciencias ocultas lo identifica: un detector de brujas. Cuando funciona, debería apuntar hacia la bruja más cercana. Con él, los investigadores pueden localizar a Black Annie.

Lamentablemente, el puntero está roto. Al entonar el cántico no se consigue nada. Una tirada de Mecánica podrá repararlo, aunque también Freeman podría hacerlo (también puede identificar el artefacto y explicar su significado).

Una vez reparado, un investigador ha de entonar el cántico y gastar 1 puntos de magia y 1D3 de COR, y la aguja apunta inmediatamente hacia Black Annie en el bosque Oak. Este hechizo dura solamente 1 minuto, por lo que serán necesarias sucesivas entonaciones.

Los detectores de brujas eran empleados en la Edad media para localizar brujas; en la actualidad sobreviven algunos ejemplares.

Detrás de la capilla hay otro punto de interés. Aquí ha sido retirada una losa del suelo, revelando una especie de cripta. La cavidad del tamaño de un ataúd está llena de rocas, algunas planas y con unas inscripciones ilegibles grabadas en ellas. Una tirada de Idea sugiere que estos escombros es todo lo que queda de un sepulcro. (Se trata, por supuesto, de la tumba de Arturo, saqueada por Northcote).

La morada de Black Annie

Usando el detector de brujas (el cual requiere varias activaciones, especialmente en el enredado y desorientador bosque), los investigadores pueden llegar hasta la morada de Black Annie. En su camino llegarán hasta una ciénaga. Los árboles allí crecen atrofiados y retorcidos; muchos están podridos. El hedor es casi insoportable.

Una calzada de piedra y troncos pobemente definida conduce hasta la ciénaga. Aquí es donde seguramente mora Black Annie. Conforme se acercan, los investigadores divisan una casita de planta cuadrada, situada debajo de un alto y amenazador roble. Delgadas y ondulantes formas cuelgan de las ramas secas del roble: pieles humanas. Tal espectáculo cuesta 0/1D4 puntos de COR.

Mientras los investigadores se aproximan por el único camino, un chillido agudo perfora la neblina, procedente del suelo que les rodea. Allí, los investigadores pueden ver varias cabezas de faisán, separadas de sus cuerpos y clavadas al suelo con estacas. La pérdida por ver a los faisanes prevenir con su graznido a Black Annie cuesta 1/1D3 puntos de COR.

Afortunadamente para los investigadores, Annie no está cuando ellos llegan. Sin embargo, su casa no está desprotegida, y algo sale arrastrándose de ella para investigar el ruido. Al ver a los intrusos aproximarse, el Byakhee grazna aterradora y se lanza al aire batiendo las alas. Si los investigadores mataron al Byakhee que intentaba llevarse a Jacob Black, Annie habrá convocado a otro.

La casita

La casita de Black Annie no es más que un montón de rocas apiladas unas encima de otras, pero aun así transmite un aire amenazador. Fuera hay toda una variedad de plantas, sobre todo de hierbas y hongos. El área que rodea al roble es particularmente rica en plantas, y el tronco del roble está salpicado de diferentes mohos y matas. Las plantas alrededor del árbol son abonadas con las víctimas de Black Annie, de ahí su buen estado.

El interior es bastante espartano. Se trata de una habitación que contiene un lecho, estanterías llenas de tarros con ingredientes nocivos, y un fuego. Encima del fuego hay unos calderos colgando precariamente, y contienen pociones de olor desagradable. Probar alguna es desaconsejable (trátese como un veneno de POT 10, 1D6 puntos de daño si vence a la CON del investigador).

El destino de Jacob Black

Si Black fue raptado por el Byakhee, estará colgado del roble, con sus pies clavados a una rama. Está inconsciente, y sus brazos y cara sangran copiosamente (nutriendo así a un grupo inidentificable de malas hierbas).

Si los investigadores no llegan lo suficientemente pronto (un día será demasiado), Black estará muerto para entonces. De lo contrario podrán salvarlo. Aun así, está pálido y demacrado (más de lo normal), y muy cerca de la muerte. Incapaz de hablar, los investigadores deben sacarlo del bosque.

Black Annie

Mientras los investigadores se retiran de la morada de Black Annie, se dan cuenta de que alguien se acerca por el camino: ¡Black Annie!

Su piel llena de manchas y cicatrices está retorcida por la edad, y su pelo enmarañado y lleno de nudos. Un ojo es una supurante bola blanca de pus, y sus dientes están negros y afilados. Ver a esta vieja bruja cuesta 1/1D6 puntos de COR.



Las cabezas de faisán gritan, las pieles desolladas ondean al viento, y Black Annie sale de su tumba.

Dos nuevos hechizos para Black Annie

Black Annie dispone de un buen número de hechizos. Dos de ellos son nuevos, y se describen en detalle más abajo. El Guardián puede adaptarlos como considere oportuno, e incluso ignorarlos si necesita añadir dramatismo cuando a Black Annie no le queden puntos de magia para ejecutarlos. El Guardián también puede, por supuesto, utilizar estos hechizos en otros escenarios de su propia creación.

Crear familiar

Este hechizo requiere 6 puntos de magia y 1D4 de COR. Debe ser realizado sobre un caldero que contenga arcilla líquida y hasta 6 dientes humanos. (Cada familiar está hecho de dos puñados de arcilla, con un diente dentro). El caldero ha de estar suspendido sobre un fuego. Mientras se entona el hechizo, los familiares salen del caldero y caen al fuego. Antes de que la arcilla se endurezca, los familiares surgen de las llamas. Con un momento de concentración (con un coste de 1 punto de magia y 1 de COR), el realizador puede comunicarse mentalmente con los familiares.

Mala fortuna

Este hechizo requiere al menos 1 punto de POD y 1D6 de COR para ejecutarlo. El realizador debe superar el POD de su víctima con el suyo. De tener éxito, la víctima sufre un accidente, como una caída de un caballo, o debajo de las ruedas de un carro, o es alcanzada por un rayo. El accidente se produce en las 24 horas posteriores a la realización del hechizo. Por cada punto de POD invertido, la víctima sufre 2D6 puntos de daño por el accidente.

Al ver a los investigadores, Black Annie ataca inmediatamente. Sus ataques son mágicos, pretendiendo reducir a los investigadores. Quiere clavar sus cuerpos con vida a su árbol, pues las hierbas apreciarán tan nutritiva carne.

Black Annie ha estado muchos siglos muerta, y no hay gran cosa que los investigadores puedan hacer por dañarla permanentemente (regenera 1 punto de vida por hora). Reduciéndola a 0 puntos de vida, los investigadores podrían creer haberse deshecho de ella. Si la dejan así y vuelven a Helmsdon, sus familiares proseguirán con los ataques y ella convocará a otro Byakhee para que vuelva a raptar a Jacob Black.

Existen dos formas de acabar permanentemente con Black Annie. La primera es mágicamente, con hechizos. La segunda es sacando su cuerpo del bosque. Al sacarla de allí su cuerpo envejece de golpe los más de 400 años que tiene. Ni sus poderosos encantamientos podrán hacer nada contra tales fuerzas, y se consumirá hasta reducirse a polvo en cuestión de momentos, poniendo así fin a su rencor.

Epílogo

De regreso a Londres, los investigadores disponen de poco tiempo antes de la celebración del ritual de equinoccio de primavera que la Aurora dorada tiene prevista para el 21 de marzo. Durante ese tiempo Westcott se reunirá con los investigadores y querrá escuchar lo que estén dispuestos a contarle. Les agradecerá sus esfuerzos independientemente del resultado, con una excepción: si se ganaron de alguna manera la enemistad de Jacob Black (por su incompetencia u otro motivo), Westcott no se reunirá con ellos y los tratará con frialdad a partir de ahora.

Asumiendo que Westcott queda favorablemente impresionado por sus esfuerzos (y con los terribles eventos de su experiencia), les ofrecerá una recompensa muy especial. Con la ceremonia del equinoccio, se elegirán a los oficiantes para los próximos seis meses. Westcott hará lo necesario para que alguno o todos los investigadores sean elegidos para tales puestos. A quién elija y para qué puesto queda a discreción del Guardián, pero como guía, Westcott favorecerá más a aquellos que sean masones, miembros de la orden interna o quienes Jacob Black tenga en mayor consideración. Los puestos a cubrir serán los de menor rango (Kerux, Stolistes y Dadouchos). Si alguno de los investigadores encaja dentro de dos o más de alguna de las descripciones (un masón de la orden interna por ejemplo), será nombrado Hierofante. Téngase en cuenta que cada posición requiere que el oficiante tenga un rango mínimo dentro de la orden, por lo que antes hay que estar seguro de las posiciones de los investigadores para recompensarles.

Westcott informará a los investigadores de estos honores tras la reunión, en privado, preparándoles para formar parte del ritual. En el ritual (el cual es idéntico a la ceremonia de otoño descrita en *La habitación del más allá*), los investigadores reciben sus nuevos títulos. Despues son felicitados francamente por el resto de miembros. Sus aliados les felicitan amablemente; sus enemigos sonríen envidiosos. Si acabaron bien con W. B. Yeats a la conclusión del escenario anterior, éste les felicitará con una sonrisa de complicidad.

Recompensas

La recompensa por matar a Black Annie es de 1D8 puntos de COR. Si Jacob Black se encuentra sano y salvo, se pueden conseguir otros 1D4 puntos. Cada familiar destruido reporta 1

punto, y el Byakhee 1D6.

Tal vez la aprobación del Dr. Westcott sea más importante para los investigadores: su influencia reduce a la mitad el número de puntos de personaje necesarios para subir de grado (este beneficio es únicamente para el siguiente grado).

La aprobación de Westcott tiene otros beneficios, aunque quizás menos bienvenidos. A discreción del Guardián, podría acudir a los investigadores en otro escenario.

PNJs

Dr. William Wynn Westcott

Fundador de la Aurora dorada, 45 años

No se ofrecen las estadísticas de Westcott, porque serían inexactas en el mejor de los casos (cuál era su DES?). En cambio, ofrecemos anteriormente información relevante para el Guardián acerca de la vida de este individuo.

Habilidades: Antropología 75%, Arqueología 50%, Astrología 80%, Astronomía 50%, Buscar libros 80%, Cartomancia 85%, Ciencias ocultas 70%, Crédito 60%, Elocuencia 50%, Etiqueta 60%, Geología 30%, Hablar francés 30%, Hablar hebreo 45%, Historia 65%, L/E francés 30%, L/E hebreo 45%, Medicina 60%.

Hechizos: C/A a un espíritu elemental, Hexagrama, Pentagrama, Visión espiritual.

Jacob Black, abogado maldecido, 43 años

FUE 13 CON 12 TAM 15 INT 14 POD 12
DES 13 APA 12 EDU 16 COR 60 P.V. 14

Habilidades: Buscar libros 43%, Charlatanería 54%, Conducir carro 46%, Contabilidad 62%, Crédito 57%, Derecho 70%, Elocuencia 50%, Etiqueta 40%, Hablar inglés 83%, Historia 42%, L/E inglés 83%, Regatear 61%.

Victoria Black, esposa deprimida, 36 años

FUE 9 CON 11 TAM 12 INT 15 POD 9
DES 14 APA 12 EDU 14 COR 60 P.V. 12

Habilidades: Botánica 46%, Equitación 53%, Etiqueta 44%, Habilidad artística (acuarela) 66%, Habilidad artística (decoración) 62%, Hablar francés 65%, Hablar inglés 60%, L/E francés 65%, L/E inglés 60%, Zoología 46%.

Josephine Carter, doncella, 29 años

FUE 11 CON 14 TAM 12 INT 11 POD 10
DES 9 APA 12 EDU 10 COR 50 P.V. 13

Habilidades: Etiqueta 23%, Habilidad artesanal (cocinar) 65%, Hablar inglés 54%, L/E inglés 54%.

Viejo George, bibliotecario, edad desconocida

FUE 9 CON 10 TAM 9 INT 14 POD 12
DES 10 APA 11 EDU 12 COR 60 P.V. 10

Habilidades: Arqueología 32%, Astronomía 47%, Botánica 58%, Buscar libros 99%*, Geología 44%, Hablar inglés 73%, Historia 78%, L/E inglés 73%, Zoología 58%.

*Solamente en su biblioteca.

Jonathan Freeman, historiador, 40 años

FUE 13 CON 11 TAM 11 INT 12 POD 15
DES 14 APA 15 EDU 13 COR 75 P.V. 11

Habilidades: Arqueología 41%, Astronomía 32%, Buscar libros 43%, Ciencias ocultas 40%, Conducir carro 50%, Crédito 58%, Descubrir 62%, Elocuencia 57%, Etiqueta 35%, Hablar inglés 78%, Hablar latín 40%, Historia 66%, L/E inglés 78%, L/E latín 40%, Mecánica 55%, Regatear 70%.

Doctor Winthrope, médico pretensioso, 57 años

FUE 11 CON 9 TAM 13 INT 13 POD 8
DES 10 APA 9 EDU 19 CON 40 P.V. 11

Habilidades: Biología 40%, Contabilidad 35%, Derecho 50%, Farmacología 50%, Hablar inglés 95%, L/E inglés 95%, Medicina 85%, Primeros auxilios 60%, Química 30%.

Padre Martin Greene, cura irlandés, 34 años

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 10 POD 10
DES 12 APA 11 EDU 15 CON 50 P.V. 13

Habilidades: Buscar libros 38%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 53%, Hablar inglés 75%, Historia 43%, Historia (bíblica) 59%, L/E inglés 75%.

John Smith, tabernero, 48 años

FUE 14 CON 17 TAM 14 INT 11 POD 9
DES 7 APA 10 EDU 8 COR 60 P.V. 16

Armas: Puñetazo 60% 1D3+1D4

Habilidades: Conducir carro 53%, Habilidad artesanal (fermentar cerveza) 84%, Hablar inglés 45%, L/E inglés 45%, Mecánica 47%, Regatear 60%.

Mayor Randolph Northcote, retirado, 47 años

FUE 16 CON 10 TAM 16 INT 6 POD 18
DES 8 APA 14 EDU 16 COR 40 P.V. 13

Armas: Arma corta 70% 1D10 Sable 45% 1D8+1+1D4

Habilidades: Buscar libros 28%, Camuflaje 56%, Crédito 40%, Descubrir 38%, Discreción 26%, Equitación 60%, Escuchar 53%, Etiqueta 20%, Hablar inglés 80%, Historia (artúrica) 70%, L/E inglés 80%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 44%, Primeros auxilios 47%.

Hechizos: Consunción, Contactar con un Gul, Pentagrama, Símbolo arcano.

La bestia del bosque, guardiana del bosque Oak

FUE 20 CON 18 TAM 20 INT 18 POD 10
DES 11 P.V. 19

Movimiento: 7.



Armas: Pisotón 50% 4D6+1D6

Armadura: Ninguna, pero sufre el daño mínimo de todos los ataques físicos.

Pérdida de COR: 1/1D6.

Familiares de Black Annie

Carácterística	Tirada	Media
FUE	1D6	3-4
CON	1D6	3-4
TAM	1	1
INT	1D6	3-4
POD	1	1
DES	4D6	14

P.V.: 2

Movimiento: 6.

Armas: Garra 65% 1

Habilidades: Discreción 85%, Esquivar 60%, Ocultarse 85%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Perro zombi

FUE 12 CON 14 TAM 6 POD 1 DES 7
P.V. 10

Movimiento: 5.

Armas: Mordisco 30% 1D4

Armadura: Ninguna, pero las armas capaces de empalar le hacen 1 punto de daño, y el resto la mitad del daño.

Pérdida de COR: 1/1D8.

Byakhee

FUE 18 CON 11 TAM 18 INT 11 POD 14
DES 15 P.V. 15

Movimiento: 5/20 volando.

Armas: 2 garras 40% 1D6+1D6

Mordisco 45% 1D6+drenaje de sangre

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.

Hechizos: Convocar a un Byakhee.

Pérdida de COR: 1/1D6.

Black Annie, más de 400 años

FUE 12 CON 13 TAM 9 INT 14 POD 28
DES 10 APA 0 EDU 4 COR 0 P.V. 11

Armas: Puñetazo 50% 1D3

Armadura: Ninguna, pero regenera 1 punto de vida por hora.

Habilidades: Astronomía 30%, Biología 65%, Botánica 40%, Ciencias ocultas 50%, Farmacología 65%, Habilidad artesanal (preparar poción) 80%, Hablar inglés antiguo 65%, Mitos de Cthulhu 25%, Zoología 40%.

Hechizos: Consunción, C/A a un Byakhee, Crear familiar, Crear zombi, Explosión mental, Fabricar hidromiel espacial, Mala fortuna, Puño de Yog-Sothoth.

Pérdida de COR: 0/1D4.

La música de la noche

Por Scott David Aniolowski

Noviembre de 1897

Una visita a Samuel Liddell MacGregor Mathers en la pintoresca París sumerge a los investigadores en un extraño caso en el que un famoso autor encuentra la inspiración para su mayor historia.

*Una careta es más elocuente que una cara de verdad.
Aquellos disfraces intensificaban su personalidad,
y en eso concentraban sus intenciones .*

—“Pluma, lápiz y veneno”,
de Oscar Wilde

*desde que había vuelto a encontrar a Erik instalado en la ópera,
vivía bajo el perpetuo terror de sus horribles fantasías...*

—“El fantasma de la ópera”,
de Gastón Leroux



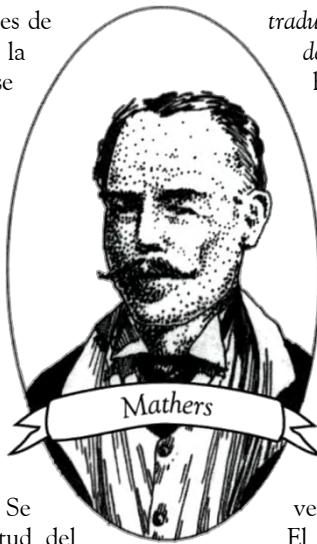
Cartel de la obra “El fantasma de la ópera”, de Gastón Leroux

Este escenario se desarrolla en París en el mes de noviembre en 1897. Una historia de la literatura clásica y los Mitos de Cthulhu se combinan para ofrecer una explicación a la leyenda del fantasma de la Ópera de París. Está diseñada para investigadores medianamente experimentados, pues aquellos inexperimentados posiblemente no hallen la motivación necesaria para inmiscuirse en el estudio del misterio que está teniendo lugar.

El marco principal de este escenario es la Ópera de París, también conocida como *Place de l'Opéra* o *Palais Garnier*. El edificio es una grandiosa pieza de arquitectura artística con cientos de estancias, miles de puertas y cinco sótanos oscuros y laberínticos. (Las Ayudas Música nº 1 y nº 2 lo describen por encima). Se anima al Guardián a enfatizar la gran magnitud del lugar. El edificio parece pertenecer a otro mundo, sobre todo las frías y húmedas profundidades. También se le aconseja resaltar la leyenda del fantasma. Los investigadores deberían oír ruidos de pisadas y de puertas de dudosa procedencia, captando movimientos repentinos por el rabillo del ojo, y teniendo siempre la sensación de estar siendo observados. El fantasma actúa sin ser visto: desaparecen algunos objetos, aparecen notas del fantasma, pero en realidad son pocos los que han visto a la oscura figura. El fantasma (o fantasmas) siempre debería ir un paso por delante de los investigadores, hasta que éstos consigan dar con su guarida debajo del edificio.

Información para el Guardián

Hace muchos años, el envoltorio de rayo de luz (N. del T.:



traducción poco afortunada que aparece en el Compendio de monstruos y que aquí respeto por ser la original) del habitante de Yaddith Ktaubo, se materializó accidentalmente en París, atrapando a su pasajero. El insecto alienígena se dedicó a rondar por las calles de París de noche, escondiéndose en su vehículo estropeado durante el día. Tras varios días, la criatura encontró refugio en el gran Palacio de la ópera. Merodeó por el lugar, robando comida y suministros, así como ropa para camuflar su apariencia alienígena. Bajo el amparo de la oscuridad, Ktaubo procuró llevar su envoltorio de rayos de luz hasta aquel edificio. Una vez bajo la protección de la oscuridad, en los sótanos sin vida del palacio, dio inicio a la larga y ardua tarea de reparar su vehículo.

El habitante de Yaddith ha obtenido recientemente la ayuda de un joven músico llamado Erich Zann. Zann obedece a la entidad y se hace con los componentes necesarios para reparar el envoltorio de rayos de luz. También está enamorado de una joven llamada Christie Daae, una vocalista de la ópera. Zann se le aparece disfrazado como el fantasma, dándole lecciones de música y animándola.

(Tres décadas después Zann será un anciano que vivirá en París, acechado por fuerzas místicas. Su fatal desenlace se describe en el relato de H. P. Lovecraft *La música de Erich Zann*).

Ktaubo es el origen de los rumores del fantasma que acecha la Ópera de París. El extraterrestre y su siervo humano se han aprovechado de la leyenda del fantasma, y bajo el disfraz de la legendaria figura la pareja pretende robar suministros y dinero y ahuyentar a visitantes indeseados. Empleando su avanzada ciencia y saber arcano, el habitante de

Yaddith, habitantes de (raza independiente menor)

“Montones de seres provistos de zarpas y probóscides... rugosos, parcialmente escamosos y curiosamente articulados de una forma parecida a la de los insectos, pero no sin un parecido caricaturesco al perfil humano.”

-H. P. Lovecraft y E. Hoffman Price, A través de las puertas de la llave de plata.

Los habitantes del planeta Yaddith fueron una raza de científicos brillantes y brujos poderosos. Entre los inventos que se les atribuyen están los llamados envoltorios de rayo de luz, máquinas capaces de llevar pasajeros a través del tiempo y el espacio. Aunque Yaddith fue arrasada por los monstruosos Dholes, algunos de sus habitantes escaparon y podrían encontrarse en la Tierra, en las Tierras del sueño o en otros tiempos o lugares.

Los habitantes de Yaddith atacan con sus zarpas, o posiblemente con armas avanzadas. Todos los miembros de esta raza conocen y utilizan la magia.

Habitantes de Yaddith, brujos y alienígenas

Características	Tiradas	Media	Mov: 8
FUE	3D6+6	16-17	P.V.: 13-14
CON	2D6+6	13	BD media: + 1D4.
TAM	3D6+3	13-14	Ataques: Zarpas 30%, daño 1D6+BD.
INT	3D6+6	16-17	Armadura: 2 puntos de caparazón quitinoso.
POD	2D6+6	13	Hechizos: Todos los habitantes de Yaddith conocen 1D6+2 hechizos.
DES	3D6	10-11	Pérdida de COR: 0/1D6.



Yaddith acecha por todo el edificio, perpetuando la leyenda del fantasma. El envoltorio de rayo de luz produce unos sonidos extraños, casi musicales, y son estas notas las que emanan de las negras profundidades de la ópera: la legendaria música del fantasma.

Ni el habitante de Yaddith ni Zann son particularmente peligrosos, al menos inicialmente. Ktaubo, por su parte, no tiene otro objetivo que el de reparar su nave y salir de este planeta. En primer lugar, el alienígena y su siervo humano intentarán ahuyentar a los investigadores mediante el mito del fantasma, pero el habitante de Yaddith recurrirá a la violencia y hasta al asesinato si los investigadores persisten. Zann no es tan dedicado como su amo, y podría ponerse del lado de los investigadores si las inclinaciones homicidas de Ktaubo llegan a ser demasiado grandes.

Información para los investigadores

En noviembre de 1897, las cosas han degenerado un tanto en la orden. El Dr. Westcott, uno de los fundadores, ha dimitido debido a la exposición pública de su involucración en este grupo ocultista. La incondicional del templo Isis-Urania, Annie Horniman, también dimitió, y fue reaceptada poco después tras un conflicto con Mathers en París. El cuestionable comportamiento del Dr. Berridge ha provocado que Mathers lo suspenda (tal vez a desgana) durante tres meses; volvió a la orden en agosto. F. L. Gardner abandonó el templo Isis-Urania en septiembre, uniéndose al de Amón-Ra en Edimburgo porque tuvo muchos conflictos en el Isis-Urania, especialmente con Florence Farr. Más o menos por aquella época, las disputas entre los partidarios y los contrarios a Mathers provocaron que Mathers degradase al director del templo, J. W. Brodie-Innes, haciéndose él mismo con el control directo. En octubre, Mathers cedió el control a William Beck en lugar de a Brodie-Innes. Hay presente un sentimiento de oposición a Mathers entre los miembros de la orden, sobre todo en el Isis-Urania de Londres.

Los investigadores son enviados por los oficiales del templo Isis-Urania al nº 87 de la calle Mozart, París, hogar del fundador de la Aurora dorada, Samuel Liddell MacGregor Mathers. Con el pretexto de ir a hacer entrega de cierto material de investigación, los investigadores tendrán que reunirse con Mathers y volver con lo que hayan averiguado.

Lo que el tarot indica

Una vez que los investigadores estén metidos de lleno en el misterio de la Ópera de París, una lectura acertada del tarot dará con las siguientes cartas. El siete de oros indica engaño, desacuerdo, pérdida de fortuna y miseria. El Ermitaño (un arcano mayor) muestra a una figura encapuchada de rostro oculto comunicándose con una serpiente. Significa inspiración divina, búsqueda de sabiduría, conocimiento o fuerza de voluntad. La Luna, otro arcano mayor, muestra a un escarabajo ascendiendo hacia la Luna entre dos chacales. Podría ser una mala carta, pues anuncia decepción o engaño, pero también falsoedad y cambio.

Una lectura errónea puede sacar el Carro, un arcano mayor. Muestra a un Hermes con armadura y casco subido en un carro, y significa triunfo, perseverancia, salud y posibilidad de viaje. Otra carta falsa podría ser el tres de oros: desorden, poca calidad, carencia de destreza y preocupación.

El contenido de la reunión dependerá del alineamiento de los investigadores con respecto a Mathers. Si Yeats es su aliado y está detrás de la misión, les pedirá que averigüen la opinión de Mathers con respecto al Isis-Urania y si planea hacer lo mismo que hizo con el Amón-Ra (tomar el control directo y destituir a su líder). Si un partidario de Mathers (como Berridge) es el responsable del viaje, se esperará que los investigadores informen a Mathers en su casa de la facción contraria en Londres.

Téngase presente que a pesar de que Mathers solicitó el material de investigación y espera su entrega, no espera tener que discutir las políticas de la orden. Si los investigadores están aliados con la facción partidaria, ésta querrá que informen a Mathers de lo que sucede; no esperaba esto, y tratará con frialdad a los investigadores si discuten la política de la orden, sin importar su lealtad.

Mathers está actualmente estudiando el sistema de filosofía hebreo y judío conocido como cabalismo, en relación a la próxima edición de su traducción de *El libro de la magia sagrada de Abra-Melin el mago*. En el paquete que los investigadores tienen que entregar a Mathers hay una copia del Dr. Christian Ginsburg de 1863, *La cábala*.

Samuel Liddell MacGregor Mathers

Cuando los investigadores llegan a la casa de los Mathers en París, Mathers se muestra distante y reservado. No está seguro de la lealtad de los investigadores, y evita pronunciarse acerca del estado actual de la orden. Moyna Mathers, de enigmática belleza, invita a los investigadores a quedarse a cenar; su marido está visiblemente nervioso. Mathers habla de su trabajo crípticamente, y la conversación durante la cena trata mayormente del clima, el viaje de los investigadores a París, y otros temas igual de simples. Una tirada de Psicología demuestra que Mathers está receloso, midiendo cuidadosamente todo cuanto dice y hace frente a ellos.

Una vez terminada la cena, Mathers se retira a una terraza con vistas a París. Hace señas a los investigadores para que se unan a él. Se sirve coñac, y por primera vez Mathers parece más relajado, aunque aún reticente acerca de su obra.

Si los investigadores son aliados de la facción partidaria de Mathers (o si le convencen de que lo son), éste se mostrará más abierto. No le gusta cómo se están llevando las cosas en el

Ayuda Música nº 1: París, 1897

Francia se encuentra en mitad de *la belle époque*: la “época bella”. Al igual que en Inglaterra y otras partes de Europa, Francia se halla en una era de vitalidad y optimismo. La economía es boyante y la nación está experimentando un aumento en los estándares de vida. Es tiempo de elegancia y excitación cultural, del surgimiento de intereses y talentos artísticos. Los pintores impresionistas están acabando con la banalidad del arte oficial mediante vivos colores; se están estableciendo nuevos precedentes en la escultura con *El pensador* de Rodin, y la literatura francesa está floreciendo. La ciudad de París, en concreto, está viva tras años de agitación política y social. Jardines iluminados, cafeterías a pie de calle, elegantes damas y caballeros aburguesados son muy comunes en la noche de la ciudad.

Situada en el río Sena, París es la capital de Francia y el centro de una vasta red de ríos, canales, vías férreas y carreteras. El Sena divide a la ciudad en dos partes: las urbanizadas y pobladas islas de San Luis, y la ciudad. La ciudad es la sede del presidente de la República. París se divide en numerosos distritos, y el casco histórico cubre casi trece kilómetros cuadrados. Muchos distritos conservan su individualidad, y sus nombres derivan de las aldeas que se unieron para formar París. La población de Francia se concentra en París, donde más del 10% del total de ciudadanos franceses viven en menos del 3% del área total de la nación. Francia es predominantemente católica.

París es el centro de la educación, el poder, el empleo y la cultura de Francia. Las universidades más importantes de Francia se encuentran en París, pues es donde más bibliotecas y museos hay. La Soborna es la sede de las escuelas de letras y ciencias; otras universidades incluyen el Colegio de Francia, la Escuela de medicina y la Escuela de derecho. *La Biblioteca nacional* es la más grande de la nación, con una colección de tres millones de libros (en la década de 1990 la colección alcanzó los once millones, y cada año se añaden 70.000 ejemplares).

Casi todos los periódicos de Francia se concentran en París. La ciudad puede presumir de número de periódicos. El teatro y la música están prosperando en París, siendo hogar de la mayor casa de ópera del mundo: el Palacio de la ópera. Actualmente se trata de la capital artística del mundo, estableciendo los estándares de los movimientos artísticos de todo el globo.

París es el centro industrial y comercial más grande de Francia, y entre sus industrias más importantes están la metalúrgica, la maderera, la porcelana, suministros ferroviarios, mobiliario, productos químicos, perfumería, y textil. Francia es conocida en todo el mundo por sus vinos. Un buen número de instituciones bancarias se localiza en la ciudad.

La mayoría de principales líneas ferroviarias pasan por París, y entre los muchos puentes que cruzan el río Sena está el puente de Notre-Dame, el cual data del 1500. La ciudad está salpicada con cien plazas que albergan estatuas y monumentos. Entre los edificios más memorables están el Palacio de la ópera, el Louvre, el Palacio nacional de los inválidos, el Palacio del Elíseo, el Palacio real y el Palacio de justicia. La iglesia más impresionante de París es la catedral de Notre Dame.

Tiendas de moda, pastelerías y galerías se alinean en las calles. Los mercados están llenos de productos frescos: pescado, queso, pan y otras delicias gastronómicas, y también son algo común los puestos de flores. Los artistas callejeros dibujan retratos de los turistas, y los músicos entretienen a las muchedumbres. La calle Faubourg Saint-Honoré es conocida por sus exclusivas tiendas de ropa y moda, y algunos de los joyeros más diestros se localizan en la calle De la Paix.

Isis-Urania. Está considerando hacerse con el control directo del templo, pero no cree que sea la jugada más acertada; sospecha que el templo podría volverse contra él en lugar de cumplir su mandato.

Si los investigadores son aliados de la facción contraria a Mathers, o si le han hecho creer que éste es el caso, Mathers no dirá nada acerca de la orden. Si se le presiona, revelará dubitativamente un creciente descontento con ciertas facciones desconocidas en la orden. A pesar de que siente curiosidad por lo que los investigadores le pudieran revelar acerca de la rama londinense de la orden, no dice nada.

No importa cuánto profesen su lealtad, Mathers no confía en ellos. Si ahondan en el motivo de su descontento, o le presionan en busca de información, Mathers, sospechando de las pretensiones de los investigadores, se levanta tranquilamente y les pide que se marchen, fingiendo malestar. De lo contrario, tras enterarse de todo cuanto pueda de los investigadores, anuncia que ha reservado unas habitaciones para ellos en el hotel Saint-Augustin, dejando claramente que

ya no son bienvenidos en el nº 87 de la calle Mozart. Si los investigadores llegaron como aliados, podrían no tener que marcharse tan fríamente como llegaron.

El hotel Saint-Augustin se localiza en el nº 15 de la calle Saint-Augustin. Mathers avisa a un carro para que lleve al grupo al hotel. Mientras abandonan su morada, Mathers les da un caluroso apretón de manos a todos. Acaba abandonando su actitud pensativa, y agradece sinceramente la entrega del paquete, invitando a todos mañana por la noche a la representación de Charles Gounod de Fausto en el Palacio de la ópera. Mathers no admite un “no” por respuesta, y si parecen dudar, será Moïna quien recatadamente insista.

Mathers no vuelve a reunirse con los investigadores hasta la cena y la representación, así que dispondrán de todo el día para explorar y disfrutar de París. Moïna puede sugerirles librerías, así como tiendas esotéricas y de curiosidades. Se verán con ellos en el restaurante Sanssouci para cenar y luego irán a la ópera. El Snassouci se encuentra en el nº 955 de la calle Bayen (se requiere atuendo formal).



Sanssouci

Sanssouci es un restaurante pequeño, íntimo y exclusivo en el que se sirve la mejor comida francesa de toda Europa. El lugar está decorado con tapetes antiguos y muebles ricamente tapizados; las mesas cuentan con una mantelería delicada, porcelana china, cristal del caro y cubertería de oro y plata. Los melodiosos sonidos de un piano y un harpa inundan el restaurante, así como los olores de la comida y del buen vino.

Cuando los investigadores llegan, son conducidos hasta una mesa grande y redonda en un rincón apartado del restaurante. Allí, Mathers y su esposa están siendo entretenidos con las aventuras de un hombre rechoncho y ruidoso, con unos quevedos bajados. Conforme se aproximan, el hombre grueso se levanta, saludando a los investigadores masculinos con un caluroso apretón de manos y a las femeninas con una inclinación y besándoles la mano. Mathers lo presenta como Gastón Leroux, un corresponsal itinerante del diario *Le matin*.

A lo largo de la espléndida cena, Leroux entretiene a los Mathers y a los investigadores con historias acerca de sus aventuras por Europa, Asia y África. En todo momento parece mareado y actúa más como el anfitrión que debería ser Mathers. Leroux continúa atiborrándose de comida y champán. El sumiller, con un catavinos de plata colgándole del cuello mediante un cordón de seda, no se aparta en ningún momento. El camarero sirve ceremoniosamente botella tras botella de champán en la mesa, a petición de

Leroux. Una tirada de Idea permite a los investigadores darse cuenta de que Leroux es muy conocido en el Sanssouci, y que ejerce una gran autoridad y respeto aquí. Quien quiera seguirle el ritmo acabará sucumbiendo a los efectos del champán mucho antes de que ese gordo empiece a mostrar algún síntoma de embriaguez.

Durante el transcurso de la cena Moyna revela a los investigadores que su amigo, el Sr. Leroux, llegó a tener un millón de francos. Mathers increpa a su esposa por contar los asuntos personales de su compañía. Leroux se ríe, abre otra botella de champán, y admite que llegó a tener un millón de francos, pero que los gastó en seis meses bebiendo, jugando y especulando.

Cuando la abultada cuenta llega a la mesa Leroux levanta los brazos, diciendo que paga él. Mathers no discute, y una tirada de Idea o de Psicología detecta que Mathers esperaba que así sucediera.

Mientras salen del Sanssouci, Mathers informa a los investigadores de que él y Moyna no los acompañarán a la ópera después de todo, pero que deberían acudir con el Sr. Leroux. A menos que hayan actuado de un modo poco educado e ignorante, Leroux insiste en que lo acompañen, y llama a un carro para que les lleve a la Ópera Garnier. El trayecto hasta el palacio es una continuación, pero sin comida, de la charla en el restaurante, con un Leroux volviendo a relatar sus historias de intriga en el extranjero. Si se le pregunta cómo conoció a Mathers, explica que conoce al

Gastón Leroux

Gastón Louis Aldred Leroux nació el 6 de mayo de 1868 en París, mientras sus padres hacían un cambio de tren regresando a su casa en Normandía. Fue educado en el Colegio de Eu, y se sacó el bachillerato en Caen. Durante sus años como estudiante, Leroux desarrolló pasión por la literatura y la escritura. Después volvió a su ciudad natal para estudiar derecho, recibiendo su título en 1889. Mientras estudiaba en París, continuó escribiendo poesía y relatos cortos, y sus obras empezaron a aparecer muy pronto en los periódicos.

En 1889 falleció Julien Leroux, dejando a su hijo una herencia que incluía un millón de francos. Rendido a sus gregarias tentaciones, en seis meses Leroux había recudido a la mitad su fortuna jugando, dando fiestas e invirtiendo. Aficionado al champán, a la buena comida y a la compañía festiva, se trataba de un compañero y anfitrión muy popular.

Su dinero desapareció rápidamente, y Leroux se dio cuenta de que gozada de una vida extravagante y que la práctica de la legacía no era cosa para él. Dejó los bares y solicitó un empleo en el *L'echo de París*, donde algunas de sus obras ya habían sido publicadas. No mucho después encontró un mejor empleo en el periódico *Le matin*, donde fue contratado como reportero y corresponsal itinerante. Su posición le llevó a viajar por Europa, África y Asia, donde solía recurrir a disfraces para infiltrarse en territorio extranjero y así cubrir una historia. Presenció e informó de numerosos acontecimientos históricos: las revueltas en Fez, San Petersburgo y Odesa; la erupción del Vesubio; la ofensiva de Alexei Kourapatkine y el bloqueo de Puerto Arturo; la cumbre secreta en el Báltico entre el káiser Guillermo II y el zar de Rusia; y los motines en el Mar Negro. La aventura y la intriga extranjera estaban en la sangre de Leroux.

En 1907 Leroux abandonó el reportaje y se hizo novelista, una afición que inició años antes. Su primer libro, *La búsqueda de tesoros de la mañana*, apareció en 1903, pero fue la publicación de *El misterio del cuarto amarillo* en 1907 lo que solidificó su decisión de dejar el periodismo y hacerse escritor.

En 1908 se mudó a Niza. A pesar de tratarse de un próspero hombre de letras, las mesas de juego lo alejaban de poseer una fortuna. Su novela *La reina de Sabbath*, publicada tras su mudanza a Niza, contaba más de trescientas mil palabras (la más larga). Algunas de sus novelas y obras llegaron al cine durante la época muda, y casi toda fue traducida al inglés. A pesar de su popularidad en su época, pocas de sus obras se siguen publicando a finales del siglo XX.

(continúa en la página siguiente)

hermano de Moyna, Henri Bergson. Admite que encuentra a Mathers malhumorado y antipático, aunque en realidad sabe muy poco de quién se trata y lo que hace.

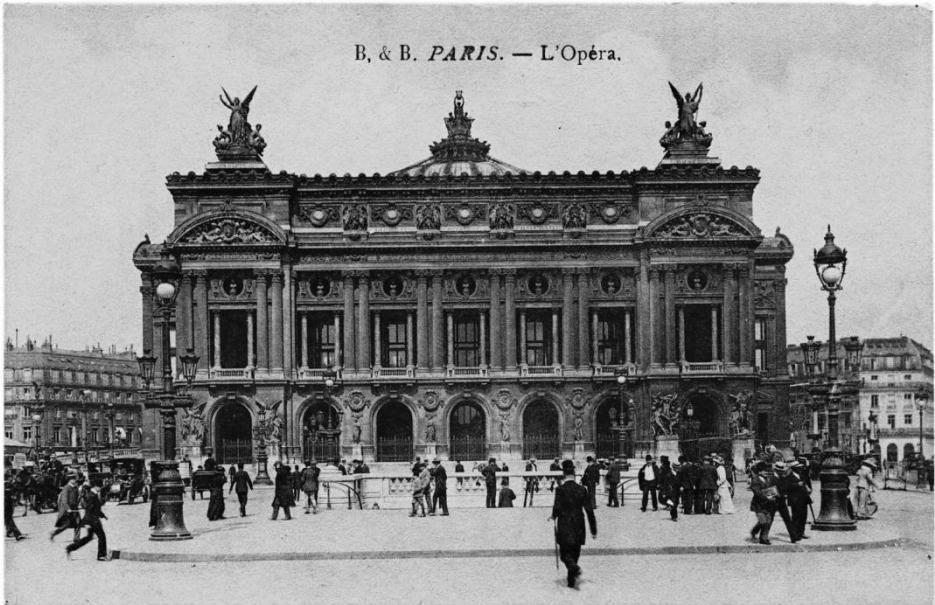
Fausto

Cuando su carrozaje llega al Palacio de la ópera, Leroux guía a los investigadores a través de la impresionante entrada del edificio, sube por una escalera y llega hasta un palco. Una muchedumbre de asistentes formalmente vestidos inunda la entrada, las escaleras y el pasillo circular que da acceso a los palcos. El champán corre como el agua entre la nobleza de la sociedad parisina.

Cada palco cuenta con un arco de bordes en cobre, así como con puertas de madera con ventanilla de cristal. A ambos lados de la entrada hay un busto de mármol de un compositor famoso, y la sala circular previa está taraceada con mosaicos de vivos colores y elaborados diseños. El interior de estas salas privadas está adornado con cortinas de terciopelo rojo y sillas tapizadas. El palco del grupo es el número cuatro.

Una mujer de mediana edad con traje y chal negros se encuentra delante de la puerta del cinco, observando atentamente. Una tirada de Psicología indica que está ansiosa por algo. Si se la aborda, no explica nada, diciendo que está esperando la llegada del ocupante del palco.

Si los investigadores vigilan el palco cinco, no verán llegar a nadie. Pero cuando se levanta el telón y comienzan los primeros acordes de Fausto, una tirada de Escuchar permite



"El Palacio de la Ópera" de París

captar a alguien llamando tres veces a la puerta del cinco. Como en respuesta a los golpes, la dama de negro abre la puerta y entra, cerrándola cuidadosamente tras ella. Si nadie pasó la tirada, una de Idea permitirá a un investigador darse cuenta de que la dama parece estar intentando oír algo antes de entrar a la sala.

Mirar por la ventanilla de cristal de la puerta no sirve para nada, porque la cortina de terciopelo rojo ha sido echada por dentro, bloqueando la visión. Una tirada de Escuchar/2 permite a un investigador distinguir dos voces: la de la mujer, y una rara, hueca y metálica (la música procedente del escenario no permite distinguir las palabras). Poco después, la dama abandona la sala con 2 francos en la mano (una propina del fantasma). En el palco cinco ya no se oye nada, ni hay nadie, el ocupante de extraña voz ha desaparecido. Si se

(continúa de la página anterior)

Leroux se garantizó la inmortalidad y la fama literaria cuando, en 1911, publicó la novela *El fantasma de la ópera*. La novela tuvo poca repercusión al principio, pero en 1924 se estrenó una película muda con el mismo título protagonizada por Lon Chaney. La historia de Leroux acerca de la maldición de la Ópera de París fue readaptada en numerosas ocasiones en el teatro y la gran pantalla. En el prefacio de la novela, Leroux afirma que la historia del fantasma es verídica. Cuando terminó de escribir *El fantasma de la ópera*, cogió una pistola y se puso a pegar tiros desde su balcón, diciéndole al mundo que acababa de completar otra novela.

Gastón Leroux falleció inesperadamente por una complicación durante una operación el 15 de abril de 1927, a la edad de cincuenta y nueve años. Fue enterrado en Niza, en el Cementerio del castillo.

En 1897, Gastón es un hombre corpulento con bigote y perilla y unas gafas de montura metálica al borde de la nariz. Se trata de un hombre robusto y agradable, y siempre un caballero. Su amor por la literatura y la escritura solo es superado por su amor por la buena comida, el champán y el juego. En las reuniones sociales denota un talante serio, y tiene fama de ser un buen anfitrión y una buena compañía. También es conocido por su ingenio y su risa contagiosa.

Siempre amante del misterio y la intriga, Leroux está perpetuamente interesado en investigar enigmas y resolver rompecabezas, y podría cooperar con los investigadores en el extraño caso del fantasma de la ópera. Si los investigadores dudan con respecto a involucrarse en el caso, el Guardián puede recurrir a Leroux para darles un empujón. Leroux también puede ir a lugares y abrir puertas a las que los investigadores encontrarían difícil llegar.

Ayuda Música nº 2: El Palacio de la Ópera

En 1858, un republicano italiano llamado Orsini intentó asesinar al emperador Napoleón III. Cuando el carro del emperador atravesaba la angosta calle Le peletier que hay junto a la ópera, dos bombas fueron arrojadas. A pesar de que hubo más de ciento cincuenta muertos y heridos (incluyendo el cochero del emperador), el emperador y la emperatriz salieron milagrosamente ilesos. El emperador insistió valientemente en asistir a la ópera, pero decidió aquel día que era necesario un nuevo edificio.

En 1860, el ministro de bellas artes promovió una competición para una ópera costeada por el estado. Los planos del arquitecto de treinta y cinco años Charles Garnier fueron los elegidos entre ciento setenta y uno. Sus planos eran para una amplia estructura de aspecto tradicional pero con el estilo neo-barroco del segundo imperio.

En el verano de 1861 se iniciaron los trabajos en la nueva ópera. Las excavaciones iniciales dieron con un río subterráneo que corría bajo el lugar. Durante ocho meses, ocho enormes bombas trabajaron día y noche para extraer el agua. Los cimientos quedaron fijados en julio de 1862.

La fachada de la ópera fue descubierta en 1867 durante la Feria mundial, pero las obras en el interior se retrasaron cuando el gobierno tuvo que hacer recortes. En 1870 la guerra franco-prusiana detuvo completamente su construcción. Napoleón III fue derrocado y exiliado a Inglaterra. Se declaró una nueva república, y París se encontraba de nuevo en los últimos estertores de la revolución.

Las fuerzas hostiles prusianas sitiaron París durante diecinueve semanas. El incompleto Palacio de la ópera fue tomado y utilizado como almacén de alimentos y armamentístico. París estaba en llamas, y su gente moría de hambre en las calles. Los animales del zoológico de París fueron matados y vendidos a los restaurantes para que las clases altas pudiesen gozar de una cena exótica, mientras que las pobres morían de hambre o comían ratas y perros. La ciudad acabó rindiéndose.

La ocupación militar de París no tardó mucho en llegar a su fin, pues algunos miembros de la desmantelada Guardia nacional se levantaron contra el gobierno provisional. La Comuna llegó a contar rápidamente con una fuerza de cien mil hombres. La ópera fue transformada en una base militar, sirviendo como puesto de observación, polvorín, centro de comunicaciones y cárcel militar. El oscuro laberinto de los pasajes subterráneos, las cámaras abovedadas y las escaleras de piedra eran ideales para retener a los prisioneros. La Comuna acabó siendo derrotada por las fuerzas del gobierno parisino.

El 5 de enero de 1875, tras catorce años y con un coste final de cuarenta y siete millones de francos, el Palacio de la ópera abrió sus majestuosas puertas. Hubo una gran celebración para conmemorar la apertura. Entre los distinguidos invitados de aquella noche para subir la "escalera del honor" estaban el rey Alfonso XII de España, su madre, la reina Isabel, y el alcalde mayor de Londres. París volvía a estar viva, y una gloriosa nueva era de elegancia, buena vida y excitación cultural había comenzado. Fue el comiendo de la belle époque.

El Palacio de la ópera es la casa de la ópera más grande del mundo, con 118.500 m², diez plantas de altura y otras siete bajo el nivel de la calle. La fachada del edificio se divide en tres secciones horizontales. Las estatuas representan personificaciones de la música, la poesía, el recital, el canto, el idilio, el drama, la danza y la lírica, y flanquean los siete arcos de la planta baja. Entre las estatuas hay bustos y grabados de famosos compositores, decorando la galería. Estatuas doradas de la poesía y la fama adornan el ático.

El agua del lago que hay en las profundidades de la ópera (en el quinto sótano) se aprovecha para suministrar energía hidráulica a la maquinaria del escenario. Hay un establo para veinte caballos en uno de los sótanos, con rampas que conducen hasta la platea. El edificio contiene grandes y completos talleres, habitaciones de utilería, vestuarios, salas de descanso, oficinas, salones y guardarropas.

El escenario tiene 53 metros de ancho y 26 de profundidad, pudiendo incrementarse hasta los 46 de profundidad si se abre el salón de baile que hay justo detrás. Hay un total de ochenta vestuarios para los intérpretes principales, así como otros ocho más grandes para la orquesta y los extras: el de mayor tamaño puede albergar hasta doscientas personas. Hay un total de dos mil quinientas puertas en el complejo. Cuando se inauguró, la ópera contaba con nueve mil lámparas a gas conectadas por diecisésis kilómetros de tubo; en 1881, el edificio fue equipado con electricidad. El majestuoso candelabro que cuelga en el auditorio está hecho de siete toneladas de vidrio y metal, y lo recubren cuatrocientas bombillas.

El Palacio de la ópera está decorado con kilómetros de caros tejidos, toneladas de mármol y cristal, e incontables antigüedades, esculturas y piezas de arte. A pesar de toda su envergadura y grandiosidad, el Palacio de la ópera sólo puede sentar a 2.156 personas. Cuenta con un personal permanente cercano a los mil quinientos empleados.

El *Pabellón del honor* (una entrada privada en la calle Scribe) ofrece al presidente el acceso directo a su cámara privada, evitándose así la exposición pública y un intento de asesinato como el ocurrido en 1858.

Charles Garnier, el genio detrás del Palacio de la ópera, falleció en 1898. También fue el responsable de las tumbas de Bizet y Offenbach, y del Casino de Montecarlo.

No se ofrece ningún plano de la ópera. Es demasiado grande como para incluirlo aquí, y lo cierto es que la ópera tiene tanto trasfondo como París: la importancia del contenido de cada estancia es mínima comparada con la del ambiente y la atmósfera de la ópera.

Nuevo hechizo

CREAR ACCESO: Este hechizo permite al usuario atravesar paredes, suelos u otros objetos sólidos como si estuviese pasando por una puerta. Los accesos solamente permiten el pasaje al otro lado de un objeto sólido, y no a lugares lejanos o a grandes distancias. La creación de un acceso requiere el gasto de 15 puntos de magia y cuesta 1D6 de COR. Cada viaje, en cualquier dirección, a través de él cuesta 1 punto de magia y 0/1 de COR. Es necesario pronunciar una palabra clave para activarlo y atravesarlo. La clave es elegida por el realizador durante la creación del acceso. El acceso deja de existir transcurridos 6 meses; el realizador puede invertir 1 punto de POD durante la creación para hacerlo permanente, si lo desea. El realizador no puede emplear la misma palabra clave en más de un acceso existente.

Los accesos son invisibles e indetectables. Al pronunciar la palabra activadora, el acceso se hace visible sólo para aquel que la pronunció. Ese individuo ve cómo una abertura de tenue luminosidad se aparece ante él; al atravesarla emerge al otro lado. Quien sepa cómo activarlo puede usar el acceso, y quien lo atraviesa debe conocer la palabra clave. Aquellos que no la sepan no podrán ver ni atravesar el acceso, ni siquiera con ayuda de alguien que sí sea capaz.

El hechizo es exclusivo de los habitantes de Yaddith. En este escenario no se ofrece ningún método para que los investigadores puedan aprenderlo, y es extremadamente improbable que aparezca en algún tomo esotérico de la Tierra.

pregunta a la mujer por sus actividades (Mame Giry, directora de la compañía de baile del palacio), explica que atendía al ocupante del palco. Si los investigadores le preguntan por la identidad de éste, Mame Giry no dice nada. Si han descubierto que la sala está vacía, Giry confiesa que se trataba del fantasma de la ópera. No añadirá nada más.

Si los investigadores explican el asunto a Leroux, éste puede explicarles algo más acerca de la leyenda del fantasma. Consultese Leyendas del fantasma para más información. Incluso si los investigadores no preguntan a Leroux, es muy probable que él saque el tema durante sus efusivas alabanzas al Palacio de la ópera: "¿Saben que hasta tenemos nuestro propio

fantasma? ¡Se sienta en el palco al lado del mío!" Leroux es consciente del significado del palco cinco y disfruta contando la historia a su nueva audiencia.

El palco cinco

El palco cinco es idéntico en todos los detalles a los demás. Lo único extraño es que su ocupante, el fantasma, va y viene sin que nadie lo vea. Ktaubo ha creado un acceso en el techo del palco cinco desde una pequeña habitación de mantenimiento en la planta de arriba. La palabra clave para activarlo es "Clío".

Una tirada de Descubrir allí, revela algo de barro seco bajo



"Joseph Buquet no era listo," dijo Mame Giry. "Hablabía demasiado de lo que sabía."

El reparto

Armand Moncharmin y Firmin Richard

Los directores de la ópera, Armand Moncharmin y Firmin Richard, compraron recientemente el Palacio de la ópera a sus antiguos propietarios, los señores Poligny y Debienne. Hombres de negocios eficientes, no saben nada de ópera, música o arte. Cuando empezaron a recibir notas del fantasma de la ópera creyeron que se trataba de una broma, pero pronto comenzaron a ocurrir cosas misteriosas. Ahora no desean otra cosa que deshacerse del fantasma y seguir con lo suyo.

Armand Moncharmin es un hombre corpulento de cabello plateado, un poblado bigote y monóculo. Firmin Richard es un hombre delgado con el pelo castaño, bigote y perilla.

Mame Giry

Mame Giry es la directora del grupo de baile de la ópera. Sirve lealmente al fantasma, procurando que el palco cinco siempre esté vacío, consigliéndole los programas, informándole de cualquier noticia importante y entregando sus notas al personal de la ópera. A cambio, el fantasma la recompensa con francos (la cifra habitual es de diez). Y lo más importante, ella disfruta de esta especial servidumbre.

Mame Giry sabe más del fantasma de la ópera de lo que admite. Sabe que su guardia se encuentra en las profundidades de los oscuros sótanos del palacio, y que es un hombre, o eso cree, y no un fantasma. También sabe de sus aptitudes, incluyendo el asesinato. Respeta y teme a la oscura figura, titubea al hablar con ella, y desaconseja a otros de hacer lo mismo. No sabe ni sospecha la verdad de la identidad ni el origen del fantasma. Tampoco sabe cómo puede aparecer y desaparecer tal y como lo hace.

Aunque es leal al fantasma de la ópera, puede ser coaccionada a revelar cuánto sabe, especialmente si hay alguien en peligro.

Mame Giry es una mujer delgada y seria, que suele vestir un chal y traje negros. Suele vérsela con un recio bastón, no para andar, sino para llevar los tiempos de su grupo.

Carlotta Zambelli

Carlotta Zambelli es la diva de la ópera. Esta mujer temperamental, celosa y espiritual tiene al palacio entero comiendo de su mano. Ya sea por capricho suyo o porque está algo enfadada, puede detener la producción, puede solicitar personal o hacer que éste sea despedido, y otras modificaciones. Su fuerte temperamento es tolerado únicamente por su talento vocal y su popularidad entre los patrocinadores de la ópera.

La Carlotta es una mujer gruesa y pechugona, con el pelo largo y cara de muñeca.

(continúa en la página siguiente)

las sillas. Otra tirada permite distinguir huellas de zapatos en el tapizado de una de las sillas. Así es como el fantasma sube y baja del techo.

de los aterrados artistas, su movimiento pendular hace que entre en contacto con el escenario de fondo, rompiéndolo y tirándolo.

El pesado telón se cierra y se encienden las luces. Un par de caballeros claramente nerviosos suben al escenario y comienzan a gritar a la audiencia en francés: "Mantengan la calma, por favor," vocifera uno. "Ha sido un accidente. Un accidente," añade el otro. Los directores del Palacio de la ópera, Firmin Richard y Armand Moncharmin, piden a la frenética audiencia que mantenga la calma. Sus palabras apenas pueden ser oídas por culpa del gran alboroto que hay en el edificio.

Para cuando los investigadores se den cuenta, Leroux (siempre predisposto para la aventura y el misterio) se habrá levantado de su asiento y dirigido al escenario. Si los investigadores desean seguirlo para echar un vistazo de cerca, tendrán que abrirse paso entre la gente por las escaleras y los vomitorios del anfiteatro. En la confusión, los investigadores tendrán algún que otro problema para llegar al escenario. Si dudan en seguirle, Leroux se vuelve a la altura de la puerta y les hace señas para que lo acompañen.

Entre bastidores, el reparto y los empleados murmuran acerca del horrible asesinato de Joseph Buquet, un tramoyista.

El asesinato de Joseph Buquet

Mientras los investigadores ven la representación de Fausto, un cuerpo cae de repente de algún sitio encima del escenario y cuelga ahorrado sobre los artistas. Cuando el cuerpo alcanza el final de la cuerda, se oye un repugnante crujido cuando el cuello del pobre hombre se rompe. Muere al instante. Los testigos de tan inesperado y macabro espectáculo sufren la pérdida de 0/1 puntos de COR. Con una tirada de Descubrir/2 los investigadores se dan cuenta de que de la mano del cadáver cae una especie de trozo de tela.

Las mujeres del público empiezan a chillar y algunas se desmayan. El impactado público masculino emite gritos ahogados y exclamaciones. El caos surge en el escenario. Carlotta Zambelli, la protagonista, se desvanece aterrada; el director de Toulouse y de heroico bigote, Pedro Gailhard, salta al escenario, recogiendo a la diva. Otros artistas gritan mientras abandonan corriendo el escenario, tropezándose unos con otros. El cadáver cuelga mórbidamente por encima

El reparto (continuación)

Erich Zann

Este joven violinista alemán lleva varios meses tocando en la Ópera de París. Recientemente, mientras exploraba los sótanos de la ópera, Zann se topó con el lago y la guarida secreta del fantasma. El alienígena pilló allí al músico, y le perdonó la vida cuando Zann juró ayudarle. Ha servido al habitante de Yaddith desde entonces, cumpliendo con sus encargos y manteniendo su secreto. Ha descubierto algunas de las palabras clave que activan los accesos, los cuales utilizan ambos para moverse por el edificio.

Parte de los motivos de Zann para ayudar al habitante de Yaddith es tener acceso a Christine Daae (descrita a continuación). Está enamorado en secreto de la joven cantante. Haciéndose pasar por el fantasma, le ha estado dando lecciones de música y ocasionalmente llevado a rincones secretos del palacio. No pretende hacerle daño, pero le cuesta confesarle sus sentimientos.

Erich Zann está en la treintena, es delgado, rubio y de ojos azules. Tiene cara de chivo y luce un fino bigote.

Christine Daae

Nacida y criada en una pequeña ciudad de mercado de Suecia, Christine Daae era hija única de un campesino. Su madre murió cuando ella tenía seis años, y ella y su padre se trasladaron a París. Daae era un buen violinista, y enseñó música a su hija. También le contó muchas historias acerca del ángel de la música, y que algún día, cuando él estuviese en el cielo, le enviaría al ángel a ella. Al final, con el corazón roto por haber tenido que abandonar su tierra natal, Daae falleció. En su lecho de muerte, le dijo a su hija que fuese fuerte, que le enviaría al ángel de la música desde el cielo para que no estuviera sola.

Christine empezó a estudiar en el Conservatorio como vocalista, pero la pérdida de su amado padre fue demasiado para ella, y empezó a encerrarse en su propio mundo de fantasía. Acabó oyendo voces (las cuales atribuía a espíritus que le había enviado su difunto padre). Cuando oyó por primera vez la voz del fantasma desde detrás del espejo de su camerino, creyó que se trataba del ángel de la música, enviado por su padre desde el Cielo.

El fantasma (realmente el obsesionado Erich Zann), suele acceder al camerino de Christine a través de un acceso que hay en el espejo. Ella ha llegado a oír y conoce la palabra que activa el acceso del espejo, y ha visto al fantasma. Usando la palabra clave ("Melpómene"), Christine también se ha aventurado por los oscuros sótanos en busca del ángel de la música. El ángel de la música la visita dos veces en semana, normalmente los martes y los jueves por la tarde.

Christine Daae es una bella mujer de pelo largo y moreno y complexión delgada. Suele estar melancólica y a menudo parece distraída. Una tirada de Psicología demuestra que es de personalidad inestable, aunque, por otra parte, lo disimula bastante bien.

Comisario Mifroid

El comisario Mifroid de la policía parisina lleva tiempo haciendo cargo de los casos del Palacio de la ópera. No es hasta el asesinato de Joseph Buquet cuando inicia oficialmente una investigación sobre las leyendas del fantasma.

Se trata de un hombre serio, no propenso a creer en historias de fantasmas y espíritus. Cree que el fantasma es un criminal fugitivo.

Mifroid y Leroux se conocieron hace algunos años. Se respetan mutuamente y se tienen simpatía, pero mantienen la clásica rivalidad policía-reportero; suelen intentar decirse cómo hacer su trabajo.

La diva, Carlotta Zambelli, ha sido llevada a su camerino por un hombre mayor, obeso y bien vestido y por otro también mayor y moreno. Balbucea en italiano. Una tirada de Hablar italiano permite a un investigador entender sus palabras: "Siguen pasando. No puedo hacerlo mientras pasen estas cosas." El hombre grueso trata de consolarla, pero el moreno no dice nada. Si los investigadores intentan averiguar quién es el hombre grueso, se enterarán de que se trata del coronel Lawrence Taylor, y que el que le acompaña es su asistente hindú, Rajiv Chowdhary. Taylor ha estado tratando de conquistar a la señorita Zambelli, un cotilleo que todo el personal de la ópera conoce.

Estando entre bastidores, los investigadores pueden tirar Escuchar para oír el chisme acerca de Taylor y la diva. Parece ser que Taylor estaba ofendido por algo que Buquet (el

ahorcado) le dijo a Carlotta, y su descontento era bien conocido.

Para cuando los investigadores alcanzan el escenario, ya hay allí varios policías y tramoyistas. Por encima del escenario, varios hombres contemplan desde las precarias pasarelas. No se puede averiguar nada en el escenario, pero si algún investigador es lo suficientemente valiente como para subir a las vertiginosas pasarelas, una tirada de Descubrir revela algo de barro fresco donde la cuerda que suspende al cadáver está atada. Una segunda tirada de Descubrir localiza un reloj de bolsillo de oro en un lado de la pasarela. Funciona, y tiene grabado lo siguiente: "Por su servicio y amistad, L.T." Una tirada de Descubrir/2 distingue un movimiento furtivo de una figura negra, descendiendo velozmente por la pasarela y introduciéndose por una pequeña puerta, con su capa negra



ondeando tras ella. Si bajan, los investigadores comprobarán que la puerta está cerrada. Conduce a un pasillo de servicio que rodea la parte de arriba del anfiteatro.

Enseguida aparece el comisario Mifroid, y ordena que se baje el cuerpo. El inspector de policía ordena que se tome declaración a todos los artistas, tramoyistas y miembros de la orquesta. Leroux y el señor comisario intercambian saludos, quedando claro para los investigadores que ambos se conocen. Leroux presenta a los investigadores solamente como "mis colegas", con un guiño de complicidad.

Cuando se está bajando el cuerpo de Joseph Buquet, Mame Giry aparece por una de las alas. La mujer se santigua cuando ve el rostro azulado de Buquet, son sus ojos abiertos y blancos. "Joseph Buquet no era listo. Hablaba demasiado de lo que sabía," murmura Giry. Si se le pide que explique su comentario, Giry mira directamente a los ojos de su interlocutor y declara fríamente que Joseph Buquet fue matado por el fantasma de la ópera. Su mirada sigue la cuerda hasta la red de pasarelas después de hacer ese comentario.

Al oír esto, los directores de la ópera ordenan a Mame Giry que guarde silencio, diciendo que no hay ningún fantasma. La muerte de Buquet no fue cosa de una aparición. Firmin Richard sugiere al señor comisario que interroguen al coronel Taylor y su sirviente, divulgando lo que se dice acerca del interés amoroso del coronel por la rolliza diva, y su fuerte antipatía hacia Joseph Buquet. El comisario Mifroid escucha atentamente la sugerencia del Sr. Richard, pero no promete nada más que interrogar al coronel Taylor y a su asistente. Si los investigadores no encontraron el reloj de bolsillo, un policía lo ve y se lo entrega a Mifroid; si los investigadores lo hallaron, podrían entregárselo o quedárselo, como prefieran.

Una vez que el comisario Mifroid se ha puesto en marcha y empezado a interrogar a los empleados, Firmin Richard se

echa a un lado junto a Leroux y los investigadores. No quiere un escándalo, y ruega a Leroux que no explote el percance en la prensa con fines sensacionalistas. Entonces se vuelve hacia los investigadores y les pide que ellos y Leroux investiguen el asunto discretamente. "La policía es demasiado chapucera, iy no debemos ahuyentar a nuestros patrocinadores!" Leroux, divertido, pregunta a los investigadores si se unirían a él para resolver el misterio y poner en evidencia a la policía. "El comisario Mifroid es un buen hombre... ipero seguramente nosotros seamos mejores!" ríe.

Si algún investigador llegó a darse cuenta de que de la mano del cadáver cayó un trozo de tela, éste podrá ser encontrado en el escenario entre todo lo demás. Se trata de un pedazo de satén negro, obviamente arrancado de una pieza más grande. Si se examinan los zapatos de Buquet, no podrán hallarse restos de barro.

Si los investigadores van mirando los zapatos del personal de la ópera en busca del mencionado barro, lo encontrarán en un par de empleados, ambos amigos de Buquet. Si se les pregunta, afirman haber estado por los establos del sótano (Erich Zann, que tiene barro en las botas, ha ido al escondrijo del fantasma para evitar preguntas).

El acusado

Varias horas después del asesinato de Joseph Buquet, la policía arresta al sirviente del coronel Taylor, Rajiv Chowdhary, por ser sospechoso de asesinato. La historia del horripilante asesinato de Buquet y la subsecuente detención y arresto de Rajiv Chowdhary aparecen en la portada del *La matin*, relatados por Gastón Leroux. A pesar de la repercusión de la historia, Leroux habla de los hechos y no menciona al fantasma de la ópera en ningún momento, por petición de

Una subtrama

A continuación se ofrecen un par de personajes que pueden servir como telón de fondo para la investigación en curso. La amistad de Leroux con el viejo de Chagny y el triángulo amoroso entre Christine Daae, Raoul de Chagny y Erich Zann pueden usarse o ignorarse según se deseé.

Philippe, conde de Chagny

El conde de Chagny es uno de los patrocinadores de la ópera. Como un auténtico caballero que es, su comportamiento es siempre impecable. Crió a su hermano pequeño cuando su madre, la condesa de Chagny, murió dando a luz a Raoul. Philippe siempre ha sido muy protector con su hermano, cuyas ambiciones a veces lo meten en problemas. También posee una amistad personal e influyente con Gastón Leroux. Potencialmente, el fantasma podría seleccionarle como víctima para ahuyentar a Leroux.

Philippe, conde de Chagny, es un hombre corpulento con el pelo corto y bien peinado, con un bigote francés muy poblado.

Raoul, vizconde de Chagny

Raoul de Chagny conoció a Christine Daae cuando ambos eran muy jóvenes. Mantuvieron una relación inocente durante su niñez, pero fueron separados. Recientemente han vuelto a verse.

Raoul de Chagny es un hombre delgado que sigue pareciendo un adolescente a pesar de tener veintidós años. Tiene el pelo rubio, un bigote pequeño y unos profundos ojos azules. Su amor por Christine salta a la vista, y los celos pudieran llevarle a hallar la verdad tras el misterioso ángel de la música que tanta influencia ejerce sobre ella. Zann también puede ponerse celoso si de Chagny pasa demasiado tiempo en el Palacio de la ópera hablando con Christine.



Firmin Richard. El papel de los investigadores en la historia de Leroux queda en sus manos, y en las del Guardián.

Aquellos que no sean franceses deberán tirar L/E francés para leer la historia. Según el artículo, Chowdhary (conocido por haber sido un estrangulador) es sospechoso del asesinato de Joseph Buquet porque éste insultó a la diva, Carlotta Zambelli. El jefe de Chowdhary, el coronel Lawrence Taylor, estaba enamorado de la señorita Zambelli y tuvo algún enfrentamiento con el difunto. De acuerdo con el artículo, las autoridades creen que Chowdhary, siempre un leal servidor, mató a Buquet para apaciguar a su amo.

Si el comisario Mifroid estaba presente cuando los investigadores o sus hombres encontraron el reloj de bolsillo, las sospechas de la autoría de Chowdhary serán mayores. El reloj es suyo; se lo regaló su amo hace unos cuantos años. El sirviente niega rotundamente cualquier implicación en el misterioso asesinato, y el coronel Taylor está enfadadísimo por el arresto. Si la policía tiene el reloj, Chowdhary explica que desapareció de la habitación de su hotel el día antes del homicidio.

Si se le pregunta, el comisario Mifroid explica que el estrangulamiento de Joseph Buquet es muy semejante a los de los thugs de la secta hindú, particularmente en los referente al uso de un lazo panyab.

Una tirada de Antropología permite a un investigador recordar que el lazo panyab es una cuerda larga acabada en un nudo corredizo con aro para atrapar a las víctimas desde una posición elevada. Tales víctimas eran atrapadas, alzadas y balanceadas, para morir como un ahorcado. Este artificio procede de la región de Panyab, en el norte de India, de ahí su nombre. Una tirada de Ciencias ocultas o de Antropología permite recordar que la secta Thuggee emplea en realidad rumals (un tejido sagrado) para estrangular a sus víctimas, y no lazos panyab.

Rajiv Chowdhary es encerrado en la comisaría, en el nº 9 del Bulevar del palacio. Los investigadores tendrán que hacer una tirada de Hablar francés, acompañada de otra de Derecho, Crédito, o Elocuencia para ver a Chowdhary. Gastón Leroux puede acceder fácilmente al acusado, y si los investigadores van con él podrán pasar.

Rajiv Chowdhary

Rajiv Chowdhary es inocente. Ha sido acusado de la muerte de Joseph Buquet porque hace mucho tiempo fue un thug, y por su lealtad hacia su amo.

Si los investigadores hablan con Chowdhary, lo encuentran dando vueltas por la celda, muy intranquilo. Está claramente nervioso, y está dispuesto a hablar con Leroux y los investigadores.

El hindú puede añadir poco más a lo que los investigadores ya saben. Niega rotundamente ser el autor del asesinato de Buquet, y afirma no saber cómo pudo aparecer su reloj en las pasarelas. Admite haber sido un adorador de la diosa Kali, y un thug, pero de eso hace muchos años, cuando era joven.

Ahora está reformado, y ha dejado atrás su pasado como thug. Una tirada de Psicología convence al investigador de que el sirviente dice la verdad.

Entre 1826 y 1848, la administración británica en India, bajo la dirección del coronel William Sleeman, derrotó y acabó con los thuggee: sectas homicidas de adoradores de la diosa Kali. Más de 4.000 thugs fueron procesados. Unos 500 fueron condenados a la horca, y la mayor parte de los restantes permaneció encerrada toda la vida. Los que no fueron ahorcados ni encerrados (informantes, mayormente) fueron rehabilitados. La misma administración extranjera que acabó con la secta también dispuso escuelas para los thug informantes y sus hijos. Algunos thug se hicieron fabricantes de alfombras, y éstas se hicieron tan famosas que hasta la reina Victoria encargó una de dos toneladas y de 12x24 metros para el Castillo de Windsor.

En 1846 Ravij Chowdhary era un thug como su padre, y el padre de su padre. En aquel año el padre y el abuelo de Chowdhary fueron capturados por las fuerzas británicas en India. Su padre fue ahorcado y su abuelo enviado a la cárcel. Temiendo una captura inminente, Chowdhary (entonces un adolescente) se hizo informante. Se hizo fabricante de alfombras, y acabó siendo sirviente de un joven y rico oficial británico, el teniente Lawrence Taylor. Ha estado al servicio del ahora retirado coronel Taylor desde entonces.

Rajiv Chowdhary es un hombre delgado, de piel oscura y cabello canoso, un poblado bigote blanco y expresión seria. Habla un inglés muy claro y preciso, aunque su acento es indudable. Viste trajes europeos, pero sigue llevando un turbante color escarlata para indicar su origen rayastaní.

Coronel Taylor

El coronel Taylor está muy enfadado por el arresto de Rajiv Chowdhary por el asesinato de Joseph Buquet. Jura que su sirviente es inocente, y que limpiará su nombre aunque sea la última cosa que haga.

El coronel visita frecuentemente a Chowdhary en la cárcel, y es muy probable que los investigadores lo encuentren allí si van a ver al sirviente. No puede añadir nada que pueda ayudar a su hombre, pero afirma no haber visto nunca una soga en el hotel. El inglés está dispuesto a confesar su desagrado hacia Joseph Buquet, y admite, además, que Chowdhary le es leal. Pero insiste en que no pudo haber matado a Buquet. Taylor dispone de una suite en el hotel La Perouse, y está dispuesto a permitir a Leroux y los investigadores examinarla si lo desean.

Como incentivo extra para los investigadores, el coronel Taylor podría contratarles para dar con el verdadero culpable y limpiar el nombre de su amigo y sirviente. Asumiendo que los investigadores son todos británicos, expresará cierto desagrado hacia "estos gabachos" que tratan así a su hombre, y su deseo de que unos británicos honrados puedan limpiar su nombre. Si algún investigador posee alguna experiencia militar, Taylor se mostrará especialmente simpático y abierto

hacia él.

El coronel Lawrence Taylor es un hombre obeso, de ojos rasgados, grandes carrillos y una abultada papada. A pesar de su graso aspecto, suele vestir de forma elegante, y practica una etiqueta precisa, indudablemente debido a la educación recibida por su familia. La carrera de Taylor comenzó durante su servicio en India, donde trabajó un tiempo bajo las órdenes del coronel William Sleeman, acabando con la secta Thuggee y capturando a los thugs. Fue en India donde conoció al joven Ravij Chowdhary. Chowdhary acabó convirtiéndose en el sirviente de Taylor, y ha sido un fiel servidor y amigo desde entonces.

Hotel La Perouse

Si los investigadores desean registrar la suite de Taylor en el hotel, el coronel accede a ello y los acompaña. El hotel La Perouse se encuentra en el nº 40 de la calle La Perouse.

La suite está compuesta por dos dormitorios, un salón, un comedor y dos lavabos. Un examen no da con nada de interés, ni siquiera en el dormitorio de Chowdhary.

Si los investigadores preguntan al personal del hotel, una tirada de Suerte da con una limpiadora que vio algo inusual. Genevieve Rechignac explica que, justo antes de la medianoche de la noche anterior a la muerte de Joseph Buquet, vio a un hombre vestido con una larga capa negra andando por el pasillo que conduce a la suite del coronel Taylor. No pudo verle la cara porque la llevaba parcialmente cubierta por el cuello de la capa y un sombrero de ala ancha, pero cuando se cruzó con ella inclinó la cabeza y le dio las buenas noches. Habló con un acento alemán muy pronunciado.

Aunque los investigadores no lo sabrán todavía, el hombre era Erich Zann. Volvía de la suite del coronel, donde usó el hechizo Crear acceso para poder entrar y robar el reloj de Chowdhary, para que el habitante de Yaddith pudiese dejarlo como prueba después del asesinato.

Leyendas del fantasma

Si los investigadores ahondan en las leyendas del fantasma de la ópera, descubrirán historias muy interesantes. Todos aquellos relacionados con el Palacio de la ópera conocen las historias del fantasma, aunque algunos saben más que otros. El Guardián debería esforzarse por presentar diversos rumores contradictorios acerca del fantasma. Como se ha comentado antes, Leroux conoce algunas historias también.

El fantasma de la ópera, o el fantasma, se trata supuestamente de una figura misteriosa ataviada con una larga capa negra, sombrero de ala ancha y guantes. No hay consenso en lo que respecta a sus rasgos faciales: hay quien dice que son inhumanos y horribles, mientras que otros afirman que son delicados y regulares. Hay incluso quien sostiene que lleva una máscara.

Supuestamente el fantasma puede aparecer y desaparecer

a voluntad, atravesando paredes y puertas cerradas. Otros rumores sostienen que se trata de uno de los trabajadores que construyeron el edificio, y que ahora utiliza sus trampillas y pasajes secretos.

También está la teoría de que el fantasma nunca se pierde una representación. Las contempla desde su palco privado, el cinco. El palco cinco nunca ha sido alquilado en ninguna obra, pues siempre está reservado para el fantasma. Los actuales directores del palacio han mantenido esta tradición.

Algunos dicen que el fantasma mora en los oscuros sótanos. Otros, que vive en los picos del edificio, desde donde se ve todo París.

Hay quien cree que el fantasma es el espíritu de un músico que falleció en el palacio. Otros que se trata de un brillante compositor que quedó desfigurado por el ácido. Algunos creen que se trata de un loco fugado. Hay otros que creen que está enamorado de alguna de las coristas.

Para algunos se trata de una figura tímida e inofensiva, para otros de un espíritu malvado y homicida.

Algunos creen que el fantasma siempre habitó el palacio, mientras que otros creen que ha aparecido recientemente.

El Guardián debería crear más mitos y leyendas relacionados con el fantasma, si lo desea.

Estudiando los periódicos atrasados de la ciudad, los investigadores encontrarán, con tiradas de L/E francés y Buscar libros, cierto número de sucesos y accidentes acaecidos en el Palacio Garnier. En los artículos se incluyen avistamientos de figuras oscuras, la misteriosa desaparición de dinero, trajes y otros materiales de la ópera, y el cese de un buen número de empleados y artistas debido a, según los artículos, "problemas de nervios". También hay noticias de accidentes menores y casi tragedias: pesadas estatuas cayendo desde las balconadas, armas cargadas con munición real, gente cayendo por las escaleras, etc. No se han producido daños serios ni muertes hasta ahora. Ningún suceso parece ser anterior a la primavera de 1893.

Lo que el personal sabe

Algunos trabajadores del palacio han tenido alguna experiencia directa con el fantasma. Mame Giry, a quien los investigadores posiblemente vieron fuera del palco cinco la noche del asesinato, es una fuente obvia. Ella y otros empleados pueden sugerir a los investigadores hablar con otras personas de las que se listan a continuación, aparte de con ellos mismos.

Mame Giry ha visto y hablado con el fantasma de la ópera en numerosas ocasiones. Sabe que lleva una máscara para ocultar su rostro. A veces su voz resulta amenazadora (con un tono metálico y hueco), mientras que otras parece dulce y relajada, con acento alemán. Mame Giry atiende al fantasma en sus necesidades, limpiando el palco cinco, entregándole los programas y respondiendo a sus preguntas. A cambio, el fantasma la recompensa con dinero y le promete que algún día su hija, Meg, se casará con un miembro de la realeza (se trata



de una falsa promesa, por supuesto). Mame Giry duda, por temor, de hablar sobre el fantasma, y ha de ser presionada antes de que cuente todo cuanto sabe.

Los directores de la ópera, Firmirn Richard y Arman Moncharmin, se muestran escépticos ante las leyendas del fantasma y las atribuyen a la naturaleza supersticiosa de los artistas. Admiten que ha tenido lugar cierto número de acontecimientos y accidentes algo inusuales, pero los consideran hechos desafortunados. Mientras hablan con Moncharmin y Richard, una tirada de Psicología hace llegar a la conclusión de que la pareja oculta algo. Si se les presiona, los directores admiten avergonzados que han estado pagando al fantasma un salario regularmente, y que han dejado vacío el palco cinco. El salario del fantasma es de 20.000 francos al mes. El dinero se deja en el palco, de donde desaparece. La pareja añade que no quería romper la tradición de la ópera, y que es importante cuidar de las supersticiones (incluidas las monetarias) para mantener la moral de los empleados y artistas. Por supuesto, todo tiene un límite; ahora que se ha producido un asesinato, los directores querrán ver cómo el fantasma vuelve a ser una leyenda.

La joven corista Christine Daae cree que el fantasma es el ángel de la música, enviado por su padre. Mame Giry lo sabe, porque Christine le preguntó qué era lo que ella sabía del fantasma poco después de que el ángel de la música se le apareciera por primera vez; Mame Giry presionó a Christine para enterarse de por qué estaba interesada, pero cree que la chica no es más que una tonta romántica. Christine dice oír al ángel de la música en su camerino, y que canta canciones en su cabeza. La voz del ángel es dulce y melodiosa. Confiesa no haberlo visto nunca, pero que lleva cantando para ella las últimas semanas. Una tirada de Psicología indica que la joven Christine no está siendo honesta. Si se la presiona, acaba admitiendo que ha visto a la figura vestida de negro, así como sus dominios, en los sótanos del palacio. Daae insiste en que la misteriosa figura no es un fantasma, sino el ángel de la música que le envió su padre desde el cielo. Sabe cómo activar el acceso de su camerino, pero no revelará esta información. Una tirada más de Psicología mientras se habla con Christine indica que es mentalmente inestable y que vive en parte en un mundo de fantasía.

Mauclair, el encargado del gas en el palacio, ha visto formas sombrías flotando en numerosas ocasiones. Mauclair también era un buen amigo de Joseph Buquet, y éste le confió algunas cosas. Según Mauclair, Buquet le contó que, en una noche particularmente oscura de la primavera de 1893, fue testigo de un suceso asombroso. Se había quedado en la ópera hasta altas horas de la noche para terminar unas reparaciones en los talleres. Cuando se marchaba, vio a una figura vestida con una larga capa negra llegar al edificio. Llegó en un carro sin luz y, ayudado por el cochero, descargó algo. Poco después la figura y el cochero volvieron a salir a la calle. La figura de la capa negra entregó al cochero lo que parecían ser unos cuantos francos, y luego intercambiaron algunas

palabras. El carro se marchó, dejando al misterioso hombre de negro en la calle, frente al palacio. Aunque le picaba la curiosidad, Buquet abandonó todo pensamiento de indagación. Mauclair no sabe si Buquet llegó a investigar tan extraño suceso, y si lo hizo, no llegó a contárselo. Añade que Buquet afirmó haber reconocido al cochero. Nunca le relevó la identidad de éste, pero sí le comentó que ahora trabajaba para el Dr. Charles Richet. Una tirada de Conocimientos o de Ciencias ocultas identifica al Dr. Richet como un reconocido investigador psíquico francés.

El fantasma es... ¿Erich Zann?

Si los investigadores siguen examinando los zapatos del personal de la ópera en busca de más barro, descubren que todos los que tienen algo en las suelas estuvieron en los sótanos. A pesar de que la dirección es la correcta, no ofrece sospechosos.

Podrían acabar dando con un caso un tanto incongruente: el tímido violinista alemán Erich Zann tiene barro en sus botas. Afirma haber estado paseando por los niveles inferiores, pero una tirada de Psicología detecta su nerviosismo. Únicamente si se le acusa del asesinato de Joseph Buquet, admitirá el "verdadero" motivo por el que tiene las suelas manchadas de barro; hace jurar a los investigadores que no contarán a los de Chagny ni a Christine Daae lo que les va a decir.

Zann ha estado usando varios pasajes secretos y cosas así para presentarse ante la señorita Daae como el "ángel de la música". Es él quien le canta, quien le enseña música y quien le enseña los sitios secretos del palacio. La ama, dice entre sollozos, pero no puede mirarla a la cara. No mató a Buquet, y no es el responsable de ningún avistamiento del fantasma. Una tirada de Psicología nota que este patético hombre está diciendo la verdad; si el éxito es a la mitad de probabilidades, se mantienen las sospechas, como si Zann estuviese contando sólo parte de la verdad. En cualquier caso, Zann promete dejar tranquila a Christine, y ruega a los investigadores que no cuenten su secreto a nadie. Estará dispuesto a mostrarles algunos pasajes secretos (sin importancia) para evitar el arresto, pero no revelará los accesos del habitante de Yaddith.

Zann no pudo haber matado a Buquet; estaba entre la orquesta tocando su viola cuando tuvo lugar el asesinato, como cualquier número de músicos (así como el director) podrá atestiguar. Aun así, los investigadores pueden acusarle de cooperar con el fantasma para hacerle hablar; si hablaron con la limpiadora del hotel en el que se hospeda el coronel Taylor (quien intercambió brevemente unas palabras con un alemán vestido con una capa negra que salía de la suite de Taylor), tendrán más motivos para inculparle.

El candelabro

Una vez que los investigadores hayan descubierto que Zann ha ayudado al fantasma, en el despacho de los directores aparece

una misteriosa nota (Ayuda Música nº 3).

Ayuda Música nº 3: Una nota del fantasma

Mis estimados directores:

Entonces, ¿me han declarado la guerra? Si todavía desean conservar la paz tendrán que acceder a las siguientes condiciones:

1. Deben echar a esos extranjeros y dejarme en paz.
2. Debo continuar recibiendo mi paga mensual.
3. Mi palco privado ha de estar a mi disposición en cada obra.

Si no se cumplen con estas demandas, el *Fausto* de esta noche será una calamidad. Tómenme en serio y tengan presente que han sido avisados con tiempo.

El fantasma de la ópera

Los directores, escépticos respecto a las historias de fantasmas y espíritus, no se toman la amenaza en serio e invitan a los investigadores a proseguir con sus indagaciones con toda la ayuda que puedan ofrecerles, a pesar de las protestas de Mame Giry. Zann afirma honestamente no saber nada acerca de la nota; fue escrita y entregada por el auténtico fantasma, Ktaubo.

Esa noche, mientras Carlotta canta guiada por Margarita, el fantasma se encuentra justo encima del auditorio. Cualquier asistente puede tirar Descubrir para darse cuenta de que el pesado candelabro oscila ligeramente. Momentos después la gran masa de metal y vidrio cae sobre el auditorio, matando a media docena de personas e hiriendo a bastantes más. Presenciar esta escena cuesta 0/1D6 puntos de COR. Nuevamente, examinar la parte superior no da con nada más que sombras furtivas, pasos en la lejanía y risas. Al echar un vistazo a la cadena que sostenía el candelabro, queda claro que ha sido serrada. Zann, por supuesto, se encontraba todo el tiempo con la orquesta.

Al día siguiente Gastón Leroux recibe una carta en las oficinas del *Le matin* (véase Ayuda Música nº 4).

Ayuda Música nº 4: Carta del fantasma a Leroux

Mi estimado Sr. Leroux:

Usted parece ser un hombre inteligente, a diferencia de los Tres. Richard y Moncharmin. Si no quiere que haya más sangre en el Palacio de la ópera, usted y sus compañeros extranjeros abandonarán inmediatamente sus pesquisas. Hay cosas que es mejor dejar que permanezcan desconocidas. No haré daño a quienes me dejen tranquilo, pues ese es mi único deseo.

Si hace caso omiso a mis advertencias, la sangre manchará sus manos, no las mías.

Su más humilde y obediente servidor,

El fantasma de la ópera



Gastón Louis Alfred Leroux

Leroux y la investigación

El parlanchín Leroux está disponible durante la mayor parte del escenario, ya sea siguiendo el progreso de los investigadores o guiándolos hacia pistas que pudieran haber pasado por alto. El Guardián debería tomar medidas para asegurarse de que Leroux no hace todo lo que los investigadores piensen. Debería ser útil a la hora de actuar en otras localizaciones de París y en la traducción de documentos. También puede resultar de utilidad a la hora de tratar con varios miembros del personal de la ópera, e incluso acompañar al grupo a los sótanos.

No obstante, cuando se pase a la acción física, la gordura de Leroux debería resultar una desventaja. Resulta obvio que no se pondrá a nadar en el lago subterráneo, y dar con un bote que no se ladee estando él dentro será difícil. Tales decisiones quedan en manos del Guardián, pero lo ideal es que Leroux evite la acción e invite a los investigadores a una cena copiosa para escuchar lo que tengan que contarle.

El cochero

Una noche oscura durante la primavera de 1893, al cochero Leon Lepercq se le acercó una figura cuya identidad ocultaban una larga capa negra y un sombrero negro de ala ancha. Aquel raro caballero deseaba contratar a Lepercq y su carroaje esa noche, y le ofreció más del doble de lo que el cochero ganaría durante una semana normal de trabajo. A pesar de la extraña guisa de la figura (de voz metálica y hueca, habla precisa y forzada y rostro oculto), Lepercq accedió. Al subirse, la figura ordenó al cochero apagar los faros del carroaje y dirigirse al Palacio nacional de los inválidos.

Una vez allí, Leon Lepercq y su cliente cargaron unos extraños aparatos en la parte trasera del carro. Despues se le ordenó ir al Palacio de la ópera, donde la pareja descargó los aparatos en los oscuros sótanos. El misterioso pasajero pagó entonces a Lepercq y le dijo que se fuera, pero no antes de que aquella figura sin rostro intentase borrarle sus recuerdos de aquella noche de luna nueva.

El hechizo Nublar la memoria de Ktaubo no surtió del todo efecto sobre el cochero, y a partir aquella noche en adelante, Leon Lepercq experimentó extraños sueños relacionados con su misterioso encuentro.

(El encargado del gas de la ópera, Mauclair, presenció este acontecimiento y sabe quién es Lepercq).

En 1895, el Dr. Charles Richet, un conocido investigador psíquico francés, contrató a Lepercq como su cochero personal. El doctor no tardó en enterarse de los sueños que sufría Lepercq, los cuales interpretaba como de naturaleza psíquica, y lo incluyó en sus experimentos. El cochero fue identificado como "Leontine" en la documentación de los experimentos del Dr. Richet, para proteger su verdadera identidad.

Los investigadores pueden seguir el rastro de Leon Lepercq gracias a su jefe, el Dr. Richet. Richet es el presidente del *Instituto metafísico internacional*, presidente honorario de la *Sociedad universal de estudios psíquicos*, y profesor de psicología en la Facultad de medicina de París. Sabiendo quien es, resultará fácil dar con él a través de las asociaciones a las que está afiliado.

Una tirada de Hablar francés, seguida de otra de Crédito o Elocuencia, será necesaria para pasar por las secretarías y colegas de Richet y así conocerle. S. L. MacGregor Mathers conoce al Dr. Richet, y si los investigadores se lo piden, puede entregarles una carta de presentación. Mediante esta carta se puede acceder directamente al Dr. Richet.

Si los investigadores prefieren evitar la molestia de tener que acudir a Richet para poder hablar con Lepercq, pueden optar por dirigirse directamente al cochero. Esto se puede conseguir vigilando a Richet el tiempo suficiente para verlo junto a su cochero, y luego abordando a Lepercq mientras espera ociosamente a su jefe.

Lepercq no quiere hablar de sus sueños con extraños, especialmente forasteros. Los investigadores tendrán que tirar Crédito, Psicología o Elocuencia para que el cochero cuente cuanto sepa. Si se falla, una buena propina hará el trabajo.

Lepercq explica que casi todas las noches sueña con una figura con capa. En sus sueños él está solo en una calle oscura y solitaria. Una figura camuflada con una larga capa negra y un sombrero de ala ancha surge de entre las sombras y se le acerca. Nunca llega a verle la cara ni a descubrir su identidad. La figura anónima explica que desea contratar sus servicios, ofreciéndole un puñado de francos como incentivo. La figura habla con una extraña voz hueca y metálica, y sus palabras parecen forzadas, como si estuviese haciendo un esfuerzo por pronunciar correctamente. Lepercq acepta la oferta del

hombre y lo lleva hasta el Palacio nacional de los inválidos. Su pasajero se baja, presenta sus respetos a una de las tumbas y vuelve a subir al carro. Despues le pide que se dirija al Palacio de la ópera. Lo lleva, le paga unos cuantos francos más y se marcha.

Leon Lepercq dice que ha estado experimentando el mismo sueño desde la primavera de 1893. Jamás ha entrado al Palacio de la ópera, ni ha oido hablar de las leyendas del fantasma. Si los investigadores han llegado a verlo y se lo describen, Lepercq dice que se trata de la figura de sus sueños.

Solamente si los investigadores pueden afectar de algún modo a la mente de Lepercq, éste recordará algo acerca de los aparatos que ayudó a transportar desde el Palacio nacional de los inválidos hasta el Palacio Garnier. Si un investigador escucha su historia y tira Psicoanálisis, o conoce alguna técnica de hipnosis, puede forzar a Leon Lepercq a recordar aquellas cosas que el habitante de Yaddith borró de su memoria.

El punto de colisión

El envoltorio de rayos de luz del habitante de Yaddith tuvo una avería y se materializó en el Palacio nacional de los inválidos: la antigua Iglesia real de Luis XIV, y el lugar de reposo final de Napoleón Bonaparte.

Erigido en el siglo XVII, el Palacio nacional de los inválidos es una obra maestra arquitectónica con una impresionante cúpula de más de 100 metros de altura. El sarcófago de pórvido rojo de Napoleón Bonaparte descansa sobre una base de granito verde situada en una cripta circular de 12 metros de diámetro. Una docena de grandes estatuas de diosas de la victoria rodean la cripta, y simbolizan las doce campañas principales de Napoleón. El edificio también alberga ocho tumbas de menor tamaño, pertenecientes a los hermanos de Napoleón y a otros personajes.

Fue durante la primavera de 1893 cuando la máquina del habitante de Yaddith se estrelló cerca del Palacio nacional de los inválidos durante una violenta tormenta eléctrica. La atmósfera sobrecargada afectó al tránsito del envoltorio de rayos de luz, deteniendo su curso y forzándolo a aterrizar en París. Un fuerte ruido seco reverberó por todas las paredes del palacio, después el aire crepitó y pareció plegarse sobre sí mismo; con un cegador destello de color verde azulado, apareció la vaina alienígena de metal brillante. Esta materialización forzada por la electricidad hizo que la chapa se retorciere y deformase, haciendo que muchos componentes mecánicos y eléctricos se destruyesen.

Ajustando algunos de los controles aún operativos de su aparato, Ktaubo consiguió que el envoltorio de rayos de luz vibrase a una frecuencia superior a la de la luz normal, haciéndolo invisible para el ojo humano. Aunque no se podía ver, el aparato estaba en el lugar donde se había estrellado, emitiendo un zumbido. El habitante de Yaddith se aventuraba por la noche por las calles de París, volviendo a su nave



camuflada para ocultarse durante el día.

El alienígena no tardó en establecer su refugio en el Palacio de la ópera. Ocultando su monstruosa forma lo mejor que pudo con una capa larga y un sombrero de ala ancha, Ktaubo contrató a un cochero para recoger la nave en el Palacio nacional de los inválidos. La criatura de Yaddith y su ayudante humano actuaron bajo la protección de la oscuridad, guardando el envoltorio de rayos de luz en los sótanos inferiores de la ópera. Ktaubo pagó al cochero (Leon Lepercq) con francos que había robado en la ópera, y después utilizó su magia para borrarle aquella experiencia de la cabeza.

En el Palacio nacional de los inválidos una tirada de Idea permite reparar en un punto ligeramente descolorido en el suelo, próximo a la tumba del general Bertrand. Una tirada de Geología o de Física identifica el descolorido de la roca como consecuencia de una fuerte descarga eléctrica. El punto en cuestión también posee cierto grado de magnetismo, pero este fenómeno puede que sea pasado por alto por investigadores ingenuos.

Una tirada de Descubrir revela otro elemento extraño. Oculto en una grieta de la roca descolorida hay un objeto diminuto de metal y cristal con cables. No tiene más de una pulgada, su grosor es como el del papel, y de él surgen cables y cristales minúsculos de varios colores. Parece una amalgama de color azul oscuro. Una tirada de Electricidad o de Física lo identifica como alguna especie de circuito eléctrico, aunque ciertamente no se trata de algo de lo que los investigadores hayan oído hablar ni visto en esta época. Otra tirada de Electricidad o de Física demuestra que está seriamente dañado, aparentemente por una fuerte descarga eléctrica. Ninguna tirada podrá desentrañar su uso ni origen.

Interrogando a los empleados del Palacio nacional de los inválidos los investigadores pueden, a discreción del Guardián, averiguar algo más acerca de los extraños eventos que tuvieron lugar hace cuatro años. Un hombre que se quedó hasta tarde aquella noche en el palacio, llamado Jerome Peltier, fue hallado muerto a la mañana siguiente. Su aspecto era el de haber sido alcanzado por un rayo, a pesar de que se encontraba dentro del edificio, lejos de las entradas y posibles conductores. Los empleados pueden reconocer el punto descolorido; el cuerpo de Peltier fue encontrado junto a esa zona. No hay ningún testigo con vida de la accidentada llegada de Ktaubo.

Encontrar al fantasma

Los investigadores pueden llegar al fondo del asunto de varios modos, pero todos dependen de una decisión crucial: ir a los sótanos y localizar el escondite del fantasma. Las vías para llegar a esta conclusión se describen en las siguientes secciones. Se puede aconsejar o desaconsejar a los investigadores usar estas vías, en caso necesario.

Emboscando al ángel

Tras el desastre del candelabro, Christine Daae pregunta al

ángel de la música en su próxima visita si tuvo algo que ver con aquel horrible crimen. Su ángel lo niega, pero de forma poco convincente. Más tarde Christine estará dispuesta a revelar cuándo su ángel la visita, y cooperará con los investigadores si éstos quieren esconderse en su armario cuando llegue el ángel. Téngase en cuenta que si los investigadores ya saben que Zann es el ángel de la música, es poco probable que recurran a esta táctica, puesto que pueden enfrentarse a Zann en cualquier momento.

Si los investigadores emplean esta vía, pueden sorprender e intentar prender al misterioso fantasma. Zann (disfrazado del fantasma) saldrá corriendo inmediatamente hacia el acceso del espejo. Para alcanzarle antes de que lo atraviese, un investigador ha de enfrentar su DES a la DES 18 de Zann. Si tiene éxito, puede reducirle tirando Presa o de cualquier otra manera (también pueden optar por dispararle). Si esto falla, Zann atraviesa el acceso del espejo y aparece en una escalera en desuso situada al otro lado de la pared, y huye.

Si es atrapado, al quitarle la máscara se puede comprobar que se trata de Zann. Christine se pone a llorar, y le maldice por deshonrar la promesa de su padre. Zann llora mientras Christine grita que le odia. Una vez todos calmados, Zann cuenta todo a los investigadores, incluyendo la localización del escondrijo de Ktaubo y las palabras clave para activar los accesos. Su querida Christine lo odia ahora, y él ya no tiene nada que esconder. Incluso conducirá a los investigadores hasta Ktaubo. Si se le deja solo en algún momento, el abatido y alocado Zann se cortará la lengua y nunca volverá a embauchar a nadie, saliendo a la calle con el corazón roto.

Si el fantasma llegó a atravesar el acceso, Christine puede decir a los investigadores la palabra clave ("Melpómene"), para que puedan seguirlo. Los investigadores pueden perseguir a Zann descendiendo hasta una sala de calderas. Él sale por una puerta apenas visible situada en una esquina, corriendo escaleras abajo, y atravesando otro acceso en la pared (palabra clave: "Urania") que conecta con su baluarte. Si oyen la palabra clave (la cual Christine desconoce) tirando Escuchar/2, podrán perseguirlo atravesando el acceso, acabando en una cámara donde Ktaubo duerme dentro de un ataúd.

Acechando al fantasma

Los investigadores pueden vigilar varios puntos de la ópera donde el fantasma suele ser visto (incluyendo el palco cinco, las pasarelas u otras áreas reservadas) con la esperanza de verlo. Potencialmente, podrían incluso recurrir a un cebo: una proclama por parte de los directores para el fantasma, un investigador disfrazándose como el fantasma para hacerle enfadar, una nota urgente en la que Mame Giry le pide reunirse con él, o algo así.

El plan funcionará si el Guardián así lo desea. Pero será Ktaubo, y no Zann, quien aparezca disfrazado del fantasma. Si Ktaubo detecta la trampa antes de que ésta salte, utilizará Flautas de locura con la flauta de hueso que lleva, intentando



El prometedor violinista alemán, Erich Zann

enloquecer a los participantes de la emboscada. Alternativamente, si descubre que se trata de una sola persona, utilizará Hipnotizar para averiguar cuánto sabe ésta y desbaratar la trampa.

Si los investigadores han estado listos o sido lo suficiente perseverantes como para que Ktaubo no pueda usar sus hechizos, éste caerá en la trampa. Ello puede dar lugar a su captura, o a una persecución hasta los sótanos. En el primer caso, Ktaubo intentará inmediatamente hipnotizar a un investigador y ordenarle que ataque a sus compañeros mientras él escapa. En el segundo caso, atravesará 1D3+2 accesos en su huida hasta su escondite en los sótanos; los investigadores deberán tirar Escuchar/2 para oír la palabra que Ktaubo emplea para activar cada uno, si no pueden atraparlo y detenerlo antes. Si no oyen alguna, Ktaubo escapa.

La confesión de Zann

Si los investigadores no descubrieron la pista de las botas llenas de barro y no están haciendo progresos, Zann será quien les aborde dispuesto a hablar. Está muy preocupado por el resultado del sangriento "accidente" del candelabro propiciado por Ktaubo, y teme que él pueda ser desenmascarado como el fantasma (cosa muy probable) y se le acuse (equivocadamente) de ser el autor de los asesinatos. No acudirá a la policía, pero explicará a los investigadores su especial relación con la Sra. Daae, la cual se describe en la sección El fantasma es... ¡Erich Zann? Además de eso, confesará que existe un "auténtico" fantasma cuya identidad él adoptó para estar a solas con Christine. Cree que el verdadero fantasma mora en los sótanos que hay bajo el palacio, pero que él no ha podido contactar con él, solamente ha llegado a verlo. Una tirada de Psicología revela que Zann está mintiendo, pero que no dirá nada más. Si los investigadores lo meten en la cárcel, Ktaubo cometerá más asesinatos (posiblemente de investigadores) para demostrar la inocencia de Zann a la policía.

Los sótanos

Los sótanos que hay debajo del Palacio de la Ópera de París están formados por cinco niveles oscuros, cámaras abovedadas e incontables pasajes laberínticos. En su interior se encuentran los establos y las calderas, y en el nivel inferior hay un lago subterráneo. El agua del lago se usa para hacer funcionar las máquinas del escenario. Los niveles están conectados mediante escaleras y corredores inclinados. Durante la revolución, los sótanos eran utilizados como prisiones y polvorín, y en algunas cámaras y pasajes secretos aún pueden encontrarse los esqueletos de algunos cautivos olvidados, así como barriles de pólvora.

Los sótanos están desprovistos de iluminación, así que serán necesarias lámparas o antorchas. Es fácil perderse dentro, y quien se aleje de la escalera o corredor principal deberá tirar Suerte para no perderse. Quien se pierda tendrá

El cazador de ratas

Mientras descienden a la húmeda negrura de los sótanos, los investigadores se topan con una escena grotesca. Cuando atraviesan un pasaje estrecho similar a una alcantarilla, oyen un chirrido como de agua acercándose. Conforme el sonido se vuelve más fuerte, cientos de ojos diminutos parpadean ante la luz de las lámparas de los investigadores. Cientos de ratas chillonas descienden por el corredor hacia ellos. Pueden salir corriendo para evitar a la masa gris que se les viene encima, en cuyo caso será necesaria una tirada de Suerte por parte del investigador con menos POD para refugiarse en un pasaje lateral.

Si no salen corriendo, o fallan la tirada de Suerte, la horda de roedores se echa encima de ellos. Las ratas se apelotonan alrededor de sus pies y empiezan a subirles por las piernas, lo cual requiere una tirada de COR 0/1. Si un investigador ni se inmuta, los roedores pasan de él sin hacerle daño. Cualquier movimiento, como quitarse las ratas o atacar a los roedores, no tiene otro efecto que el de ser mordido por la peluda horda. Quien sea mordido sufre 1D4-1 puntos de daño (una única tirada, representando las múltiples mordeduras) y deberá recibir una tirada de Medicina en las horas siguientes.

Las mordeduras de rata harán que el investigador no atendido quede infectado y enferme. Al cabo de 4D6 horas tendrá fiebre, sufriendo la pérdida de 1D6 puntos de COR. Este investigador quedará incapacitado a menos que tire CONx1. Quienes no pasen la tirada tendrán que guardar cama durante 2D6 días. Quienes la pasen sufrirán una penalización de -20% en todas las habilidades físicas durante 1D6 días. Los puntos de CON perdidos se recuperan a una velocidad de 1 punto por semana de descanso, o 2 con una tirada de Medicina.

Tras el mar de ratas se cierne un tenebroso y fiero rostro. Se trata de una aparición distorsionada y llameante, oscilando por encima de la colonia de ratas. Tan terrible visión cuesta 0/1 puntos de COR. Conforme la aparición se acerca, los investigadores pueden ver que se trata de un hombre sosteniendo una lámpara roja delante de él. Cuando ve a los investigadores, les hace señas para que guarden silencio y no se muevan. Se identifica como un cazador de ratas, y les pide que se echen a un lado para que él y sus ratas puedan pasar.

El cazador de ratas no representa una amenaza para los investigadores. Sabe lo del fantasma, y dónde tiene su guarida, aunque no estará dispuesto a revelarla así por las buenas. El fantasma le paga unos cuantos francos a la semana para que se deshaga de las ratas de su húmeda guarida, y lo mantenga informado de cualquier actividad inusual en los sótanos del palacio. Por lo tanto, es más bien un peón, como Giry y Zann. Por supuesto, el cazador de ratas también informa al fantasma de la intrusión de los investigadores en los sótanos si éstos no se dirigen directamente hacia su escondite.

Si los investigadores le mencionan al fantasma, el cazador de ratas admite haber visto a la oscura figura. No revela nada más sin una tirada de Charlatanería o Elocuencia. Si los investigadores consiguen hacerle hablar (tal vez con algún soborno), puede confesarles el acuerdo que tiene con el fantasma. Solamente si se le presiona (amenazándolo, arrestándolo o con una tirada de Derecho o Elocuencia) revelará la dirección hasta el escondite del fantasma, aunque se niega a acompañarlos.

Tras su confesión (o no), este hombre tan raro se sumerge en la oscuridad tras su plaga de ratas. Si el cazador de ratas ha contado secretos a los investigadores y el fantasma se entera de ello, su cuerpo será encontrado más tarde agarrotado en alguno de los sótanos inferiores, víctima del fantasma por haberlo traicionado. Ver el cadáver estrangulado del cazador de ratas cuesta 0/1D3 puntos de COR.

que tirar Seguir rastros para hallar el camino de regreso hasta el corredor o escalera principal; si falla la tirada, el investigador vagará sin rumbo durante 1D3 horas antes de encontrar el camino de regreso. Si el investigador perdido se queda sin luz, no le quedará más remedio que palpar en la oscuridad hasta que alguien venga a rescatarle. El Guardián puede hacer que ese investigador siga perdido durante 3D10 horas. Cada 3 horas que se pase perdido en los oscuros y tenebrosos sótanos se pierden 0/1 puntos de COR.

La "música" del fantasma

Los investigadores llegan a oír ocasionalmente unos escalofriantes y evocadores tonos musicales mientras deambulan por los fríos y húmedos sótanos. Una tirada de Escuchar detecta que el sonido procede de abajo, a mayor profundidad en las catacumbas. Esta música fantasmal puede ser descrita como una fuga tocada por un órgano enorme, aunque quien sepa algo de música o tocar algún instrumento y

pase la tirada, sabrá que el sonido no es realmente música, o al menos no se trata de una pieza con la que esté familiarizado. El sonido es profundo, hueco y reverberante, y de manera que los investigadores se aproximan a su origen, pueden llegar a sentir la vibración atravesar los muros de los sótanos, y hasta sus propios cuerpos.

Al llegar al nivel inferior de los sótanos, los investigadores pueden comprobar que la vibración de la extraña música hace que sus dientes rechinan. A estas alturas resulta obvio que el sonido no es música normal, requiriéndose una tirada de COR 0/1D2.

El lago

Al final de los sótanos hay un frío lago negro. Al principio, el agua calmada parece más un espejo reflejando la luz de los investigadores. El agua helada (producto de la filtración de un río subterráneo que corre bajo el palacio) cubre este nivel unos pocos de metros hasta el techo. Bajo la luz de sus

lámparas los investigadores ven nada más que el bosque de columnas que se hunde en el agua. El moho y los hongos cubren las columnas hasta el techo, pero hay poco que ver. Una tirada de Escuchar capta el origen de la música del fantasma, procedente de más adelante; no cabe duda de que al otro lado del lago hay algo.

Si los investigadores se hacen con un bote o una balsa, podrán remar en la oscuridad hasta la luz procedente de la guarida del fantasma. El nivel del agua es el justo para que quien vaya en bote no se deje la cabeza contra el techo.

Si los investigadores prefieren no volver a la superficie para buscar transporte, tendrán que nadar. El agua está a 4°C, y una inmersión podría causar hipotermia. Los investigadores pueden tirar Nadar para evaluar la situación; un éxito indica que debido al frío del agua y la extensión desconocida del lago, sería una imprudencia tratar de cruzarlo a nado. No merece la pena ni intentarlo.

La amenaza de hipotermia durante una inmersión es muy real. Por cada minuto dentro, el investigador debe tirar Nadar, Descubrir y CON. En el primer minuto la tirada es de CONx5, luego de CONx4 en el segundo, y así hasta un mínimo de CONx1. Si se falla una tirada de Nadar, el investigador falla automáticamente tanto la tirada de Descubrir como la de CON, ahogándose tal y como se describe en las reglas; si se pasa la tirada de Nadar, se pueden realizar las demás tiradas de modo normal. Si se tiene éxito en la tirada de Descubrir, el investigador distingue las luces de la guarida del fantasma, teniendo que volver a pasar la tirada en el siguiente minuto para llegar hasta allí. Si falla la tirada de Descubrir, el investigador no ve las luces. Si falla la tirada de CON, el multiplicador de la CON debería reducirse en dos puntos. Si un investigador ya anda tirando CONx1, el fallo será automático, perdiendo el control debido a la hipotermia. El investigador comienza a perder 1D6 puntos de vida por asalto hasta que sea rescatado o muera; no podrá recuperar el control muscular para nadar hasta que haya pasado al menos 5 horas en un entorno cálido.

Como si la amenaza de hipotermia no fuese suficiente, la escasa altura del techo representa un problema en sí mismo: si los investigadores nadan no podrán mantener una lámpara o antorcha por encima del nivel del agua, así que no dispondrán de luz. Nadar en la oscuridad resulta bastante peligroso, y a menos que se vaya con mucho cuidado, los nadadores podrían pegarse contra alguna columna de sujeción. El Guardián puede asignar 1 punto de daño a nadadores particularmente veloces o descuidados.

Un tercer y último peligro por nadar por el lago es la resaca provocada por el río que corre por debajo. El Guardián puede hacer tirar Suerte a los investigadores. Quienes fallen serán arrastrados por la corriente. Será necesaria una tirada de Nadar para salir del río; quienes fallen esta última tirada empezarán a ahogarse y posiblemente encuentren un destino fatal.

La guarida del fantasma

El alienígena se ha instalado en un conjunto de cámaras del sótano inferior. Lo primero que se ve de su morada es un raro brillo que emana de una arcada elevada; la música que se oía en los sótanos procede claramente de dicha arcada. Conforme se acercan, los investigadores ven dos botes pequeños amarrados a unas anillas de hierro oxidado que hay en los muros. Unos escalones mohosos y resbaladizos ascienden de la fría agua hasta la arcada.

Más allá del arco hay una sala brillantemente iluminada por una columna malformada por incontables velas que gobierna su centro. La columna de cera, de cerca de cuatro metros de altura y un metro de diámetro, hace tiempo que enterró los soportes de las velas. El moho y el musgo cubren las paredes, y una descolorida y deshilachada alfombra oriental cubre una pequeña porción de la mampostería del suelo. Junto a una pared se apelotonan unas cuantas sillas y un escritorio.

La característica más inusual de esta fría y húmeda cámara es el brillante aparato metálico que hay pegado a una pared: el envoltorio de rayos de luz del habitante de Yaddith. La extraña música que inunda las oscuras catacumbas procede de este aparato. Se asemeja a un armario de metal con más de dos metros de alto, metro y pico de ancho y no más de medio de profundidad. Cuando la puerta está cerrada, el aparato parece no ser nada más que una pieza sólida y lisa de metal sin aberturas: una tirada de Descubrir detecta una depresión diminuta de unos 15 cm. de largo en uno de los laterales. Esta depresión es un medidor de presión que abre el aparato: una tirada de Mecánica o Electricidad permite a un investigador figurarse cómo operarlo y abrir la puerta.

Cuando se abre la puerta, los investigadores quedan impactados al ver que el interior es mucho más amplio de lo que parecía desde fuera. Dentro hay un montón de mandos, paneles y cristales brillantes. Ninguna habilidad puede discernir su origen humano o extraterrestre. Sin un intenso estudio acerca de los habitantes de Yaddith, los humanos no tienen forma de comprender cómo funciona la máquina. Ver la máquina abierta, con sus dimensiones interiores mucho más grandes de lo que las exteriores hacían imaginar, requiere una tirada de COR 1/1D6+1.

Quien tire Idea mientras examina el interior de la nave alienígena se da cuenta de que el aparato parece estar siendo reparado: se ha retirado cierto número de paneles y hay masas de cables peligrosamente sueltos; diminutas chispas de varios colores danzan de manera extraña entre los cables.

Quien retire la alfombra oriental descubre una trampilla, con un aro de hierro incrustado en la pesada madera. Al abrirla, los investigadores ven un conjunto de escalones de piedra que descienden. Debajo de la cámara hay barriles de pólvora (se tratan de los almacenes de la época de la revolución). La pólvora es altamente inflamable, y si se colocan antorchas cerca, podría prenderse; consultese Volando por los aires para más detalles de lo que sucedería en tal caso. Una anilla de hierro en uno de los muros de la

Volando por los aires

Si se prende una docena o así de los barriles de pólvora que hay en la olvidada cámara, el resultado será muy desagradable. La pólvora no es un explosivo como la dinamita, pero es muy, muy inflamable; y si se prende dentro de un contenedor como los barriles y la habitación en la que se encuentran, la energía de la ignición generará mucha fuerza, llama y destrucción.

Si esto sucede, todos los presentes en la cámara mueren. El techo de madera (que es el suelo del lugar de reposo del fantasma y de la escalera que conecta con las calderas) sale volando, matando a todos. Los techos de piedra de las salas superiores evitan que la onda se expanda, afectando por tanto al resto de la guarida del fantasma y derribando la escalera de madera que conecta con la sala de calderas. Quien se encuentre en la escalera cuando ésta se venga abajo morirá por la explosión, por la caída o por el infierno de llamas que surge del fondo. Quienes estén en la guarida del fantasma, hasta el borde del lago, han de tirar Suerte. Si se falla, se está muerto. Si se tiene éxito, se sufren 4D6 puntos de daño por la onda expansiva. Las llamas causan 1D6 puntos de daño por asalto; el incendio resultante dura una hora o así, acabando con toda la madera y materiales inflamables.

La explosión produce un temblor en los cimientos. En el palacio, el sonido es terrible. El fuego, sin embargo, no llega hasta la sala de calderas a través de la escalera.

Si Ktaubo se halla en su guarida, estará muerto. Si su envoltorio de rayos de luz está presente, acabará destruido. Zann escapará convenientemente.

guardia del fantasma permite filtrar agua al polvorín; la cámara se llena hasta el techo tras 1D4+2 minutos tirando de la anilla. Una segunda anilla extrae el agua. Si se tira de la anilla, la cámara queda vacía 1D3 minutos después. La trampilla se puede bloquear desde arriba, no pudiendo ser abierta desde abajo. Todos los mecanismos datan de la guerra franco-prusiana y la rebelión de la década de 1870.

Detrás de uno de los tapetes hay una habitación que contiene un ataúd encima de una mesa, así como ropa, capas y sombreros negros y guantes blancos; todo esto fue robado de los vestuarios de la ópera. El habitante de Yaddith duerme en el ataúd, y usa la ropa para disfrazarse como el fantasma. Hay un acceso en uno de los muros de esta cámara: la palabra de activación de "Urania". Este acceso conecta con una escalera que hay al otro lado. La escalera asciende en espiral hasta una pesada puerta, la cual se abre a un oscuro rincón de la sala de calderas. Resulta casi indetectable en dicha sala. Si los investigadores persiguieron al fantasma (Ktaubo o Zann), la persecución les lleva hasta la sala de calderas, por la escalera y a través del portal hasta el lugar de reposo de Ktaubo.

Detrás de otro tapete hay una gruesa puerta de madera con una ventanilla. Al otro lado hay una extraña cámara hexagonal. Las paredes están recubiertas de espejos, y en una de ellas hay una especie de "árbol" de hierro ornamentado. Se ha construido una serie de calefactores en las paredes y el techo. Los mandos próximos a la puerta controlan el calor, pudiendo alcanzar temperaturas letales. Esta cámara de tortura (así como los barriles de pólvora y la trampa de agua) son restos de la revuelta de la Comuna y de la guerra con Prusia. Una trampilla oculta en el suelo de la cámara de torturas se abre a otro polvorín, a seis metros de profundidad. Será necesaria una tirada de Descubrir para detectar la puerta.

El fantasma desenmascarado

Lo que ocurría cuando los investigadores lleguen al escondrijo

del fantasma depende de cómo llegaran allí. Cada posible opción se describe en las secciones siguientes. El texto asume que Zann no ha sido arrestado ni evitado su presencia. Si este no fuera el caso, será Ktaubo quien intente escapar en su lugar.

Persiguiendo a Zann

Si los investigadores llegan hasta la guarida persiguiendo a Zann (sabiendo quién es o no), Ktaubo estará presente. Zann le advierte cuando entra, y Ktaubo ejecuta inmediatamente el hechizo Protección corporal sobre él mismo. Gasta 8 puntos de magia al hacerlo, así que puede tirar 1D6 ocho veces o asumirse que tiene 20 puntos de protección. Realizar el hechizo le lleva 5 asaltos. Se dirige a su envoltorio de rayos de luz mientras lo hace, no sin antes ordenar a Zann que retrase a sus perseguidores.

Si Ktaubo ha ejecutado el hechizo antes de que los investigadores hayan superado a Zann, también realizará el de Flautas de locura para intentar hacerles enloquecer. Zann puede caer también presa de este hechizo.

Si los investigadores están demasiado cerca, Ktaubo intentará hipnotizar a alguno para retrasar al resto, o simplemente se meterá en su envoltorio de rayos de luz para escapar.

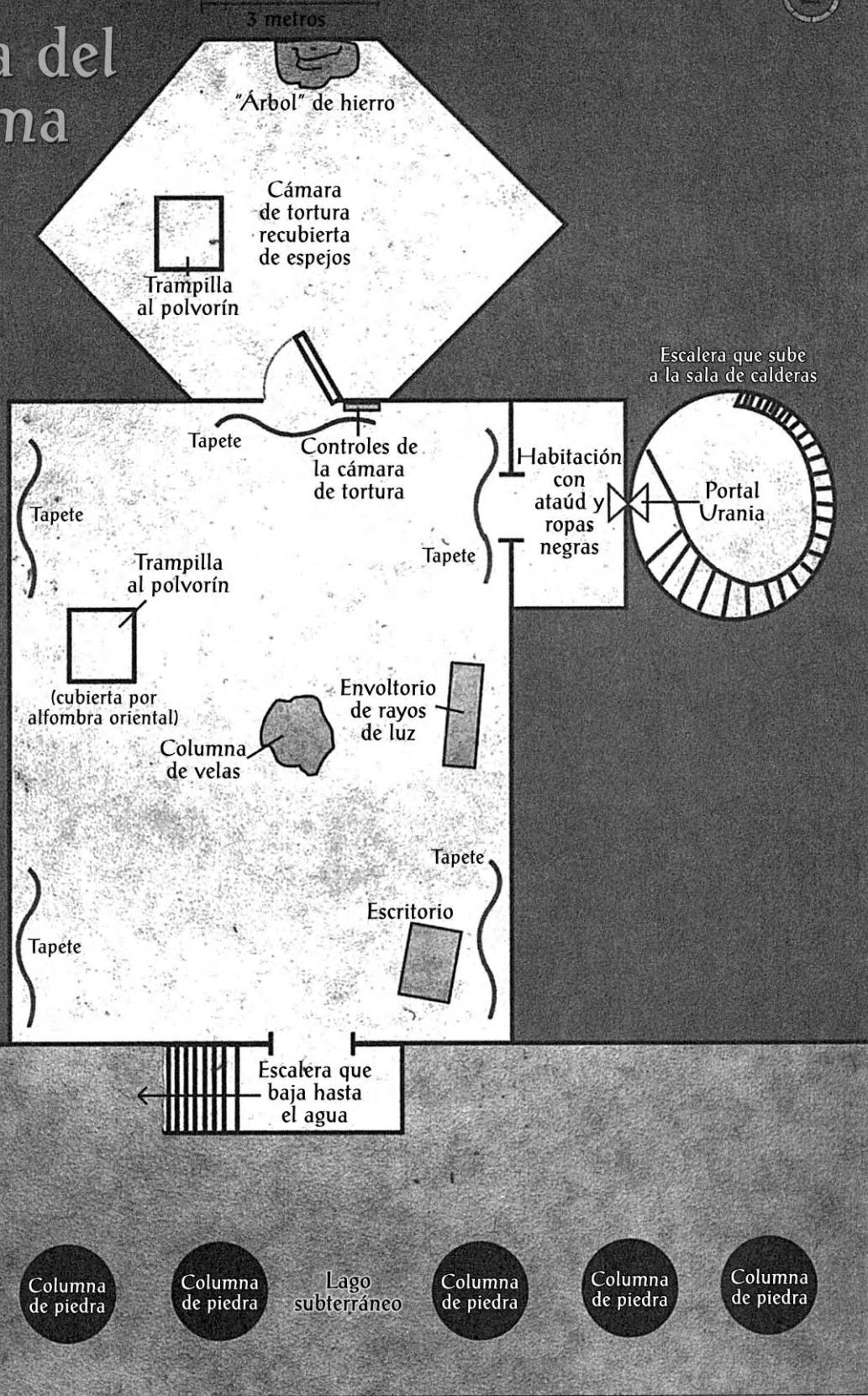
El objetivo de Ktaubo ante esta situación será detener a los investigadores, y matarlos si es posible, pero no se arriesgará más de lo necesario. Si la situación parece demasiado arriesgada, huirá en su extraña nave.

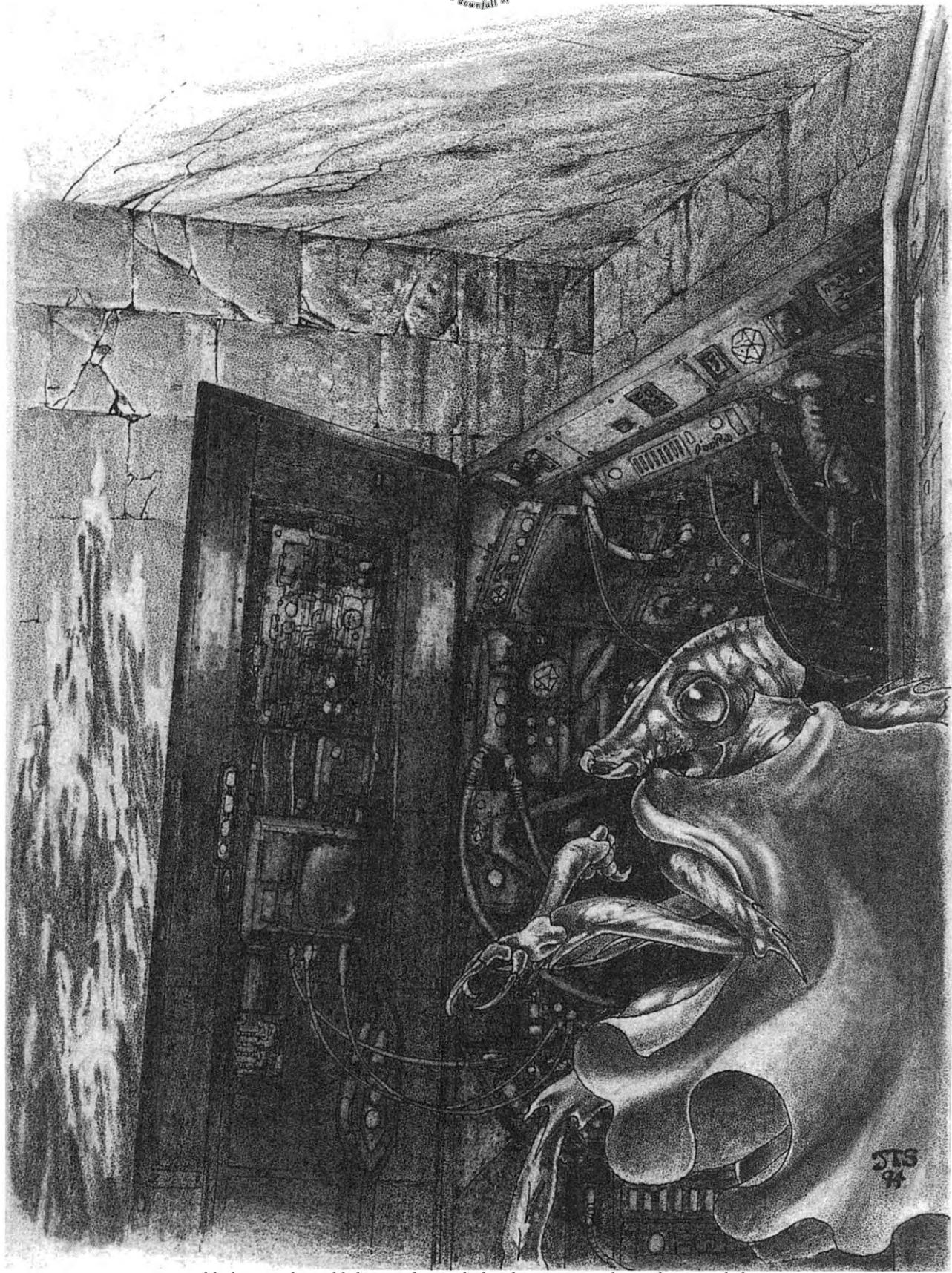
Persiguiendo a Ktaubo

Si los investigadores llegan pisando los talones a Ktaubo, Zann estará presente en la guarida. Ktaubo no perderá el tiempo con hechizos; sencillamente le dice a Zann que retrase a los investigadores mientras él trata de escapar en su envoltorio de rayos de luz.

La guarida del Fantasma

La Ópera
de París





El habitante de Yaddith, Ktaubo, se desliza hasta su envoltorio de rayos de luz.



Llegando sigilosamente

Si los investigadores han dado con el sitio por su cuenta y no persiguen a ninguno de los fantasmas, Zann y Ktaubo estarán presentes. Cuando los investigadores lleguen a la guarida del fantasma, ven una figura negra sentada sobre el escritorio intentando escribir una composición musical. A menos que los investigadores hagan suficiente ruido como para que sea oído por encima de la música que emana del envoltorio de rayos de luz, la figura no se dará cuenta de su presencia. Cuando se le acerquen, ven que la figura está vestida con una larga capa negra, un sombrero negro, guantes blancos y que lleva una máscara. Sorprendido, el fantasma no dice nada ni actúa de modo amenazador. Si los investigadores le quitan la máscara, verán que se trata del joven violinista alemán, Zann. Está componiendo una obra titulada "Don Juan triunfante".

Cuando se le pregunta por su álder ego, el fantasma, Zann repite la historia de su amor por Christine Daae. Si se le amenaza o fuerza a hablar, admite haberlo hecho todo por su amo. Si se le pregunta por su enigmático amo, solo dice que se trata del auténtico fantasma. El joven alemán se muestra reluciente al revelar que el fantasma no pertenece a este mundo, que es un viajero de un planeta distante. Según Zann, el alienígena sólo quiere reparar su nave y abandonar la Tierra; atacó a la gente solamente porque se estaba acercando demasiado. No tiene modo de defenderle de los asesinatos del candelabro, y está claro que le afecta todo el asunto.

Aparece el otro fantasma

Mientras los investigadores interrogan al dócil Erich Zann, Ktaubo regresa a su guarida subterránea atravesando el acceso que hay en la cámara del ataúd. Alertado por Mame Giry, el cazador de ratas o Zann de la presencia de los investigadores, se protege utilizando el hechizo Protección corporal. Si se enfrentan a él y lo superan en número ampliamente, su único objetivo será escapar. Abandonando a Zann y al resto de sus peones humanos, el habitante de Yaddith trata de ganar el envoltorio de rayos de luz. Si se enfrenta a un único oponente, trata de hipnotizarlo; alternativamente, puede recurrir a Flautas de locura contra un grupo mayor. Si fuese necesario, Ktaubo puede desprenderse de su disfraz de fantasma y aprovechar el impacto momentáneo producido por su visión para pasar entre los investigadores. Si los investigadores van bien armados y no se lo piensan a la hora de disparar, podrían matar rápidamente al alienígena.

El vuelo del fantasma

Si le es posible, Ktaubo se mete en el envoltorio de rayos de luz, ajustando apresuradamente los controles para crear una onda sónica que eche de allí a los intrusos. En respuesta, la máquina chirria fuertemente y un tornado brillante de luces envuelve a la nave. El chirrido casi musical de la nave resulta doloroso y ensordecedor. Cada asalto que los investigadores

permanezcan en la guarida del fantasma reciben 1D3-1 puntos de daño. Zann grita, luego gorjea, escupe sangre; su lengua ha explotado por la onda sónica.

Toda la guarida tiembla y empieza a desmoronarse, con cascotes cayendo como lluvia. Toda la sala se hunde en un par de minutos. Salir de allí sería el curso de acción deseable para los investigadores. En la confusión, Erich Zann escapa hacia los sótanos. Más tarde abandonará la ópera y la ciudad, dándose cuenta de que nunca podrá volver a cantar a su amada Christine como el ángel de la música.

El destino del fantasma

Asumiendo que Ktaubo sobrevivió y se deshizo de los investigadores, él y su nave se desmaterializan para salir de la guarida y reaparecer en el Palacio nacional de los inválidos, invisible. Ktaubo ha podido reparar la nave lo justo para trasladarse distancias cortas, pero no quería abandonar su refugio hasta que los investigadores le forzaron a ello. Al volver al Palacio nacional de los inválidos (la última localización visitada cuando el envoltorio de rayos de luz seguía operativo) mantiene invisible a su nave, hasta encontrar un lugar donde esconderla. Irá trasladándose de una localización a otra hasta encontrar otro lugar seguro fuera de París... donde el fantasma volverá a atacar.

Los investigadores pueden salir corriendo para el Palacio nacional de los inválidos y encontrar allí al fantasma, si supusieron que logró escapar del derrumbamiento. De lo contrario, su fuga será un misterio... dejando tras él nada más que la leyenda del fantasma.

El destino de Erich Zann

El joven Erich Zann sobrevive a su alianza con el viajero alienígena, pero pierde la capacidad del habla. Vuelve a Alemania para no ser juzgado por los sucesos en el Palacio de la ópera. Pero sus sueños siempre se verán asaltados por imágenes extrañas y alienígenas, y pronto regresará a París, donde se recluirá en una vieja casa de la calle D'Auseil. Allí proseguirá con sus composiciones y estudios musicales. Al final, en una noche de 1925, los experimentos musicales de Zann llamarán a algo que no podrá controlar. Su alma será transportada a la corte de Azathoth, dejando atrás su cuerpo, tocando incluso en la muerte.

Conclusiones

Si los investigadores descubren que hay dos fantasmas e identifican a cada uno, obtienen 1D4 puntos de COR. Deshaciéndose de Ktaubo y Zann resolverán el misterio del fantasma de la ópera; esto les reporta otros 1D8 puntos de COR. Si Ktaubo fue capturado y/o matado, ganan 1D4 puntos más.

Sin embargo, por cada muerte posterior a la de Joseph Buquet, los investigadores tendrán que compartir parte de la



culpa. Pierden 1D3 puntos de COR por cada una (las del candelabro se consideran una).

Su éxito en el caso también les confiere 2D4 puntos en Crédito en la ciudad de París.

Por último, si los investigadores se han relacionado con Gastón Leroux, se habrán ganado su gratitud y cualquier influencia que éste pueda ejercer cuando vayan a París. La influencia de Leroux puede abrir puertas académicas, legales y sociales a los investigadores que en otras circunstancias estarían cerradas.

Y, por supuesto, algún día Leroux acabará escribiendo un libro muy famoso acerca de este incidente...

PNJs

Erich Zann, violinista alemán, 29 años

FUE 16 CON 12 TAM 12 INT 14 POD 16
DES 18 APA 13 EDU 13 COR 15 P.V. 12

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4

Habilidades: Crédito 13%, Descubrir 42%, Escuchar 61%, Hablar alemán 68%, Hablar francés 24%, Hablar inglés 17%, L/E alemán 68%, L/E francés 24%, L/E inglés 17%, Tocar violín 76%.

Ktaubo, viajero de Yaddith

FUE 17 CON 15 TAM 13 INT 19 POD 18
DES 10 P.V. 14

Movimiento: 8.

Armas: Zarpa 50% 1D6+1D4

Lazo Panyab 45% 1D3/asalto*

*FUEx1 para zafarse.

Habilidades: Astronomía 47%, Ciencias ocultas 25%, Descubrir 36%, Electricidad 63%, Física 48%, Hablar francés 27%, L/E francés 27%, Mecánica 54%, Mitos de Cthulhu 23%, Química 62%.

Armadura: 2 puntos de caparazón quitinoso.

Hechizos: Contactar con un Mi-Go, Crear acceso, Flautas de locura, Hipnotizar, Levitar, Llamar a Tru'nemba, Nublar la memoria, Protección corporal.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Mame Ciry, directora del grupo de baile, francesa, 42 años

FUE 10 CON 15 TAM 8 INT 15 POD 18
DES 14 APA 14 EDU 15 COR 90 P.V. 12

Armas: Bastón 40% 1D6

Habilidades: Crédito 26%, Descubrir 66%, Elocuencia 57%, Escuchar 64%, Habilidad artística (bailar) 90%, Hablar francés 83%, Hablar inglés 12%, Hablar italiano 31%, Historia 62%, L/E francés 83%, L/E inglés 12%, L/E italiano 31%,

Psicología 51%.

Christine Daae, vocalista inestable, francesa, 19 años

FUE 8 CON 15 TAM 9 INT 16 POD 14
DES 12 APA 18 EDU 12 COR 20 P.V. 12

Habilidades: Crédito 23%, Escuchar 66%, Habilidad artística (bailar) 47%, Habilidad artística (cantar) 74%, Hablar francés 77%, Hablar italiano 41%, Historia 63%, L/E francés 77%, L/E italiano 41%, Psicología 48%.

Armand Moncharmin, director del Palacio de la ópera, francés, 48 años

FUE 16 CON 15 TAM 17 INT 13 POD 7
DES 11 APA 12 EDU 15 COR 35 P.V. 16

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D6
Bastón 65% 1D6+1D6

Habilidades: Charlatañería 56%, Contabilidad 51%, Crédito 39%, Descubrir 35%, Elocuencia 82%, Escuchar 39%, hablar francés 77%, L/E francés 77%, Psicología 73%, Regatear 67%.

Firmin Richard, director del Palacio de la ópera, francés, 43 años

FUE 10 CON 16 TAM 12 INT 15 POD 13
DES 10 APA 11 EDU 14 COR 65 P.V. 14

Armas: Puñetazo 50% 1D3

Habilidades: Charlatañería 82%, Contabilidad 92%, Crédito 41%, Descubrir 34%, Elocuencia 52%, Escuchar 33%, Hablar francés 68%, L/E francés 68%, Psicología 84%, Regatear 71%.

Comisario Mifroid, inspector de policía, francés, 34 años

FUE 14 CON 12 TAM 14 INT 15 POD 8
DES 17 APA 11 EDU 14 COR 40 P.V. 13

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Porra 50% 1D6+1D4
Revólver .45 45% 1D10+1

Habilidades: Charlatañería 34%, Crédito 17%, Derecho 72%, Descubrir 53%, Discreción 37%, Elocuencia 53%, Equitación 22%, Esquivar 37%, Hablar francés 75%, Hablar inglés 42%, L/E francés 75%, L/E inglés 42%, Ocultarse 33%, Psicología 44%, Regatear 32%, Trepar 51%.

Carlotta Zambelli, diva temperamental, italiana, 28 años

FUE 10 CON 12 TAM 13 INT 14 POD 10
DES 13 APA 14 EDU 13 COR 50 P.V. 13

Armas: Patada 45% 1D6

Habilidades: Crédito 28%, Elocuencia 48%, Escuchar 56%, Habilidad artística (bailar) 33%, Habilidad artística (cantar) 92%, Hablar francés 37%, Hablar inglés 34%, Hablar italiano 67%, Historia 56%, L/E francés 37%, L/E inglés 34%, L/E italiano 67%, Psicología 41%.



Philippe conde de Chagny, aristócrata parisino, francés, 41 años

FUE 14 CON 14 TAM 16 INT 16 POD 14
DES 13 APA 15 EDU 18 COR 70 P.V. 15

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Florete 40% 1D6+1+1D4

Habilidades: Contabilidad 72%, Crédito 87%, Derecho 56%, Descubrir 34%, Elocuencia 72%, Equitación 57%, Escuchar 36%, Hablar alemán 37%, Hablar francés 88%, Hablar inglés 47%, Hablar italiano 33%, L/E alemán 37%, L/E francés 88%, L/E inglés 47%, L/E italiano 33%, Psicología 62%

Raoul vizconde de Chagny, oficial de marina, francés, 21 años

FUE 15 CON 16 TAM 14 INT 15 POD 13
DES 15 APA 17 EDU 14 COR 65 P.V. 15

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4
Florete 50% 1D6+1+1D4
Revólver .38 40% 1D10

Habilidades: Crédito 57%, Descubrir 37%, Discreción 42%, Equitación 38%, Escuchar 31%, Esquivar 26%, Hablar francés 84%, Hablar inglés 32%, L/E francés 84%, L/E inglés 32%, Nadar 67%, Ocultarse 45%, Orientación 73%, Primeros auxilios 53%, Trepar 61%.

Coronel Lawrence Taylor, retirado, británico, 74 años

FUE 7 CON 11 TAM 17 INT 16 POD 11
DES 6 APA 15 EDU 20 COR 55 P.V. 14

Armas: Puñetazo 65% 1D3
Bastón 30% 1D3
Revólver .38 55% 1D10

Habilidades: Contabilidad 34%, Crédito 93%, Derecho 31%, Elocuencia 37%, Equitación 27%, Hablar francés 33%, Hablar hindi 48%, Hablar inglés 99%, Historia 82%, L/E francés 33%, L/E hindi 48%, L/E inglés 99%, Psicología 51%, Regatear 52%.

Ravij Chowdhary, asistente, hindú, 69 años

FUE 8 CON 12 TAM 10 INT 13 POD 12
DES 10 APA 13 EDU 11 COR 60 P.V. 11

Armas: Puñetazo 50% 1D3

Habilidades: Ciencias ocultas 7%, Descubrir 31%, Elocuencia 33%, Escuchar 31%, Hablar hindi 56%, Hablar inglés 44%, L/E hindi 56%, L/E inglés 44%, Montar en elefante 42%, Psicología 34%.

El cazador de ratas, individuo extraño que acecha los sótanos, francés, 48 años

FUE 10 CON 11 TAM 11 INT 12 POD 12
DES 15 APA 9 EDU 6 COR 60 P.V. 11

Armas: Puñetazo 50% 1D3

Habilidades: Descubrir 53%, Escuchar 52%, Hablar francés 35%, L/E francés 35%, Orientación* 92%.

*En los sótanos del Palacio de la ópera de París.



Antigua talla medieval inglesa de 'Sheela-na-Gig'.

Sheela-na-gig

Por John Tynes,
Carrie Hall y Alan Smithee

Abril de 1899

*La magia envuelve Londres, y un hombre muerto tiene historias que contar.
Los acontecimientos de hace unos años están teniendo ahora sus consecuencias,
y un terrible secreto espera ser descubierto.
Detrás de todo esto, un antiguo poder ha levantado a un héroe.*

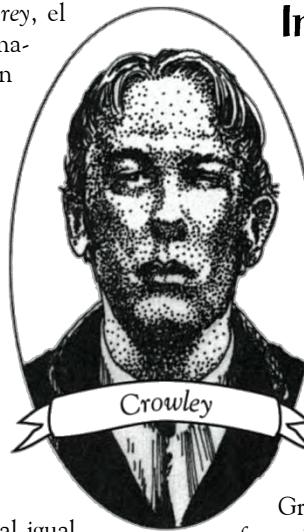
*Lento gotea el rocío y se congregan los sueños; lanzas desconocidas
pasan volando súbitas ante mis ojos que han despertado de un sueño,
y entonces el choque de jinetes caídos y los gritos
de ejércitos desconocidos que perecen golpean junto a mi oído.*

—"El valle del jabalí negro",
de W. B. Yeats

Como ya se discutió en *El único y futuro rey*, el legendario rey Arturo adoraba a Sheela-na-gig, diosa de la fertilidad y representación de la Diosa exterior Shub-Niggurath. A pesar de que este culto fue erradicado por los primeros romanos cristianos, sigue vivo. Principalmente en el valle del Severn, donde los habitantes de Goatwood continúan practicando sus espantosos ritos. También en Londres, donde el resucitado Arturo está por fin listo para dar su primer paso para vengarse de aquellos que le traicionaron hace muchos siglos. Arturo pretende gobernar Inglaterra y el Imperio británico, pero no un imperio cristiano como el de la reina Victoria. Se tratará de un imperio pagano, una nación rica y fértil de feroces guerreros alimentados por el poder de su diosa.

Arturo tiene una ardua tarea ante él, pero al igual que cualquier viaje comienza con un pequeño paso, la campaña de Arturo lo hace con un objetivo sencillo: dar un duro golpe al corazón del cristianismo en Bretaña. El 23 de abril, domingo de resurrección, planea interrumpir la misa en la catedral de St. Paul, en Londres, con un terrible ataque que destruirá parte de la estructura, con muchos muertos y heridos. Arturo sabe del poder de los símbolos; si la iglesia demuestra ser vulnerable, se debilitará la fe de sus fieles. Puede que se trate de una maniobra simbólica, pero Arturo considera que es la adecuada para iniciar su marcha hacia el trono.

Por supuesto, hay obstáculos en su camino. Entre ellos los investigadores, quienes son atraídos por la trama, así como otros individuos que saben demasiado acerca de sus planes. Además, Arturo debe regresar a su cripta en el bosque Oak durante tres días para restaurar su energía vital. Pero Arturo es despiadado y seguro de sí mismo, y posee un poder terrorífico. Incluso si los investigadores acaban con él, su plan de atentar el domingo de resurrección seguirá en marcha. Los acontecimientos desatan la intriga y la ignorancia, y pondrán a prueba la entereza de los investigadores. Solamente aquellos cuyas intenciones sean sinceras y pacíficas podrán poner fin a los esfuerzos de este aparentemente inmortal monarca, y de la diosa a la que adora, Shub-Niggurath.



Información para los investigadores

Para los investigadores, los acontecimientos de este escenario comienzan el domingo 16 de abril. Uno de ellos recibe una tarjeta de visita y una nota del "Mayor Randolph Northcote, retirado". Este investigador debería ser un superviviente del escenario *Ni el Infierno siente tanta ira*, y a ser posible haber visitado y conversado con Northcote en dicho escenario. La nota le informa de que al mayor le gustaría hablar con él mañana por la tarde (lunes) a eso de la una, sobre una cuestión de bastante urgencia; también recuerda al investigador que él conoció a Northcote hace algunos años en Beck Green. (El investigador puede recordar que Northcote

fue miembro de la Aurora dorada hace algunos años - desde 1891 hasta 1893-). Se solicita una confirmación de aceptación, y el criado de Northcote, Daniels, espera en la puerta del investigador la respuesta. Daniels no puede añadir nada al investigador acerca de la nota de Northcote, y si le pide volver con él para entrevistarse inmediatamente con Northcote, Daniels declina diciendo que su señor tiene planes y que no podrá hasta mañana. Presionarle no servirá de nada; Northcote no se encuentra en casa y, de hecho, estará muerto en cuestión de horas, víctima de la ira de Arturo por su intento de traición.

Información para el Guardián

En estos años, Northcote y Arturo han estado muy liados. Aparte de haber adaptado a Arturo a la vida del siglo XIX (ahora es el inexistente hermano de Randolph), también han llevado a cabo juntos un montón de investigaciones (aunque por lo general ha sido Arturo quien lo planteaba y Northcote quien buscaba la información). Los primeros objetivos de Arturo tras su resurrección eran recuperar el Grial (un artefacto clave para el culto a Sheela-na-gig) y dar con otros fieles de la diosa, en torno a los cuales formar su base de recursos mágicos.

Ambos objetivos han acabado mezclándose. Se sintió muy

Una advertencia

Aunque es posible jugar esta aventura en una sola sesión de unas pocas horas, el texto, por necesidad, es bastante extenso. Las complejas acciones de Marilyn Constantine, Arturo, Randolph Northcote y Aleister Crowley son las que mueven la trama, de ahí que sus motivaciones sean necesarias. Igualmente, sus reacciones ante la actuación de los investigadores será lo que conduzca a la trama a su conclusión. A pesar de que este escenario está marcado por un puñado de claves y acontecimientos planeados, los investigadores disponen de una gran libertad de acción para seguir las pistas que deseen. Esta estructura abierta, en conjunción con la importancia de los mencionados personajes y sus motivaciones, conforman un buen material disponible para el Guardián. El recuadro con la línea temporal debería resultar de ayuda, pero se anima al Guardián a tomar notas a la hora de preparar este escenario. Durante las pruebas de juego, Sheela-na-gig sólo duró cuatro horas o así a pesar de su longitud; pero ésta es necesaria para preparar al Guardián para mantener la tensión a lo largo de toda la partida. Obviamente, la duración puede variar.

Una nota acerca de las tarjetas de visita

Era una práctica común y de cortesía al contactar con una persona el que un criado llevase una tarjeta con el nombre, la dirección y, a menudo, la profesión del visitante. De esta manera el anfitrión sabía quién lo iba a visitar. Es una costumbre que se mantiene en el siglo XX, principalmente en países europeos. Las tarjetas de visita también se entregan a conocidos que los investigadores pudieran visitar o solicitar información, como las tarjetas de negocios hoy día. Por este motivo, los investigadores deberían emplear estas tarjetas con sus contactos.

decepcionado al enterarse de que el culto a Sheela-na-gig apenas existía; le llegaron rumores de que existía una secta en Goatwood. Lo que encontró, cuando trataba de localizar el desaparecido Grial, fue un reducido grupo de seguidores de Sheela-na-gig que poseía el cáliz. Este grupo está encabezado por Marilyn Constantine, dueña de un más que extraño burdel conocido como "el convento", localizado en el Soho.

El convento de Marilyn Constantine

Situado en un edificio que una vez fue un convento, este burdel presta servicio a caballeros en busca de compañía femenina o emociones libidinosas. No se trata de un establecimiento particularmente grande ni es muy conocido. Constantine es sacerdotisa de Sheela-na-gig, y una gran defensora de la mujer. Insiste en que sus prostitutas participen en ritos ocasionales a Sheela-na-gig, pero solamente un puñado de sus más veteranas profesa una creencia verdadera. Debido a su ámbito de trabajo, es capaz de canalizar las grandes cantidades de energía sexual que se liberan dentro de las paredes del convento a obras mágicas. En las estrechas miras morales de la era victoriana, ella es una mujer poco común y poderosa que ha aprovechado la prostitución como ruta al poder dentro de un mundo dirigido por los hombres. Los hombres más brillantes y poderosos vienen a buscarla solamente por sexo, y pagan bien por este privilegio.

Constantine tiene unas pocas reglas. No permite que se abuse de sus chicas, y de hecho insiste en que sus clientes las traten con respeto y deferencia. Su negocio es serio, y no acepta clientes que traten mal a sus empleadas. Más allá de los muros del convento, la Inglaterra victoriana es un mundo de hombres; dentro, es una fortaleza de poder femenino.

Constantine tiene el santo Grial deseado hace quince años aproximadamente, y lo ha utilizado en sus hechizos. Nunca ha recurrido a sus poderes resucitadores, encontrándolo desagradable y de poca utilidad para ella. Tuvo una reunión con Arturo hace unos meses, se dio cuenta de que era un poderoso siervo de Sheela-na-gig y le cedió el Grial. Constantine sospecha que Arturo es mucho más mayor de lo que parece, pero no ha considerado la posibilidad de que se trate del rey Arturo de la leyenda (no sabe nada acerca de las creencias paganas del personaje). Los dos han mantenido una relación de disputa pero de respeto: en los tiempos de Arturo, las mujeres como Marilyn Constantine eran algo común, y él está acostumbrado al poder de mujeres fuertes. Por otro lado, Constantine no ha tenido ningún problema en tratar de igual

a un varón, y los dos han tenido muchas riñas.

Arturo lleva unas semanas viviendo en El convento. Usa una habitación para meditar y rendir culto, así como para tener noches de libertinaje con las chicas de Constantine. Constantine lo tolera, pues las energías sexuales desprendidas por este poderoso seguidor de Sheela-na-gig han sido canalizadas directamente hacia ella y su base de poder; existen misterios que Arturo desconoce, y no se da cuenta de que ella ha estado utilizándolo tanto como él a ella.

Constantine sabe que Arturo planea interrumpir la misa del domingo de resurrección en la catedral de St. Paul debido a su irracional odio hacia el cristianismo, pero ignora los detalles. Cree que el plan es absurdo y el típico de un hombre con tendencias destructivas, pero no tiene motivos para detenerle. No sabe nada del objetivo a largo plazo de Arturo de gobernar el Imperio británico, pero lo consideraría un sueño estúpido e irracional.

La traición de Northcote

Por otro lado, Randolph Northcote no lo ha pasado muy bien. Aunque al principio estaba entusiasmado por haber localizado y resucitado a Arturo, poco a poco se fue decepcionando con el legendario héroe. Arturo no es lo que él creía: donde esperaba nobleza y pasión, halló salvajismo e inmisericordia. Los dos han discutido largo y tendido sobre Sheela-na-gig y el cristianismo; Northcote considera pintoresca y meritoria la fe de Arturo, pero aunque él no sea un ferviente seguidor de la religión del caballero, no quiere ver una iglesia hecha pedazos. Arturo se dio cuenta de ello, y ha hablado más en términos de gloria para Bretaña que del destino que tiene en mente para sus enemigos cristianos. No ha podido ocultar sus planes para la catedral de St. Paul, cosa que ha hecho estallar a Northcote.

Northcote se dio cuenta de que todo lo que ha hecho por Arturo ha sido un error de la mayor de las magnitudes, y que el hombre que pensó salvaría al Imperio británico pretende destruirlo. Tras un periodo de preocupación y discusiones, Northcote decidió que ya había sido suficiente y que debía detener a Arturo. Para ello, contactó con una persona que podría creer su sorprendente historia: el investigador miembro de la Aurora dorada que recibió la tarjeta de visita. Es por este motivo por el que desea entrevistarse con el investigador.

Como se mencionó en *Ni el Infierno siente tanta ira*, Northcote fue miembro de la Aurora dorada durante un breve periodo de tiempo (1891-1893) y mantuvo el contacto con el



grupo durante estos años. Averiguó bastante de los investigadores cuando les conoció en Beck Green, y decidió que eran la mejor opción para una alianza. Sigue desconfiando de Yeats y Mathers por sus inclinaciones nacionalistas, y esperaba que los investigadores aceptasen su alocada historia y le ayudasen. Con este objetivo en mente contactó con el investigador.

Lamentablemente, antes de que Northcote pueda acudir a la cita, Arturo descubre su traición y lo mata. Después usa el Grial para devolver a la vida al pobre hombre como su siervo, uno de tantos que tiene. Arturo ha utilizado a su grupo de resurrecciónistas (nombre rocambolesco adoptado por la prensa para quienes practican el robo de cadáveres) para robar cadáveres frescos, revivirlos y esclavizarlos. Actualmente dispone de seis de estos desafortunados, todos los cuales (salvo Northcote) ha encerrado en un almacén en desuso de la catedral de St. Paul. La cámara está debajo de la cripta de la iglesia (donde muchos personajes ingleses yacen enterrados, y que es visitada a diario por docenas de curiosos) y contiene a los mencionados siervos no muertos así como una gran cantidad de explosivos y un pedestal de Sheela-na-gig. Arturo apenas usa esta cámara, y mantiene la puerta cerrada mediante un pesado madero.

Crowley entra en escena

Aparte de Constantine y Northcote, hay una tercera mosca en la sopa de Arturo. Se trata de un joven imberbe que ingresó en la Aurora dorada hace seis meses, y que ansía poder: Aleister Crowley. Como se describió en la sección de historia de este libro, Crowley trabó amistad y se mudó con el detractor de Yeats, Allan Bennett, quien lo instruyó en la magia restringida al círculo interno y le presentó a otros ocultistas eruditos tanto dentro como fuera de la orden. Una de estos eruditos era Marilyn Constantine, cuyo convento frecuentaba Bennett.

Crowley intentó congraciarse con Constantine para aprender de ella; a Constantine le divertía aquel joven, pero también se daba cuenta de su potencial. De mala gana lo introdujo en ciertos aspectos del poder de Sheela-na-gig, sobre todo en la magia sexual practicada por los devotos de la diosa y por la cual Crowley sentía un interés particular. No le reveló nada trascendental de la diosa ni el significado de su historia (ni de su nombre), limitándose a enseñarle lo justo para canalizar la energía de alguien para propósitos mágicos. Sin embargo, Crowley visita frecuentemente el convento, a veces trayendo consigo a un amigo con el que mantener relaciones dentro de sus muros. Gracias a Constantine, Crowley ha conocido a Northcote, y cree que Arturo es un mago de gran poder, pero no tiene ni idea de su verdadero origen. Arturo y Randolph preguntaron a Crowley por el actual estado de la Aurora dorada y sus miembros, y Arturo vio en Crowley un nuevo siervo.

Tras eliminar a Northcote, Arturo dice a Crowley que su hermano ha desaparecido y que sospecha algún tipo de cábala mágica. Le pide que lo acompañe a la cita que Randolph tenía con el investigador, con la esperanza de que la pertenencia de Crowley a la Aurora dorada sirva para que el investigador revele lo que sabe. Por ahora, ese es todo el papel de Crowley; no tiene ni idea de que Randolph está muerto, y se horrorizaría (aunque también le intrigaría) descubrir que Arturo lo mató. Si se contacta con él posteriormente en el escenario, puede ofrecer a los investigadores información muy valiosa.

La primera cita

El lunes llega la hora del té. Northcote también, pero no Randolph. En lugar de él, aparece un hombre cuya tarjeta de visita lo identifica como Arthur Northcote. No viene solo,

Línea temporal

Las siguientes fechas sirven de guía para los acontecimientos de esta aventura. La mayoría son fijos, pero el Guardián siempre tiene la última palabra.

Domingo, 16 de abril. Un investigador recibe una tarjeta de visita de Randolph Northcote, solicitándole una cita a la tarde siguiente. Arturo descubre la traición de Northcote y lo mata, luego revive su cuerpo con el Grial y lo deja bajo su control.

Lunes, 17 de abril. Arturo y Aleister Crowley acuden a la cita en lugar de Northcote. Esa noche, el no muerto Randolph irrumpió en casa del investigador con el Grial y la pintura.

Martes, 18 de abril. A última hora de la noche, Arturo comete varios asesinatos cruentos en Withechapel para convocar a Parásitos astrales que atormenten a los investigadores. Al volver al convento, Constantine le culpa de los homicidios y lo echa de allí. Arturo se va a un hotel.

Miércoles, 19 de abril. La policía interroga a los investigadores en relación a los homicidios mientras Arturo sale para Beck Green, donde debe permanecer en su tumba durante tres días. Marilyn Constantine contacta con los investigadores, si ellos no lo hacen antes.

Sábado, 22 de abril. Si no se le detuvo en Beck Green, Arturo vuelve a Londres esta tarde y se esconde. A medianoche, entra en St. Paul para ver a sus siervos no muertos. Si no estuvieran, abandonaría su intención de asaltar la catedral, huyendo a Beck Green para planear su próximo movimiento, poniéndose así fin al escenario, a menos que los investigadores le sigan la pista hasta allí.

Domingo, 23 de abril. Arturo planea enviar a sus siervos no muertos, cargados con explosivos, durante la misa en St. Paul para sembrar el caos y la confusión. Después de eso, regresa a Beck Green para seguir conspirando.

¿Y si perecieron todos?

Si no hay ningún investigador superviviente de *Ni el Infierno siente tanta ira* o en activo en la época de este escenario, o si ninguno conoce a Randolph Northcote, el gancho de apertura que se ofrece en esta aventura no será suficiente. Hay dos opciones. Primera, se puede presentar Randolph Northcote a los investigadores en otro escenario entre el mencionado y este; sus propósitos y motivaciones en ese momento (ya sea el hallar el Grial o vigilar a la Aurora dorada) deberían ser suficientes para introducirlo en otro escenario. Segundo, se puede elegir a un PNJ que conozca a Northcote para que sirva de enlace (téngase en cuenta que debido a sus inclinaciones políticas, Yeats no es una opción aconsejable; Wescott, por el contrario, iría bien). Como se discute en Tratando con la policía, es posible que los investigadores visiten a Northcote en la cárcel; si se ha recurrido a un PNJ conocido, habrá que prepararlo todo para que éste acabe entre rejas y pida ayuda a los investigadores.

Una variante de esta opción sería la de que uno o más investigadores visiten al PNJ durante la irrupción de Northcote por la noche, en cuyo caso habría que desarrollar el incidente horas antes para que la presencia de los investigadores sea posible. Tal vez se encuentren en la casa del PNJ por algún requerimiento de la Aurora dorada u otro motivo; ciertamente, el PNJ en cuestión debería ser miembro de la orden porque por esa razón Northcote lo escogería como aliado. Esto sumergirá a los investigadores en la trama antes de que el escenario se desarrolle según lo planeado.

sino que a su lado se encuentra un hombre delgado y veinteañero a quien el investigador podría reconocer: Aleister Crowley, conocido como Frater perdurabo en la Aurora dorada, y miembro del templo Isis-Urania.

El Guardián debería tener en consideración cuánto sabe el investigador acerca de Crowley. No cabe duda de que conocerá a "Perdurabo" de las reuniones en el templo Isis-Urania y que sabe que este miembro de la orden externa se unió el pasado mes de noviembre. El investigador también habrá oído que Crowley se ha ido a vivir recientemente con el miembro de la orden interna Alan Bennett; con una tirada de Conocimientos, el investigador también habrá oído rumores acerca de que Bennett ha roto el pacto de silencio de la orden interna al enseñarle los ritos mágicos de dicha sección a su amigo Crowley.

La opinión general es que Crowley es un majara de ética cuestionable y disciplina hermética, más un buscador de poder que de saber. Su expulsión de la universidad (supuestamente por un escándalo homosexual) es también de conocimiento público. Es muy posible que Crowley y el investigador no se lleven demasiado bien; a Crowley no le gusta Yeats, y si el investigador es aliado de Yeats, no cabe duda de que Crowley lo sabrá. Aparte de esto, Crowley se mostrará amable y abierto durante la entrevista.

Crowley estrecha la mano del investigador una vez admitido y procede a explicar que su compañero es Arthur Northcote, el hermano menor del mayor Randolph Northcote. A continuación explica que el mayor Northcote anda en paradero desconocido, y que Arthur lo anda buscando. Vieron esta cita en la agenda del mayor y han venido para averiguar con quién se había citado.

A lo largo de la charla, Crowley será quien lleve la voz cantante. Menciona que Randolph fue miembro de la Aurora dorada durante algunos años (cosa que es verdad), e insinuará que la desaparición de Northcote pudiera estar relacionada con la orden (lo cual no es nada cierto). Claramente espera que el investigador explique sin ambigüedades por qué Randolph quería verse con él, así como cómo conoció a

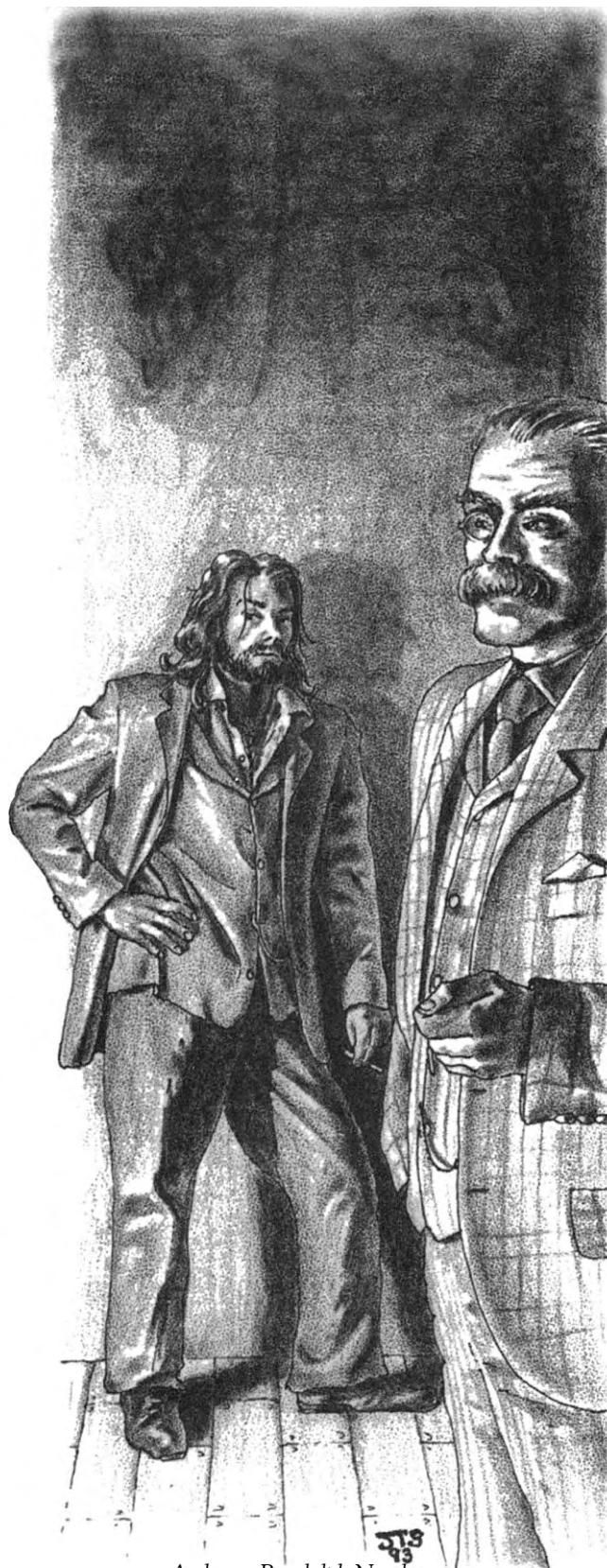
Randolph. (Crowley y Arthur no saben de qué se conocen, y quieren enterarse de todo lo que puedan). Si el investigador se muestra reacio, Crowley hace referencia al pacto de lealtad de la orden, y le reprende recordándole que no tiene ningún motivo para no asistir a un hermano en tan importante asunto. En algún punto de la conversación (posiblemente cuando resulte patente que el investigador tiene poco que decir) un insolente Arthur acusará al investigador de ocultar algo y lo amenazará para que dé más detalles. Crowley intentará relajar la cosa.

El investigador puede hacerle la misma pregunta a Arthur, quien dará cuanta menos información pueda acerca de su hermano o del asunto que les trae entre manos; afirmará ignorancia en cualquier caso. Si el investigador pregunta por un modo de mantener el contacto con Arthur, éste le dice que se aloja en casa de su hermano temporalmente, pudiendo encontrar la dirección en la tarjeta. Si se le pregunta a Crowley por su implicación, sencillamente dice que es amigo de los Northcote y que se ofreció a acompañar a Arthur, puesto que el asunto tiene que ver con la Aurora dorada.

La entrevista no va más allá de este punto, y la pareja se marchará en cuanto saque todo lo que puedan. Arthur teme que el mayor pueda haber contado al investigador algo en un encuentro previo o por correspondencia, y una vez satisfecho de que no ha sido así, se irá con Crowley.

Una visita a la dirección de Northcote (un apartamento en Londres localizado en la calle Camden en Primrose Hill) resulta infructuosa; el criado de Northcote, Daniels, está presente, pero no ha visto a su amo ni al hermano de éste desde la mañana anterior. Daniels lleva trabajando para Northcote unas pocas semanas y no puede ofrecer ninguna información de utilidad para tan confusa situación.

Es bastante posible que el investigador no siga con el tema, y que simplemente se encoja de hombros por tan extraña reunión. Ello no será un problema porque, de hecho, es lo que se espera. El siguiente acontecimiento asegurará que los investigadores se metan de lleno en el asunto.



Arthur y Randolph Northcote

La segunda cita

Esa noche, Randolph Northcote llega a casa del investigador horas después de su cita; de hecho, llega cerca de la una de la madrugada y haciendo ruido. Intenta meterse por la fuerza, preferiblemente por alguna puerta trasera abierta o por las ventanas del sótano. Si no es así, simplemente rompe una ventana de la planta baja con un palo y se mete en la casa.

Como saltará a la vista a la primera persona que lo vea, Randolph Northcote no está bien. De hecho, está muerto. Arthur le cortó el cuello y lo devolvió a la vida con el Grial, el poderoso artefacto imbuido con el poder vital de Sheela-na-gig. Quienes son revividos con el Grial son esencialmente cadáveres animados con recuerdos fragmentarios y algo de conciencia; también están atados a la persona que vertió sangre humana fresca del Grial entre sus labios. De este modo Northcote es ahora un siervo de Arturo, pero Arturo se fue a dormir y Northcote escapó de su control lo suficiente como para actuar libremente durante un tiempo (en otras palabras, obtuvo un buen resultado en la tirada de resistencia!). Al entrar en la casa del investigador, el harapiento y furioso Northcote (con la ropa llena de sangre) mira por todas partes buscando al investigador. Posee una gran fuerza para un hombre de su estatura, y presentará batalla a cualquier criado que se ponga en su camino. De una manera u otra, acabará dando con el investigador. Northcote puede colarse en su dormitorio, o ser reducido y retenido por los criados hasta que se le notifique al investigador la presencia del intruso. Debido a su obvia y horrible herida en la garganta, Northcote no puede hablar.

Northcote lleva un saco abultado, el cual entrega al investigador (o trata de hacérselo entender si es que está siendo retenido). Dentro del saco hay una serie de lienzos enrollados (una pintura) y un cáliz de oro bruñido de origen antiguo. Se trata del Grial de la leyenda artúrica, el cual es en realidad un objeto del culto a Sheela-na-gig/Shub-Niggurath. Nuevamente, consultese el recuadro cercano para más información sobre este artefacto.

La pintura muestra una escena bien ejecutada de una cámara de piedra de algún tipo. Unos enormes contrafuertes se alinean a lo largo de los muros, mientras que en primer plano puede verse un hombre alto y fornido frente a un pedestal bajo de piedra. El hombre es reconocible como Arthur Northcote, a quien el investigador conoció hace unas horas, vestido con ropas contemporáneas. El pedestal es una columna cilíndrica de piedra, de en torno a un metro de alto, delante del cual hay un desagradable relieve: una representación tradicional de Sheela-na-gig. La representación es la de una mujer demacrada con sus dedos abriendo su desproporcionada vagina, la cual le cuelga entre las piernas. El investigador (y cualquiera que vea la pintura) puede tirar Ciencias ocultas o Conocimientos/2 para reconocer a la deidad. Quienes pasen la tirada obtendrán la Ayuda Sheela nº 1, la cual resume lo que más o menos se sabe en relación a estos grabados.

Ayuda Sheela nº 1: Lo que sabes sobre Sheela-na-gig

Los peculiares grabados conocidos colectivamente como "Sheela-na-gig" están por toda Inglaterra, y suelen estar hechos sobre grandes piedras colocadas en los muros de los edificios. Mayormente aparecen sobre las puertas. De acuerdo con el folclore popular, estas "sheelas" traen buena suerte y protegen de los espíritus malvados, de ahí su posición en los umbrales (para prevenir que el mal entre). Aunque la imagen varía, la forma es más o menos siempre la misma: una mujer en cuclillas, normalmente demacrada y con las costillas marcadas, con las manos abriendo una vagina grotescamente grande que le cuelga entre las piernas. Por lo general sus ojos son grandes y redondos, así como su cabeza; suelen tener una expresión de desagrado en sus rostros. Todas están muy estilizadas, algunas hasta el punto de lo abstracto.

La mayoría de grabados que sobreviven hoy día de Sheela-na-gig datan de la Edad media, pero sus orígenes son desconocidos. Parecen estar relacionados con alguna diosa o espíritu de la fertilidad, pero no se puede estar seguro; esta figura fue más o menos adoptada por las iglesias cristianas en Bretaña en la Edad media, pero no cabe duda de que es de origen pagano, ya que no recuerda a nada que aparezca en la mitología cristiana. En los últimos años, la moralidad victoriana ha llevado a erradicar estos grabados allá donde estuvieran, para horror de anticuarios, historiadores y folcloristas. El folclore celta aplica el término "sheela" a las prostitutas de ciertas zonas, matronas y demás. Otra pieza del folclore celta sugiere que la vagina de la mujer posee un poder sobrenatural, y que una mujer podría erradicar el mal exponiendo sus genitales a la bestia. En algunos sitios se cree que tocar la vulva de Sheela-na-gig cuando se atraviesa un umbral trae buena suerte.



La pintura está firmada por Melinda Pryce. Escrito a lápiz en una esquina trasera aparece "El rey Arturo y su reina". Si el investigador tira de memoria, puede recordar que Melinda Pryce (del siglo XVI) estaba relacionada con la familia maldita de los Black del escenario en Beck Green. También podría recordar haber visto otras de sus pinturas, y que vivió hace cientos de años. Cómo en una pintura supuestamente tan antigua aparece el hombre que el investigador acaba de ver hace unas horas, es todo un dilema, y un análisis concienzudo dictamina que la pintura no es una falsificación; se trata de una obra auténtica. Además, los investigadores que visitasen la capilla de St. Michael en el corazón del bosque Oak podrían recordar haber visto el relieve de Sheela-na-gig en el arco de la entrada.

El aturdido Northcote es otro enigma. Ante la luz, la salvaje herida de su cuello salta a la vista. No se detectan

latidos; una vez que quede claro que este hombre está muerto y aun así se mueve, debería tirarse COR 1/1D8. Algun criado (si estuviese presente) podría perder la cabeza y montar un alboroto, llamando la atención de los vecinos, si es que se trata de un vecindario concurrido.

Interrogar al muerto es inútil. Northcote posee cierto grado de autoconservación, pero no puede comunicarse de ningún modo; la impresión ha sido demasiado grande. Se limitará a mirar al vacío, en un estado casi catatónico. No obstante, cuando el investigador se lleve a hacerle preguntas, ocurrirá algo. Arturo despertará, inquietado por las impresiones mentales que está recibiendo de su peón no muerto. Dándose cuenta de que Northcote está actuando por su cuenta, toma el control una vez más. De pronto, Northcote se hunde los pulgares en los ojos y se ciega a sí mismo; los presentes pierden 1/1D3 puntos de COR. (Si el investigador

Sobre Melinda Pryce

Melinda Pryce fue una pintora de finales del siglo XVI. Era la cuñada de Sir Edward Black. Pintaba retratos y paisajes como entretenimiento, y para los amigos aristócratas de los Black. Cuando el marido de Melinda falleció, ella se fue a vivir con los Black en la mansión Oakwood. A pesar de su aflicción, se dice que continuó pintando allí. Menos de un mes después de que Sir Edward Black sentenciase a Black Annie a la hoguera, Melinda y la mayor parte de la familia Black perecieron en el incendio que destruyó la mansión. Hoy día sobreviven unas pocas obras, valiosas más por su antigüedad que por su talento. Entre las más conocidas hay una serie basada en el Distrito de los lagos y otra artúrica.

El Grial

El Santo Grial de la leyenda existe, pero no como lo que la gente piensa que es. Este cáliz de oro es una reliquia del culto a Sheela-na-gig en Inglaterra en torno al siglo VI, pero bien pudiera haber sido fabricado mucho antes en otra tierra.

El Grial sana 5 puntos de vida por cada medio litro de sangre humana fresca que se beba de él. Este proceso consume 5 puntos de magia de los que tiene acumulado, y causa la pérdida de 1/1D4 puntos de COR a la persona que beba cada medio litro. El cáliz está "cargado" con la energía de los ritos a Sheela-na-gig mediante el hechizo Canalizar. Actualmente contiene 30 puntos de magia.

Las armas normales no pueden dañarlo. A discreción del Guardián, las armas mágicas o los hechizos sí podrían dañar o romper este artefacto (asúmase que tiene 10 puntos de armadura). De igual modo, los investigadores siempre pueden tirarlo al Támesis o llevárselo a Katmandú si así lo desean. Si toman una decisión drástica, el resultado queda en manos del Guardián. Nada en este escenario requiere que los investigadores posean el Grial, así que si encuentra la forma de desembarazarse de él, ello no les supondrá una desventaja. Por otro lado, por razones dramáticas y narrativas, podría hacerse reaparecer misteriosamente, preferiblemente en manos de Marilyn Constantine o Arturo.

Si esta copa fue o no de la que Cristo bebió durante la última cena, es algo irrelevante para este escenario, pero se anima al Guardián a tener sus propias conclusiones.

ESCLAVO DEL GRIAL: Vertiendo sangre en un cadáver, el Grial puede llegar a devolver la vida, aunque con unas terribles penalizaciones. Quien sea revivido de este modo verá reducidas a la mitad las características INT, DES, EDU y POD (así como Idea, Conocimientos y Suerte). Todas las habilidades también se reducen a la mitad, y el resucitado sufre la pérdida de 1D6/1D20 puntos de COR. Por lo demás, es una persona normal con conciencia y memoria. Si muere y vuelve a ser resucitada, sufre una segunda reducción de sus características y habilidades. Si esto se repite demasiadas veces, el infortunado zombi se vuelve nada más que un vegetal.

El usuario del Grial que devuelva a la vida a un cadáver tiene una siniestra opción: si lo desea, puede controlar mentalmente al resucitado. Este control no es tan completo como el que se ejerce sobre un zombi tradicional. El control ha de ser constante. Mientras el controlador esté despierto y consciente, el esclavo continuará llevando a cabo su última orden o, si no tiene ninguna, simplemente esperará que se le dé una. Por el contrario, cuando el controlador esté dormido o inconsciente, el esclavo puede hacer una tirada de resistencia, enfrentando su POD al del controlador. Si tiene éxito, podrá actuar libremente hasta que el controlador despierte y le dé una nueva orden; esta orden pone fin automáticamente a la libre voluntad del zombi.

Si el controlador muere o entra en coma, el esclavo, a discreción del Guardián, puede tirar POD contra POD/2 del controlador en la Tabla de resistencia. Si tiene éxito, escapará del control de una vez por todas. Si no, morirá, por su propio bien, a menos que pueda ser devuelto a la vida de alguna otra forma. Nótese que el usuario del Grial no tiene por qué ejercer esta opción de control cuando resucita un cuerpo. Aquellos resucitados a los que el usuario no quiera controlar no podrán ser controlados por éste posteriormente, y no mueren con él.

El número máximo de cadáveres que un usuario del Grial puede controlar es igual a su POD. Si se destruye a un no muerto así controlado, dejará de contar para dicho límite. El usuario puede resucitar cualquier número de muertos, pero no controlarlos.

CANALIZAR: Este hechizo cuesta 1 punto de COR y permite al realizador canalizar los puntos de magia de una línea ley u otra fuente de energía mágica a cualquier hechizo. Cuando se recurre a una línea ley, el hechizo solamente puede ser ejecutado durante ciertos eventos astronómicos especiales (equinoccios de primavera y otoño, solsticios de verano e invierno y eclipses lunares y solares), pues limita en buena medida su poder. Una línea ley es un flujo mágico de energía ligado a la Tierra, el cual contiene 1D10 puntos de magia en cualquier momento dado, y estos puntos se ven duplicados o triplicados durante los mencionados acontecimientos astronómicos. En un nexo (donde dos o más líneas ley se cruzan) cada línea puede ser utilizada. Una vez drenados los puntos, a las líneas les lleva 24 hora recargarse. El Guardián puede permitir que la mitad de los puntos de una línea ley estén disponibles durante las noches de luna llena o luna nueva. Este no es un hechizo que pueda encontrarse en libros o textos. Suele ser transmitido vía oral o ser obtenido de otras entidades sobrenaturales.

En este escenario, tanto Arturo como Marilyn Constantine usan este hechizo para canalizar la energía mágica generada durante ciertos rituales a Sheela-na-gig y el Grial, otorgándoles el poder necesario para poder utilizar sus capacidades mágicas; empleado de este modo, el hechizo no tiene otra restricción que la de la frecuencia de la celebración de los ritos a Sheela-na-gig. Estos ritos suelen celebrarse una vez al mes y producen 1D6+3 puntos de magia de energía aprovechable y canalizable. En esta aventura no aparece este hechizo escrito en ninguna parte, pero Marilyn Constantine podría enseñárselo a los investigadores.

Las líneas ley son comúnmente conocidas en la era victoriana o al menos no por ese nombre (el término "ley" fue introducido en los años veinte por un excéntrico arqueólogo novel llamado Alfred Watkins en su libro *The Old Straight Track*, quien también fue el responsable de introducir el concepto de estas líneas de energía en la cultura popular). Es muy poco probable que los investigadores puedan darle un uso a este conocimiento, incluso a pesar de su relación con la Aurora dorada, pero si pretenden hacerse con el Grial y usar sus poderes tras los eventos del escenario, podrían sacar provecho a las líneas ley (más bien conocidas como "líneas de energía terrenales").

ató al desgraciado zombi, Northcote tratará de zafarse de sus ataduras y hundirse los ojos cuando esté libre). Después empezará a comerse los dedos (otra tirada de COR 1/1D3). Arturo quiere asegurarse de que su "hermano" no puede hablar ni escribir. Si se le detiene, o justo tras comerse los dedos, Arturo libera a Randolph para que parezca ser nada más que un cadáver.

De un modo u otro, para cuando la policía aparezca Randolph no será nada más que un cadáver inmóvil. Los agentes no deberían tener la oportunidad de verlo aparentemente vivo. Si Randolph fue exitosamente retenido, tratará de reventarse los ojos y comerse los dedos una vez esté en el depósito ("¡Qué horror! ¡Un maníaco ha profanado el cadáver!"). Suceda lo que suceda, tratará de escapar la próxima vez que Arturo duerma, a discreción del Guardián (se puede realizar o ignorar la tirada de resistencia contra el Grial), pero para simplificar las cosas posiblemente sea mejor que a partir de este punto se trate de un cadáver más, para no meter demasiado a las autoridades en la trama.

Tratando con la policía

El investigador que recibió la visita de Randolph Northcote tiene un problema: hay un cadáver en su casa. A menos que el desafortunado personaje sea un paranoico (o tenga experiencia), llamar a la policía será la acción más correcta. El investigador ha de pensar en su versión de los hechos cuidadosamente. Para la policía, da la impresión de que este ciudadano tiene el cadáver de un hombre que lleva muerto alrededor de un día. No aceptará que irrumpió en la casa (lleva muerto más tiempo), pero el testimonio corroborador de los criados le pondrá en un dilema. Es posible que el investigador sepa cómo manejar la situación, aunque lo suyo es que llame al resto del grupo por la mañana.

En el peor de los casos, la policía asumirá que el investigador está implicado de alguna forma y le sugerirá no abandonar Londres. A menos que diga o haga algo realmente estúpido, la policía no lo arrestará. No obstante, lo interrogarán posteriormente. Resulta sensato intentar implicar a Arthur Northcote, pero la policía no le encontrará. La policía puede dar con Crowley si el investigador menciona su visita; Crowley contará lo poco que sabe y no será considerado sospechoso, aunque no mencionará a la Aurora dorada en ningún momento.

Para el informe, la mejor historia que un investigador puede dar sería que alguien más entró en la casa arrastrando el cuerpo y lo dejó allí mientras huía. Es extraño, pero cosas más raras han pasado. Si el investigador vive cerca de un cementerio, tal vez sea el culpable un grupo de ladrones de cuerpos?

El Guardián debería tener una cosa en mente. Arriba se asume que el investigador es un ciudadano acomodado o de clase alta. Si es de clase obrera, posiblemente acabe siendo arrestado por la policía por ser sospechoso de homicidio,

siendo el trato menos amable. Si esto ocurre, el investigador podría acabar contactando con el resto del grupo en un intento por limpiar su nombre.

Los planes de Arturo

Es la mañana del martes, 18 de abril. Mañana Arturo debe salir para Beck Green y pasar allí tres días en la cripta de la capilla de St. Michael y recuperar energías. Antes de eso, tiene como objetivo averiguar algo más acerca del investigador y sus amigos, y recuperar el Grial si le es posible. Una vez se ha hecho una idea (sabe los nombres de aquellos que visitaron a Northcote en Beck Green), empleará un hechizo para que sean atormentados y tal vez matados por Parásitos astrales. Esto pondrá a los investigadores en grave peligro, ya que el hechizo implica el asesinato de varias prostitutas en Whitechapel. Arturo espera que estos actos levanten la histeria relacionada con Jack el destripador y que la policía se interese por las actividades de los investigadores, limitando de este modo su capacidad de actuación, así como exponiendo su afiliación a la Aurora dorada al público.

El domingo, Arturo llevará a cabo su sangriento ataque contra la iglesia de St. Paul. Ya ha dado las órdenes pertinentes a sus siervos no muertos, por lo que, aunque él no esté presente, el plan seguirá en marcha (aunque no si muere antes).

En los próximos días, los esfuerzos de los investigadores les llevarán a aprender más acerca de la historia de Arturo y Northcote, harán una visita a El convento y tendrán que ir a ver al joven Crowley, quien sabe algo de lo que está sucediendo y que fingirá saber más. Es muy posible que se produzca una contienda contra los no muertos en la cripta de St. Paul, así como otra contra Arturo en el maldito bosque Oak. Si los investigadores no se muestran prestos y seguros, la perspectiva será un encuentro en St. Paul con explosivos resultados.

Comienza la investigación

La mañana siguiente tras la intrusión de Northcote, el investigador y sus compañeros pueden reunirse y discutir la situación que tienen ante sí. Algunos pudieran sospechar que Black Annie ha resucitado, dado que la última vez que vieron a Northcote fue durante la investigación en Beck Green. La pintura de Melinda Pryce (es de esperar que el investigador no se la entregase a la policía, aunque no es vital) es una extraña pista, pues posiblemente fuera una pintura de Pryce la que ayudase a los investigadores a encontrar la capilla de St. Michael en el corazón del bosque Oak durante la investigación sobre Black Annie.

Si los investigadores empiezan a discutir acerca de las obras de Pryce, se puede sugerir una tirada de Idea para recordarles la pintura hallada en las ruinas de la mansión de la familia Black (asumiendo que la vieron). Se trata de la

ilustración de las tapas de este libro, y la parte en la que aparece un muerto siendo resucitado con un Grial debería encender todas las alarmas. Tal vez, el cáliz que tienen sea el verdadero, y tal vez haya devuelto a la vida a Northcote. Si los investigadores se hacen estas preguntas, estarán en la senda correcta.

Si ningún investigador sabe el significado de los grabados de Sheela-na-gig, uno de los cuales aparece en la pintura, una tirada de Ciencias ocultas o de Conocimientos/2 servirá (véase la Ayuda Sheela nº 1). Echar un vistazo por el Museo británico tomará buena parte del día (entre 4 y 6 horas), siendo necesaria una tirada de Buscar libros; por otra parte, hablar con un anticuario o un aficionado a la historia celta también obtendrá los mismos resultados en la mitad de tiempo. Independientemente del método, la Ayuda Sheela nº 1 representa el resultado.

Examinar el Grial es muy recomendable. No tiene ninguna traza o inscripción. Si un investigador (o un erudito al que consulten) tira Historia o Arqueología, puede llegar a la conclusión de que el cáliz tiene más de mil años, y que posiblemente sea de origen bretón. Usar Visión espiritual no sirve de nada; el Grial no posee relación alguna con lo astral. Como se explica en el cuadro referente al Grial, sus efectos

derivan del consumo de sangre humana; a menos que los investigadores tonteen con esa cualidad, el Grial no les sirve para gran cosa.

Investigar a los hermanos Northcote puede ser un poco complicado. La vivienda habitual de Randolph Northcote sigue siendo la casa en Beck Green, pero tiene un apartamento en Londres. Su criado, Daniels, puede informar a los investigadores (y la policía también) de que Northcote y su hermano raramente recibían visitas, y pasaban la mayor parte del tiempo leyendo y conversando. Daniels (contratado hace unos meses) no conocía a ninguno de los dos demasiado bien, y nunca ha estado en la casa de Beck Green, aunque sabe de su existencia. Siguiendo canales oficiales, no hay nada que indique que Arthur Northcote exista; si se puede contactar de alguna manera con los familiares de Northcote, dirán que éste no tiene ningún hermano. Los investigadores no podrán averiguar quién fue el anterior criado de Northcote, aunque no cabe duda de que tuvo uno. Si persisten podría permitírseles dar con dicho individuo, el cual puede proporcionar observaciones irrelevantes acerca de los hermanos Northcote.

Daniels puede dar la siguiente información a los investigadores y a la policía: cree que Arthur se disponía a



El Grial según la mitología cristiana

viajar a alguna parte, porque le pidió que le preparase las maletas la tarde antes de la muerte de Randolph Northcote. No tiene ni idea de a dónde planeaba ir; en realidad, Arthur planeaba abandonar el apartamento porque sabía que estaría matando a su "hermano" antes de que acabase el día. No obstante, si se le pregunta a Daniels por los lugares a los que Arthur pudiera haber ido, el criado declarará que los hermanos Northcote solían viajar por Gran Bretaña y el continente, pero al único sitio al que iban más a menudo era a Hunting Lodge, en Beck Green, el cual es la vivienda habitual de Randolph y donde guarda la mayoría de sus pertenencias.

Apartamento de Northcote

Es poco probable que los investigadores obtengan un permiso para echar un vistazo al apartamento de Northcote. Daniels se lo permitirá a la policía, y ésta no querrá a nadie husmeando en un caso de asesinato por la casa. Sin embargo, Daniels no lleva tanto tiempo trabajando para los hermanos Northcote y tampoco se trata del más honrado de los criados; aceptará un soborno para permitir la entrada al apartamento (1£ será suficiente). Aparte de sobornar a Daniels, existe la posibilidad de meterse subrepticiamente. De una forma u otra, si consiguen entrar posiblemente queden desconcertados por lo que allí encuentren.

El apartamento está formado por siete habitaciones: una sala de estar, una cocina, un comedor, dos dormitorios, un baño y un estudio. Daniels llega cada día en torno a las siete de la mañana (salvo que esté haciendo un recado) y se queda hasta las siete de la tarde. La mayor parte de las habitaciones no contiene nada especial. La agenda de Randolph (mencionada por Arthur en su conversación con los investigadores) no está por ningún lado. El estudio está un poco desordenado, con libros y documentos por todas partes. Las estanterías están medio vacías, pues los libros que faltan están apilados en el suelo, en la mesa o en otros sitios. Quien pase unos cuantos minutos estudiando los títulos debería llegar a la siguiente conclusión: no se trata del tipo de biblioteca que alguien mantendría como de interés general. Los títulos se dividen en varios grupos: gramática inglesa y otras obras sobre el idioma, historia mundial, historia británica, obras sobre tecnología y ciencia modernas, y varios textos clásicos sobre ocultismo sin relación con los Mitos (incluyendo muchos panfletos de la Aurora dorada, aunque todos tienen al menos seis años de antigüedad). Todos están muy manoseados y, en muchos casos, desgastados: algunas páginas están medio sueltas, muchos tienen notas garabateadas, y otros están sencillamente rotos. De una pared cuelga una pizarra, la cual parece estar fuera de lugar; no tiene nada, pero se ve que ha sido usada. Los garabatos de los libros son simplemente notas relacionadas con el texto, nada más.

El dormitorio de Arthur Northcote está desarreglado; no quiere que Daniels entre salvo para cambiar las sábanas. Hay pilas y pilas de revistas y periódicos por todo el suelo. Un vistazo rápido demuestra que la mayoría son de unos meses

atrás, pero hay algunos más antiguos. En la mesita de noche hay uno relacionado con la catedral de St. Paul.

El dormitorio de Randolph Northcote carece de pistas, excepto una bastante obvia: ha sido registrado. Arthur buscó documentos que pudiesen incriminarle y se deshizo de los que encontró (incluyendo la agenda y el diario de Northcote, así como cartas relacionadas con el estudio de ambos). Todos estos documentos fueron destruidos. Si los investigadores pueden consultar a Daniels, éste les informará de que el dormitorio de Randolph estaba limpio y ordenado antes de su muerte, y que no le cabe duda de que alguien lo ha registrado y se ha llevado cosas.

Visitando a Crowley

Es muy probable que los investigadores contacten con el joven Aleister Crowley para preguntarle por su relación con los Northcote. Pueden localizarle en el piso que comparte con otro miembro de la orden, Alan Bennett, en el nº 67 de la calle Crescent; ambos estarán presentes cuando los investigadores lleguen, pero Bennett se excusará y permanecerá ajeno a la conversación. No sabe nada acerca de la situación.

Aleister Crowley es un joven reservado y astuto, siempre buscando a quienes pudieran poseer verdadero conocimiento sobre lo esotérico o lo sobrenatural. El modo en el que hable con los investigadores dependerá de la reputación que tengan dentro de la Aurora dorada. Si son aliados declarados de Yeats, posiblemente adopte un tono ligeramente desdénoso y no dudará en hacer algún comentario acerca de "ese escritorzuelo de Yeats" y cosas así (Crowley consideraba a Yeats su rival literario y mágico). Sin embargo, si los encuentros de los investigadores con lo sobrenatural están en boca de todos, Crowley los tratará con deferencia y les preguntará por sus hazañas con gran interés, independientemente de sus alianzas.

Políticas aparte, los investigadores pueden preguntar a Crowley por Northcote sin que éste tenga motivos para dar evasivas. Conoce tanto a Randolph como a Arthur Northcote, a través de una amistad mutua (Mariyn Constantine) de quien no dará el nombre... al menos al principio. Cree que los hermanos eran estudiosos de lo esotérico, siendo Arthur más aventajado que su hermano en dicho campo. Considera a Randolph Northcote más bien un viejo metomentodo y le presta poca atención, pero sospecha que Arthur es un mago de gran potencial.

Crowley sabrá del fallecimiento de Northcote sólo si los investigadores le dieron su nombre a la policía (siendo interrogado en consecuencia); de lo contrario, se mostrará sorprendido e intrigado al enterarse de ello. Todo lo que puede contar es que Arthur apareció en su piso pidiéndole que lo acompañase a visitar al investigador. Le dijo que su hermano había desaparecido y que sospechaba de un complot mágico. Confiesa que lo acompañó porque creyó que su afiliación a la Aurora dorada serviría para soltar la lengua del

investigador. Si fue interrogado por la policía, dirá a los investigadores que no ha revelado nada de la orden, y les aconseja hacer lo mismo dentro de lo posible, pues la policía sospecharía de una trama ocultista.

El objetivo de Crowley aquí es bastante simple: saber. Querrá enterarse de todo cuanto pueda acerca de la muerte de Randolph, y especialmente del interés de los investigadores por el difunto y su hermano. Para tal fin, está dispuesto a compartir la información de la que dispone: la existencia de El convento, Marilyn Constantine (la "amistad mutua") y la presencia continuada de los hermanos allí.

Lo que puede contar a los investigadores sobre estas cosas es realmente muy poco. Conoció a los Northcote a través de una mujer llamada Marilyn Constantine, quien dirige un burdel en el Soho llamado El convento, y es una ocultista de no poca capacidad. Insinúa que sus prácticas mágicas son de lo más inadecuadas; él sabe que la Aurora dorada rechaza de plano la magia sexual, y disfrutará insinuando que eso es exactamente en lo que él se ha visto enredado. Afirma haber visitado frecuentemente El convento para averiguar algo más sobre Constantine, y que allí fue donde conoció a los Northcote. Arthur, dice, pasaba más por allí que Randolph, y de hecho mantiene una habitación alquilada. Sospecha que Arthur estaba muy metido en los rituales mágicos, pero no tiene ni idea de qué tipo ni para qué.

Eso es cuanto tiene que decir. Puede darles la dirección de El convento, pero no llevarles allí; ya tiene planes para esta noche. A pesar de esta escasez de información, intentará averiguar más de los investigadores a cambio de más datos que supuestamente adquirirá en pocos días. Nunca cumplirá su promesa, ya que Crowley no logrará descubrir nada de Marilyn Constantine ni podrá localizar a Arthur. Pero ello no le impedirá intentar sacar información al grupo.

Aquí concluye más o menos la participación de Crowley en el escenario, aunque el Guardián es libre de dejarlo molestando a los investigadores para que le pongan al día de sus pesquisas cuando la cosa vaya lenta, prometiéndoles siempre a cambio información que nunca da. Crowley siempre debería dar la sensación de saber más de lo que dice, aunque no sea así; en este momento de su vida no es más que un fraude en lo que a saber esotérico se refiere. Puede ser utilizado para frustrar a jugadores demasiado entusiastas que posiblemente asuman que el notorio Crowley tiene mucho que ver con lo que está pasando. Ese es exactamente el tipo de impresión que da, e intentará aprovechar la oportunidad.

Se desaconseja al Guardián hacer que Crowley colabore con los investigadores con una presencia constante. En concreto, no deberían aliarse con él, puesto que no puede participar en las visitas a las criptas que hay bajo St. Paul ni acudir al bosque Oak. Meterlo en una situación violenta donde podría acabar muerto no es aconsejable desde el punto de vista histórico y narrativo. En cambio, úsese como un personaje menor que añade una mayor realidad y atmósfera a

la interpretación, pero no se hace de él el Watson de los investigadores ni viceversa.

Visitando El convento (martes)

Como se ha mencionado antes y se describe en detalle en la siguiente sección, Arturo comete varios asesinatos el martes noche para convocar a unos cuantos Parásitos astrales (los conoce con un nombre diferente) para amenazar a los investigadores. Cuando Marilyn Constantine se entere de estos asesinatos cambiará su actitud hacia Arturo, haciendo que una visita de los investigadores sea de gran importancia. En las dos secciones siguientes, *Los horribles crímenes* y *El regreso del destripador*, se detallan los homicidios y sus consecuencias; a continuación, *Visitando El convento (miércoles)* explica cómo Marilyn Constantine reaccionará tras los crímenes cometidos por Arturo. Esta sección describe cómo reaccionará ella ante los investigadores si van a verla antes de que los asesinatos se produzcan.

Constantine no tendrá ni idea de quiénes son los investigadores ni de por qué están allí. Tendrán que explicar sus intenciones cuando el portero los reciba; pasados un minuto o dos, serán conducidos hasta un salón donde Constantine les recibirá y preguntará qué les trae por allí.

En este punto de la historia, Constantine se mostrará reservada y revelará muy poca cosa. Niega conocer a los hermanos Northcote cuando se le pregunta la primera vez, y negará cualquier conocimiento acerca de los incidentes por los que los investigadores preguntan. Se dará cuenta enseguida de que poseen intereses y poderes esotéricos, y podría suponer (a discreción del Guardián) que son miembros de la Aurora dorada basándose en lo que Randolph Northcote le contó acerca de su relación con el grupo y su propio conocimiento de la orden (el cual es considerable, aunque no sea miembro). Se pueden permitir tiradas de Psicología para darse cuenta de que miente. Si se le acusa de ello, simplemente dirá que tiene muchos clientes y socios clandestinos y no revelará nada que pueda perjudicarles. Esto puede ser considerado como una confirmación táctica de que ella conoce a los Northcote y que los está protegiendo.

Si los investigadores le dicen que Randolph está muerto, y que creen que Arthur es el responsable, su actitud cambia un poco. Se mostrará sorprendida al enterarse de ello, ya que Randolph Northcote le confió sus dudas en un intento (infructuoso) por obtener su cooperación a la hora de detener a Arturo. Sabe que Arthur es despiadado, y que sea sospechoso del asesinato de Randolph no le sorprenderá demasiado. Por otro lado, la noticia del asesinato no la complacerá del todo, y sospechará que Arthur también tratará de actuar contra ella. Dado su conocimiento sobre el tema y estas sospechas, admitirá que sí, que conoce a los Northcote y que suelen visitar su establecimiento. Explicará que son mayormente socios y no clientes del establecimiento, y que todos comparten el mismo interés en cuestiones esotéricas. No

El convento

El convento se encuentra en el Soho, una zona en la que viven numerosas familias inmigrantes, pero también conocida por su amplia cantidad de salas de variedades y teatros. Durante esta época hay miles de burdeles en Londres, y El convento es uno de los mejores. Se sitúa en un edificio de ladrillo sin ventanas de tres plantas de alto, con una entrada delantera y otra trasera; la segunda se utiliza para el reparto y como salida de emergencia ocasional. Fue construido hace doscientos años y era un convento de verdad, pasando a ser de propiedad privada a finales del siglo XVIII. Marilyn Constantine adquirió la propiedad en 1887, y ha estado a cargo del burdel desde entonces. Encima de la puerta hay un pequeño relieve de Sheela-na-gig, el cual data de la construcción original del convento.

Cualquiera puede entrar, exceptuando niños e indeseables. Se admiten clientes desde las 6 de la tarde hasta las 4 de la madrugada, todas las noches de la semana, aunque los investigadores pueden concertar una cita con Marilyn Constantine (solamente para hablar) la tarde que deseen. No es necesaria ninguna recomendación o santo y seña especial, pero existe una cuota de entrada de 10 chelines (media libra). El precio de la entrada incluye un puro y una bebida a elección del cliente. Hay más bebida y comida a los precios estándar, y el precio de cada chica depende de la generosidad del caballero; lo mínimo es unos cuantos chelines, siendo lo habitual entre 10 chelines y 1£. Si un caballero, por ejemplo, decide tomar algo con una muchacha de compañía, tendrá que pagar por todo lo que consuman ambos al precio normal. Extender la velada durante toda la noche podría costar entre 2 y 4£; un cliente tacaño podría pasar el rato por menos de 1£, incluyendo la entrada. Los precios son un poco elevados (sobre todo la entrada), pero a Marilyn Constantine le gusta mantener alejados a los sinvergüenzas del barrio; si puedes permitirte gastar 10 chelines nada más que en cruzar el umbral, posiblemente puedas gastarte mucho más una vez estés dentro. Para los clientes habituales existen cuotas anuales de entrada, aunque esta oferta es muy rara y generalmente se ofrece solo a aquellos que, aparte de gastarse allí el dinero, pueden ejercer cierta influencia y protección en la policía. Como consecuencia de que haya clientes de este talante y no de otro, El convento no ha sufrido ninguna redada o inspección por parte de Scotland Yard.

El interior

El interior de El convento es bastante elegante, en contraste con el lúgubre exterior. Debido al hecho de que el edificio carece de ventanas (una peculiaridad en la que insistió el excéntrico fundador del convento), hay varias lámparas a aceite ardiendo día y noche. Numerosos candelabros decoran las paredes, dispuestos en hornacinas con cerillas a mano. El edificio está sorprendentemente bien ventilado mediante chimeneas y respiraderos, aunque contiene algo de humo. El incienso arde durante todo el día, aportando al lugar una fragancia dulce y empalagosa.

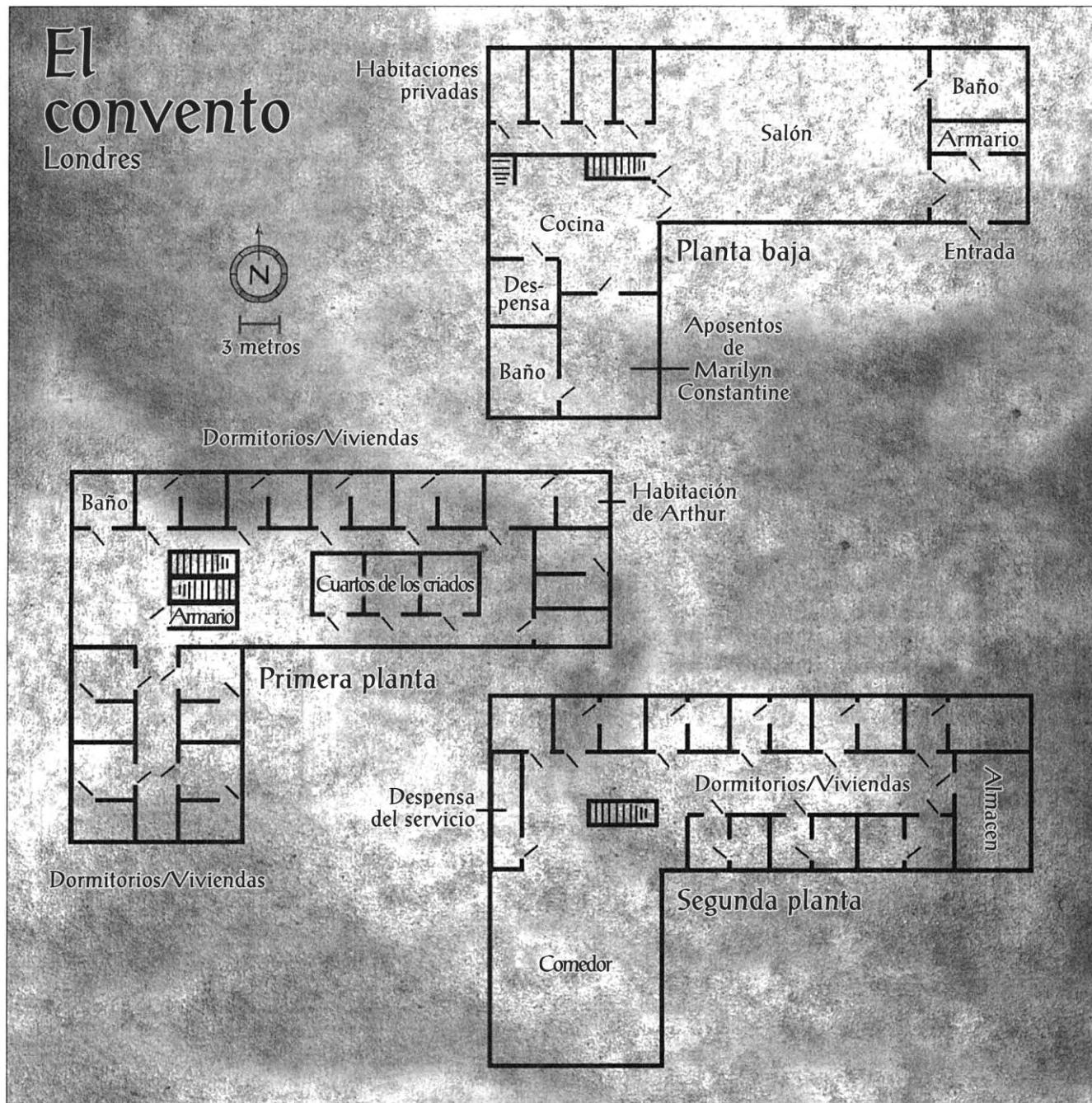
La entrada principal de la **planta baja** se abre a una pequeña entrada con un guardarropa en un lado, y ésta se abre (una vez se pasa el portero) a un amplio salón. En el salón hay una barra, detrás de la cual hay una cocina que sirve comida y aperitivos. Hay varias mesas donde comer, beber o hablar, así como sofás y cojines más cómodos. Cuatro habitaciones separadas del salón sirven como lugar de reunión o encuentros previos al dormitorio, para aquellos que no desean ser vistos. Los aposentos de Marilyn Constantine forman el resto de la planta baja.

La **primera y segunda plantas** son, obviamente, todo dormitorios. No son simplemente para encuentros íntimos; cada uno pertenece a la señorita que trabaja aquí, así que en ellos guardan sus efectos personales y demás. Los criados (que viven en la primera planta) pueden ser llamados tirando de un cordel atado a una campanita desde cualquier cámara, para que traigan comida, bebida o realicen cualquier otra función.

La **segunda planta** también contiene un amplio comedor el cual Marilyn Constantine usa una vez en semana (los domingos por la mañana) para servir un almuerzo a sus empleados; ocasionalmente invita a cenar a sus mejores clientes.

El **sótano** sirve de almacén para la ropa de cama, pero también como bodega. Aparte de la parte destinada al almacenaje, hay una parte secreta camuflada mediante cajas y que puede ser descubierta fácilmente. Se trata de un pequeño templo dedicado a Sheela-na-gig, en el cual hay un grabado de grandes proporciones de la diosa así como otros elementos empleados en las ceremonias celebradas por Constantine. Aquí es donde se guardará el Grial cuando Arturo no lo tenga (actualmente no está porque, presumiblemente, lo tienen los investigadores).

Las tres plantas están decoradas con colores rojo y dorado, comúnmente relacionados con casas de dudosa reputación. Todas las paredes y suelos son de piedra, las cortinas y las alfombras son gruesas para combatir contra el frío y la humedad. Al final de cada sala hay una chimenea grande, las cuales dividen en dos la primera y segunda plantas, así como en la cocina y en el salón de la planta baja. Cada dormitorio cuenta con una pequeña estufa a carbón para caldearlo cuando sea necesario; unos tubos de metal canalizan el humo al exterior saliendo por el techo.



ha visto a Arthur desde la tarde del domingo, cuando vino a llevarse unas cosas que se había dejado. Negará que tenga una habitación alquilada aquí en El convento, a pesar de ser un habitual.

Confesada la información de arriba, les preguntará abiertamente si son miembros de la Aurora dorada. Confiesa que Randolph le dijo que planeaba contactar con unos miembros de dicha orden (a la cual él mismo perteneció

durante un breve periodo de tiempo años atrás) sobre una cuestión de carácter privado. No dirá nada acerca de los misteriosos planes de Arthur relacionados con St. Paul.

Si se le pregunta por Sheela-na-gig, a Constantine se le soltará la lengua un poco y aprovechará esta oportunidad para demostrar su mayor conocimiento. Puede revelarles toda la información contenida en la Ayuda Sheela nº 1, y añadirá que incluso en esta era de iluminación hay quien continúa

adorándola; admite ser una de esas personas. También confesará que tanto Arthur como Randolph sabían de Sheela-na-gig y que tenían cierto interés en la diosa.

El resto de la entrevista depende de los jugadores. En este momento, Constantine no traicionará del todo a Arturo. No revelará nada de sus planes inmediatos, pero admitirá que se trata de un hombre despiadado y peligroso. Dentro de estos límites, sin embargo, responderá a las preguntas que pueda. En su mente, colocar unos cuantos obstáculos en el camino de Arthur (es decir, los investigadores) es lo justo por haber matado a su "hermano". Se niega en rotundo a hablar con la policía bajo ninguna circunstancia, y lo negará todo si los investigadores traen a la policía hasta su puerta. Tiene suficientes contactos en los altos cargos de la policía como para que los investigadores puedan organizar una redada, a menos que éstos tengan mejores contactos que ella o puedan mostrar pruebas convincentes.

Una vez que los investigadores dispongan de toda la información que Marilyn estaba dispuesta a darles, ella pondrá fin a la entrevista y se marchará diciendo que tiene asuntos que atender. Los invita a volver a visitarla en calidad de clientes, deseándoles que tengan éxito en su empresa. Dicho esto, los acompaña hasta la puerta y de nuevo a las calles de Londres.

Téngase en cuenta que es muy posible que los investigadores no descubran la existencia de El convento o que no vayan allí hasta el sábado o más tarde; el encuentro de arriba pudiera no producirse y por ello no es de vital importancia.

Los horribles crímenes

El martes por la noche, mientras los investigadores andan enfrascados en algún asunto, Arturo tiene su propia misión.

Quiere detener a los investigadores antes de que se acerquen demasiado a la verdad y puedan poner fin a sus planes. Para ello, realizará un espantoso ritual en las calles de Whitechapel.

Este ritual, una variante más sangrienta del hechizo C/A a un Parásito astral, requiere un sacrificio humano por cada parásito a convocar y atar. Arturo conoce este ritual bajo el nombre "llamada de la sangre" y cree equivocadamente que los Parásitos astrales son servidores de Sheela-na-gig. A última hora de la noche, se encamina hacia Whitechapel y allí asesina a varias prostitutas, una por investigador a quien conozca. Las mata con una daga, destripándolas tras habérselas llevado a un lugar más reservado. Mientras agonizan, Arturo mete a cada una en la boca un trozo de papel con el nombre del investigador escrito, a la vez que entona varias palabras a Sheela-na-gig. El ritual dura nada más que unos momentos, y sirve tanto para convocar como para enviar a un Parásito astral tras el investigador cuyo nombre aparece en el papel. Hecho esto, Arturo completa el ritual y camina unas cuantas manzanas en busca de su siguiente víctima. Una vez que ha matado a las que necesita, regresa a El convento.

(En El convento Arturo tiene una sorpresa esperándole. Como se discutió en *Visitando el convento (miércoles)*, Marilyn Constantine sabe que ha cometido los crímenes y no está precisamente contenta. Cuando Arturo llega tras haber cometido los crímenes, ella lo echa de allí y le dice que no vuelva nunca más. Se produce una acalorada discusión a continuación, que acaba con Arturo marchándose de El convento y alquilando una habitación en el hotel La estación, justo enfrente de la estación de ferrocarril de St. Pancras. No le dice a Constantine a dónde va. Ella se queda todas sus pertenencias, diciéndole que no se las devolverá a menos que le entregue el Grial -el cual, por supuesto, no tiene-. Su tren a Helmsdon sale el miércoles a mediodía, por lo que se quedará en el hotel hasta entonces).

Parásitos astrales, depredadores invisibles

INT 9 POD 12 P.V. 12

Movimiento: 15.

Ataques: Absorción de 1D3 puntos de CON cada 4-8 horas (a discreción del Guardián) de una víctima en el mundo real si ésta falla la tirada de resistencia enfrentando su CON al POD del parásito. La víctima se va volviendo más débil, y al llegar a 3 puntos de CON queda incapacitada y con fiebre.

Armadura: Solamente pueden ser dañados mediante hechizos o un combate astral.

Pérdida de COR: 1/1D6, aunque solo estando visibles en el plano astral o mediante la habilidad Visión espiritual.

Notas: Los Parásitos astrales invocados por Arturo y con la misión de atacar a los investigadores adquieren la forma de una nube de tentáculos, muy parecidos a una planta rodadora, que palpita con unos colores extraños y con tenues destellos de luz (aunque no son visibles desde el mundo real sin ciertas habilidades). Siempre andarán rondando al investigador que tengan que atacar, haciéndolo así hasta que el investigador perezca o el parásito sea matado o expulsado de algún modo.

Mediante el uso de un talismán de expulsión se puede derrotar a esta amenaza, pero también entrando al plano astral y derrotando al parásito en combate. Si hay varios parásitos cuando uno está luchando (si todos los investigadores están juntos, por ejemplo) no se ayudarán entre sí; están atados y solamente atacarán a sus objetivos.

Marilyn Constantine es un PNJ que puede poner fin a la amenaza de los parásitos; Alan Bennett o cualquier otro miembro de la orden interna también puede servir. Para más detalles sobre lo que pudiera ocurrir consultese *Visitando el convento (miércoles)*.



No todos los investigadores deberían ser víctimas de Arturo. Solamente sabe los nombres de aquellos que conocieron a Northcote en Beck Green hace algunos años, porque los vio en su diario, e ignora los nombres del resto de miembros del grupo. Si este círculo encierra a todos los investigadores, supóngase que Arturo desconoce el nombre de alguno de ellos; asúmase que Northcote no recordaba todos sus nombres, de modo que Arturo tampoco los sabe. Es importante que uno o más investigadores no sean víctima del asalto de Arturo durante este ataque ritual, para que puedan escapar de la investigación policial y así seguir con lo suyo.

Aquellos investigadores que sean objetivo del ataque de Arturo, no lo tendrán nada fácil. Durante la noche, posiblemente cuando estén durmiendo, se enfrentarán a varios intentos por absorberles su energía vital por un parásito adherido desde el plano astral. Este enfrentamiento no despertará a los investigadores, pero por la mañana se levantarán algo débiles e indispuestos. La sensación se incrementará con el paso de las horas (como se explica en el recuadro) si el ataque continúa.

Los homicidios son descubiertos en torno a las 4 de la mañana del miércoles; casi en el acto, los agentes son enviados a vigilar las casas de los investigadores cuyos nombres aparecieron en los cadáveres. Sus órdenes son asegurarse de que los "sospechosos" no se marchan; si lo intentan, tendrán que detenerlos y avisar inmediatamente al detective al cargo. Si no es así, dos detectives se reunirán con los agentes en cada casa a eso de las 6 de la mañana y llamarán a la puerta. Al final del escenario se describen dos detectives: el inspector jefe Martin Cleveland y el inspector John Craig. Estos agentes de la ley también aparecen en dos escenarios de Chaosium de la era victoriana: *The Eyes of a Stranger* y *Signs Writ in Scarlet de Sacrements of Evil* (inédito en español). Aquellos Guardianes que estén usando los escenarios de ese libro en su campaña de la Aurora dorada deberían aprovechar los contactos previos de los investigadores con estos caballeros.

Inicialmente, los detectives de Scotland Yard interrogarán

por separado a los investigadores en sus hogares. Las preguntas son del mismo tipo: dónde estuvieron anoche, si conocían a las prostitutas asesinadas, si frecuentaban Whitechapel y cosas así. Naturalmente, los investigadores no tendrán ni idea de a qué viene todo esto hasta que los inspectores les describan los homicidios. Al final se les preguntará por su relación entre ellos, pues fueron varios los nombres que aparecieron en los trozos de papel que había dentro de las bocas de las prostitutas; si sale a la luz que los investigadores son miembros de la Aurora dorada, la policía se volverá más suspicaz (los resultados de esto se escriben después). Pueden intentar implicar a Arthur si lo desean, aunque probablemente no puedan ofrecer ninguna prueba de ellos a la policía. El investigador que recibió la visita de Randolph Northcote será doblemente sospechoso, pero también tendrán más probabilidades para hacer creer a la policía de que Arthur pudo haber cometido los horripilantes crímenes.

Si no sale a la luz la relación de los investigadores con la Aurora dorada, el interrogatorio concluirá en menos de una hora. La policía concluirá que los investigadores no son los responsables, al menos por ahora, pero insistirá en que no abandonen la ciudad durante un tiempo.

Si algún investigador revela que él y los demás son miembros de la Aurora dorada, los detectives tendrán una visión distinta de la situación. Demandarán saberlo todo acerca de la orden, sobre todo porque las muertes se parecen mucho a lo que ellos han oído sobre la orden; el investigador puede responder honestamente que parecen tratarse de rituales mágicos de alguna clase, pero no sabe cuál. La policía solicitará los nombres del resto de miembros de la orden, los nombres de los líderes del grupo, dónde guardan sus documentos y cosas así. Además, se enviará un policía a dar esta información al resto de detectives, para que pregunten por la Aurora dorada y presionen al resto de investigadores para obtener información similar. Esto pudiera provocar una apresurada visita si ya acabó el interrogatorio de algún investigador para cuando se descubrió su conexión con la Aurora dorada.

Los investigadores y el Grial

Los investigadores se hicieron con el Grial cuando Randolph Northcote les visitó por la noche. Arturo quiere recuperarlo a cualquier precio, al igual que Marilyn Constantine. Pero mientras que Arturo es consciente de que Randolph en estado no muerto se lo llevó a los investigadores, Marilyn pudiera saber o no saber dónde está. De entrada cree que Arthur lo tiene. Si llega o no a enterarse de que lo tienen los investigadores, se deja a discreción del Guardián y de los jugadores. Potencialmente, los investigadores podrían decirle que lo tienen y llegar a un acuerdo. Marilyn también podría recurrir a sus poderes psíquicos (descritos más adelante) para averiguar quién tiene el Grial, o para darse cuenta de que se encuentra en poder de los investigadores cuando éstos van a verla (incluso a pesar de no llevarlo encima, puede "olerlo" psíquicamente).

El Guardián puede ignorar sin más el hecho de que los investigadores tienen el Grial si resulta demasiada complicación, pero téngase en cuenta que se trata de un artefacto muy importante. Si el ritmo es lento, puede que Arturo envíe a uno de sus esclavos o contrate a unos matones para irrumpir en la casa de los investigadores y buscar el Grial. Si los investigadores necesitan de una información que Marilyn no está dispuesta a dar, puede que ella acabe dándose cuenta de que poseen el Grial y les ofrezca dicha información a cambio del artefacto, a menos que se les ocurra antes a los investigadores tal intercambio.

El Grial es un elemento importante, pero no tiene relevancia en la trama. Arturo y Marilyn lo codician, y los investigadores podrían hallar en él una excelente arma para alcanzar ciertos acuerdos (o un indeseable faro que atraiga problemas sobre ellos).

Jack el destripador, un resumen

Pocos son en el mundo occidental los que no han oído hablar de Jack el destripador y sus crímenes. Para que el Guardián pueda caracterizar la reacción de Scotland Yard ante los horribles crímenes de este escenario, aquí resumimos los hechos relacionados con el caso de Jack el destripador.

En el otoño de 1888, una serie de asesinatos espantosos dieron que hablar y aterrorizaron a todo Londres. Los asesinatos tuvieron lugar en el distrito de Whitechapel, un conocido refugio de delincuencia, pobreza y prostitución. Todas las víctimas eran prostitutas, y cada asesinato había sido cometido con uno o varios instrumentos de filo. Los estudiosos atribuyen solamente cinco crímenes de sangre al asesino. En aquella época, se creyó que otros asesinatos habían sido también cometidos por el destripador, pero acabaron siendo descartados. Los asesinatos fueron:

31 de agosto de 1888: Mary Ann ("Polly") Nichols, en Buck's Row.

8 de septiembre de 1888: Annie Chapman, detrás de una casa en la calle Hanbury.

30 de septiembre de 1888: Elizabeth Stride, en un jardín de la calle Berner; y Catherine Eddowes, en la plaza Mitre.

9 de noviembre de 1888: Mary Ann ("Jane") Kelly, en la habitación 13 de Miller's Court en la calle Dorset.

En aquel tiempo se creía que los asesinatos eran obra de un maníaco que tenía conocimientos sobre cirugía, anatomía y disección. Aunque se interrogaron a muchos sospechosos, nadie llegó a ser condenado por los crímenes y ni siquiera Scotland Yard pudo arrestar a nadie. Actualmente, más de un siglo después, los asesinatos siguen sin resolver y es posible que así se queden.

En 1899, cuando se desarrolla este escenario, los homicidios del destripador continúan frescos en la memoria de los londinenses. Algunos son de la opinión de que el asesino se suicidó tras el quinto y más horripilante asesinato; otros creen que se fue a otro sitio a proseguir con su sangrienta labor. O tal vez siga en Londres, esperando una buena oportunidad o una razón para volver a matar. Durante los asesinatos originales, buena parte del populacho formó grupos que patrullaban las calles en busca del culpable para lincharlo; bajo las circunstancias adecuadas, esta clase de histeria pudiera volver a darse, poniendo así en peligro a los investigadores.

El retorno del destripador

El vigoroso seguimiento de Scotland Yard de este caso no debiera resultar sorprendente: no han pasado más de diez años desde que Londres quedase paralizada por los horripilantes crímenes de Jack el destripador en Whitechapel, todavía muy presentes en la memoria de la inmensa mayoría de ciudadanos londinenses y ciertamente en la de Scotland Yard (que jamás llegó a detener a aquel demonio). El espantoso asesinato de una o más prostitutas en Whitechapel enciende todas las alarmas en Scotland Yard; la respuesta es rápida. Aparte de los mencionados interrogatorios a los investigadores, los agentes de policía van preguntando de puerta en puerta a los residentes de Whitechapel acerca de lo que pudiesen haber oído o ver la noche anterior. La respuesta de Scotland Yard será proporcional al número de prostitutas asesinadas por Arturo; si fue solamente una, no se volverán locos. Si fueron dos, se mostrarán muy activos. Si fueron tres o más, meterán la quinta: se reasignará una fuerza especial esa misma mañana, y se dará inicio a una investigación a gran escala. No hace falta decir que esto pondrá en serios problemas a aquellos investigadores que hayan sido implicados en los crímenes. Si sale a la luz su afiliación a la Aurora dorada, toda la organización estará en riesgo. Scotland Yard se tomará muy en serio esta situación.

Por supuesto, así es tal y como Arturo lo planeó.

Arturo seguía dormido en el bosque Oak cuando se produjeron los crímenes del destripador, pero no cabe duda de que se enteró de ellos durante el transcurso de su educación

por parte de Northcote. Se le ocurrió que, puesto que el ritual de invocación requería un sacrificio de sangre, bien podía aprovecharse de ello; de ahí que eligiese la localización de Whitechapel, y las prostitutas como víctimas. Su plan ha funcionado bien.

Lo que Scotland Yard haga a partir de ahora queda en manos del Guardián; depende de cuántas víctimas hubiera, y de cómo los investigadores se comportasen en los interrogatorios. De cualquier manera, se darán las siguientes condiciones obligatoriamente:

- A los investigadores cuyos nombres aparecieron en las bocas de las víctimas se les ordena no abandonar Londres.
- Dichos investigadores son seguidos en todo momento por dos agentes bien entrenados que informarán cuando sea necesario. Se precisa de una tirada de Descubrir para detectarlos, pudiéndose tirar cada hora. Será necesaria una buena estrategia o una tirada de Suerte/2 para perderlos de vista, pero siempre volverán a encontrar al investigador si vuelve a su casa o a la de otro sospechoso.
- Los agentes toman notas de aquellos con quienes los investigadores se reúnen, especialmente de aquellos con quienes pasan demasiado tiempo (como otros investigadores).
- Si intentan salir de Londres, serán arrestados y detenidos para ser interrogados en relación a su partida a pesar de la orden policial. Quienes los acompañasen serán igualmente detenidos si es que era patente que viajaban juntos.

Influencia masónica

Si los investigadores se sienten demasiado agobiados por las acciones de Scotland Yard, disponen de una vía de escape en potencia: los francmasones. Uno o más investigadores podrían ser también miembros de esta poderosa hermandad, aunque esto debiera haber quedado determinado antes del escenario. Si ninguno es masón, y si la Aurora dorada está siendo investigada, un PNJ aliado de los investigadores que también es masón podría verse implicado y recurrir a sus contactos masones. Téngase en cuenta que a pesar de que el Dr. Wescott es masón y miembro de la Aurora dorada, no querrá que lo relacionen con los investigadores por las dificultades que ya tuvo con la policía y sus jefes hace dos años debido a su afiliación a la orden.

Esencialmente, el masón en cuestión (ya sea un investigador, un PNJ o cualquier otra persona) puede hablar con la persona adecuada para que los investigadores dejen de ser vigilados. La palabra del masón acerca de que los investigadores no son los culpables será suficiente (por ahora) para que Scotland Yard abandone su investigación y deje a los investigadores tranquilos.

Hay excepciones. Cualquier investigador que haya llamado la atención (negativamente) sobre sí mismo podría quedar fuera del amparo de la masonería. Esto también se aplica a cualquier investigador de origen no británico, y sobre todo a aquellos de lengua no inglesa; además, cualquier investigador de clase media o baja sufrirá de prejuicio. Tales indeseables no son beneficiarios de ningún favor, a pesar de los esfuerzos del masón en cuestión. La hermandad, después de todo, no irá tan allá.

Si los investigadores revelan su relación con la Aurora dorada, las cosas pueden ponerse más feas. Su afiliación a una sociedad esotérica como la Aurora dorada siempre acarrea un estigma o escándalo social, y es ahora cuando los investigadores lo lamenten más que nunca. Podrían salirse por la tangente diciendo que conocen a los demás miembros únicamente por sus consignas en latín, aunque no pueden afirmar desconocimiento acerca de los lugares de reunión. Aparte de aquí, Scotland Yard dispone de otras fuentes de información y puede averiguar enseguida quiénes son los líderes del grupo. Si se relaciona a la Aurora dorada con los homicidios, ocurrirá o siguiente:

- W. B. Yeats y Florence Farr son interrogados en sus casas en relación a los homicidios, el significado ritual que pudieran tener, y si algún miembro de la Aurora dorada podría ser sospechoso de ser el responsable.
- Se estudia una lista de miembros para ver si pudiera haber algún criminal entre ellos.
- Se registran minuciosamente todos los templos de la orden en busca de pruebas relacionadas con los crímenes; el descubrimiento de tanta parafernalia esotérica no da una buena impresión a Scotland Yard.

A corto plazo, si se descubre la conexión con la Aurora dorada, toda la organización estará en grave riesgo de exposición y escándalo público. Por supuesto, a pesar del acoso policial, los investigadores seguirán siendo atacados por los Parásitos astrales que Arturo les mandó, absorbiéndoles su energía vital poco a poco.

Nota: El sábado por la tarde, Scotland Yard dejará de vigilar a los investigadores, excepto a aquellos que hayan llamado su atención de alguna forma: intentando despistar a los agentes, actuando de modo sospechoso u hostil, o cualquier otra cosa que pudiera no gustar a la policía. Investigadores de nacionalidad extranjera (especialmente

aquellos de habla no inglesa) serán seguidos todavía, así como los de clase media o baja.

Visitando El convento (miércoles)

Marilyn Constantine dispone de muchas fuentes de información. Algunas proceden de las calles de Londres: las especulaciones y los cotilleos pasan del chico de los periódicos al limpiachimeneas, y de éste al pastelero. Algunas proceden de canales más extraños: impulsos de poder mágico ejercidos involuntariamente por aquellos que conocen el ocultismo, visiones mágicas de terribles incidentes que tienen lugar en las proximidades, o la comunicación con los difuntos. Marilyn Constantine experimenta tales episodios psíquicos de vez en cuando. Mayormente se ve a sí misma viendo a través de los ojos de alguien que está haciendo algo que la afecta de alguna manera; cuando esto sucede, ella es incapaz de actuar o de hacer cualquier cosa aparte de ser testigo mudo de lo que ocurre (la Aurora dorada llamaría a esto "visión remota"). Mediante un episodio psíquico así, Marilyn Constantine se ha enterado de los homicidios que se produjeron la pasada noche en Whitechapel. Además, sabe que Arthur es el responsable y por qué los cometió. No le gusta nada todo esto.

Constantine vivió los asesinatos de Jack el destripador, cuando sus empleadas se sentían cohibidas y sus clientes parecían considerarlo todo una farsa o una forma de castigar a las prostitutas de las calles de clase baja. Gracias a sus poco típicas fuentes de información, sabe mucho más acerca de la situación que la mayoría; en realidad vio cada crimen que se cometía, una testigo psíquica indefensa e involuntaria atrapada en el cuerpo de cada una de las víctimas. El grado de su odio por los asesinatos, combinado con su relación con las prostitutas de Londres, alimentaron su psique y capacidades mágicas, dejándola aturdida y horrorizada cada vez que Jack hacía su trabajo. (Marilyn nunca confesó que fue ella quien mató a Jack, y se niega a revelar su identidad).

Está volviendo a sufrir esta experiencia, por primera vez en más de una década, como la testigo de los asesinatos de Arthur en la mente de cada mujer. Nuevamente, ha sido una experiencia demoledora, y ha bajado los brazos. Arthur ha acechado y matado a sus hermanas en las calles y ya no le considera un aliado ni un servidor adecuado para la diosa.

Pero Marilyn Constantine es sobre todo astuta. No actuará contra Arthur al menos personalmente, pues sabe que es peligroso. Afortunadamente para ella, los investigadores son sus aliados. Mientras invadió involuntariamente la mente de Arthur cuando éste cometía los crímenes para atacar a los investigadores, ella se enteró de lo que él es consciente del grupo. El miércoles, el día después de los asesinatos, puede ocurrir un par de cosas muy distintas.

Antes de que acabe el día, es muy probable que Marilyn Constantine y los investigadores vuelvan a verse. Si los investigadores no la han visitado antes, ella los invitará a cenar a El convento (o a una localización neutral para no manchar la reputación de nadie) o se verá con ellos cuando contacten con ella durante el transcurso de su investigación. Si los investigadores ya la conocen, podrían decidir presionarla en relación a las actividades de Arthur con respecto a los homicidios; si no, ella contacta con ellos. Sería mejor para los investigadores que ellos contactasen con ella en lugar de al revés, para que los jugadores no tengan la sensación de que no están avanzando por sí mismos. De una forma u otra, los investigadores y Constantine terminarán teniendo una conversación. Si este es el primer encuentro, Marilyn explicará lo que sabe acerca de Arthur y Randolph, como ya se explicara en la sección *Visitando El convento (martes)*.

A parte de esto, o si no se trata éste del primer encuentro, revelará más información. Primero, sabe lo de los asesinatos, sabe que Arthur es el responsable, y sabe que alguna especie

de fuerza sobrenatural está atormentando a ciertos investigadores. Además, puede ofrecer la siguiente información de buena gana:

- Arthur, al igual que ella, son fieles de Sheela-na-gig, pero cada uno a su modo.
- Arthur posee un odio irracional hacia la cristiandad, aunque nunca le ha explicado el porqué a ella.
- Arthur planea algo para los comicios el domingo de resurrección en St. Paul.
- Cree que Arthur tiene el Grial, un artefacto relacionado con Sheela-na-gig el cual, entre otras cosas, puede devolver la vida a los muertos, pero dejándolos bajo el control mental de la persona que los resucitó, si ésta así lo quiere. Ella misma poseyó el Grial durante varios años, pero Arthur se lo pidió prestado como en otras ocasiones en el pasado. No sabe que Northcote se lo quitó; si los investigadores le dicen que lo tienen ellos, les pedirá educadamente que se lo devuelvan. Si se niegan, intentará recuperarla cuando finalice este escenario.
- No tenía ni idea de que Arthur iba a cometer los asesinatos, y ha sido este acto el que la ha puesto en su contra. Cree que está abusando del poder, y que no merece la bendición de Sheela-na-gig.
- Arthur tenía una habitación privada en el convento. La usaba a menudo, especialmente para sus frecuentes actos sexuales mágicos con las mujeres de allí. Constantine permitirá a los investigadores registrarla e incluso se lo sugerirá si a ellos no se les ocurre. (Consúltese *Registrando la habitación de Arthur* para más información).
- Se enfrentó a Arthur esta mañana temprano (en torno a las 4 de la madrugada) cuando éste regresó tras haber cometido los asesinatos, y le ordenó abandonar el

Deshacerse de los parásitos

Los investigadores podrían reconocer y tratar con los Parásitos astrales por sí mismos; depende de sus habilidades y experiencia. Podrían recurrir a algún miembro de la orden interna de la Aurora dorada (como Yeats o Bennett), quien realizaría una "curación astral" utilizando un talismán de expulsión para deshacerse de cada uno de los parásitos.

Si el grupo no llega a esta conclusión, durante su visita al convento tras los homicidios, Constantine se excusará un minuto y volverá con una pequeña bolsa, dentro de la cual llevará un polvo muy fino. Se trata del polvo de Ibn-Ghazi, aunque ella no lo conoce por ese nombre; para ella se trata simplemente de un "polvo revelador". Lo arroja al aire alrededor de los investigadores afectados, revelando a los Parásitos astrales que se aferran a sus cuerpos (COR 1/1D6).

Si el grupo no tiene ni idea de cómo deshacerse de esta mortal amenaza, Marilyn Constantine estará encantada de ponerles en la senda correcta: algunos deben acceder al plano astral y derrotar a las criaturas en un combate astral. Ella no sabe de la existencia del talismán de expulsión, el cual forma parte del plan de estudios de la Aurora dorada, así que no podrá sugerir esta solución.

Si nadie en el grupo posee la capacidad de acceder al plano astral y no sabe de nadie más que pueda (sus aliados en la Aurora dorada probablemente sí), Constantine estará dispuesta a aceptar. Pero les solicita veinticuatro horas, para poder reunir energías y prepararse para la confrontación; con suerte, esto animará a investigadores desesperados a acudir antes a un aliado en la Aurora dorada para resolver la situación.

Si no es así, al día siguiente Constantine llevará a los investigadores afectados al sótano del convento, donde se halla el templo de Sheela-na-gig, y entrará en el plano astral. Tendrá éxito en su empresa y le llevará tres horas. Pero retornará terriblemente debilitada y no volverá a ejercer un papel activo en el escenario porque necesita recuperarse, a menos que el Guardián decida lo contrario.



convento. No sabe dónde está ahora.

- No testificará ante la policía acerca de lo que sabe respecto a la autoría de Arthur, pero podría llegar a hacerlo en El convento y si su establecimiento no corre ningún riesgo. Sus contactos son suficientemente buenos como para asegurarlo, asumiendo que los investigadores no tengan un medio de anular deliberadamente su influencia.
- Si se le pregunta (y solo si se le pregunta) dirá rotundamente que no, que Arthur no fue el responsable de los crímenes de Jack el destripador de 1888. No fue resucitado en aquel momento, ni tampoco posteriormente. Constantine añade: "Yo maté a aquel bastardo, y no fue Arthur quien se comió sus propios genitales en su última cena." Se niega a decir nada más respecto al tema; éste diciendo o no la verdad es algo que queda en manos del Guardián.

Registrando a habitación de Arthur

La habitación de Arthur es idéntica en tamaño y composición a los dormitorios de las prostitutas de El convento. Consiste en un amplio dormitorio cuyas puertas se abren hacia dentro, conectado mediante una arcada a una habitación más pequeña. En contraste con el resto del edificio, el dormitorio de Arthur no tiene las paredes cubiertas; lo retiró todo cuando se vino aquí. Su dormitorio está formado por una cama amplia, un armario y una lámpara a aceite. La habitación contigua contiene un escritorio, una estantería, un sillón y una mesita auxiliar para la lámpara a aceite. En un aspecto la habitación desentona con el resto del convento: huele a incienso, pero no con tanta intensidad porque no ha estado por aquí desde hace un par de días.

A los investigadores que visitasen Hunter's Lodge en Beck Green les resultará familiar uno de los objetos de esta habitación. Arthur tiene una pintura de Melinda Pryce en la pared, en la cual aparece la capilla St. Michael en el bosque Oak, la cual tenía Northcote en su casa de Beck Green. Muestra una vieja iglesia de piedra rodeada de árboles, muchos de los cuales tienen cruces grabadas en el tronco. La firma de Melinda Pryce aparece en una esquina, y en la parte de atrás está escrito "Capilla St. Michael".

A parte de la pintura, la habitación de Arthur tiene poco más de interés. La estantería está medio llena de volúmenes de historia que cubren la historia de Gran Bretaña durante los siglos XVIII y XIX, mayormente relacionada con cuestiones militares y el devenir del imperio. El resto de la estantería es

para periódicos recientes, revistas y diarios científicos sobre una amplia variedad de temas.

En el escritorio hay papel, una pluma y tinta. No hay documentos. Sin embargo, en un cajón del escritorio se puede encontrar una pesada llave de metal colgando de una anilla; no encaja en ninguna puerta del convento ni en el apartamento de Northcote. Esta llave, de hecho, es de la cripta de St. Paul, la cual Arturo ha estado utilizando para esconder a sus peones no muertos y los explosivos que detonará el domingo.

No hay nada más de interés en la habitación, salvo ropa y productos de aseo personal.

Una visita a St. Paul

Es bastante posible que los investigadores visiten la catedral de St. Paul para ver si pueden hacer algo con los planes de Arturo. En lo que consista su visita depende del motivo que les lleve allí. Si solicitan una entrevista con el párroco, serán recibidos por el reverendo Powell, un hombre amable en la cuarentena. No reconocerá a Arthur si se le da el nombre y la apariencia, ni sabe nada acerca de los disturbios planeados para este domingo, pero se mostrará muy preocupado si se lo revelan. Si se le pregunta por algo inusual que pudiera haber ocurrido recientemente, Powell dirá que algunos fieles y ujieres han oído ruidos provenientes de las criptas. Asumió que se trataba de su imaginación.

La cripta permanece abierta para los turistas, y alberga docenas de personalidades famosas. Quien espere ver telarañas y cráneos quedará muy desilusionado; las criptas están muy bien iluminadas, y los allí enterrados tienen su propio santuario, con su placa conmemorativa. La mayoría son figuras militares o históricas (incluyendo a Sir Christopher Wren, el arquitecto de St. Paul). Las criptas son un tanto laberínticas, y algunas zonas están bloqueadas por portones de metal y puertas cerradas.

Una de dichas zonas es la cámara en la que Arturo ha estado trabajando. Encontrarla no es fácil, y de hecho es bastante poco probable que los investigadores la localicen a menos que enseñen la llave que encontraron en El convento al reverendo Powell. La cámara es un almacén que apenas se utiliza (nadie más aparte de Arturo y sus siervos han entrado en casi dos años) y está cerrada. Si se le enseña a Powell la llave encontrada en la habitación de Arthur en El convento, dice que parece una de las suyas; una rápida comprobación

Sobre St. Paul

Esta catedral, la cual sirve como catedral de Londres y parroquia de la Commonwealth británica, fue construida en la década de 1670 para reemplazar a su predecesora (que databa de la Edad media), la antigua St. Paul. La catedral anterior fue destruida por el gran incendio de Londres en 1666. Diseñada por Sir Christopher Wren, la "nueva" catedral es una chocante monstruosidad barroca construida con piedra caliza en una disposición en cruz y una gigantesca cúpula (de 112 metros) en el crucero. Aparte de los servicios habituales en su amplia nave central, St. Paul cuenta con unas grandes criptas subterráneas en la que yacen muchos de los más reconocidos personajes británicos de los dos últimos siglos. Las criptas están bien iluminadas y adornadas con numerosas placas y estatuas para admiración de los turistas.

demuestra que sí, que tiene toda la pinta. La llave en cuestión abre la puerta de una bóveda de las criptas, y en cuestión de minutos los investigadores estarán allí. Lo que allí encuentran lo recoge la sección *La bóveda en las criptas*.

Si los investigadores no confían en nadie de St. Paul, tendrán pocas o ninguna posibilidad de dar con la cámara. Su mejor opción probablemente sea que uno acceda al plano astral y busque por el edificio percibiendo el mundo real; si se recurre a ello, el investigador en el plano astral podrá hallar la cámara. Si carecen de esta habilidad, su única alternativa es la de ir probando puertas. La gente se mostrará extrañada ante este comportamiento.

Si los investigadores han confiado a la policía sus sospechas acerca de los planes de Arthur, ésta no tendrá éxito si no tiene la llave. Si tiene la llave y sabe de los planes de Arthur, localizará la cámara y se encargará de lo que allí hay.

La bóveda en las criptas

La cámara cerrada en las criptas es la que aparecía representada en "El rey Arturo y su reina", pintura que llevaba Randolph Northcote durante su visita nocturna. En el interior hay montones de cajas y muebles acumulados alrededor de la puerta, evitando así una inspección casual. Meterse entre las cajas no es difícil, y una vez dentro se puede ver el resto de la cámara.

La cámara de piedra con grandes contrafuertes contiene poca cosa, aunque resulta bastante impactante. Está presente el relieve de Sheela-na-gig, así como seis cadáveres y lo que parecen ser seis bombas de dinamita. Un momento después la vista cambia, pues los seis cadáveres se levantan e intentan matar a los intrusos. Se tratan de los Esclavos del Grial, muertos sacados de sus tumbas por ladrones de tumbas y vendidos a Arturo para devolverles la vida gracias al Grial, controlando sus mentes. Les ha dado órdenes muy concretas. Saldrán de la cámara y subirán las escaleras el domingo,

activando las bombas, y hasta ese momento tendrán que aguardar y matar a los intrusos. Es esta última tarea la que se ven obligados a cumplir.

Los zombis no utilizarán los explosivos contra los intrusos, pues sus órdenes son usarlos en la misa del domingo. En cambio, atacan mediante la fuerza bruta. Sus órdenes no son muy detalladas. Si los intrusos se retiran, los zombis no los seguirán más allá de la puerta. Si los investigadores vuelven a cerrar la puerta, los zombis podrán salir el domingo porque el cierre está por dentro. (Por supuesto, la puerta puede ser bloqueada desde fuera de muchas maneras). Arturo asume que sus siervos no serán molestados.

Las consecuencias de cualquier enfrentamiento con los Esclavos del Grial deberían resultar interesantes, pues no cabe duda de que los empleados de la catedral avisarán a la policía (si no está ya presente) dejando a los investigadores que expliquen por qué estaban mutilando cadáveres bajo el corazón del cristianismo en Londres. Esto no se trata de un hecho sin importancia, aunque en este punto los inspectores Cleveland y Craig quizás no estén tan sorprendidos.

En Beck Green

Desde Londres el tren tarda cuatro horas en llegar a Helmsdon, lugar en el que los investigadores tuvieron que hacerse cargo de la maldición de la familia Black hace unos años. Si por alguna razón quieren detenerse para visitar a Jacob Black (asumiendo que sobrevivió), éste les recibe cordialmente y les ofrece su casa para pasar la noche. De lo contrario, un carro desde Helmsdon hasta Beck Green tardará dos horas en llegar. Los investigadores pueden estar allí en una hora si alquilan caballos y van por su cuenta.

Beck Green ha cambiado muy poco, al menos en lo que los investigadores pueden recordar. Lo único discordante es una inesperada nevada que cubre toda la ciudad y el bosque con

6 Esclavos del Grial

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6
FUE	16	18	15	17	16	17
CON	15	16	18	16	14	17
TAM	14	18	17	15	16	14
INT	4	5	3	7	4	9
POD	4	6	5	2	5	4
DES	5	7	7	8	9	6
P. V.	15	17	18	16	15	16
BD	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Movimiento: 8.

Armas: Mordisco 35% 1D4
Puñetazo 60% 1D3+BD
Presa 35% Especial
Cabezazo 60% 1D4+BD
Patada 30% 1D6+BD

Armadura: Ignoran el dolor.

Habilidades: Descubrir 35%.

Pérdida de COR: 1/1D8.

Notas: Estos son los seis cuerpos a los que Arturo les devolvió la vida. Todos llevan ropas formales, que son con las que fueron enterrados. Todos están claramente muertos, aunque ello no parece afectarles. El dominio mental de Arturo los ha dejado adormecidos, y no pueden proferir nada más que gruñidos guturales y gritos de dolor cuando son heridos. Cuando se les hace suficiente daño, sencillamente caen al suelo para no volver a levantarse (a menos que se vuelva a utilizar el Grial en ellos).

El POD de estos zombis es tan bajo que son incapaces de romper el control mental de Arturo cuando éste duerme. Si se mata a Arturo, consultense las características del Grial y determine lo que ocurre. Cada esclavo podría volver a tener su propia voluntad o morir. En cualquier caso, si se mata a Arturo, no ejecutarán su plan de atentado contra St. Paul.



una capa de nieve de cinco centímetros de espesor. Desde la ciudad no hay nada más que un paseo hasta Hunter's Lodge, hogar de Randolph Northcote y la estructura más cercana al bosque Oak.

Es muy probable que los investigadores decidan aproximarse a la casa con mucha cautela o con un plan de acción. Cualesquiera que sean las precauciones resultarán irrelevantes, ya que no hay nadie dentro y la puerta no está cerrada. En el interior hay muchas cosas de las que vieran hace unos años: los numerosos libros y recuerdos acumulados por Northcote durante sus años de servicio militar. Sin embargo, hay dos cambios obvios.

Primero en el estudio, donde una vez colgara la pintura de Melinda Pryce de la capilla de St. Michael, ahora hay otra pintura de Pryce que resulta nueva para los investigadores. En ella un puñado de caballeros del rey Arturo luchan contra el arrollador ejército de Sir Mordred; los primeros parecen estar combatiendo a pesar de carecer de sus miembros, mientras que los últimos visten armaduras adornadas con cruces cristianas y otros símbolos sagrados; estos elementos son parecidos a los del fresco que encontraron en unas ruinas cercanas (y que aparece en la portada de este libro). En el primer plano de la pintura, los dos líderes combaten por última vez. Mordred escupe espumarajos por la boca mientras le clava la lanza a Arturo en un costado, quien posee una demoníaca mirada en

su rostro. Arturo sostiene su espada con ambas manos, asestando con ella un golpe mortal a su enemigo en el pecho. Si alguien mira detrás de la pintura, en una inscripción a lápiz se lee "La muerte de Arturo". Northcote adquirió esta obra en una subasta hace un año, y la colgó aquí por algún motivo mórbido. Para su sorpresa, a Arturo le gustó y la consideró como una inspiración: Mordred estaba muerto, mientras que él seguía vivo para cumplir sus sueños.

La segunda diferencia es la presencia de una bolsa de viaje en la sala de estar, la misma que Arthur le dijo a Daniels que hiciese el día del asesinato y resurrección de Randolph Northcote. Contiene ropa limpia y artículos de aseo personal, más un puñado de libras.

A parte de estos interesantes elementos, no hay nada más significante dentro de la casa. Los investigadores pueden asumir que Arthur anda por allí y que pronto regresará, pero se equivocan. No volverá hasta recuperarse del todo en el bosque Oak hasta el sábado por la mañana. Si los investigadores preguntan por la ciudad, podrán dar con alguien que vio a un individuo que encaja con la descripción de Arthur y que llegó en un carro el pasado miércoles por la noche en dirección a Hunter's Lodge; nadie lo ha vuelto a ver desde entonces.

Adentrándose en el bosque Oak

A diferencia de la cabaña, el bosque Oak ha cambiado bastante poco desde la última vez que los investigadores estuvieron allí. El bosque está intacto y no parece haber ninguna diferencia discernible, pero el mal sobrenatural que moraba en el bosque ha desaparecido. Con la derrota de Black Annie, la anulación del Símbolo arcano y el fin del descanso de Arturo, la presencia maligna en el bosque se limita a su corazón, en la capilla de St. Michael. Éste sigue siendo un lugar prohibido y fácil de perderse en él, aunque los investigadores no tendrán que enfrentarse a ninguna amenaza sobrenatural mientras anden entre sus árboles.

(Si los investigadores no consiguieron derrotar a Black Annie en *Ni el Infierno siente tanta ira*, ella seguirá por aquí y el bosque mantendrá toda su maligna influencia).

Dar con St. Michael no resulta difícil, ya que no hay más que seguir la línea de árboles con cruces grabadas. St. Michael se encuentra al final de dicha línea, con el mismo aspecto que tenía cuando estuvieron allí.

La capilla sigue igual por dentro. Una cosa en particular que no ha cambiado podría inquietar a los investigadores, dada la aparente normalidad del resto del bosque: el cadáver decapitado del siglo XVI sigue sentado en un banco, sin descomponerse. Aquí, en el corazón del bosque, el poder que una vez protegía el área continúa actuando, y el cadáver del desafortunado sargento Richardson está completamente bajo su control, como los investigadores van a comprobar ahora.

Al fondo de la capilla la cripta de piedra sigue abierta como antes: un agujero oscuro en el suelo rodeado de rocas.



Al final de la cripta se encuentra descansando el rey Arturo, el único y futuro rey, con sus brazos sobre el pecho y los ojos cerrados. No está muerto... duerme.

La contienda en St. Michael

Si los investigadores entran en St. Michael, Arturo despierta inmediatamente. Su único plan es matar a todos los investigadores y volver a descansar, porque no puede abandonar el bosque Oak (como Jesús en su tumba según la Biblia) hasta haber pasado tres días descansando en la cripta. Su modo de actuar queda en manos del Guardián. Una táctica muy posible sería el uso del hechizo Dominar cuando los investigadores entren a la capilla, pero antes de que accedan a la cripta, ordenando a uno atacar al resto. Una vez iniciada la pelea, saldrá fuera de la cripta y se lanzará hacia el grupo puñal en mano.

Pero Arturo no está solo. En cualquier momento que el Guardián desee tras la aparición de los investigadores, el cadáver decapitado de trescientos años de antigüedad del sargento Richardson se levanta del banco de piedra y se lanza hacia los investigadores con su impresionante espada a dos manos. Arturo dejará que el sargento Richardson y el investigador dominado lleven todo el peso de la pelea antes de arriesgarse él con su puñal.

A discreción del Guardián, Arturo podría no contar con esta ayuda adicional. Él es más que suficiente para un puñado de investigadores, pero es posible que el grupo pueda haber obtenido ayuda extra. Durante las pruebas de juego, los intrépidos investigadores lograron la colaboración del inspector John Craig de Scotland Yard y de media docena de agentes de policía, así como de un par de vecinos de Beck Green. Si el grupo llega a St. Michael acompañado de seis o más personas (o si el combate está resultándoles demasiado fácil), posiblemente necesite una distracción, por lo que un Retoño oscuro de Shub-Niggurath será suficiente. Asúmase que Sheela-na-gig ha invocado a la criatura para que sirva como guardiana mientras Arturo descansa, y que sale del bosque justo cuando los investigadores entran en la capilla y Arturo despierta. La criatura (la cual Arturo conoce como "la bestia negra de Sheela-na-gig") puede estar fuera acechando a quien se acerque a la capilla, o atravesar un muro para encargarse de los que estén dentro. Si el grupo cuenta con un buen número de gente, el Guardián debiera sentirse libre de sacar más Retoños oscuros de Shub-Niggurath.

La batalla en la capilla debería ser muy sangrienta. Déjese morir a los investigadores según dictaminen los dados. Arturo es un auténtico héroe legendario, y unos meros mortales no deberían detenerle sin sufrir pérdidas.

Derrotando a Arturo

Si continúa con vida, Arturo irá a ver cómo están sus siervos zombis en torno a la medianoche del sábado (el 22), para asegurarse de que todo está bien. Para acceder a la catedral

cerrada, Arturo recurre al hechizo Dominar y así controlar al vigilante nocturno y forzarlo a permitirle la entrada. Luego usa Nublar la memoria para borrar su rastro y echar un ojo a sus siervos.

Si los investigadores se ocuparon de los Esclavos del Grial antes de esta visita nocturna, Arturo abandonará su plan de ataque contra St. Paul: no dispone de su Grial (por ahora) y no lanzará un ataque él solo, y menos con los investigadores tras él. Esto pone fin al escenario. Arturo vuelve a Hunter's Lodge en Beck Green, donde permanece planeando su venganza contra los investigadores y Marilyn Constantine. Lo que haga queda en manos del Guardián y su campaña; es bastante posible que los investigadores adivinen su escondite y se enfrenten a él por última vez. Si no, no cabe duda de que volverá para vengarse de los investigadores.

Si los investigadores descubrieron o no a los Esclavos del Grial, podrían decidir quedarse por St. Paul, tal vez ayudados por la policía. Esta medida servirá si están por allí la medianoche del sábado cuando Arturo venga a comprobarlo todo. Si es así, saltará la trampa. Arturo peleará hasta morir, furioso porque los investigadores se le hayan adelantado. Si sus enemigos son demasiados, Arturo huirá a Beck Green.

El domingo de resurrección

A las 10 de la mañana del domingo, Arturo lanzará su ataque. Se producirá únicamente si Arturo y sus siervos continúan con vida, aunque el primero no tiene que estar presente en la iglesia para que se produzca el ataque. Por otro lado, si los investigadores se ocuparon de los Esclavos del Grial después de la visita nocturna de Arturo, él aparecerá por la catedral en torno a la 9 de la mañana y se sentará en los bancos, esperando a que sus zombis aparezcan una hora después. Si no es así, y si es emboscado de alguna manera, saldrá y escapará rápidamente en dirección a Beck Green sin hacer nada durante el servicio en St. Paul.

Si los investigadores aparecen por allí durante la misa (nuevamente, acompañados quizás de la policía), pueden suceder muchas cosas. Si los Esclavos del Grial y Arturo siguen activos, los zombis saldrán por las escaleras y cada uno se dirigirá hacia un grupo de asistentes para hacer estallar su bomba. Uno se dirige al altar, también. Si Arturo está presente, podría no ser detectado salvo por investigadores pendientes de verlo (tirada de Descubrir); va vestido con ropas formales, sentado alejado del presbiterio.

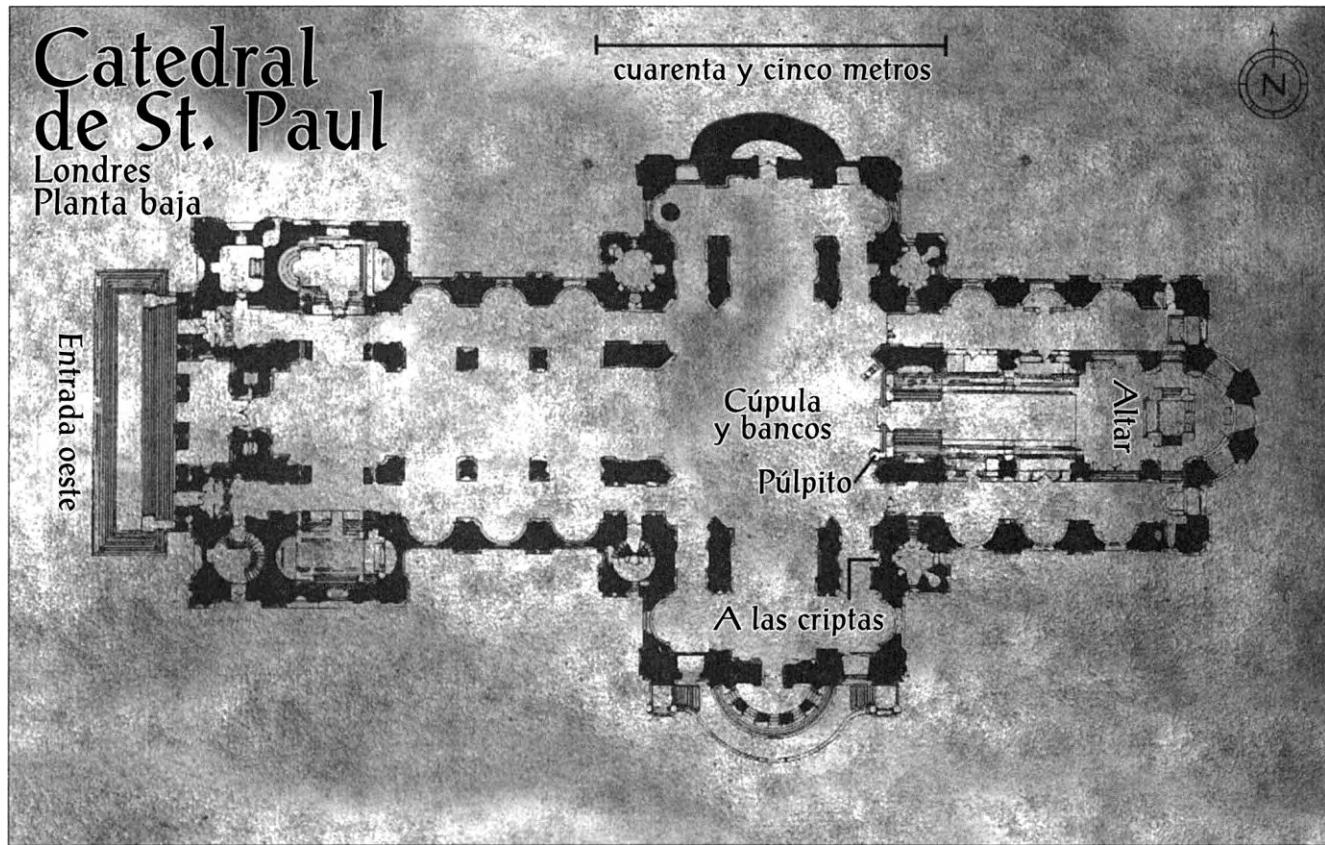
Los zombis no detonarán sus bombas hasta estar rodeados del mayor número posible de personas (para un máximo efecto). Si un investigador intercepta a un zombi, el no muerto intentará deshacerse de él o, si la pelea tiene lugar en un punto concurrido, simplemente detonará la bomba inmediatamente. Impedir que esto ocurra será difícil, y posiblemente sea necesaria una tirada de Presa.

No hace falta decir que si alguna de las bombas explota, los asistentes saldrán en tromba por la puerta. En el caos resultante, los zombis harán explotar las bombas antes de que salga todo el mundo.



315
75

Un momento después, durante el servicio del domingo de resurrección, los bancos de St. Paul enmarcan una sangrienta trampa mortal.



Si Arturo está presente, no llevará a cabo acción alguna a menos que sea detectado y se sienta amenazado, o hasta que las bombas explotan. En ambos casos, primero intentará usar Dominar sobre los investigadores para enfrentarlos entre ellos; después sacará el puñal e intentará acabar con ellos de una vez por todas. Mientras lo hace, gritará frases sin sentido como "¡Contemplad a vuestro rey!" "¡Arrodillaos, cristianos bastardos!" y cosas por el estilo.

La muerte de Arturo

Si los investigadores tienen éxito, acabarán matando a Arturo y poniendo fin a sus planes. Si esto ocurre, su cuerpo arderá en llamas instantáneamente: un extraño fuego blanco surge de su cuerpo y lo consume en un abrir y cerrar de ojos antes de extinguirse. ¿Ha desaparecido para siempre? Por supuesto que no. Es un siervo inmortal de Sheela-na-gig. Volverá, de algún modo, de alguna manera, pero cuando el Guardián así lo quiera.

Consecuencias

El curso de acción ideal a seguir posiblemente sea el de acabar con los Esclavos del Grial en St. Paul y después atrapar a Arturo en el bosque Oak. Así se consigue evitar la destrucción

de St. Paul, y se deja a Arturo sin sus aliados (aparte del Retoño oscuro de Shub-Niggurath, si se recurre a él). Aunque, por supuesto, nada es nunca lo ideal.

Asumiendo que Arturo y su plan han sido detenidos, el principal problema al que se han de enfrentar los investigadores será la policía. Su investigación acerca de la muerte de Northcote y los homicidios de las prostitutas se ha centrado en los investigadores, y el modo de desembarazarse de esa situación queda en manos del grupo de investigadores. Investigadores astutos podrían solicitar ayuda a la policía en momentos clave, dirigiendo así sus sospechas hacia Arthur. Lo ideal sería que la policía aceptase que Arthur cometió los crímenes y que los investigadores acaben siendo libres de toda culpa. Si este no fuese el caso, los investigadores no serán acusados de los crímenes (a menos que hicieran algo realmente estúpido), pero el grupo permanecerá en los informes de Scotland Yard como "posibles sospechosos", y futuras pesquisas de las autoridades no serán buenas para ellos.

En el peor de los casos la policía llegaría a tener noticia de la Aurora dorada y de su relación con todo el asunto. Como se describió antes, la policía investigará enérgicamente a la orden para relacionarla con los delitos, provocando así el malestar entre los investigadores y el resto de miembros. Lo que suceda entonces queda en manos del Guardián, aunque lo más probable es que tenga lugar un tremendo escándalo público y

se produzca un rechazo masivo hacia la orden (como ocurrió en realidad tras el escándalo de los Horos en 1902). Pueden pasar dos cosas si se da este resultado. Si los investigadores lograron culpar a Arthur de los crímenes, y si expusieron y detuvieron su ataque a St. Paul, la policía los exonerará y mantendrá la existencia de la orden lejos de los periódicos. Alternativamente, una solución más chapucera y difícil de creer sería la de que miembros de la francmasonería y la Aurora dorada presionasen a Scotland Yard para que dejase en paz a la orden. No es tan inverosímil como pudiera parecer, pero sería una solución muy improvisada para los problemas de los investigadores y nada satisfactoria.

Es absolutamente posible que los investigadores acaben mal este escenario, con sus carreras en peligro, su estatus social perjudicado y su amada orden esotérica cuestionada. Si es así, el Guardián podría decidir poner fin a la campaña; como Lovecraft escribió: "Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que fuéramos a llegar muy lejos." Los investigadores han viajado muy lejos, de hecho, y tal vez se hayan arriesgado más de lo que creen; a pesar de ello sus acciones fueron por el bien de todos, y cualquiera que sea el resultado de sus valientes esfuerzos, podrán tener la seguridad de que han pavimentado su camino con buenas intenciones... aunque éste conduzca al mismo Infierno.

Recompensas y penalizaciones

Si los investigadores consiguieron evitar el ataque a St. Paul mediante la acción directa (es decir, derrotando a Arturo y/o a los Esclavos del Grial), cada uno recibe 2D6 puntos de COR. Si la policía fue quien se hizo cargo de los Esclavos del Grial y los investigadores se limitaron a acabar con Arturo, cada uno recibe 1D6 puntos de COR. Si el asalto a St. Paul tuvo éxito parcialmente, cada investigador pierde 1D2-1 puntos de COR por cada bomba que explotase, no ganando las recompensas de arriba.

Matar a Arturo reporta a los investigadores 1D8 puntos de COR. Si logra escapar, pierden 1D8 porque tan terrible antagonista continúa con vida y maquinando.

PNJs

Mayor Randolph Northcote, retirado, difunto, 52 años

Debido al hecho de haber sido resucitado mediante el poder del Grial, sus puntuaciones en DES, INT, EDU y POD se han visto reducidas a la mitad de su valor original. De igual modo, todas las habilidades han sido reducidas proporcionalmente. Si tuviera que hacer una tirada de alguna habilidad aquí no reflejada, ésta debería hacerse a la mitad de probabilidades.

FUE 16 CON 10 TAM16 INT 8 POD 9
DES 4 APA 14 EDU 8 COR 10 P.V. 13

Armas: Arma corta 70% 1D10+2
Sable 50% 1D8+1+1D4

Habilidades: Buscar libros 14%, Camuflaje 28%, Ciencias ocultas 33%, Crédito 20%, Descubrir 19%, Discreción 13%, Equitación 30%, Escuchar 27%, Etiqueta 23%, Historia (artística) 35%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 22%, Primeros auxilios 24%.

Hechizos: Consunción, Contactar con un Gul, C/A a un Espíritu elemental, Pentagrama, Símbolo arcano.

Arthur "Northcote", inglés, unos 1.500 años de edad

FUE 22 CON 24 TAM 16 INT 16 POD 18
DES 14 APA 18 EDU 10 COR 5 P.V. 20

Armas: Puñal 90% 1D4+2+1D6

Armadura: Arturo regenera 2 puntos de vida por asalto y nunca muere del todo. Simplemente sueña (tal vez de modo incorpóreo si su cuerpo es destruido) hasta volver a ser convocado para dirigir a su gente como Pendragon, el único y futuro rey.

Habilidades: Ciencias ocultas 78%, Descubrir 87%, Discreción 65%, Elocuencia 85%, Equitación 49%, Escuchar 30%, Esquivar 56%, Lanzar 25%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 20%, Primeros auxilios 37%, Saltar 45%, Seguir rastros 25%, Trepas 60%.

Hechizos: Canalizar, C/A a un Espíritu elemental, C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Dominar, Inmovilizar a una víctima, Maldición de Azathoth, Nublar la memoria, Símbolo arcano, Signo de conjuración.

Marilyn Constantine, sacerdotisa de Sheela-na-gig, inglesa, 46 años

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 17 POD 18
DES 12 APA 16 EDU 14 COR 45 P.V. 13

Armas: Derringer .25 35% 1D6
Puñal 45% 1D4+2

Habilidades: Antropología 20%, Arqueología 10%, Astrología 23%, Astronomía 12%, Biología 26%, Cartomancia 33%, Ciencias ocultas 65%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Elocuencia 46%, Hablar francés 48%, Hablar inglés 70%, Historia 32%, L/E francés 48%, L/E inglés 70%, Medicina 38%, Mitos de Cthulhu 15%, Psicología 56%.

Hechizos: Atormentar, Canalizar, C/A a un Espíritu elemental, C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Hipnotizar, Inmovilizar a una víctima, LL/E a Shub-Niggurath, Pesadilla, Signo de conjuración.

Aleister Crowley, miembro confabulador de la Aurora dorada, 25 años

No se ofrecen las estadísticas de Crowley, ya que resultarían inexactas en el mejor de los casos (¿cuál era su DES?). En

cambio, ofrecemos información relevante para que el Guardián pueda interpretar a este personaje de la vida real.

Habilidades: Antropología 45%, Arqueología 20%, Astronomía 45%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 85%, Crédito 30%, Descubrir 45%, Discreción 20%, Elocuencia 40%, Escuchar 35%, Etiqueta 15%, Farmacología 25%, Habilidad artística (escribir poemas) 60%, Hablar alemán 30%, Hablar francés 30%, Hablar hebreo 40%, Hablar inglés 80%, Hablar latín 55%, Historia 35%, L/E alemán 30%, L/E francés 30%, L/E hebreo 40%, L/E inglés 80%, L/E latín 55%, Mitos de Cthulhu 10%, Nadar 45%, Ocultarse 25%, Psicología 30%, Trepar 70%.

Hechizos: Cántico de Thoth, C/A a un Espíritu elemental, Crear talismán (todos), Crear varita de almacenamiento, Dominar, Enviar sueños, Invisibilidad (b), Pentagrama, Signo de conjuración, Viaje astral, Visión espiritual.

Inspector jefe Martin Cleveland, inglés, 54 años

El inspector Cleveland es un hombre alto, regordete y no demasiado autoritario. Sus pobladas patillas rojizas y su bigote se le erizan cuando está contrariado, cosa que le sucede a menudo. Está dedicado a su trabajo, y lleva su revólver en todo momento.

Un policía dedicado y trabajador, Cleveland tiene poco temperamento, y tiende a reaccionar exageradamente contra quienes se interponen en su camino. Sus bruscos modales son una exteriorización de su feroz determinación por hacer justicia. Debido a su obstinación, todas las tiradas de Elocuencia hacia él se verán reducidas a la mitad de probabilidades.

A pesar de que es irritable y poco cooperativo, el sargento Craig es su compañero de confianza. Craig suele tranquilizar a Cleveland.

FUE 12 CON 10 TAM 16 INT 16 POD 14
DES 10 APA 11 EDU 16 COR 62 P.V. 13

Armas: Revólver .38 60% 1D10

Cachiporra 45% 1D8+1D4
Puñetazo 60% 1D3+1D4

Habilidades: Charlatañería 45%, Contabilidad 35%, Crédito 45%, Derecho 90%, Descubrir 70%, Elocuencia 65%, Escuchar 50%, Esquivar 25%, Etiqueta 30%, Hablar francés 40%, Hablar inglés 80%, L/E francés 40%, L/E inglés 80%, Primeros auxilios 45%, Psicología 65%.

Inspector John Craig, inglés, 43 años

A diferencia de su compañero, Craig es de trato agradable, un policía bondadoso. Está en la cuarentena, es atlético y aseado. No se amilana en las peleas, pues estuvo presente en la redada del domingo sangriento de 1887, siendo entonces un mero agente. También lleva encima su revólver en todo momento. Aunque no comparte la determinación y tenacidad de su compañero, el inspector Cleveland, Craig adora su profesión.

Es más probable que sea el inspector Craig quien escuche las teorías de los investigadores. No quebrantará la ley para ayudarles, pero si los investigadores tienen pruebas que les respalden, podría incluso prestar oídos a sus explicaciones ocultistas. De este modo, el abierto Craig puede actuar como intermediario entre los investigadores y el fiero inspector Cleveland.

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 14 POD 13
DES 15 APA 15 EDU 15 COR 66 P.V. 13

Armas: Revólver .45 55% 1D10+2

Cachiporra 65% 1D8+1D4
Puñetazo 75% 1D3+1D4
Presa 60% Especial

Habilidades: Charlatañería 60%, Conducir carro 60%, Crédito 30%, Derecho 75%, Descubrir 55%, Discreción 45%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Etiqueta 10%, Hablar inglés 75%, Hablar polaco 20%, L/E inglés 75%, L/E polaco 20%, Ocultarse 50%, Primeros auxilios 45%, Psicología 45%, Saltar 45%.

Esclavos del Grial

Los seis cadáveres fueron devueltos a la vida por Arturo. Todos visten las ropas con las que fueron enterrados. Salta a la vista que están muertos, aunque ello no parezca detenerles. El control mental de Arturo los tiene aletargados, y no pueden pronunciar nada más que gruñidos guturales y gritos de dolor cuando son heridos. Cuando se mata a uno, simplemente cae al suelo y no se vuelve a levantar (salvo que se vuelva a resucitar con el Grial).

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6
FUE	16	18	15	17	16	17
CON	15	16	18	16	14	17
TAM	14	18	17	15	16	14
INT	4	5	3	7	4	9
POD	4	6	5	2	5	4
DES	5	7	7	8	9	6
P. V.	15	17	18	16	15	16
BD	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Movimiento: 8.

Armas: Mordisco 65% 1D4

Puñetazo 80% 1D3+MD
Presa 35% Especial
Cabezazo 60% 1D4+MD
Patada 30% 1D6+MD

Pérdida de COR: 0/1D6.

Parásitos astrales, depredadores invisibles

Se tratan de los Parásitos astrales convocados por Arturo y atados para atacar a los investigadores. Poseen la forma de nubes con zarcillos, como plantas rodadoras, que palpitan con colores extraños y pequeños destellos de luz. Siempre estarán

cerca del investigador al que estén afectando, succionándoles su fuerza vital, hasta que los maten o ellos mueran.

Se puede poner fin a esta amenaza mediante un talismán de expulsión, o accediendo al plano astral y derrotando a los parásitos en combate. Si hay varios parásitos cerca cuando se ataca a uno de ellos (si todos los investigadores están juntos, por ejemplo), no se ayudarán; es una condición de su atadura el que solamente luchen cuando sean atacados directamente.

Marilyn Constantine también puede acabar con la amenaza de los parásitos.

INT 9 POD 17 P.V. 17

Movimiento: 17.

Ataques: Absorben 1D3 puntos de CON cada 4-8 horas (a elección del Guardián) de víctimas en el mundo real si éstas fallan una tirada de resistencia enfrentando su CON al POD de los parásitos. Las víctimas se van volviendo más débiles, y con CON 6 quedan incapacitadas y con fiebre.

Armadura: Solamente pueden ser afectados por hechizos o un combate astral.

Pérdida de COR: 1/1D6 si se ven en el plano astral.

La bestia negra de Sheela-na-gig (Retoño oscuro de Shub-Niggurath)

FUE 44 CON 18 TAM 44 INT 15 POD 20
DES 17 P.V. 31

Armas: 4 tentáculos 80% 4D6 o Presa*

Pisoteo 40% 2D6+4D6

*Absorción de 1D3 puntos de FUE de forma automática en cada asalto posterior.

Armadura: El Retoño oscuro no está formado por materia terrestre, de modo que cualquier ataque exitoso con un arma de fuego le causará solamente 1 punto de daño. Un ataque con un arma de fuego que empalase le causaría 2 puntos de daño. Las escopetas son la única excepción, haciendo el mínimo daño posible, sea cual sea éste (esto es válido sólo para la munición de perdigones y no para la de postas; para estas últimas se aplican las reglas habituales para la raza). Las armas de cuerpo a cuerpo hacen el daño normal. Los ataques basados en el calor, los explosivos, la corrosión, la electricidad o el envenenamiento no causan en ellos efecto alguno.

Hechizos: LL/E a Shub-Niggurath.

Pérdida de COR: 1D3/1D10.



Apéndices



A P É N D I C E A

Bibliografía y lecturas recomendadas

Por Alan Smithee

Puesto que se trata de una obra de ficción histórica, este libro requirió un gran estudio e investigación. Los libros utilizados como referencia directa aparecen en primer lugar, seguidos por una lista de lectura sugerida de elementos interesantes que podrían ayudar al Guardián a acomodarse a la época y el lugar, así como para añadir más intriga a este libro. La mayoría de entradas incluyen unas breves notas así como la relevancia de cada una.

Bibliografía

Leslie Alcock. *Arthur's Britain: History and Archaeology*, 367-634 D.C. Londres, Viking Penguin, 1989.

Se trata de un estudio del Arturo histórico, con énfasis en las excavaciones de Cadbury.

Jorgen Andersen. *Witch on the Wall*. Londres, George Allen & Unwin (editores) Limited, 1977.

Un estudio detallado de los grabados de Sheela-na-gig por todas las islas británicas. Incluye un buen número de historias y mitología relacionada con Sheela-na-gig, así como docenas de fotografías.

Karl Baedeker. *London and its Environs* (edición de 1989). Leipzig, Alemania, Karl Baedeker Company, 1898.

Una inestimable fuente de información relacionada con la ciudad y el periodo. Solamente los mapas son valiosísimos.

William Barton. *Cthulhu by Gaslight*. Oakland, California, Chaosium S.A., 1988.

El suplemento original victoriano para *La llamada de Cthulhu*, con un montón de buena información sobre el periodo.

Wade Baskin. *Satanism: a Guide to the Awesome Power of Satan*. Nueva York, Citadel Press, 1988.

No es tal y como suena; en realidad se trata de una lista de términos esotéricos, personalidades, doctrinas, etc.

Paul Begg, Martin Fido y Keith Skinner. *The Jack the Ripper A to Z*. Londres, Headline, 1991.

Imagínese una enciclopedia que recoja todo lo relacionado con el caso de Jack el destripador. Información relacionada con la época, personalidades de las fuerzas policiales, organizaciones, etc.

Geoffrey Bompfrey. *The Shell Guide to Britain*. Londres, Dutton, 1969.

Mapas, información turística y más.

Anthony Bradley. *William Butler Yeats*. Nueva York, Ungar,

1979.

Se centra en los movimientos de Yeats, pero también contiene información sobre Yeats, Maud Gonne y otros políticos irlandeses.

Katharine Briggs. *Diccionario de las hadas*. Nueva York, Pantheon Books, 1976.

Un compendio increíble sobre folclore, incluyendo una parte acerca de Black Annis/Black Annie.

Richard Cavendish. *Man, Myth & Magic*. Nueva York, Cavendish, 1970.

Esta enciclopedia en varios volúmenes ofrece un buen compendio de temas antropológicos y ocultistas.

Ithell Colquhoun. *Sword of Wisdom: MacGregor Mathers and the Golden Dawn*. Nueva York, Putnam, 1975.

Ofrece información acerca del Dr. R. W. Felkin.

R. Steven Cranmer. *The Golden Dawn FAQ*. Internet, 1995.

Un compendio digital de información relacionada con la Aurora dorada tanto en el pasado como en el presente.

Aleister Crowley. *Las confesiones de Aleister Crowley*. Boston, Routledge & Kegan Paul, 1979.

La autobiografía del hombre más infame del mundo, con frecuentes exageraciones. Sorprendentemente recoge poca información respecto a su paso por la Aurora dorada, aunque resulta de utilidad.

Stephen Davis. *Led Zeppelin: El martillo de los dioses*. Nueva York, W. Morrow, 1985.

Discute la influencia de Aleister Crowley en la banda y la accidentada historia de Boleskine, propiedad de Crowley y del guitarrista Jimmy Page.

Godfrey Dowson. *The Hermetic Tarot*. Nueva York. U.S. Games Systems S.A., 1980.

“Basado en las obras esotéricas de la Orden secreta de la Aurora dorada.” El mazo de cartas del tarot de la Aurora dorada, con instrucciones de uso y algo de historia. Recomendado.

Mary K. Greer. *Women of the Golden Dawn: Rebels and Priestesses*. Rochester, Nueva York, Park Street Press, 1995.

Aportó a esta obra fotografías e información en el último minuto.

Rosemary Guiley. *Harper's Encyclopedia of Mythical & Paranormal Experience*. Edison, Nueva Jersey, Castle Books, 1991.

Ofrece información sobre astrología y los orígenes paganos de la leyenda del Grial.

Robert Holdstock. *Bosque mitago*. Nueva York, Arbor House, 1984.

Inspiró el bosque Oak para *Ni el Infierno siente tanta ira*. Una novela rica en trasfondo de folclore celta. La secuela se titula *Lavondyss*.

Ellie Howe. *Los magos de la Golden Dawn*. Londres, Routledge y Kegan Paul, 1972.

Nuestra principal fuente de información acerca de la Aurora dorada. Se trata de un libro juicioso sobre la orden, sus muchas y fascinantes personalidades, y los acontecimientos que acabaron con ella. Si no se lee otro libro de esta lista...

Ellie Howe. *Alquimista de la Golden Dawn: Las cartas del reverendo W. A. Ayton a F. L. Gardner y otros, 1886-1905*. Wellingborough, Inglaterra, Aquarian Press, 1985.

Ofrece información sobre Percy Bullock.

Patrick J. Keane. *Terrible Beauty: Yeats, Joyce, Ireland and the Myth of the Devouring Female*. Columbia, Misuri, Universidad de Misuri, 1988.

Gastón Leroux. *El fantasma de la ópera*. Londres, W. H. Allen, 1985.

El clásico de Leroux que inspiró la aventura *La música de la noche*.

H. P. Lovecraft. *Del más allá*. Sauk City, Wisconsin, Arkham House S.A., 1987.

La concepción de este módulo del plano astral deriva en cierto modo del relato de Lovecraft.

H. P. Lovecraft. *La música de Erich Zann*. Sauk City, Wisconsin, Arkham House S.A., 1985.

Arthur Machen. *Selected Letters*. Wellingborough, Inglaterra, Aquarian Press, 1988.

A pesar de haber sido miembro de la Aurora dorada, Machen apenas habla de sus experiencias dentro de la orden, pero en unas cartas a un amigo, el coautor y también miembro de la Aurora dorada A. E. Waite, discute frecuentemente la leyenda del Grial, en la cual ambos estaban profundamente interesados.

John Matthews y Bob Stewart. *Legends of King Arthur & his Warriors*. Leicester, Inglaterra, Bookmart S.L., 1993.

Aunque escrito desde un punto de vista popular, este libro es una obra muy detallada e informada acerca de la época de Arturo, toda ella respaldada por numerosas citas y referencias a fuentes contemporáneas.

Louis Pauwels y Jacques Bergier. *La mañana de los magos*. Nueva York, Stein y Day, 1964.

Un concienzudo estudio sobre las rarezas y mitos humanos, muy parecido a los libros de von Daniken o Fort, solo que menos creíble. Hay capítulos sobre Machen, la Aurora dorada y el Grial.

Daniel Pool. *What Jane Austen Ate and Charles Dickens Knew: From Fox Hunting to Whist (the facts of daily life in 19th century England)*. Nueva York, Simon & Schuster, 1993.

El título lo dice todo... Recomendado.

Israel Regardie. *La Aurora dorada*. St. Paul, Minnesota,



Nuestro agradecimiento a los bibliotecarios que con mucho gusto ayudaron en esta investigación.



- Llewellyn Publications, 1993.
- Una colección completa de las enseñanzas, planes de estudio y rituales de la Aurora dorada; prácticamente un "hágalo usted mismo". Aquellos Guardianes que quieran saber cómo eran los rituales, que le echen un vistazo.
- T. W. Rolleston. *Mitos y leyendas celtas*. Nueva York, Schocken Books, 1986.
- Kevin A. Ross. *Sacrements of Evil*. Oakland, California, Chaosium S.A., 1993.
- Recoge algunos personajes y conceptos relacionados con los escenarios de la Aurora dorada. Los mapas y detalles del periodo también resultarían de utilidad.
- Donald Rumbelow. *Jack the Ripper: The Complete Casebook*. Chicago, Contemporary Books S.A., 1988.
- Una lectura terrorífica, como cabría esperar. El primer capítulo es una descripción de la ciudad de Londres en la década de 1880 y debería ser leída para Guardianes que usen el suplemento *Cthulhu by Gaslight*.
- Lewis Spence. *The Magic Arts in Celtic Britain*. Nueva York, Barnes & Noble Books, 1993.
- Capítulos sobre Arturo y el Grial, y sus papeles en varias leyendas celtas.
- Lewis Spence. *Una enciclopedia del ocultismo*. Nueva York, Citadel Press, 1993.
- Aporta información acerca de varios asuntos mágicos; se trata de una excelente obra de referencia general.
- Greg Stafford. *El rey Arturo Pendragón*. Oakland, California, Chaosium S.A., 1994.
- Jack Sullivan. *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural*. Nueva York, Viking, 1986.
- Un compendio sobre el terror, con entradas sobre Lovecraft, Machen, Yeats, Wilde, Stroker y más. Recomendado.
- Graham R. Theobalds. *Mysteries of Ancient Britain (The Unspeakable Oath V)*. Columbia, Misuri, Pagan Publishing, 1992.
- Time-Life Books. *Mysteries of the Unknown (Ancient Wisdom and Secret Sects, Mystic Places, Earth Enemies)*. Alexandria, Virginia, TimeLife Books, 1989.
- Menos serio que *Man, Myth and Magic*. No obstante, muy útil en lo que respecta a la Aurora dorada. Recomendado.
- Gobierno de Estados Unidos. *The American Ephemeris and Nautical Almanac* (ediciones de 1800 y 1900). Washington D.C., Departamento de Marina, 1887-1899.
- Charles Walker. *Strange Britain*. Londres, Brian Todd Publishing House, 1989.
- Un libro corto lleno de leyendas, historias poco convencionales y un montón de fotografías.
- J. R. Watson. *Everyman's Book of Victorian Verse*. Londres, Dent, 1982.
- Una intrigante antología, con obras de Thomas Hardy, Aldred, Lord Tennyson, Robert y Elizabeth Barrett Browning y Lewis Carroll. Y otros clásicos del terror como Wilde y Stevenson, junto con Yeats... y la sospecha de que Jack el destripador fuese J. K. Stephen.
- Lynn Willis. *Oscuros designios*. Oakland, California, Chaosium S.A., 1991.
- W. B. Yeats. *Selección de poemas*. Nueva York, Collier Books, 1989.
- Versos en tono místico, obra del segundo miembro más conocido de la Aurora dorada (después de Crowley), y la mayor figura de este libro.
- ### Lecturas recomendadas
- Ian Blake. *Lovecraft and the Dark Grail (Lovecraft Studies XXVI)*. West Warwick, Rhode Island, Necronomicon Press, 1992.
- Interesantes comentarios sobre *El color surgido del espacio* de H. P. Lovecraft como respuesta a *El gran retorno* de Machen.
- James P. Baylock. *Homunculus*. Nueva York, Ace Books, 1986.
- Una novela de ciencia ficción y fantasía muy entretenida y desarrollada en el Londres victoriano, con grandes héroes y villanos. La secuela es *Lord Kelvin's Machine*.
- Jamie Delano. *Hellblazer*. Nueva York, DC Comics S.A., 1988.
- Un cómic de terror tremadamente realista cuya historia se desarrolla en la Bretaña contemporánea.
- Neil Gaiman. *Sandman*. Nueva York, DC Comics S.A., 1989.
- Una novela gráfica de DC (merece ser llamada algo más que cómic). Altamente recomendable.
- Sir Ronald Howe. *The story of Scotland Yard*. Nueva York, Horizon Press, 1966.
- Esta historia, escrita por un antiguo director del DIC, discute el desarrollo de Scotland Yard desde su concepción. Particularmente útil en lo que respecta al Cuerpo especial.
- K. W. Jeter. *Infernal Devices*. Nueva York, St. Martin's Press, 1987.
- Otra entretenida novela victoriana de ciencia ficción y fantasía, más desoladora si cabe que las de Baylock y Powers.
- Arthur Machen. *Tales of Horror and the Supernatural*. Londres, John Baker, 1964.
- En sus relatos aparece la Gente pequeña, paráboles de ciencia descontrolada y abuso de drogas, y reflexiones sobre el Grial, entre otros muchos temas. Recomendado.
- Arthur Machen. *Los tres impostores*. Nueva York, Ballantine Books, 1972.
- Una novela brillante que en realidad se trata de una colección de historias interconectadas. Londres nunca fue tan extraño. Altamente recomendable.
- Alan Moore y Eddie Campbell. *From Hell*. Princeton, Wisconsin, Kitchen Sink, 1993.
- Una novela gráfica de trama intrigante acerca de los crímenes de Jack el destripador, con asombroso detalles y un amplio apéndice de fuentes. Altamente recomendable.
- Tim Powers. *Las puertas de Anubis*. Nueva York, Ace Books,



1983.

Una de las mejores novelas victorianas de ficción de la historia. Viajeros en el tiempo, gitanos, magia egipcia y mucho más. Altamente recomendable (también de Powers *En costas extrañas* y *La fuerza de su mirada*).

John Tynes, *The Unspeakable Oath* V. Columbia, Misuri, Pagan Publishing, 1992.

Publicación británica de la revista de Pagan Publishing dedicada a *La llamada de Cthulhu*, la cual ofrece un montón de color local e información esotérica. Recomendada.

A P É N D I C E B

Historia de la Aurora dorada para los jugadores

Por Garrie Hall

La siguiente información resume la fundación de la Aurora dorada en sus primeros años de la existencia del grupo. Se pretende que sea para los jugadores, y representa lo que cualquier miembro de la orden sabe cuando se afilia a ésta.

Orígenes de la Aurora dorada

En 1888, cuando el cambio de siglo estaba próximo, el espiritualismo comenzó a decaer a favor del ocultismo victoriano. Inicialmente, su atención se vio atraída por el misticismo oriental de la Sociedad teosófica madame Helena Petrovna Blavatsky¹. Para unos pocos, las normalmente cerradas puertas de la francmasonería quedaron brevemente abiertas permitiendo la entrada. Pero con el paso de los años circularon rumores, tanto en los círculos masónicos como teosóficos, acerca de que la antigua y secreta Sociedad de los Rosacruz existía en Inglaterra.

La leyenda de los Rosacruz

La leyenda nos cuenta que Christian Rosenkreuz, nacido en Austria en 1378, fue apuntado en un monasterio alemán por sus padres. Antes de cumplir los diecisiete sabía griego y latín, y él y otro de sus hermanos decidieron peregrinar hasta el Sepulcro sagrado. Desgraciadamente su compañero falleció en Chipre, y el joven monje prosiguió hasta Damasco solo.

¹Madame Blavatsky (1831-1891) era una escritora y filósofa rusa que ejerció un papel importante en el movimiento espiritualista del siglo XIX. Fundó la Sociedad teosófica de Nueva York en 1875, tras un viaje a India en el que, según afirmó, entró en contacto con líderes espirituales que le enseñaron la historia secreta del mundo y una filosofía de iluminación personal. Entre sus libros más importantes se incluyen *Isis sin velo* (1877), *La doctrina secreta* (1888), *La clave de la teosofía* y *La voz del silencio* (ambos en 1889).

Allí se enteró de la existencia de los sabios de Damcar, en Arabia. Ahora con diecisésis, Rosenkreuz salió en su busca. Recibió una cálida bienvenida en Damcar, como si hubiesen estado esperándole. De aquellos sabios aprendió el árabe y tradujo textos de esa lengua al latín, y también destacó en matemáticas y ciencias naturales. Cuando acabó sus estudios en Damcar, se trasladó a Egipto, luego a Fez y al final a España (acumulando más saber secreto en cada sitio). Al final regresó a su hogar en Alemania.

Junto con sus compañeros monasteriales recogió todo lo que había aprendido. La Fraternidad de los Rosacruz, como era conocida, tenía que designar a un sucesor al que transmitir tales conocimientos antes de su muerte, para así preservar el saber y la fraternidad. Cuando Rosenkreuz murió en 1484, desapareció la mayoría de sus escritos de la fraternidad, junto con el cuerpo del fundador.

Ciento veinte años después, se realizaron alteraciones en el edificio y se descubrió una tabla de bronce en la que se listaban los miembros de la fraternidad. Cuando se encontró la tabla también se descubrió una bóveda. La bóveda poseía siete secciones, cada una dividida en diez paneles cubiertos con símbolos e inscripciones arcanas. En cada uno de los siete muros había un nicho con un baúl. Dentro de los baúles estaban las obras originales del fundador. En el centro había un altar de piedra, bajo el cual se encontraba la tumba del cuerpo sin corromper de Christian Rosenkreuz. Sus seguidores sustituyeron el altar y sellaron la bóveda.

En 1614 aparecieron los *Manifiestos rosacruces*, donde autores anónimos afirmaban estar actuando en nombre de la fraternidad. En estos documentos se describe la historia de arriba. Las primeras sociedades que se identificaban con el origen de los Rosacruz aparecieron a principios y mediados del siglo XVIII. En 1888 ya existía un grupo ocultista llamado Sociedad rosacruz de Inglaterra, pero a pesar de su nombre no afirmaban ser auténticos rosacruces.



La génesis de la Aurora dorada

En 1886, el Dr. William Wynn Westcott, miembro de la Sociedad rosacruz de Inglaterra, se enteró de la existencia de un manuscrito, escrito en cifrado, que recogía los secretos de los Rosacruz. En agosto del año siguiente Westcott había conseguido y traducido el cifrado. Contenía un esbozo de cinco grados masónicos y sus respectivos rituales.

En las hojas del manuscrito halló también la dirección codificada en Alemania de una adepta rosacruz llamada fraulein Sprengel. Le siguió una fluida correspondencia, en la que se enteró de que ella estaba al frente de la Sociedad rosacruz alemana.

Westcott obtuvo el permiso de Sprengel para fundar la rama inglesa de la Die Goldene Dammerung (la Aurora dorada). En octubre de 1887 invitó a su compañero masón, Samuel Liddell MacGregor Mathers, a que se le uniera y ayudara a aumentar el número de rituales que aparecía en el manuscrito. El triunvirato quedó completo con el Dr. W. R. Woodman, mago supremo de la Sociedad rosacruz británica. Woodman jugó un papel poco importante en la fundación de la orden, pues era conocido por ser estudiante de elementos más oscuros como el simbolismo masónico y la cábala. Aquella orden sobrevivió a pesar de todo gracias a los esfuerzos de Westcott únicamente. Juez de profesión, era, en todos los sentidos, un erudito y un caballero con una fascinación genuina hacia todo lo oculto.

Westcott recibió una carta que le autorizaba para actuar en nombre de fraulein Sprengel en enero de 1888, y el 1 de marzo se firmó una orden creando el Isis-Urania, templo nº 3 de la Aurora dorada. El templo nº 1 era el de Sprengel en Licht, Liebe, Leben en Alemania. El templo nº 2, Harmanoubis, fue un intento fallido anterior de establecer la orden en Inglaterra. Harmanoubis templo nº 2 había sido al parecer responsable de la desaparición de un manuscrito cifrado, prestado por el famoso ocultista Eliphas Levi². Este templo cesó en sus funciones debido a la muerte de sus directivos.

La Aurora dorada de Westcott tenía menos de templo y más de universidad de lo oculto. Su sistema operante no era muy distinto del de la francmasonería. A diferencia de la francmasonería, no obstante, la Aurora dorada admitía mujeres. Todos los iniciados seguían un plan de estudios de teoría ocultista y una serie de exámenes para progresar en los grados iniciales:

0=0 Neophyte

1=10..... Zelator

2=9 Theoricus

3=8 Practicus

4=7 Philosophus

Portal (este grado provisional no tenía número)

²Eliphas Levi (1810-1875) fue un ocultista francés muy influyente. Su obra era y es admirada por aquellos interesados en la magia hermética, especialmente el tarot.

Estos eran los grados externos tomados del manuscrito cifrado. A éstos los seguían los grados internos de la orden, cuyos rituales y enseñanzas eran elaborados por Mathers.

5=6 Adeptus minor

6=5 Adeptus major

7=4 Adeptus exemptus

Por último estaban los grados de los jefes secretos, los misteriosos y auténticos líderes de la orden que moraban únicamente en el plano astral.

8=3 Magister templi

9=2 Magus

10=1..... Ipssissimus

Los números asociados con cada grado siguen un patrón, el cual debería quedar claro si se examinan atentamente. Para la orden externa y la orden interna, los primeros números van del 0 al 10; el segundo número es el opuesto en dirección. Estos números representan las diferentes ramas del Árbol de la vida (un concepto de la cabalística judía), y colocados en pares, representan varios atributos asociados al árbol que se aplican a los niveles. El nivel 1=10 (Zelator), por ejemplo, estaba ligado al elemento de la tierra (1) y al centro divino de la conciencia humana (10). Esto significaba que el Zelator era un ser del reino mortal, pero también sabedor de que dicho reino era parte de un gran todo divino. En el nivel 10=1 (Ipssissimus) era totalmente al revés: el Ipssissimus moraba en un reino donde toda sustancia era etérea y transcendente.

Cada grado poseía su propio y único ritual y cada miembro su propio lema (normalmente en latín) que era usado en lugar de su nombre cuando se realizaban asuntos de la orden. Los miembros que alcanzaban la orden interna adoptaban un nuevo lema, y aprendían de los jefes secretos. Como jefes visibles de la orden, Westcott (Sapere aude), Mathers ('S rioghal mo dhream), y Woodman (Magna est veritas et praevavebit) tenían el grado 5=6.

En 1888 un Neophyte debía pagar 10 chelines por el privilegio y se le cargaba una tasa anual de 2 chelines y 6 peniques. Su fajín también costaba 2 chelines y 6 peniques, y una copia del ritual 0=0 5 chelines. También podía adquirir una copia de la historia de la orden por 2 chelines. El ritual en sí tenía matices egipcios y culminaba con una promesa de secretismo y obediencia ante el riesgo de quedar postrado por la voluntad de los jefes secretos. Este efecto se describía como dejar a la víctima como si hubiese "sido alcanzada por una luz cegadora."

Los estudios de la simbología elemental (alquímica y astrológica), el alfabeto hebreo, el cabalista Árbol de la vida, el tarot y la geomancia, se realizaban en todos los grados externos. La única magia práctica que se impartía era cómo crear un pentagrama protector, el cual formaba parte del grado de Neophyte.

Aquellos que ya eran estudiantes de lo oculto solían conocer las enseñanzas de los primeros grados, así que progresaban rápidamente hacia la iluminación.

Educación en la Aurora dorada

Puesto que la orden estaba concebida como una especie de universidad mágica, la divulgación del conocimiento era parte importante de las actividades de la orden. Como resultado se hacían lecturas con gran frecuencia. Las lecturas cubrían un amplio rango de temas mágicos de interés para la orden. Los temas habituales incluían la proyección astral, la alquimia, el uso de la fuerza de voluntad, la psicología esotérica, el misticismo y la adivinación. Algunas lecturas iban dirigidas únicamente a los miembros de la orden interna, ya que sus enseñanzas no eran aptas para los miembros de la orden externa.

No se ofrecen reglas de juego para estas lecturas, porque se asume que la asistencia a tales contribuye a incrementar las Ciencias ocultas de los investigadores en cada grado.

Lecturas de conocimiento: Una “lectura de conocimiento” era preparada para cada uno de los grados de la orden. Cada una era, esencialmente, un largo ensayo que discutía todos los temas y saber que el miembro debía conocer para alcanzar el siguiente grado. Esto servía a modo de guía de estudios, para la preparación de los exámenes de cada grado. (No eran lecturas en sí, ya que se distribuían en formato escrito).

Pergaminos: Otros escritos parte de la educación eran los pergaminos, los cuales eran disertaciones compuestas y enviadas a todos los miembros de la orden interna; a menudo eran transcripciones de las lecturas de la orden interna. Se escribieron unas cuarenta entre 1892 y 1897. El Dr. Wescott era el máximo responsable de los pergaminos. Los temas discutidos incluían la práctica mágica, pero también la moralidad de las acciones mágicas, la traducción de cifrados secretos y la forma de dibujar correctamente pentagramas con un lápiz y un compás.

El objetivo de la Aurora dorada no era producir hechiceros poderosos; en lugar de ello, su objetivo era fomentar un desarrollo personal y espiritual entre sus miembros. Este desarrollo seguía la senda de la magia hermética y el saber oculto en lugar de la del cristianismo o de la Regla de oro. Se esperaba que los miembros de la Aurora dorada fueran estudiosos, sinceros e inclinados a mejorar mente y espíritu a través del estudio y la devoción.

Historia reciente

A finales de marzo de 1888 la orden estaba compuesta por nueve personas, reuniéndose regularmente en el Mark Mason's Hall, el refugio de la orden externa ante los tiempos turbulentos que estaban por llegar. Para finales de año otra docena se había unido, procedente de la Sociedad rosacruz. En octubre de aquel año, en un intento por contener el flujo constante de afiliaciones a la Aurora dorada, madame Blavatsky formó la Sección esotérica de la Sociedad teosófica.

1888 también fue el año de la fundación de dos templos más de la Aurora dorada, el efímero Templo de Osiris nº 4 en

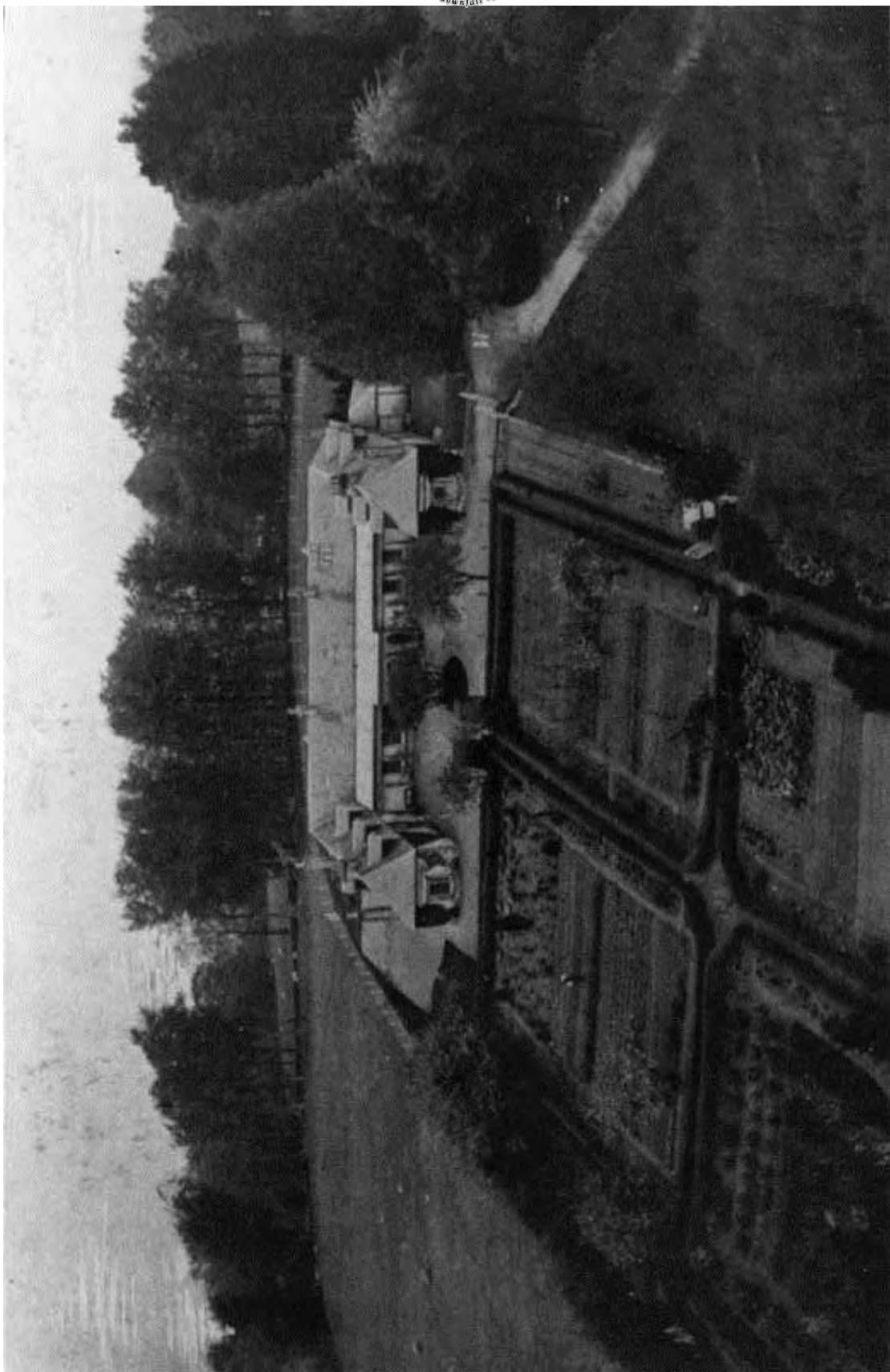
Weston, y el Templo de Horus nº 5 en Bradford. La orden continuó creciendo a lo largo de 1889, y en 1890 sufrió una serie de sucesos significantes para ella y su futuro.

En 1889 Blavatsky prohibió a sus teosofistas ingresar en cualquier otra orden secreta. Se estaba forjando una rebelión a pequeña escala, y ella transigió aceptando una “tolerancia mutua” con la Aurora dorada, aceptando a Wescott como miembro de su Sección esotérica.

En marzo de 1890 la orden interna recibió el nombre “La orden de la rosa, el rubí y la cruz de oro”, poniendo de manifiesto su herencia de los Rosacruz.

Agosto de 1890 trajo noticias inquietantes de Alemania. Wescott recibió una carta informándole del fallecimiento de fraulein Sprengel. Para empeorar las cosas, parecía ser la única que había estado apoyando a Wescott y a la rama inglesa de la Aurora dorada, contra los deseos de sus pares. Los jefes secretos del templo nº 1 retiraron su apoyo y la Aurora dorada cortó relaciones con la orden nodriza.

Y así es cómo la Orden hermética de la Aurora dorada se erigió como la mayor sociedad mágica en Inglaterra.



La casa de Aleister Crowley

 A P É N D I C E

Creando investigadores victorianos

Por L. N. Isinwyll y John Tynes

Este sumario permite la creación rápida de investigadores británicos sin necesidad de recurrir apenas al libro de reglas. Si es posible, fotocópiense estas notas y entréguese una a cada jugador. Interpretar a un investigador de clase media o baja es una desventaja en la mayoría de escenarios de *Cthulhu by Gaslight* (especialmente a la hora de tratar con las autoridades), aunque la Aurora dorada contaba con muchos miembros de la clase media. En un grupo de investigadores no debería haber más de uno o dos de clases no altas.

Procedimiento

Cójase una hoja de personaje limpia (una de las que se ofrecen para investigadores de la Aurora dorada) y escríbese el nombre del jugador en el espacio de la izquierda. Muchas entradas irán cambiando, así que utilícese un lápiz.

- A mayor puntuación, mejores características. Tírese 3D6 para FUE, CON, POD, DES y APA. Escríbanse los resultados. Ahora 2D6+6 para TAM e INT; anótese el total. A continuación 3D6+3 para la EDU; anótese el resultado. Por último, multiplíquese PODx5 para calcular la COR, la novena característica; anótese el resultado.

Si la suma de las ocho primeras características es inferior a 100 y el Guardián acepta, repártanse 3 puntos más entre ellas. La COR no se puede incrementar (salvo aumentando el POD). Con las excepciones de COR (99) y EDU (21), ninguna característica puede exceder los 18 puntos.

- Multiplíquese INTx5 para determinar la Idea; multiplíquese PODx5 para determinar la Suerte; multiplíquese EDUx5 para determinar los Conocimientos. Anótense los valores.
- Para determinar la bonificación al daño, súmese FUE+TAM y consúltense la tabla siguiente. Agréguese el modificador al daño de las armas en la sección correspondiente.

FUE+TAM	Modificador
13-16	-1D4
17-24	Ninguno
25-32	+1D4
33-40	+1D6

- COR máxima es 99-Mitos de *Cthulhu*.

- Para los puntos de vida, súmese TAM+CON y divídase entre 2 el resultado, redondeando hacia arriba.
- Para los puntos de magia, señálese el mismo valor que POD.
- Teniendo presente las características obtenidas, elíjase si el investigador es hombre o mujer.
- Tírese 1D10 y consúltense el resultado en la tabla *Calidad del entorno* para determinar el nivel de ingresos en libras esterlinas, el valor inicial en Crédito (sin sumar los 15 puntos básicos que aparecen en la hoja de personaje), y súmese el bonificador a la habilidad Etiqueta del investigador (una habilidad nueva que se describe a continuación). La clase social se ofrece únicamente como referencia y se trata de una aproximación; no es necesario escribirla en la hoja de personaje. Nótese que esta tabla está diseñada para obtener investigadores de clase media alta, pues así era el nivel de ingresos típico de los miembros de la Aurora dorada.

Los ingresos del investigador para esta época le caben en el bolsillo. (Una libra esterlina en la década de 1890 es igual a 5\$ estadounidenses, y tenía 25 veces más valor que en la actualidad). En la era victoriana, 1.000£ anuales era un sueldo excelente, aproximándose a la clase alta; en comparación, los ingresos medios anuales de alguien de clase media rondaban las 170£. Un trabajador casual ganaba menos de 100£ al año.

- Ahora decídase la afiliación o no afiliación del personaje con el Imperio Británico; un funcionario del imperio tiene más criados, contactos, propiedades y entidad que los americanos, italianos y demás extranjeros. Un súbdito de la corona podría ser británico o haber nacido en alguna colonia como Sudáfrica, India, etc. Anótese el lugar de nacimiento y la lealtad, así como cualquier dato en términos de criados, propiedades y otros.
- Si se obtiene un 10 en la tabla de Calidad del entorno y el investigador es miembro masculino de la corona, hereda el título de baronet, escribiéndose por ejemplo "Sir Reynolds, baronet". "Baronet" se puede abreviar como "Bart." o "Bt." Las investigadoras con este estatus reciben el título de "Lady Reynolds", por ejemplo. (Para propósito del juego, permítase a las mujeres tener este título). Imagínese una historia de cómo y cuándo (desde mayo de 1611 en adelante) un antecesor obtuvo el título. Si no se es un súbdito de la corona, el investigador gana el dinero pero

Calidad del entorno

Tirada	Ingresos	Crédito	Etiqueta	Clase
1	£100	16%	+2%	Media baja
2	£200	17%	+4%	Media
3	£300	18%	+6%	Media
4	£400	19%	+8%	Media superior
5	£600	21%	+10%	Media superior
6	£800	23%	+12%	Media superior
7	£1.000	25%	+14%	Media superior
8	£1.500	30%	+16%	Alta baja
9	£6.000	75%	+18%	Alta
10	£10.000	99%	+20%	Nobleza

no el título.

- La edad mínima es EDU+6 en años. Por cada 10 años por encima de esa cifra añádase 1 punto a EDU. La madurez tiene un precio: por cada intervalo de 10 años o fracción superior a 40 años, sustráigase 1 punto de FUE, CON, DES o APA.
- Elíjase un nombre para el investigador.
- Las obras de Lovecraft solían incluir personajes de ciertas profesiones. Otras son posibles, pero el Guardián debería crear o dar con nuevas habilidades para cada una de ellas; para ahorrar tiempo y trabajo, escójase una de las ya preparadas. Téngase en cuenta que las que aquí se listan son alteraciones de las que aparecen en el libro de reglas, para ayudar a crear investigadores más apropiados para esta era. Elíjase una profesión de entre las siguientes:

AUTOR: Buscar libros, Discusión, Elocuencia, Historia, Idioma propio, Otro idioma, Psicología y dos habilidades más.

DILETANTE: Crédito, Equitación, Etiqueta y 4 habilidades más.

MÉDICO: Biología, Crédito, Farmacología, Latín, Medicina, Primeros auxilios, Psicoanálisis y Psicología.

HISTORIADOR/ANTICUARIO: Arte, Buscar libros, Derecho, Descubrir, Historia, Otro idioma, Regatear y 1 habilidad más.

PERIODISTA: Charlatañería, Elocuencia, Fotografía, Idioma propio, Otro idioma, Psicología y 2 habilidades más.

ABOGADO/PROCURADOR: Buscar libros, Charlatañería, Crédito, Derecho, Elocuencia, Etiqueta, Latín, Psicología, Regatear.

PARAPSICÓLOGO/Alienista: Antropología, Biología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Medicina, Otro idioma, Primeros auxilios, Psicoanálisis, Psicología.

INVESTIGADOR PRIVADO/DETECTIVE: Arma corta, Camuflaje, Charlatañería, Contabilidad, Crédito, Derecho, Descubrir, Discreción, Escuchar, Primeros auxilios, Psicología.

PROFESOR/ACADÉMICO: Alemán, Antropología, Arqueología, Astronomía, Biología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Derecho, Física, Francés, Geología, Historia,

Nueva habilidad: Etiqueta

Esta habilidad refleja el conocimiento de un personaje de las convenciones sociales y el comportamiento aceptable en sociedad. Abarca desde cómo colocar la cubertería correctamente hasta cómo organizar una cena. Sirve para saber qué título emplear cuando uno se dirige a un miembro de la aristocracia. Y lo más importante, permite a un investigador preguntar a la persona adecuada la pregunta correcta en el momento justo.

En términos de juego puede reemplazar a las habilidades de comunicación cuando se trate con miembros de clase superior, o con alguien con esta habilidad. Si la tirada tiene éxito y la petición resulta algo inapropiada o impertinente, la información deseada es obtenida a menos que deseé ser retenida.

Etiqueta se enseña a aquellos investigadores de clase alta baja, clase alta y clase noble desde temprana edad. A los hombres se les suele dar una educación general, lo cual les granjea un 20% base. De las mujeres de la era victoriana por lo general no se espera que hagan nada en sus vidas salvo contraer matrimonio. Para apoyar a sus maridos en sus carreras todo lo posible se les enseña el protocolo a lo largo de su juventud. Su porcentaje base es 40.

Aquellos investigadores de clases sociales inferiores que accedan a las altas no tendrán un porcentaje base. Entre los que pueden adquirir esta habilidad desde las clases inferiores se encuentran los criados, periodistas y aspirantes a clases altas. (Téngase presente que esto asume que el investigador ha nacido en Inglaterra; los investigadores extranjeros podrían tener o no esta habilidad, según el Guardián deseé).

Si se están empleando las reglas de creación de personaje de este apéndice, todos los investigadores reciben unos puntos extra iniciales para su habilidad de Etiqueta, además de cualquier porcentaje base que pudieran tener.



Historia natural, Latín, Lingüística, Química.

- Repártase un total de EDUx20 puntos entre las habilidades propias de la profesión; de todas ellas, elíjanse las que se deseen. En la hoja de personaje las habilidades van acompañadas de una cifra entre paréntesis, de 0 a más; por ejemplo, todos los investigadores comienzan con al menos 25 puntos en Lanzar, mientras que ninguno empieza teniendo más de 0 en Arqueología. Estas cantidades representan habilidades comunes para todos. Súmense estas cifras a la tirada. Dado que nadie lo sabe todo, ninguna habilidad puede superar el 99%. Mitos de Cthulhu es una excepción, pues cuanto mayor sea su valor mejor será. Téngase en cuenta que las habilidades Esquivar e Idioma propio dependen de los valores en DES y EDU, respectivamente.

Al tirar 1D100, un resultado igual o inferior al porcentaje significará que se ha tenido éxito en el uso de una habilidad. El Guardián es el único que decide cuándo una tirada no es necesaria.

- Ahora multiplíquese INTx10; estos puntos reflejan los intereses personales. Excepto en Mitos de Cthulhu, repártanse estos puntos entre las habilidades, incluyendo las de ataque y armas. La hoja de personaje y tabla de armas listan las habilidades disponibles para los investigadores.
- Un investigador tiene en propiedad una cantidad 10 veces mayor que sus ingresos anuales. Un 10% de ese total ya está en el banco, en metálico. Otro 10% en inversiones, bonos y pagarés, convertibles en dinero líquido en no menos de 30 días o cuando el Guardián lo estime oportuno. El 80% restante es para terrenos, propiedades, una buena residencia, joyas, libros, etc., todo lo cual simboliza reliquias y herencias familiares.
- ¿Está el investigador enamorado? ¿Prometido? ¿Casado? ¿Hay niños? ¿Divorciado? ¿Ha tenido lugar alguna tragedia?
- Esta entrada concierne únicamente a aquellos investigadores que sean súbditos de la corona británica, aunque estas ideas pueden aplicarse a investigadores de otras nacionalidades. Escríbanse las decisiones en la parte trasera de la hoja de personaje.

Un apartamento suntuoso, una casa lujosa en la ciudad, una villa espaciosa o una mansión reluciente necesitan criados, uno por cada 1.000£ de ingresos. Puede haber ayudantes de cámara, doncellas, mayordomos, ama de llaves, conductor, limpiadoras, jardineros, cocineros, secretarios personales, personal en los establos, camareras, institutrices, y compañía de pago (una profesión utilísima para aquellas investigadoras que prefieran viajar en condiciones aceptables; esta profesión suele establecer una pobre relación por culpa de la familia). Puesto que los criados tienen nombres, personalidad y funciones, escríbanse detrás.

Las habilidades para una persona de compañía pudieran ser: Buscar libros, Contabilidad, Idioma propio, Otro idioma, Psicología, Regatear y otra habilidad más.

Para un miembro el servicio: Charlatería, Descubrir, Mecánica, Psicología, Puñetazo, Regatear y otra habilidad más.

¿En qué escuelas estudió el investigador y durante cuánto tiempo? ¿Qué títulos obtuvo? ¿Le influenciaron sus profesores?

El investigador tiene cuatro amigos importantes en el gobierno de Reino Unido, el mundo de las finanzas, la cultura, los tribunales, la Iglesia de Inglaterra, el ejército o la universidad. Con el tiempo, escójanse sus nombres, posiciones y personalidades.

¿Tuvo el investigador alguna experiencia militar en combate o en inteligencia? ¿Sirvió en alguna guerra? ¿Qué grado o posición alcanzó? ¿Sufrió heridas? ¿Alguna mención honorífica?

¿Quién es su familia? ¿Cuál es su origen? Vayan recogiéndose poco a poco los padres y hermanos, vivos o muertos. Un baronet posiblemente sea el último de su linaje. Los amigos y familiares ofrecen un abanico de personalidades si los investigadores han de retirarse.

¿Cuál es la religión del investigador? Los baronets suelen ser fieles de la Iglesia de Inglaterra, dado que es la fe de la aristocracia, aunque muchas familias respetables son de tradición católica. Los miembros de la Aurora dorada pudieran no creer en las religiones tradicionales, pero no deberían hacer alarde de ello por el bien de su estatus. De ser así, ¿cuál es su "verdadera" fe? De vez en cuando, los Guardianes pueden modificar el Crédito según la fe; en esta época, solamente la Iglesia de Inglaterra mantiene todo su Crédito a la hora de tratar con las autoridades británicas.

- Un investigador extranjero que se encuentra en Gran Bretaña de visita podría traer algo de dinero, una letra de crédito, un criado y la incapacidad de hablar inglés adecuadamente. Cada uno de estos investigadores tiene un buen amigo en el país; elíjase quién. El investigador se hospeda en un hotel acorde a su Crédito; escríbase uno.
- ¿Qué es lo que le gusta al investigador? Examínense las características y habilidades. Puede ser tranquilo, lujurioso, estirado, respetable, brillante, errático, misterioso, caritativo, horaño, alto, bajo, pálido, bien parecido, feo, delgado, mal vestido, elegante, pulcro, alocado, caballeroso, nervioso, intelectual, musculoso, vigoroso, tímido, cortés, impulsivo, excitable, tonto, calvo, barbudo, peludo, tullido...

El libro de reglas incluye una lista de precios y armas para la era victoriana. *Cthulhu by Gaslight*, si se tiene acceso a una copia, contiene una lista de ocupaciones para según qué gente, localizaciones londinenses, mapas y mucho más. La 11^a edición de la Enciclopedia británica refleja la mentalidad de la época.



Eliphas Levi.

 A P É N D I C E

Plan de estudios de la orden externa

(Versión para los jugadores)
Por Carrie Hall y Alan Smithee

"Heredero de un mundo moribundo, te llamamos a la belleza viva.
Vagabundo en la oscuridad salvaje, te llamamos a la luz tenue.

Largo tiempo has morado en la oscuridad...

Deja la noche y busca el día."

- De la ceremonia del grado de Neophyte de la Aurora dorada.

Esta sección describe cómo los investigadores pueden subir de grado en la Orden hermética de la Aurora dorada. Este desarrollo emplea un sistema de puntuación mediante el cual los jugadores adquieren grados y habilidades de los estudios de la orden. Los investigadores pueden empezar siendo miembros nuevos o ya veteranos, a elección de los jugadores. No obstante, deberán haber acumulado parte del conocimiento especial y habilidades mágicas que se enseñan en la orden. Se recomienda, no obstante, que a los jugadores se les permita únicamente empezar en la orden externa. Aquellos jugadores que prefieran empezar en la orden interna (asumiendo que llevan en la orden un largo periodo de tiempo) pueden hacerlo si el Guardián lo permite, pero no es recomendable. En la siguiente sección puede encontrarse información acerca de los grados y estudios de la orden interna.

Sistema de puntuación

Para reflejar el conocimiento y las aptitudes mágicas que un investigador posee, se han de calcular las siguientes multiplicaciones (redondeando fracciones a la cifra más aproximada):

POD x 0'5

INT x 0'3

Crédito x 0'05

Ciencias ocultas x 0'2

Mitos de Cthulhu x 0'04

Ejemplo: Sir Arthur Jordan Grimm tiene POD 13, INT 14, Crédito 55%, Ciencias ocultas 45% y Mitos de Cthulhu 11%. Usando las fórmulas de arriba, Grimm obtiene 7 puntos del POD, 4 de la INT, 3 del Crédito, 9 de Ciencias ocultas y ninguno de Mitos de Cthulhu, haciendo un total de 23 puntos con los cuales adquirir grados y habilidades en el plan de estudios de la orden.

Gasto de puntos

Cuando se adquieren grados dentro de la orden, el jugador gasta únicamente el número de puntos listado junto al grado al que desea pertenecer. Por ejemplo, si Sir Arthur Jordan Grimm quiere acceder al grado de Philosophus, gasta 15 de sus 23 puntos de creación de personaje. Nótese que esto se aplica solamente cuando se adquieren inicialmente los grados y las habilidades; la sección titulada *Mejora de los investigadores* trata el gasto y la obtención de puntos durante el transcurso del juego.

El resto de puntos puede ser usado para adquirir habilidades y capacidades a elección del jugador (y si el Guardián está de acuerdo) así como contactos dentro de la orden (consúltese abajo). Muchas de las enseñanzas de la orden externa se pueden adquirir con niveles. Es decir, los puntos adicionales pueden gastarse para obtener niveles extra en esa área de estudio (normalmente dando como resultado más porcentaje en las habilidades del personaje). Nótese que ciertas habilidades y capacidades deben ser aprendidas antes que otras (dichos prerrequisitos se listan según los estudios).

Contactos en la Aurora dorada

Los jugadores pueden gastar puntos de personaje para crear relaciones con varios miembros destacados de la Aurora dorada. Algunos de estos contactos pueden llegar a ser beneficiosos, procurando el ascenso de un investigador en la orden, ofreciéndole instrucción mágica u otorgándole asistencia financiera. Algunos contactos, por otro lado, pueden obstaculizar el progreso de un investigador, difamándole, e incluso buscando la manera de expulsarlo por la fuerza o mediante magia. Aun así, tales contactos serán sin lugar a dudas interesantes para el desarrollo del juego.

El Guardián o el jugador pueden elegir el contacto o contactos, pero la elección final queda en manos del Guardián. También se puede hacer una tirada al azar. La lista de posibles contactos aparece en la versión para el Guardián

Puntos de la orden externa

Grados de la orden externa

Coste	Grado
1.....	0=0 Neophyte
3.....	1=10 Zelator
6.....	2=9 Theoricus
10.....	3=8 Practicus
15.....	4=7 Philosophus
18.....	Portal (un grado intermedio sin número entre las órdenes externa e interna)

Estudios de la orden externa

Coste	Habilidad/Hechizo	Prerrequisitos
0	Pentagrama	Ninguno
2/nivel	Alquimia	Pentagrama
2/nivel	Astrología	Pentagrama
1/nivel	Cartomancia	Pentagrama
2/nivel	Lenguas esotéricas	Pentagrama
2/nivel	Geomancia	Pentagrama

Contactos dentro de la orden

Coste	Contactos	¿Amigo o enemigo?
1	1	50%
2	2	1 aliado y 1 enemigo
3	3	50% más 1 aliado y 1 enemigo

(El jugador puede elegir sus contactos una vez se sepa qué aliados o enemigos tiene, o el Guardián puede elegirlos –se deja a elección del Guardián cómo hacerlo–).

en este libro. El Guardián debe consultar la selección apropiada o elegir los contactos al azar.

Grados

Para ascender de grado se esperaba que el iniciado estudiase material esotérico provisto por la orden y más tarde superase un examen sobre el mismo. El plan de estudios era estricto, y el estudio de material así compilado aseguraba que el estudiante sólo aprendiese los que eran necesarios para ese grado en particular.

Todos los grados acababan con un examen. Tras completar el periodo de estudio requerido, el miembro debe tirar Ciencias ocultas o Idea/2, la que tenga mayor puntuación. De tener éxito habrá pasado, avanzando al siguiente grado. Aquellos que suspendan el examen pueden volver a intentarlo (sin ningún coste, solo la tirada) tras un periodo de revisión no inferior a 2 meses con un bonificador de +5%. Se puede seguir suspendiendo (con el +5% acumulativo por cada intento), pero un investigador que no apruebe acabará siendo menospreciado por los demás miembros. Téngase en cuenta que cuando se adquiere un grado inicialmente, la tirada no es necesaria. Solamente se

aplica durante el transcurso del juego.

El tiempo de cada periodo de estudio y examen varía de una persona a otra. Ocultistas dedicados como A. E. Waite y Aleister Crowley progresaron en la orden externa en un año o dos. William Butler Yeats no era menos experto, pero progresó más lentamente debido a sus declaraciones. Hay quienes fueron miembros de la Aurora dorada durante años, pero aun así no completaron los grados de la orden externa.

Un investigador a tiempo parcial con una carrera a tiempo completo es poco probable que progrese rápidamente en el sistema de grados, y es cuestión del Guardián decidir de cuánto tiempo dispone cada investigador para avanzar en sus estudios durante la campaña. Una medida razonable sería que a un investigador con trabajo le llevase un año o dos completar los cinco primeros grados, y aun así dispondría de un par de meses para dedicarse a la investigación.

Los miembros de la Aurora dorada estudiaban varias vías de conocimiento esotérico, desde los códigos utilizados por los ocultistas para ocultar sus secretos hasta el significado de los signos del zodiaco. También se estudiaba el Árbol de la vida de la cábala judaica y el sistema de magia enoquiana de John Dee.

Incremento en Ciencias ocultas por grado

Cada grado alcanzado por un investigador le otorga 1D6 puntos a su habilidad de Ciencias ocultas, pero no por encima de los máximos que se listan abajo. Por ejemplo: antes de unirse a la Aurora dorada, un investigador tiene un 5% en Ciencias ocultas. Al alcanzar el grado de Neophyte suma 1D6%, hasta un máximo de 10% en el total. Si un jugador emplea sus puntos adicionales de creación de personaje en alcanzar el nivel de Practicus, añade 4D6 puntos a Ciencias ocultas, pero la habilidad no puede exceder el 40% con este método; si el investigador ya tiene 40% o más en Ciencias ocultas, no gana ningún punto. La siguiente tabla muestra los máximos en Ciencias ocultas que se pueden obtener de esta manera.

Grado	Máximo
Neophyte	10%
Zelator	20%
Theoricus	30%
Practicus	40%
Philosophus	50%
Portal	55%

Plan de estudios de la orden externa

Cada una de las enseñanzas de la orden externa se describe a continuación, tanto en términos de saber impartido como en beneficios de juego. Recuérdese que cada habilidad/hechizo se obtiene en los niveles gastando puntos, y que se pueden alcanzar múltiples niveles (ganándose varios beneficios) gastando los puntos suficientes.

El Guardián posee información adicional acerca de cada estudio, la cual aparece en la sección dedicada a él. El Guardián ofrecerá dicha información cuando sea necesario en el transcurso del juego.

Ritual del pentagrama con la cruz cabalista

Las enseñanzas de la Aurora dorada advierten continuamente acerca de los espíritus dañinos que pretenden hacer enfermar a aquellos que estudian lo místico. Como protección frente a estas fuerzas oscuras, a los nuevos miembros se les enseña cómo crear un pentagrama protector. El pentagrama se dibuja en el aire (o se inscribe) con una daga de acero. Existen numerosas formas de dibujar el pentagrama, cada una de las cuales con una función en particular; no lo abordaremos en términos de juego. Cuando se dibuja correctamente el pentagrama puede ayudar en el uso de la magia, incluyendo en la invocación y expulsión de espíritus, la negación de efectos mágicos no deseados y muchos otros rituales.

Alquimia

Se cree que los alquimistas podían reducir minerales hasta un componente común conocido como la Piedra filosofal. Cuando se mezclaba en una base de metal fundido esta sustancia transmutaba en oro puro. La piedra también estaba considerada el ingrediente principal del Elixir de la vida, el secreto de la inmortalidad. Las tradiciones alquímicas son anteriores al nacimiento de Cristo, y pueden encontrarse en Egipto, oriente medio y toda Europa, incluso en los siglos XVII y XVIII.

Sea lo que sea esta instrucción mágica, lo cierto es que el estudio de la alquimia aporta cierto conocimiento químico y farmacológico. Por cada nivel logrado en Alquimia, el investigador recibe 1D4 puntos en Química y 1D2 en Farmacología.

Astrología

La astrología es un método de adivinación que revela la naturaleza general de la personalidad del sujeto, así como qué fuerzas pueden estar actuando en las distintas partes de la vida de éste. La adivinación se desarrolla examinando la posición de los planetas, la Luna y las estrellas zodiacales en el momento del nacimiento del sujeto, así como su posición en el momento de la predicción. Aunque no es preciso saber el nombre del sujeto, sí que lo es saber su fecha y lugar de nacimiento. Junto con las lecturas tarotistas, las lecturas astrológicas eran actividades frecuentes en la orden. Una lectura astrológica podía proveer una guía para estados emocionales, así como objetivos y obstáculos en la vida del individuo.

El primer nivel de esta habilidad imparte un porcentaje base igual a PODx1 en Astrología. Cada nivel adicional alcanzado añade un 5% a esta habilidad. Además, aquellos



“¡Si solo hubiese estudiado el ritual del pentagrama!” -gritó Sir Grimm.



que estudien astrología también reciben 1D4 puntos en Astronomía por nivel.

Cartomancia

Método de adivinación mediante cartas. En el caso de la Aurora dorada eran cartas del tarot diseñadas por Mathers. La adivinación tarotista se usaba generalmente para examinar las fuerzas simbólicas que actuaban en el pasado, que actúan en el presente y que actuarán en el futuro del sujeto. La cartomancia puede ser ejecutada sobre un individuo o un grupo, una nación o casi cualquier entidad, aunque con diferentes grados de éxito (esta habilidad es lo mismo que tener un buen entendimiento del significado de la simbología de las cartas, de tal modo que se puedan aplicar dichas simbologías a las situaciones de la vida del sujeto, y cuanto más sepa el adivino del sujeto, más acertada y reveladora será la lectura). Los miembros de la Aurora dorada realizaban constantemente lecturas del tarot e intentaban ver sus futuros.

Con el primer nivel se obtiene una base en Cartomancia igual a PODx1, y con cada nivel adicional se añade un 5% más.

Lenguas esotéricas

El plan de estudios de la Aurora dorada contenía elementos de una amplia variedad de tradiciones herméticas, y se esperaba de los iniciados que se familiarizasen con al menos una de las lenguas en las cuales se escribieron originalmente estas enseñanzas esotéricas. De ahí que la orden animara a sus miembros a saber latín, hebreo, árabe y otros idiomas orientales.

Cada lengua se estudiaba por separado, pudiéndose adquirir con puntos de creación de personaje cada una. Por ejemplo, 2 puntos adquieren un nivel en Latín, y no un nivel en todas las lenguas esotéricas. Cada nivel alcanzado obtiene un incremento de 1D6 puntos en el idioma en particular.

Geomancia

Se trata de un método de lectura de la buenaventura usando una pluma o algo de tierra, y se considera inferior a la cartomancia. El adivino coge una pluma y hace puntos en la arena o el polvo en un estado de meditación. El número de puntos y diseños son parte de la información usada en forma de respuesta a una pregunta.

El primer nivel en Geomancia otorga un porcentaje base igual a PODx1, y cada nivel adicional alcanzado añade un 5% a la habilidad.

Lemas de la Aurora dorada

Una vez gastados todos los puntos, lo que queda es que el jugador elija un lema. Todos los miembros de la Aurora dorada tenían un lema, o nombres secretos, el cual usaban en lugar de sus nombres para aportar un aire más misterioso. Los

miembros casi nunca usan sus verdaderos nombres, ni en la correspondencia, siempre lemas. De hecho, en muchos casos es muy posible que los miembros no sepan los nombres de los demás.

El Guardián siempre debería utilizar los lemas de los personajes de la Aurora dorada en los escenarios, y animar a los investigadores a hacer lo mismo, incluso estando lejos del resto de miembros. Ver a los investigadores intentando averiguar quién se oculta detrás de una serie de lemas puede llegar a ser una partida interesante.

Los lemas empleados en la Aurora dorada eran principalmente frases en latín como "Anima pura sit" ("Deja que el alma sea pura"), "De profundis ad lucem" ("De las profundidades a la luz"), o más sencilla "Vigilate" ("Vigila"). También había unos cuantos lemas en irlandés, gaélico, hebreo y hasta tal vez otros idiomas continentales. Los jugadores deberían crear sus propios lemas (posiblemente usando el diccionario de latín), o al menos sus equivalentes en español. Una fuente muy útil es el *Webster's Unabridged Dictionary* (inédito en español), el cual contiene una amplia selección de frases extranjeras, buena parte de las cuales son en latín.

A los miembros se les refería como, por ejemplo, hermano Anima pura sit, o hermana Vigilate. También se empleaban abreviaciones. W. B. Yeats ("Demon est deus inversus") era conocido como DEDI o hermano DEDI, por ejemplo.

Progreso de los investigadores

Una vez gastados todos los puntos, el investigador está listo para jugar. Con el tiempo se pueden ganar más puntos para gastarlos; así es como un investigador puede progresar en la Aurora dorada, o mejorar sus habilidades y capacidades mágicas. Estos puntos representan el tiempo empleado en estudiar, aprender y practicar el conocimiento impartido por la orden.

Por cada 4 semanas (consecutivas o no) que un investigador esté estudiando activamente, puede ganar 0, 1 ó 2 puntos para gastar tal y como se muestra en la tabla de abajo. Estos puntos pueden ser reservados o gastados inmediatamente si se desea.

1D6	Puntos
1-2	0
3-5	1
6	2

Hay que tener en cuenta que al adquirir grados un personaje sólo necesita gastar la diferencia en puntos entre el grado que tenía y el deseado.

Ejemplo: Sir Arthur Jordan Grimm es un Portal y quiere llegar a Adeptus Minor. El grado de Adeptus Minor cuesta 21 puntos, pero él gastó previamente 18 para llegar a Philosophus, así que tendría que gastar 3 para avanzar.



A P É N D I C E

Plan de estudios de la orden interna

(Versión para los jugadores)
Por Carrie Hall y Alan Smithee

“Juro y prometo que, con el permiso divino, me aplicaré, a partir de este día en adelante, a la Gran obra, la cual es: purificar y exaltar la naturaleza espiritual para que con la ayuda divina pueda llegar a ser más que un humano, y así crecer gradualmente y unirme a mi gran genio divino, y que cuando suceda no abusaré del gran poder que se me confiere.”

- De la ceremonia de Adeptus Minor de la Aurora dorada

La Orden de la rosa de rubí y la cruz de oro era el nombre de la orden interna de la Aurora dorada. La orden interna ofrecía encantamientos de poder sustancialmente mayor que los de la orden externa, y también ofrecía acceso al conocimiento restringido para los miembros menores. Los miembros de la orden interna tenían su propio lugar de reunión, la Bóveda de los adeptos, cuya localización y contenido no eran compartidos con los miembros de la orden externa. Era en la bóveda donde se celebraban los rituales relacionados con la orden interna, como el ascenso al siguiente grado.

Esta sección describe los grados de la orden interna y su plan de estudios. La sección titulada Plan de estudios de la orden externa describe el sistema de puntuación empleado para obtener grados y habilidades, así como cómo los investigadores pueden ganar y gastar puntos en la Aurora dorada durante el transcurso del juego. Esta sección asume que el lector ya está familiarizado con los procedimientos de obtención y gasto de puntos, por lo que aquí no se repite esa información.

Nótese que la información acerca del plan de estudios de la orden interna no solía estar disponible para los miembros de la orden externa. Se recomienda encarecidamente que el Guardián no permita a sus jugadores con investigadores de la orden externa consultar el Apéndice E, y que los jugadores con investigadores de la orden interna procuren no hablar con los anteriores de los poderes que les esperan en los siguientes grados. Inténtese mantener una sensación de misterio con respecto a la orden interna, porque es en ella donde los investigadores podrán aprender una magia realmente poderosa. Dentro de la auténtica Aurora dorada, los grados conferían cierto estatus y exclusividad, y esto se aplica al juego igualmente; los miembros de la orden interna se distinguen de las masas.

Nota especial: Conforme la orden interna ganaba nuevos miembros, algunos tenían la sensación de que estaban perdiendo su exclusividad. En 1894 la orden interna se subdividió aún más, con un nuevo Adeptus Minor iniciado llamado Zelator Adeptus Minor, avanzando después a

Theoricus Adeptus Minor, y posteriormente a Practicus Adeptus Minor, todos a pasar antes de alcanzar el grado de Adeptus Major. Este suceso tiene lugar en cualquier momento escogido por el Guardián durante 1894. Los investigadores que ya hayan alcanzado los grados de Adeptus Major y Adeptus Exemptus no se verán afectados. Los investigadores en el nivel de Adeptus Minor se encontrarán en el de Zelator Adeptus Minor, y deberán pasar por los otros dos niveles (con las tiradas de dados correspondientes y el gasto de puntos) antes de alcanzar el grado de Adeptus Major. Posiblemente esto no guste a los jugadores, pero así fue como pasó en la Aurora dorada. Las tablas de esta sección tienen dos versiones, una para antes y otra para después del cambio de estructura.

Grados

Al completar los grados de la orden externa se envía una invitación de afiliación a la orden interna de la Aurora dorada. Esta selección estudiaba a todos los candidatos posibles, permitiéndoles el acceso solo a aquellos que eran considerados capaces y “adecuados” para recibir el saber y la práctica de las enseñanzas de la orden interna.

En realidad eran pocos los que alcanzaban un grado mayor al de Adeptus Minor. La cantidad de estudio requerido para alcanzar el grado resultaba formidable (el plan de estudios de la orden externa no era nada en comparación). Aquellos que alcanzaban grados mayores lo hacían casi invariablemente mediante una dudosa autopromoción.

Para subir de grado se esperaba que el iniciado estudiase material esotérico aportado por la orden y que después hiciese un examen. El plan de estudios era estricto, y el material compilado a estudiar era tal que el estudiante sólo aprendía lo que era necesario para ese grado en particular.

A la culminación de cada grado había un examen. Tras completar el periodo de estudio requerido el miembro debe tirar Ciencias ocultas o Idea/2, la que tenga mayor puntuación. De tener éxito habrá aprobado, y accederá al siguiente grado. Quienes suspendan el examen pueden volver

Grados de la orden interna y plan de estudios

Grados entre 1888 y 1893

Puntos	Grado
21	Adeptus Minor
28	Adeptus Major
36	Adeptus Exemptus

Grados a partir de 1894

Puntos	Grado
21	Zelator Adeptus Minor
23	Theoricus Adeptus Minor
25	Practicus Adeptus Minor
28	Adeptus Major
36	Adeptus Exemptus

Plan de estudios

Puntos	Habilidad/Hechizo	Prerrequisito
0	Hexagrama	Pentagrama
2	Astrología avanzada	Hexagrana, Astrología
1	Cartomancia avanzada	Hexagrama, Cartomancia
Varía	Creación de talismán	Hexagrama
Varía	Creación de varita	Hexagrama, Creación de talismán
2	Radiestesia	Hexagrama, Creación de talismán y varita
3	Visión espiritual	Hexagrama, Creación de talismán y varita
4	Exorcismo	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual
5	Viaje astral	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual
6	C/A a un espíritu elemental	Hexagrama, Creación de talismán y varita, Visión espiritual, Viaje astral
6	Invisibilidad	Hexagrama, Creación de talismán y varita

(Nota: Donde aparecen los prerrequisitos "Creación de talismán" o "Creación de talismán y varita", significa que el investigador tiene que gastar los puntos necesarios para aprender cómo crear uno o más talismanes y/o varitas. El investigador no necesita fabricar ninguno de estos objetos; el prerrequisito es sencillamente que el investigador sabe cómo hacerlos, habiendo obtenido este conocimiento especial mediante el procedimiento de aprendizaje).

a intentarlo tras un periodo de revisión no inferior a dos meses.

Incrementos en Ciencias ocultas por grado

Cada grado alcanzado por un investigador le otorga 1D6 puntos a Ciencias ocultas, aunque nunca más allá de los máximos que se listan a continuación. Por ejemplo: un investigador Adeptus Minor tiene un 67% en Ciencias ocultas. Al subir al grado Adeptus Major gana 1D6% en Ciencias ocultas. Si el jugador saca más de 3 (obteniendo un 70% en Ciencias ocultas), los puntos extra se pierden.

Orden interna (1888-1893)	Máximos
Adeptus Minor	60%
Adeptus Major	70%
Adeptus Exemptus	80%

Orden interna (1894-)	Máximos
Zelator Adeptus Minor	60%
Theoricus Adeptus Minor	63%
Practicus Adeptus Minor	66%
Adeptus Major	70%
Adeptus Exemptus	80%

Plan de estudios de la orden interna

Los estudios que se impartían en la Aurora dorada se describen a continuación, tanto en términos de conocimiento como en beneficios de juego. Recuérdese que cada campo se alcanza por niveles gastando puntos, y que se pueden alcanzar múltiples niveles (y con ello múltiples beneficios) gastando los puntos suficientes.

No hemos pretendido aquí reproducir ninguno de los rituales mágicos de la Aurora dorada en términos de juego, porque consumirían demasiado tiempo de juego. Se han sustituido por una alternativa basada en los conceptos enseñados en la orden interna. (Guardianes y jugadores ambiciosos podrían considerar la posibilidad de desarrollar una partida en vivo e interpretar los diferentes rituales; los textos completos al respecto pueden encontrarse en la obra de Israel Regardie *La Aurora dorada*).

Hexagrama

Al entrar en la orden interna al adepto se le enseña el ritual del hexagrama, una versión más avanzada y poderosa que el pentagrama. Como en el caso de dicha magia menor, el hexagrama (una figura de seis puntas, como la estrella de David) se inscribe en el aire o sobre una superficie utilizando



una daga de acero. También tenía numerosas variaciones, las cuales no se ofrecen para el juego. Cuando se dibuja correctamente un hexagrama éste puede servir de apoyo en la magia, incluyendo en la invocación y expulsión de espíritus así como en muchos otros rituales.

Astrología avanzada

Una vez que un investigador ha entrado a formar parte de la orden interna, no puede gastar puntos en aprender Astrología de la orden externa; en lugar de ello se ha de aprender la Astrología avanzada de la orden interna. Téngase en cuenta, sin embargo, que si el investigador nunca aprendió Astrología antes, deberá obtener el nivel de Astrología de la orden externa y luego adquirir el nivel de Astrología avanzada a partir de ese punto.

La Astrología avanzada implica el uso de la astrología en un sistema de correspondencias mágicas impuesto por la Aurora dorada, consiguiéndose así nuevas vías de interpretación y una mayor comprensión de su significado. Esto no cambia el modo de empleo de la habilidad de Astrología; es más, en términos de juego el investigador simplemente obtiene más beneficios por cada nivel en Astrología avanzada que por cada nivel en Astrología de la orden externa.

Cada nivel alcanzado añade un 8% a la habilidad de Astrología. Además, aquellos que estudien Astrología también reciben 2D3 puntos en Astronomía por nivel alcanzado.

Cartomancia avanzada

Una vez que un investigador ha entrado a formar parte de la orden interna, no puede gastar puntos en aprender Cartomancia de la orden externa; en lugar de ello se ha de aprender la Cartomancia avanzada de la orden interna. Téngase en cuenta, sin embargo, que si el investigador nunca aprendió Cartomancia antes, deberá obtener el nivel de Cartomancia de la orden externa y luego adquirir el nivel de Cartomancia avanzada a partir de ese punto.

La Cartomancia avanzada implica el uso de la astrología en un sistema de correspondencias mágicas impuesto por la Aurora dorada, consiguiéndose así nuevas vías de interpretación y una mayor comprensión de su significado. Esto no cambia el modo de empleo de la habilidad de Cartomancia; es más, en términos de juego el investigador simplemente obtiene más beneficios por cada nivel en Cartomancia avanzada que por cada nivel en Cartomancia de la orden externa.

Cada nivel alcanzado añade un 8% a la habilidad de Cartomancia.

Crear talismán

Existen muchos tipos distintos de talismanes, y todos eran consagrados en la bóveda. Los talismanes podían ser fabricados con papel, cartón, metal, madera o una

combinación de materiales. Estos talismanes siempre eran utilizados como símbolos de un propósito en particular, así como sus formas y adornos. Cada clase de talismán tenía un fin específico, a menudo de sanación o protección frente a espíritus. A continuación se describen tres ejemplos de talismanes. Otros también son posibles, pudiendo Guardián y jugadores acordarlo entre ellos. Los puntos de coste que aparecen abajo representan lo que cuesta aprender a hacer un talismán en cuestión, por así decir la información obtenida estudiando y discutiendo con otros miembros de la orden interna. En realidad, fabricar un talismán es cuestión aparte, y la información del proceso solamente la conoce el Guardián. Ninguno de estos talismanes son hechizos en sí mismos, sino que se tratan de un procedimiento o ritual cuyo "efecto" es la simple creación de un talismán en concreto.

Talismán de expulsión: Auxilia al portador contra aflicciones causadas por seres astrales. Coste: 3 puntos de personaje.

Talismán sanador: Auxilia a su portador contra aflicciones y toxinas naturales. Coste: 2 puntos de personaje.

Talismán de voluntad: Auxilia a su portador en una lucha de poder contra un oponente mágico. Coste: 2 puntos de personaje.

Otros talismanes: Los investigadores pueden estudiar e intentar crear talismanes con otros efectos. El jugador debería describir el tipo de protección o auxilio que otorgaría el nuevo talismán, y el Guardián asignar entonces el coste y los efectos de juego del objeto en secreto. Ejemplos de talismanes que los jugadores pudieran crear incluirían aquellos para convocar/atar a espíritus, para practicar radiestesia u otra habilidad mágica, etc. Utilíicense los talismanes de arriba a modo de guía para diseñar los distintos funcionamientos.

Crear varita

A los miembros de la orden se les recomendaba crear un punto focal para su uso en los rituales. La mayoría de las veces estos puntos focales eran varitas o talismanes. Las varitas se fabricaban de vidrio o madera, siendo de este último de roble, fresno o algún otro tipo apropiado de significancia mística. Las varitas eran consagradas en la bóveda para conferirle sus poderes, y existía una variedad de tipos, tres de los cuales describimos a continuación. Otros son también posibles, pero tendrán que acordarlos entre Guardián y jugadores. Los puntos de coste reflejan lo que cuesta aprender a crear la varita en cuestión; en realidad crear una varita es cuestión aparte, y la información del proceso solamente la conoce el Guardián.

Varita de loto: Sirve para muchas prácticas mágicas, sobre todo en la creación de pentagramas y hexagramas. Coste: 1 punto de personaje.

Varita de almacenamiento: Meditando y concentrándose con esta varita, el usuario puede imbuirla con parte de su energía cuando lo deseé. Dicha energía puede ser extraída en algunas prácticas mágicas. Coste: 2 puntos de personaje.



Varita de fortaleza: Una poderosa varita que puede canalizar la energía del usuario para formar una fuerza debilitadora contra un oponente. Coste: 3 puntos de personaje.

Otras varitas: Al igual que en el caso de los talismanes, los jugadores pueden crear otras varitas. A diferencia de los talismanes, esto solo puede hacerse con la ayuda y guía de un aliado de la orden interna. De lo contrario, síganse las reglas mencionadas para los talismanes y úsese los ejemplos de diseño.

Radiestesia (el método del anillo y el disco)

Aunque la radiestesia es comúnmente conocida como un método para localizar agua, minerales y cosas así mediante un palo, la Aurora dorada enseñaba una radiestesia particular para la adivinación. Tal y como la orden (y otras) enseñaba, el practicante sostenía un anillo u otro objeto al final de un cordel o una cadena y se concentraba en una pregunta. El anillo se sostenía por encima de un disco de papel o madera con varios símbolos y palabras escritos en él. (Mathers denominó a este método "el método del anillo y el disco"). El péndulo empezaba a balancearse, y la dirección de su movimiento y el número de sus rotaciones eran interpretadas como respuestas. Las respuestas más simples eran "sí" y "no", rotando en el sentido de las agujas del reloj o a la inversa, respectivamente. Un uso más avanzado haría al anillo apuntar a varias partes de lo escrito en el disco y sugiriendo respuestas.

En cierto modo se asemeja bastante a la tabla de güija. Esta forma de radiestesia era repudiada por la Aurora dorada por conllevar la posibilidad de un grave riesgo de manifestaciones físicas peligrosas o la posesión de espíritus malignos.

La Aurora dorada no enseñaba radiestesia para la localización de diferentes materiales, sino que era sabedora de ella. Era una forma más de leer la fortuna o predecir el futuro, como la astrología o la cartomancia.

Cuando se adquiere la habilidad Radiestesia, su porcentaje base es igual a $POD \times 2$. Aumenta por experiencia y estudio, como las demás habilidades, pero también subiendo de nivel con los puntos obtenidos durante el juego. Para usarla se necesita un punto focal, como ya se ha dicho arriba.

Visión espiritual

Visión espiritual se usa para ver el plano astral, un requisito si uno quiere aprender a viajar dentro de dicho reino. También se recomienda para detectar espíritus, realizar curaciones y cosas por el estilo. Como en un viaje astral, a los adeptos se les aconseja que se controlen, pues algunas docenas de reinos astrales resultan peligrosos para los humanos.

Exorcismo

J. W. Brodie-Innes desarrolló este ritual, el cual creó para expulsar al "elemental vampírico" que atormentaba a su

esposa. (Brodie-Innes lo recogió en un pergamo). A pesar de que parte de este ritual es una adaptación del ritual de exorcismo del catolicismo, esta versión también incorpora elementos cabalistas y no es necesaria que sea ejecutada por un miembro del clero. No resulta efectivo en casos "normales" de posesión; en cambio, fuerza a un Parásito astral que se esté alimentando de una víctima a cesar inmediatamente. Si el parásito había sido convocado y atado y se le había ordenado alimentarse, este ritual anulará la atadura. Además, el parásito no volverá a alimentarse de la misma víctima durante un número de semanas igual al POD del realizador.

Para ejecutar este ritual, el investigador primero debe dibujar un pentagrama y un hexagrama mágicos, y luego usar Visión espiritual para poder ver al parásito (recuérdese que ver al parásito puede acarrear una pérdida de COR). Una vez que el parásito es visto, se puede ejecutar el ritual de exorcismo.

Viaje astral

Los poderes de la Aurora dorada fueron conferidos a la orden por los jefes secretos, entidades enormemente poderosas que moraban en el plano astral. Este plano existe junto a nuestro mundo físico, y es posible verlo y viajar por él. Los viajeros pueden buscar y encontrar a otros viajeros por varias razones, o llevar a cabo una curación mágica allí, o incluso contactar con espíritus. La orden advierte que el viaje astral no es inofensivo, y que solo adeptos experimentados pueden intentarlo.

C/A a un espíritu elemental

La orden ha contactado y nombrado a un número de "espíritus elementales" del plano astral y otros. Estos espíritus son mayormente invocados para información, o como asistentes en otros rituales de la orden. Estas invocaciones no salen bien siempre, aunque eso resulta difícil de decir.

Al igual que todo lo relacionado con el plano astral y sus moradores, los jefes secretos desaconsejan encarecidamente la convocatoria y atadura de espíritus elementales. Es más, son pocos los miembros a los que se les enseña estos rituales. Además, solo a aquellos que han aprendido un pentáculo protector se les revela tan sensible información.

Invisibilidad (b)

Realizar este ritual lleva todo 1 día y es el más difícil de todos. De hecho, solo Aleister Crowley llegó a tener éxito al ejecutarlo, o eso afirmó él. Si se tiene éxito, el realizador no será realmente invisible sino que quedará enmascarado ante la percepción de los demás.

Otros hechizos de la Aurora dorada

Los investigadores pueden ser capaces de aprender otras formas mágicas de la Aurora dorada, ya sea gracias a sus miembros o a la biblioteca esotérica de la orden. Estos casos

quedan en manos del Guardián.

No cabe duda de que la orden tenía acceso a otras formas de magia, pero si era consciente de ello o si las usaban es ya otra cosa. Mathers previno del uso de la magia negra a los miembros de la orden, llegando a suspender a algunos por la práctica de dicha brujería; A. E. Waite fue uno de ellos,

aunque el Dr. Berridge y otros también fueron acusados de emplear tan dañina clase de magia.

No obstante, los amenazadores efectos de la “Corriente de voluntad mortal” de Mathers se parecen mucho a los del hechizo Consunción...

A P É N D I C E F

Miscelánea

Varios autores

Esta sección recopila material que el Guardián y los jugadores pueden encontrar de utilidad durante el transcurso del juego. Todos los hechizos nuevos que aparecen en este libro se recogen aquí (pero téngase en cuenta que algunos hechizos de la Aurora dorada no se consideran hechizos en términos de *La llamada de Cthulhu*, y de ahí que no aparezcan en esta lista –consultense los planes de estudios de las órdenes interna y externa para ello–), así como una habilidad nueva, y un breve artículo sobre fotografía en la era victoriana para periodistas, diletantes y aquellos que estuviesen al día de lo último en tecnología.

Fotografía en la era victoriana

Los primeros procesos fotográficos prácticos aparecieron a finales de la década de 1830. El primero en anunciarlo fue un francés llamado Daguerre. Su método implicaba hacer fotosensible una placa de metal muy pulida cubierta de vapor de yoduro de plata. Tras la exposición, la imagen se formaba mediante vapor de mercurio. Esto producía una sola imagen que quedaría preservada empleando una fuerte solución salina. Estas imágenes, llamadas daguerrotipos, eran muy detalladas pero muy frágiles, por lo que se solían conservar en cristal.

El segundo fue desarrollado por un inglés llamado Talbot. Sumergiendo papel en una solución salina y después en nitrato de plata, Talbot descubrió que tras la exposición se formaba una imagen en negativo (la luz y las sombras se revertían). La imagen era preservada utilizando una solución salina. Colocando el negativo sobre un trozo de papel igualmente tratado y pasando una luz a través de ella, se formaba una imagen positiva. Los resultados no eran tan claros como un daguerrotipo, pero el calotipo se hizo famoso, pudiendo producir varias copias a partir de un negativo.

Ambos procedimientos requerían que el sujeto permaneciese inmóvil durante una considerable cantidad de tiempo. Durante la década de 1840 ambos procesos fueron

mejorados, lo cual redujo el tiempo e incrementó la claridad de la imagen. Mientras que el daguerrotipo tuvo mayor éxito a nivel comercial, el calotipo asentaría las bases de la fotografía moderna.

En la década de 1850 se descubrió que con la clara de huevo (albumina), cuando se fotosensibilizaba, se obtenía una mayor calidad de imagen, pero la reacción era lenta y poco práctica.

Los investigadores buscaron combinar los atributos del daguerrotipo y el calotipo en un único proceso, y fue así como consiguieron una placa de vidrio que había sido tratada con colodión (una solución de nitrocelulosa en una mezcla de éter y alcohol, usada para curar heridas) que permitía positivar las copias en papel.

La combinación de la placa de vidrio de reacción rápida y el papel a la albumina formó las bases de la fotografía para los siguientes cuarenta años. También hubo disponibles accesorios para las cámaras (como disparadores y visores), junto con la introducción de un rollo de placas.

Los rollos estaban disponibles solamente para las cámaras más grandes, eran difíciles de manejar y requerían de un cuarto oscuro para ser cargados y sacados. Los tiempos de exposición habían sido rebajados lo suficiente como para que las cámaras de mano fueran ahora posibles. Éstas eran conocidas como “detectives”, ya que eran fáciles de camuflar y de ahí su utilidad para dicha profesión.

El siguiente gran descubrimiento fue hecho en América en 1880. George Eastman había inventado su propio carrete de película y, en colaboración con un fabricante de cámaras, desarrolló un carrete que podía ajustarse a la cámara tradicional. Por primera vez en cuarenta años se podía efectuar el revelado después de la exposición. En 1887 Eastman inventó un carrete de película llamado Detective Eastman. Considerado demasiado caro de fabricar y complicado para el uso popular, solo se hicieron cincuenta. Al año siguiente produjo una versión más simple conocida como Kodak.



Este fue el comienzo de la fotografía tal y como la conocemos hoy día. Kodak era una caja pequeña que contenía un carrete de película capaz de producir cien fotografías de 5 cm. de diámetro. Simplemente se tiraba del disparador con un cordón, apuntando con una "V" grabada encima de la cámara, se presionaba un botón y se enrollaba el carrete. Con todo esto aparecieron los álbumes de fotografías y, lo más importante, el servicio de revelado. No había que tratarlas ya más en casa; como la publicidad de Kodak decía: "Ud. Aprieta el botón, nosotros hacemos el resto." En Inglaterra este procedimiento lo hacía la casa Harrow, abriendo así la fotografía a un público mayor.

Al año siguiente Eastman sacó dos versiones de la Mk. II Kodak, una de las cuales hacía fotografías de mayor tamaño. A finales de 1889 introdujo el primer carrete de película basado en el celuloide.

En *Cthulhu by Gaslight* un investigador podría entrar en contacto con algún periodo de la fotografía aquí descrito. Está lejos de ser la afición que es hoy día, y mucho más en las manos del fotógrafo profesional, artista o novato (pero rico). La fotografía era muy cara y en ocasiones un negocio poco provechoso. Se tenían que comprar (y respirar) productos químicos, disponer una habitación oscura, amueblar un estudio y adquirir equipamiento. Ni siquiera los más ricos podían permitirse renovar todo su equipo con cada innovación, y las cámaras bien mantenidas acababan siendo inservibles. Incluso la introducción de Kodak cambió algo las cosas. Con las cinco guineas que costaba una cámara y las dos el revelado de cada carrete, era una afición más allá del alcance de la mayoría de la población.

Los investigadores de la Aurora dorada podrían tener la habilidad Fotografía si ésta es aplicable a sus profesiones (entre las que se pueden incluir periodista, detective y algún académico) o como afición. Dependiendo del tipo de cámara que se tenga, la habilidad podría resultar útil a la hora de recoger pruebas de un tipo u otro. Scotland Yard empleaba cámaras para fotografiar las escenas de crímenes durante esta época, incluyendo la sangrienta escena del desmembramiento de Mary Ann Kelly a manos de Jack el destripador en 1888.

Reglas para los duelos a espada

Estas reglas son un suplemento no oficial para las reglas de combate que aparecen en *La llamada de Cthulhu* y están destinadas a aquellos personajes que se enfrenten con espadas. Pueden ser utilizadas, ignoradas o modificadas a gusto del Guardián.

Acciones de combate

En cada asalto de combate un personaje puede hacer dos de las siguientes acciones: atacar, parar o esquivar. Cada acción puede llevarse a cabo una vez por asalto (no se puede atacar dos veces, por ejemplo): los personajes pueden atacar y parar,

atacar y esquivar, o parar y esquivar. Téngase en cuenta que para parar se debe contar con una espada u objeto similar.

Los ataques se realizan en orden de DES, pero todas las armas de fuego (también en orden de DES) disparan antes del combate cuerpo a cuerpo. A continuación van las paradas y las esquivas.

Huir de un combate es otra opción, pero un rival puede atacar una vez con un +20% al personaje que huye, quien no puede parar ni esquivar este ataque. Si el movimiento del atacante es mayor que el del rival que huye, podrá seguir atacándole.

Resultados de combate

- Ataque exitoso/parada exitosa:** El arma con la que se para recibe la mitad de daño del arma que ataca (redondeando hacia abajo), y si se exceden los PA del arma con la que se defiende, ésta se rompe; si se rompe, el resto de daño afecta al defensor. El daño a un arma no es acumulativo y no es daño real en sí mismo, sino que se trata de un mecanismo de juego que simula el efecto de ataque/parada. (Ejemplo: un sable normalmente hace 1D8+1+BD puntos de daño. Si se usa contra un bastón-espada y se logran 7 puntos de daño, 3 los recibe el arma, el resto es ignorado. Para romper el bastón-espada se necesitan 10 puntos de daño en un único golpe durante el combate; la acumulación de más de 10 puntos de daño a lo largo del combate no rompen el arma en una situación de ataque/parada).
- Ataque exitoso/esquiva exitosa:** Si la DES del atacante es mayor, el defensor recibe la mitad del daño, o de lo contrario el ataque falla. Esta regla es similar a la de la habilidad Esquivar, pero con esta pequeña diferencia.
- Ataque exitoso/parada o esquiva fallida:** El defensor recibe todo el daño.
- Ataque fallido/parada o esquiva exitosa:** Sin efecto.
- Ataque fallido/parada o esquiva fallida:** Sin efecto.

Tiradas especiales

Con un resultado de 96-00 se pifia. Según las preferencias del Guardián, la pifia puede provocar una caída, la rotura del arma, la caída del arma o el golpeo a otra persona o cosa. Las pifias en lugares peligrosos (como una escalera) deberían tener dolorosas consecuencias, incluso fatales tal vez.

Los críticos con armas capaces de empalar hacer un daño extra, tal y como se describe en las reglas de *La llamada de Cthulhu*. Los críticos siempre ignoran los éxitos en parada y esquiva, aunque en estos casos se produce el daño normal.

Los críticos en parada y esquiva permiten ventajas momentáneas para el defensor. El defensor puede efectuar uno de los siguientes ataques con la mitad de daño: puñetazo, patada, cabezazo o presa.



Condiciones especiales

Aparte de los modificadores habituales de visibilidad y distancia, las siguientes condiciones también pueden afectar a las tiradas en un combate:

- **Atacando a lomos de un caballo:** La habilidad de combate del jinete no puede ser superior a su puntuación en Equitación.
- **Atacando encima de una cornisa, un carruaje o un tren:** La habilidad de combate se reduce a la mitad, como mínimo.

Reglas opcionales

Estas reglas ofrecen unos resultados especiales para ataques y daño, y muchas pueden ser utilizadas si así se desea.

- **Golpe certero/aturdidor/seccionador:** Cualquier golpe que inflige la mitad o más de los puntos de vida iniciales del objetivo provoca un efecto adicional. Empleando la regla opcional de localización de la 5^a edición de la pantalla del Guardián o cualquier otro método, si una extremidad es impactada puede quedar incapacitada, incluso seccionada. Si se trata de la cabeza, el pecho o el abdomen, la víctima cae inconsciente o incapacitada.
- **Apuntar:** Si un atacante quiere desarmar a un oponente o infiijir una herida en una localización específica del cuerpo, el ataque se realiza a la mitad de probabilidades.
- **Desarmar:** Al igual que arriba, estos ataques se realizan a la mitad de probabilidades. Si se tiene éxito, el defensor pierde su arma, pero si se obtiene un empalamiento, la víctima también recibe el daño.
- **Enredar:** Los ataques críticos con látigos, boleadoras o lazos apresan a la víctima, normalmente atrapando un miembro. La extremidad inmovilizada permanecerá así hasta que la víctima tenga éxito en una tirada de FUE contra FUE para quitar el arma al atacante, o de DESx2 para liberarse. Un enredo también se produce cuando se para con una capa, un abrigo o una red.
- **Empujar:** Tiene lugar cuando un atacante emplea la fuerza bruta para empujar a un oponente. El ataque se tira como una Presa, y no puede ser parado, solamente esquivado. Si el ataque tiene éxito, el atacante enfrenta su FUE+TAM contra el TAM+DES de la víctima en la Tabla de resistencia; tira el defensor. Quien tenga éxito empuja a su rival medio metro por cada 3 puntos que el vencedor tenga en FUE+TAM. Quien perdiere sufre únicamente el B.D. de su oponente (mínimo 1 punto), a menos que se golpee contra algo, en cuyo caso recibe otro punto de daño por metro propulsado.

Nuevas habilidades

Astrología

La astrología es un método de adivinación que revela la naturaleza general de la personalidad del sujeto, así como qué fuerzas pueden estar actuando en las distintas partes de la vida de éste. La adivinación se desarrolla examinando la posición de los planetas, la Luna y las estrellas zodiacales en el momento del nacimiento del sujeto, así como su posición en el momento de la predicción. Aunque no es preciso saber el nombre del sujeto, sí que lo es saber su fecha y lugar de nacimiento. Junto con las lecturas tarotistas, las lecturas astrológicas eran actividades frecuentes en la orden. Una lectura astrológica podía proveer una guía para estados emocionales, así como objetivos y obstáculos en la vida del individuo.

El Guardián debería pensar cuidadosamente qué información se obtiene al usar esta habilidad. Una tirada fallida siempre da lugar a una lectura errónea. Con una tirada exitosa la información obtenida debe ser cuando menos críptica, por no decir rotundamente vaga. La información puede redirigir a investigadores confusos, pero si se abusa de ella utilizándola como alternativa constante a la investigación real, entonces los resultados deberían ser tan vagos como sea posible.

Cartomancia

Método de adivinación mediante cartas. En el caso de la Aurora dorada eran cartas del tarot diseñadas por Mathers. La adivinación tarotista se usaba generalmente para examinar las fuerzas simbólicas que actuaban en el pasado, que actúan en el presente y que actuarán en el futuro del sujeto. La cartomancia puede ser ejecutada sobre un individuo o un grupo, una nación o casi cualquier entidad, aunque con diferentes grados de éxito (esta habilidad es lo mismo que tener un buen entendimiento del significado de la simbología de las cartas, de tal modo que se puedan aplicar dichas simbologías a las situaciones de la vida del sujeto, y cuanto más sepa el adivino del sujeto, más acertada y reveladora será la lectura). Los miembros de la Aurora dorada realizaban constantemente lecturas del tarot e intentaban ver sus futuros.

En términos de juego, Cartomancia funciona del mismo modo que Astrología. De hecho, cualquier forma de adivinación que vaya de la lectura de runas o huesos a la lectura de las entrañas de un pollo sigue el mismo principio, pero solo se enseñaba cartomancia, astrología y geomancia en la Aurora dorada.

Téngase en cuenta que el uso del tarot no requiere un conocimiento específico del sujeto. Sin embargo, la información revelada posiblemente sea muy críptica y abierta a interpretación. Como Astrología, el Guardián debería tener cuidado con el uso del tarot para que no sustituya a la investigación real.



Etiqueta

Esta habilidad refleja el conocimiento de un personaje de las convenciones sociales y el comportamiento aceptable en sociedad. Abarca desde cómo colocar la cubertería correctamente hasta cómo organizar una cena. Sirve para saber qué título emplear cuando uno se dirige a un miembro de la aristocracia. Y lo más importante, permite a un investigador preguntar a la persona adecuada la pregunta correcta en el momento justo.

En términos de juego puede reemplazar a las habilidades de comunicación cuando se trate con miembros de clase superior, o con alguien con esta habilidad. Si la tirada tiene éxito y la petición resulta algo inapropiada o impertinente, la información deseada es obtenida a menos que desee ser retenida.

Etiqueta se enseña a aquellos investigadores de clase alta baja, clase alta y clase noble desde temprana edad. A los hombres se les suele dar una educación general, lo cual les granjea un 20% base. De las mujeres de la era victoriana por lo general no se espera que hagan nada en sus vidas salvo contraer matrimonio. Para apoyar a sus maridos en sus carreras todo lo posible se les enseña el protocolo a lo largo de su juventud. Su porcentaje base es 40.

Aquellos investigadores de clases sociales inferiores que accedan a las altas no tendrán un porcentaje base. Entre los que pueden adquirir esta habilidad desde las clases inferiores se encuentran los criados, periodistas y aspirantes a clases altas. (Téngase presente que esto asume que el investigador ha nacido en Inglaterra; los investigadores extranjeros podrían tener o no esta habilidad, según el Guardián deseé).

Radiestesia

Aunque la radiestesia es comúnmente conocida como un método para localizar agua, minerales y cosas así mediante un palo, la Aurora dorada enseñaba una radiestesia particular para la adivinación. Tal y como la orden (y otras) enseñaba, el practicante sostenía un anillo u otro objeto al final de un cordel o una cadena y se concentraba en una pregunta. El anillo se sostenía por encima de un disco de papel o madera con varios símbolos y palabras escritos en él. (Mathers denominó a este método "el método del anillo y el disco"). El péndulo empezaba a balancearse, y la dirección de su movimiento y el número de sus rotaciones eran interpretadas como respuestas. Las respuestas más simples eran "sí" y "no", rotando en el sentido de las agujas del reloj o a la inversa, respectivamente. Un uso más avanzado haría al anillo apuntar a varias partes de lo escrito en el disco y sugiriendo respuestas.

En cierto modo se asemeja bastante a la tabla de güija. Esta forma de radiestesia era repudiada por la Aurora dorada por conllevar la posibilidad de un grave riesgo de manifestaciones físicas peligrosas o la posesión de espíritus malignos.

La Aurora dorada no enseñaba radiestesia para localizar diferentes materiales, sino que era consciente de ellos. Era una

forma más de leer la fortuna o de predecir el futuro, como la astrología o la cartomancia.

Nuevos hechizos

C/A a un Parásito astral (C/A a un espíritu elemental)

La orden ha contactado y nombrado a un número de "espíritus elementales" del plano astral y otros. Estos espíritus son mayormente invocados para información, o como asistentes en otros rituales de la orden. Estas invocaciones no salen bien siempre, aunque eso resulta difícil de decir.

Al igual que todo lo relacionado con el plano astral y sus moradores, los jefes secretos desaconsejan encarecidamente la convocatoria y atadura de espíritus elementales. Es más, son pocos los miembros a los que se les enseña estos rituales. Además, solo a aquellos que han aprendido un pentáculo protector se les revela tan sensible información.

Estos rituales son, en esencia, similares en funcionamiento a sus homónimos de los Mitos. La orden creía que se podía convocar a una amplia variedad de espíritus elementales (a los cuales nombraban basándose en diferentes mitologías y sistemas de creencias). En cambio, los hechizos de convocatoria y atadura afectan a una multitud de Parásitos astrales. Existe un 5% de probabilidades de que se contacte inadvertidamente con un perro de Tíndalos.

A parte de dicho contratiempo, el hechizo de convocatoria afecta únicamente a espíritus cuyos verdaderos nombres sean conocidos por el realizador. La orden sabe muchos de esos nombres, pero se han de aprender los nuevos antes de ser convocados. Sin embargo, el de atadura no tiene esta restricción, por lo que un espíritu presente en el mundo real puede ser atado independientemente de si el realizador sabe su nombre o no. Los moradores del plano astral protegen celosamente sus verdaderos nombres por esta misma razón. Nótese que en el plano astral no se puede ejecutar ningún hechizo de convocatoria/atadura.

Crear familiar

Este hechizo requiere 6 puntos de magia y 1D4 de COR. Debe ser realizado sobre un caldero que contenga arcilla líquida y hasta 6 dientes humanos. (Cada familiar está hecho de dos puñados de arcilla, con un diente dentro). El caldero ha de estar suspendido sobre un fuego. Mientras se entona el hechizo, los familiares salen del caldero y caen al fuego. Antes de que la arcilla se endurezca, los familiares surgen de las llamas. Con un momento de concentración (con un coste de 1 punto de magia y 1 de COR), el realizador puede comunicarse mentalmente con los familiares.

Invisiabilidad (b)

Realizar este ritual lleva todo 1 día y es el más difícil de todos. De hecho, solo Aleister Crowley llegó a tener éxito al



ejecutarlo, o eso afirmó él. Si se tiene éxito, el realizador no será realmente invisible sino que quedará enmascarado ante la percepción de los demás.

Esta es una disciplina mental en la que el “realizador” desea ser ignorado por la gente. Requiere muchísima concentración, representada en un coste de 1D6 puntos de magia por minuto de efecto. El resultado es que cualquier persona con menos POD que el realizador es incapaz de verle. De tener más, el realizador debe enfrentar su POD en la Tabla de resistencia para seguir siendo invisible. Por supuesto, si el realizador habla, toca a alguien, dispara un arma o hace otra cosa parecida, el efecto se anula inmediatamente.

Mala fortuna

Este hechizo requiere al menos 1 punto de POD y 1D6 de COR para ejecutarlo. El realizador debe superar el POD de su víctima con el suyo. De tener éxito, la víctima sufre un accidente, como una caída de un caballo, o debajo de las ruedas de un carroaje, o es alcanzada por un rayo. El accidente se produce en las 24 horas posteriores a la realización del hechizo. Por cada punto de POD invertido, la víctima sufre 2D6 puntos de daño por el accidente.

Pentagrama

Las enseñanzas de la Aurora dorada advierten continuamente acerca de los espíritus dañinos que pretenden hacer enfermar a aquellos que estudian lo místico. Como protección frente a estas fuerzas oscuras, a los nuevos miembros se les enseña cómo crear un pentagrama protector. El pentagrama se dibuja en el aire (o se inscribe) con una daga de acero. Existen numerosas formas de dibujar el pentagrama, cada una de las cuales con una función en particular; no lo abordaremos en términos de juego. Cuando se dibuja correctamente el pentagrama puede ayudar en el uso de la magia, incluyendo en la invocación y expulsión de espíritus, la negación de efectos mágicos no deseados y muchos otros rituales.

Una tirada de Mitos de Cthulhu revela que el pentagrama se trata de una combinación menos poderosa del Símbolo arcano y el Signo de conjuración. Cuando se usa, este ritual

añade un 3% a las probabilidades de éxito al ejecutar un hechizo de convocatoria/atacada (o cualquier ritual o hechizo de la Aurora dorada), y también servirá a modo de Símbolo arcano invisible durante solamente 3 asaltos. Si se inscribe frente a un portal mágico u otro tipo de ruptura espacial o temporal, el portal quedará destruido si el mago tiene éxito en una tirada de PODx3. Cuesta 3 puntos de magia dibujarlo. A discreción del Guardián, el ritual puede no funcionar correctamente en un momento dado si la suma de las puntuaciones en Ciencias ocultas y Mitos de Cthulhu del mago no alcanza un 40% o más. Si el mago inscribe el pentagrama en un objeto permanente, éste no confiere beneficio alguno; la capacidad del Símbolo arcano finaliza tras 3 asaltos, y de igual modo el bonificador de 3% únicamente se aplica a hechizos ejecutados inmediatamente tras la creación del pentagrama.

Visión espiritual

Visión espiritual se usa para ver el plano astral, un requisito si uno quiere aprender a viajar dentro de dicho reino. También se recomienda para detectar espíritus, realizar curaciones y cosas por el estilo. Como en un viaje astral, a los adeptos se les aconseja que se controlen, pues algunas docenas de reinos astrales resultan peligrosos para los humanos.

Los miembros de la Aurora dorada solían “sanar astralmente”, expulsando a los espíritus nocivos que provocaban la enfermedad. Como preparación, usaban Visión espiritual para examinar al “paciente” y/o su hogar, en busca de esos espíritus.

Visión espiritual permite a una persona ver dentro del reino astral sin tener que acceder a él. Esto puede servir para buscar a espías astrales o detectar espíritus nocivos. A discreción del Guardián, puede emplearse para detectar campos de energía mágica como las líneas ley o portales, o tal vez hasta criaturas normalmente invisibles para el ojo (un Lloigor o un Vampiro estelar por ejemplo).

Visión espiritual cuesta 2 puntos de magia por cada 5 minutos de uso.



Moïna Mathers.

A P É N D I C E

Ayudas para los jugadores

Varios autores

Ayuda Habitación nº 1

Diario de Andrea Pellgraine

Este diario de tapas de cuero y de una pulgada de grosor es muy típico, con un cierre de latón y una llave amarrada al lomo. Huele a papel viejo y seco; no se ha deteriorado demasiado con el paso de las décadas. Leer el diario requiere una tirada de L/E inglés y unas 6 horas, pero puede echarse un vistazo por encima leyendo las partes más relevantes en 3. El resultado es el mismo en ambos casos.

De este libro el lector extrae una imagen muy desagradable de Thomas y Andrea Pellgraine. Ninguno parecía tener mucho aprecio al otro, y el matrimonio parece producto del oportunismo cínico de Andrea (la familia de Thomas era rica, mientras que la de Andrea tenía unas considerables deudas) y del deseo de Thomas.

Esto hizo que sonasen campanas. Los dos tuvieron escarceos extramatrimoniales desde el principio, formando por separado su séquito de sirvientes (varones para Andrea, mujeres para Thomas) para los labores de la casa y necesidades sexuales. Naturalmente, estos sirvientes se vieron separados dependiendo del cónyuge al que servían, y el resultado fue una convivencia difícil... por no mencionar el impactante retrato de la nobleza en Gran Bretaña.

El tono del diario cambia con la contratación de Robert, un ayudante de cámara. Por alguna razón, Andrea vio en él a su verdadero amor. Las entradas desde su contratación hasta su admisión al lecho de Andrea son marcadamente distintas a las anteriores; parece como si por primera vez hubiese encontrado a alguien que mereciera la pena amar.

Andrea considera el interés de Thomas por lo esotérico como algo pasajero, puesto que cree que no es más que otra de sus inanés aficiones. Su opinión cambia drásticamente cuando Thomas parece surgir de la nada en la habitación en la que Andrea y Robert estaban manteniendo relaciones, y hace desaparecer a Robert.

El incidente y los consiguientes alardeos de Thomas acaban trastornando a Andrea. Describe su nerviosismo como una continua vigilancia de lo invisible. El diario va y viene de las diatribas para calmarse a los recuerdos amorosos (los cuales recoge a modo de relato, temerosa de que Thomas pueda estar espiándola mientras lo hace).

Andrea explica cómo, un día en el que Thomas estaba borracho y desmayado, se introdujo en su estudio y leyó sus notas. Su objetivo, parece ser, era traer de regreso a Robert. El diario recoge su mayor comprensión de los estudios mágicos de su marido y una mayor determinación por devolver a Robert a nuestra realidad usando la primera mitad de un hechizo llamado "La captura y la contención".

Su ejecución fue catastrófica. Se manifestó una criatura que poseía un grotesco parecido superficial a Robert, pero que no era nada más que la sombra de éste. Dicha criatura se abrió paso hasta donde se encontraba Thomas, todavía intoxicado, y lo arrastró mientras pataleaba y chillaba camino del estudio (matando a tres criados a su paso). Allí hizo cosas inconfesables a su cadáver, mientras que Andrea se acurrucaba en un rincón. Los detalles acerca del suceso son muy breves e inconexos, reflejando el dañado estado mental de Andrea.

Al parecer no estaba en disposición de ejecutar la segunda parte del conjuro, el cual era necesario para enviar de vuelta a aquella cosa. No obstante, afirma no creer haber hecho lo incorrecto, y que espera que la cosa nunca regrese.

La última entrada del diario relata que ordenó a un criado sellar la puerta. Esta entrada es escrita, explica, mientras espera al carroaje que la llevará a "un lugar mejor y más feliz que este, un mundo más sólido y cariñoso que el que he conocido." Se trata, obviamente, del sanatorio en el que pasaría los últimos meses de su vida, en pobres condiciones y con una salud mental deteriorada.

Leer el diario de Andrea Pellgraine aporta 1 punto a Ciencias ocultas y cuesta 0/1 puntos de COR.

Ayuda Habitación nº 2

Diario de Thomas Pellgraine

Este libro es un manojo de cuarenta hojas sueltas, unidas entre sí mediante dos tablas. El documento (que tiene 28 páginas escritas) está escrito a mano, y el texto es interrumpido por dibujos de símbolos, gráficos, esbozos y cosas así. Thomas escribió el texto en inglés sin cifrar, por lo que puede leerse con una tirada de L/E inglés. Echar un ojo al contenido sin examinarlo por competo lleva 2 horas, y permite al lector hacerse una idea de lo que pretendía Thomas. Este estudio menor no otorga puntos en Ciencias ocultas.

Leer el manuscrito con determinismo, consultando fuentes adicionales para entender los experimentos, requiere 20 horas y tira das de Ciencias ocultas y L/E inglés, pero otorga un +1% a Ciencias ocultas. Además, el lector puede identificar el encantamiento mediante el cual se puede atraer a nuestro mundo a un habitante etéreo (del plano astral), así como los encantamientos para devolverlos; es el equivalente al hechizo Convocar/Atar a un espíritu elemental de la Aurora dorada. Aparte de esto, experimentar con las notas de Thomas (y tirando otra vez Ciencias ocultas) se averigua cómo trasladarse al plano astral (de un modo diferente al método de la Aurora dorada, y menos arriesgado por razones obvias) y salir de éste.

El punto esencial del manuscrito es que Thomas creía que existe un mundo paralelo al nuestro, y que en él se originan todas las manifestaciones sobrenaturales. Su investigación lo condujo al plano astral, que no era lo que esperaba encontrar. Sus notas no son llevadas como en el diario de Andrea, sino que en lugar de ello son registros y observaciones acerca de sus experimentos e investigaciones. Se pone a divagar cuando se vanagloria de haber enviado al "bastardo de Robert" al éter donde "se tropezará con seres hambrientos que le robarán la forma." Pellgraine también recoge los "nombres verdaderos" de varios seres del éter, a los cuales identifica como "Zorlith, Anstaria, Thursif y Nevik." El Guardián puede decidir si estos seres siguen o no con vida, cincuenta años después, pudiendo ser convocados por los investigadores; también puede decidir la naturaleza de estos seres.

Leer el diario de Thomas cuesta 0/1 puntos de COR a menos que el lector haya estado en el estudio y visto la sangre, y sepa que lo que ha leído es real. En ese caso la pérdida será de 1/ID3 puntos. Contiene dos hechizos: C/A a un Parásito astral y Portal etéreo.

Ayuda Sheela nº 1

Lo que sabes sobre Sheela-na-gig

Los peculiares grabados conocidos colectivamente como "Sheela-na-gig" están por toda Inglaterra, y suelen estar hechos sobre grandes piedras colocadas en los muros de los edificios. Mayormente aparecen sobre las puertas. De acuerdo con el folclore popular, estas "sheelas" traen buena suerte y protegen de los espíritus malvados, de ahí su posición en los umbrales (para prevenir que el mal entre). Aunque la imagen varía, la forma es más o menos siempre la misma: una mujer en cuclillas, normalmente demacrada y con las costillas marcadas, con las manos abriendo una vagina grotescamente grande que le cuelga entre las piernas. Por lo general sus ojos son grandes y redondos, así como su cabeza; suelen tener una expresión de desagrado en sus rostros. Todas están muy estilizadas, algunas hasta el punto de lo abstracto.

La mayoría de grabados que sobreviven hoy día de Sheela-na-gig datan de la Edad media, pero sus orígenes son desconocidos. Parecen estar relacionados con alguna diosa o espíritu de la fertilidad, pero no se puede estar seguro; esta figura fue más o menos adoptada por las iglesias cristianas en Bretaña en la Edad media, pero no cabe duda de que es de origen pagano, ya que no recuerda a nada que aparezca en la mitología cristiana. En los últimos años, la moralidad victoriana ha llevado a erradicar estos grabados allá donde estuvieran, para horror de anticuarios, historiadores y folcloristas. El folclore celta aplica el término "sheela" a las prostitutas de ciertas zonas, matronas y demás. Otra pieza del folclore celta sugiere que la vagina de la mujer posee un poder sobrenatural, y que una mujer podría erradicar el mal exponiendo sus genitales a la bestia. En algunos sitios se cree que tocar la vulva de Sheela-na-gig cuando se atraviesa un umbral trae buena suerte.



Ayuda Ira nº 2

Una misteriosa carta referente al bosque Oak

Parece ser que el camino que empezaba en Garrow, en el despreciable Fowey Moor, nos ha traído hasta aquí, hasta Beck Green. Por fin nuestro viaje ha concluido, y pronto también cometido. Esta mañana nos adentraremos en el bosque Oak el sargento Richardson está convencido de que los restos de Veridiana Sally: tras haber hablado mucho con la gente de esta aldea.

No estoy seguro, pero nos llevamos las palas
El sargento Richardson también tiene
un artefacto, ~~car~~ -cual podrá
Yo mismo me siento turbado al descubrir que el bosque
esconde peligrosos mazacates. También he oido que en él se ocultan lobos, q
cosas peores
Tendré cuidado, aunque no
puedes ser peor que el espantoso lago de Garrow.

卷之三

Deseo volverte a ver.

Tu siempre leal

Stephen.

Ayuda Ira nº 1

Carta de Jacob Black al Dr. William Wescott

C/ *Sucamore* nº 14
Helmson
Derbyshire
Sábado, 10 de marzo de 1898

Estimado Dr. Wescott:

Mi nombre es Jacob Black y ando buscando consejo respecto a una cuestión delicada. Según tengo entendido por Maurice Spencer, nuestro amigo mutuo, usted pudiera contar con las cualidades y la experiencia adecuadas para resolver mi problema.

Mi problema es, en resumen, el siguiente: necesito que alguien con la suficiente experiencia ante una maldición que actualmente afecta a mi familia. He considerado el exorcismo, pero no se trata de un fantasma que me acecha. Maurice me insinuó que usted posee más sabiduría que los hombres instruidos.

Estaré de visita en Londres los días 15 y 16 de este mes, y me hospedaré en el hotel Railway, frente a la estación de ferrocarril St. Pancras. Me gustaría reunirme allí con usted para explicarle con detalle el peligro que amenaza a mi familia.

Estoy dispuesto a pagar lo que sea preciso, más cualquier gasto que usted pudiere tener en el transcurso de su investigación.

Sinceramente suyo,
Jacob Black

Ayuda Música nº 1

París, 1897

Francia se encuentra en mitad de *la belle époque*: la “época bella”. Al igual que en Inglaterra y otras partes de Europa, Francia se halla en una era de vitalidad y optimismo. La economía es boyante y la nación está experimentando un aumento en los estándares de vida. Es tiempo de elegancia y excitación cultural, del surgimiento de intereses y talentos artísticos. Los pintores impresionistas están acabando con la banalidad del arte oficial mediante vivos colores; se están estableciendo nuevos precedentes en la escultura con *El pensador* de Rodin, y la literatura francesa está floreciendo. La ciudad de París, en concreto, está viva tras años de agitación política y social. Jardines iluminados, cafeterías a pie de calle, elegantes damas y caballeros aburguesados son muy comunes en la noche de la ciudad.

Situada en el río Sena, París es la capital de Francia y el centro de una vasta red de ríos, canales, vías férreas y carreteras. El Sena divide a la ciudad en dos partes: las urbanizadas y pobladas islas de San Luis, y la ciudad. La ciudad es la sede del presidente de la República. París se divide en numerosos distritos, y el casco histórico cubre casi trece kilómetros cuadrados. Muchos distritos conservan su individualidad, y sus nombres derivan de las aldeas que se unieron para formar París. La población de Francia se concentra en París, donde más del 10% del total de ciudadanos franceses viven en menos del 3% del área total de la nación. Francia es predominantemente católica.

París es el centro de la educación, el poder, el empleo y la cultura de Francia. Las universidades más importantes de Francia se encuentran en París, pues es donde más bibliotecas y museos hay. La Sorbona es la sede de las escuelas de letras y ciencias; otras universidades incluyen el Colegio de Francia, la Escuela de medicina y la Escuela de derecho. La Biblioteca nacional es la más grande de la nación, con una colección de tres millones de libros (en la década de 1990 la colección alcanzó los once millones, y cada año se añaden 70.000 ejemplares).

Casi todos los periódicos de Francia se concentran en París. La ciudad puede presumir de número de periódicos. El teatro y la música están prosperando en París, siendo hogar de la mayor casa de ópera del mundo: el Palacio de la ópera. Actualmente se trata de la capital artística del mundo, estableciendo los estándares de los movimientos artísticos de todo el globo.

París es el centro industrial y comercial más grande de Francia, y entre sus industrias más importantes están la metalúrgica, la maderera, la porcelana, suministros ferroviarios, mobiliario, productos químicos, perfumería, y textil. Francia es conocida en todo el mundo por sus vinos. Un buen número de instituciones bancarias se localiza en la ciudad.

La mayoría de principales líneas ferroviarias pasan por París, y entre los muchos puentes que cruzan el río Sena está el puente de Notre-Dame, el cual data del 1500. La ciudad está salpicada con cien plazas que albergan estatuas y monumentos. Entre los edificios más memorables están el Palacio de la ópera, el Louvre, el Palacio nacional de los inválidos, el Palacio del Elíseo, el Palacio real y el Palacio de justicia. La iglesia más impresionante de París es la catedral de Notre Dame.

Tiendas de moda, pastelerías y galerías se alinean en las calles. Los mercados están llenos de productos frescos: pescado, queso, pan y otras delicias gastronómicas, y también son algo común los puestos de flores. Los artistas callejeros dibujan retratos de los turistas, y los músicos entretienen a las muchedumbres. La calle Faubourg Saint-Honoré es conocida por sus exclusivas tiendas de ropa y moda, y algunos de los joyeros más diestros se localizan en la calle De la Paix.

Ayuda Música nº 2

El Palacio de la Ópera

En 1858, un republicano italiano llamado Orsini intentó asesinar al emperador Napoleón III. Cuando el carro del emperador atravesaba la angosta calle Le peletier que hay junto a la ópera, dos bombas fueron arrojadas. A pesar de que hubo más de ciento cincuenta muertos y heridos (incluyendo el cochero del emperador), el emperador y la emperatriz salieron milagrosamente ilesos. El emperador insistió valientemente en asistir a la ópera, pero decidió aquel día que era necesario un nuevo edificio.

En 1860, el ministro de bellas artes promovió una competición para una ópera costeada por el estado. Los planos del arquitecto de treinta y cinco años Charles Garnier fueron los elegidos entre ciento setenta y uno. Sus planos eran para una amplia estructura de aspecto tradicional pero con el estilo neo-barroco del segundo imperio.

En el verano de 1861 se iniciaron los trabajos en la nueva ópera. Las excavaciones iniciales dieron con un río subterráneo que corría bajo el lugar. Durante ocho meses, ocho enormes bombas trabajaron día y noche para extraer el agua. Los cimientos quedaron fijados en julio de 1862.

La fachada de la ópera fue descubierta en 1867 durante la Feria mundial, pero las obras en el interior se retrasaron cuando el gobierno tuvo que hacer recortes. En 1870 la guerra franco-prusiana detuvo completamente su construcción. Napoleón III fue derrocado y exiliado a Inglaterra. Se declaró una nueva república, y París se encontraba de nuevo en los últimos estertores de la revolución.

Las fuerzas hostiles prusianas sitiaron París durante diecinueve semanas. El incompleto Palacio de la ópera fue tomado y utilizado como almacén de alimentos y armamentístico. París estaba en llamas, y su gente moría de hambre en las calles. Los animales del zoológico de París fueron matados y vendidos a los restaurantes para que las clases altas pudiesen gozar de una cena exótica, mientras que las pobres morían de hambre o comían ratas y perros. La ciudad acabó rindiéndose.

La ocupación militar de París no tardó mucho en llegar a su fin, pues algunos miembros de la desmantelada Guardia nacional se levantaron contra el gobierno provisional. La Comuna llegó a contar rápidamente con una fuerza de cien mil hombres. La ópera fue transformada en una base militar, sirviendo como puesto de observación, polvorín, centro de comunicaciones y cárcel militar. El oscuro laberinto de los pasajes subterráneos, las cámaras abovedadas y las escaleras de piedra eran ideales para retener a los prisioneros. La Comuna acabó siendo derrotada por las fuerzas del gobierno parisino.

El 5 de enero de 1875, tras catorce años y con un coste final de cuarenta y siete millones de francos, el Palacio de la ópera abrió sus majestuosas puertas. Hubo una gran celebración para conmemorar la apertura. Entre los distinguidos invitados de aquella noche para subir la "escalera del honor" estaban el rey Alfonso XII de España, su madre, la reina Isabel, y el alcalde mayor de Londres. París volvía a estar viva, y una gloriosa nueva era de elegancia, buena vida y excitación cultural había comenzado. Fue el comiendo de la belle époque.

El Palacio de la ópera es la casa de la ópera más grande del mundo, con 118.500 m², diez plantas de altura y otras siete bajo el nivel de la calle. La fachada del edificio se divide en tres secciones horizontales. Las estatuas representan personificaciones de la música, la poesía, el recital, el canto, el idilio, el drama, la danza y la lírica, y flanquean los siete arcos de la planta baja. Entre las estatuas hay bustos y grabados de famosos compositores, decorando la galería. Estatuas doradas de la poesía y la fama adornan el ático.

El agua del lago que hay en las profundidades de la ópera (en el quinto sótano) se aprovecha para suministrar energía hidráulica a la maquinaria del escenario. Hay un establo para veinte caballos en uno de los sótanos, con rampas que conducen hasta la platea. El edificio contiene grandes y completos talleres, habitaciones de utilería, vestuarios, salas de descanso, oficinas, salones y guardarropas.

El escenario tiene 53 metros de ancho y 26 de profundidad, pudiendo incrementarse hasta los 46 de profundidad si se abre el salón de baile que hay justo detrás. Hay un total de ochenta vestuarios para los intérpretes principales, así como otros ocho más grandes para la orquesta y los extras: el de mayor tamaño puede albergar hasta doscientas personas. Hay un total de dos mil quinientas puertas en el complejo. Cuando se inauguró, la ópera contaba con nueve mil lámparas a gas conectadas por diecisésis kilómetros de tubo; en 1881, el edificio fue equipado con electricidad. El majestuoso candelabro que cuelga en el auditorio está hecho de siete toneladas de vidrio y metal, y lo recubren cuatrocientas bombillas.

El Palacio de la ópera está decorado con kilómetros de caros tejidos, toneladas de mármol y cristal, e incontables antigüedades, esculturas y piezas de arte. A pesar de toda su envergadura y grandiosidad, el Palacio de la ópera sólo puede sentar a 2.156 personas. Cuenta con un personal permanente cercano a los mil quinientos empleados.

El *Pabellón del honor* (una entrada privada en la calle Scribe) ofrece al presidente el acceso directo a su cámara privada, evitándose así la exposición pública y un intento de asesinato como el ocurrido en 1858.

Charles Garnier, el genio detrás del Palacio de la ópera, falleció en 1898. También fue el responsable de las tumbas de Bizet y Offenbach, y del Casino de Montecarlo.

No se ofrece ningún plano de la ópera. Es demasiado grande como para incluirlo aquí, y lo cierto es que la ópera tiene tanto trasfondo como París: la importancia del contenido de cada estancia es mínima comparada con la del ambiente y la atmósfera de la ópera.

Ayuda Música nº 3

Una nota del fantasma

Mi estimados directores:

Entonces, ¿me han declarado la guerra? Si todavía desean conservar la paz tendrán que acceder a las siguientes condiciones:

1. *Deben echar a esos extranjeros y dejarme en paz.*
2. *Debo continuar recibiendo mi paga mensual.*
3. *Mi palco privado ha de estar a mi disposición en cada obra.*

Si no se cumplen con estas demandas, el Fausto de esta noche será una calamidad. Tómenme en serio y tengan presente que han sido avisados con tiempo.

El fantasma de la ópera

Ayuda Música nº 4

Carta del fantasma a Leroux

Mi estimado Dr. Leroux:

Usted parece ser un hombre inteligente, a diferencia de los Dres. Richard y Moncharmin. Si no quiere que haya más sangre en el Palacio de la ópera, usted y sus compañeros extranjeros abandonarán inmediatamente sus pesquisas. Hay cosas que es mejor dejar que permanezcan desconocidas. Yo haré daño a quienes me dejen tranquilo, pues ese es mi único deseo.

Si hace caso omiso a mis advertencias, la sangre manchará sus manos, no las mías.

Tu más humilde y obediente servidor,

El fantasma de la ópera

La hoja de investigador

En la página siguiente podeis encontrar una hoja de personaje especial que hemos creado expresamente para investigadores de la Aurora dorada. Se anima al Guardián a imprimir esta hoja y proporcionársela a los jugadores cuando deban crear sus nuevos investigadores. Esta hoja incluye las nuevas habilidades presentadas en este libro (como la Cartomancia).

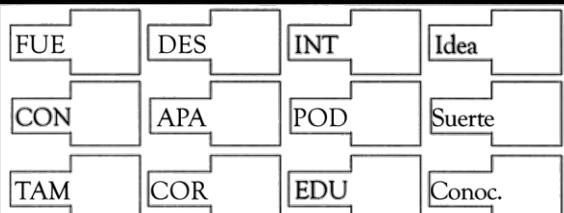


Nombre _____ Profesión _____

Sexo _____ Edad _____ Nacionalidad _____ Residencia _____

Titulos y licenciaturas

Características y tiradas derivadas



Bonificación al daño

Fecha actual

Puntos de magia

Inconsciente = 0 1					Muerto = 0 1 2				
2	3	4	5	6	3	4	5	6	7
7	8	9	10	11	8	9	10	11	12
12	13	14	15	16	13	14	15	16	17
17	18	19	20	21	18	19	20	21	22
22	23	24	25	26	23	24	25	26	27

Puntos de cordura y salud mental

(99-Mitos de Cthulhu: _____)		Locura =	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
93	94	95	96	97	98	99								

Fobias _____

Transtornos mentales _____

Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología	_____	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Arqueología	_____	<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu	_____
<input type="checkbox"/> Artes marciales	_____	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	_____	<input type="checkbox"/> Nadar (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Astrología	_____	<input type="checkbox"/> Etiqueta (0%/20%/40%)	_____	<input type="checkbox"/> Ocultar (15%)	_____
<input type="checkbox"/> Astronomía	_____	<input type="checkbox"/> Farmacología	_____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Biología	_____	<input type="checkbox"/> Física	_____	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Buscar libros (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Fotografía (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Otras lenguas	_____
<input type="checkbox"/> Cartomancia	_____	<input type="checkbox"/> Geología	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Cerrajería	_____	<input type="checkbox"/> Habilidad artesanal (05%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%)	_____
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Pilotar bote	_____
<input type="checkbox"/> Conducir carroaje (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Habilidad artística (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Pilotar globo	_____
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	_____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Psicología (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Crédito (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Historia (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Química	_____
<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Historia natural (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Radiestesia	_____
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Regatear (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Discreción (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Lengua propia (EDUx5)	_____	<input type="checkbox"/> Saltar (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Trepar (40%)	_____
		<input type="checkbox"/> Mecánica (20%)	_____		

Habilidades de combate

Arma	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR	Arma	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



Samuel Liddel MacGregor Mathers.

A P É N D I C E E H

Calendarios y notas

Esta sección contiene los calendarios entre 1893 y 1900 para uso del Guardián durante el transcurso de una campaña victoriana. Cada página trae también un espacio para notas, para poder registrar acontecimientos importantes en el transcurso de los escenarios, sucesos que estén por llegar y todo lo que se deseé. Las fechas en **negrita** son los días en que hay luna nueva. Las fechas subrayadas son los días en que hay luna llena.

1893

Enero						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	<u>31</u>					

Febrero						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

Marzo						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	<u>2</u>	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	<u>31</u>		

Abril						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	<u>30</u>

Mayo						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	<u>30</u>	31				

Junio						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	<u>28</u>	29	30		

Julio						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	<u>28</u>	29	30
31						

Agosto						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Septiembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octubre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1			
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	<u>24</u>	25	26	27	28	29
30	31					

Noviembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	<u>23</u>	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	<u>22</u>	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Notas



1894

Enero

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	<u>6</u>	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	<u>21</u>
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Febrero

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
				5	6	7
				8	9	10
				12	13	14
				15	16	17
				19	20	21
				22	23	24
				26	27	28

Marzo

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
				5	6	7
				8	9	10
				12	13	14
				15	16	17
				19	20	21
				22	23	24
				26	27	28

Abril

L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	<u>14</u>	15
16	17	18	<u>19</u>	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Mayo

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
			7	8	9	10
			14	15	16	17
			21	22	23	24
			28	29	30	31

Junio

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
			4	5	6	7
			11	12	13	<u>14</u>
			18	19	20	21
			25	26	27	28

Julio

L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	<u>14</u>	15
16	<u>17</u>	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Agosto

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
			6	7	8	9
			13	14	15	<u>16</u>
			20	21	22	23
			27	28	29	30

Septiembre

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
			3	4	5	6
			10	11	12	<u>13</u>
			17	18	19	20
			24	25	26	27

Octubre

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	<u>14</u>
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Noviembre

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
			5	6	7	8
			12	13	14	15
			19	20	21	22
			26	27	28	29

Diciembre

L	M	Mi	J	V	S	D
					1	2
			3	4	5	6
			10	11	<u>12</u>	13
			17	18	19	20
			24	25	<u>26</u>	27
					28	29
					30	31

Notas



1895

Enero						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	<u>10</u>	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	<u>25</u>	26	27
28	29	30	31			

Febrero						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	<u>9</u>	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

Marzo						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	<u>10</u>
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Abril						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	<u>9</u>	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	<u>24</u>	25	26	27	28
29	30	31				

Mayo						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	<u>8</u>	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	<u>24</u>	25	26
27	28	29	30	31		

Junio						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	<u>6</u>	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Julio						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	<u>6</u>	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	<u>24</u>	25	26	27	28
29	30	31				

Agosto						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Septiembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	<u>3</u>	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	<u>18</u>	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	<u>31</u>					

Octubre						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	<u>3</u>	4	5	6	7
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	<u>17</u>	18	19	20
21	22	23	24	<u>25</u>	26	27
28	29	30	31			

Noviembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	<u>2</u>	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	<u>16</u>	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Diciembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	<u>15</u>
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	<u>31</u>					

Notas



1896

Enero

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	<u>29</u>	30	31		

Febrero

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	<u>28</u>	29	

Marzo

L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Abril

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
<u>27</u>	28	29	30	31		

Julio

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	<u>24</u>	25	26
27	28	29	30	31		

Octubre

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	<u>21</u>	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Febrero

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	<u>22</u>	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Marzo

L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Mayo

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	<u>26</u>	27	28	29	30	31

Junio

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	<u>24</u>	25	26	27	28
29	30					

Agosto

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	<u>22</u>	23
24	25	26	27	28	29	30

Septiembre

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Noviembre

L	M	Mi	J	V	S	D
					1	
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	<u>19</u>	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Diciembre

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	<u>19</u>	20	21
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



1897

Enero						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
<u>18</u>	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Febrero						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14
15	<u>16</u>	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Marzo						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	<u>18</u>	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Abril						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	<u>16</u>	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Mayo						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	<u>16</u>
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Junio						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
<u>14</u>	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Julio						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	<u>13</u>	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Agosto						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	<u>12</u>	13	14	15
16	17	18	<u>19</u>	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Septiembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	9	<u>10</u>	11	12
13	14	15	16	<u>17</u>	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octubre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	<u>10</u>
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Noviembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	<u>23</u>	24	25	26	27	28
29	30					

Diciembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	<u>8</u>	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	<u>23</u>	24	25	26
27	28	29	30	31		

Notas



1898

Enero						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Febrero						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Marzo						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12	
14	15	16	17	18	19	
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Abril						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3		
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Mayo						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Junio						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Julio						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3		
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Agosto						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Septiembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Octubre						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2			
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Noviembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Diciembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Notas



1899

Enero						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	<u>11</u>	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	<u>26</u>	27	28	29
30	31					

Febrero						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	<u>9</u>	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	<u>25</u>	26
	27	28				

Marzo						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	<u>9</u>	10	<u>11</u>	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	<u>26</u>
27	28	29	30	31		

Abril						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	<u>25</u>	26	27	28	29	30
31						

Mayo						
L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	<u>9</u>	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	<u>24</u>	25	26	27	28
29	30	31				

Junio						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	<u>23</u>	24	25
26	27	28	29	30		

Julio						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	5	6	<u>7</u>	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	<u>22</u>	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Agosto						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	<u>20</u>
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Septiembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	<u>19</u>	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Octubre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1			
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	<u>18</u>	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Noviembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	<u>16</u>	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre						
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	<u>16</u>	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Notas



1900

Enero

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
<u>15</u>	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Febrero

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	<u>14</u>	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

Marzo

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	<u>15</u>	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Abril

L	M	Mi	J	V	S	D
			1			
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	<u>14</u>	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Mayo

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12	13
<u>14</u>	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Junio

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	<u>12</u>	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Julio

L	M	Mi	J	V	S	D
			1			
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	<u>12</u>	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	<u>26</u>	27	28	29
30	31					

Agosto

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	<u>10</u>	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	<u>24</u>	25	26
27	28	29	30	31		

Septiembre

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	5	6	7	<u>8</u>	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Octubre

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
<u>8</u>	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Noviembre

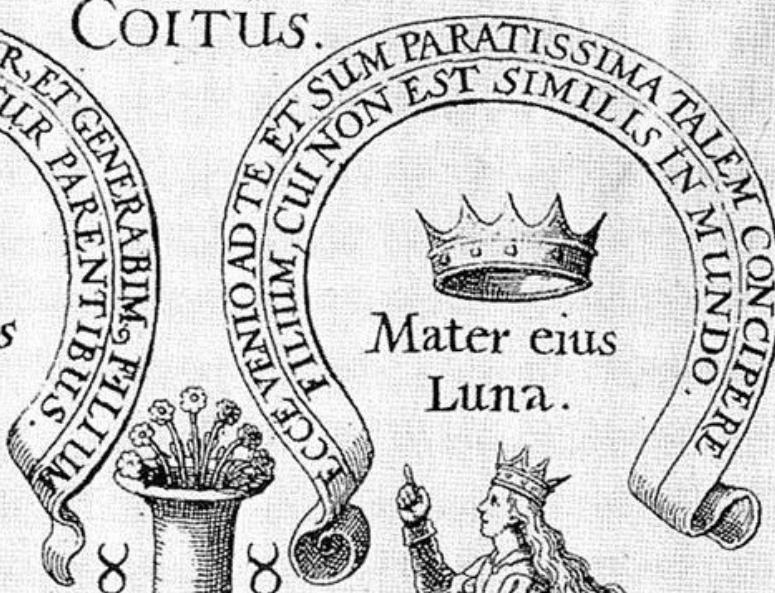
L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	<u>6</u>	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

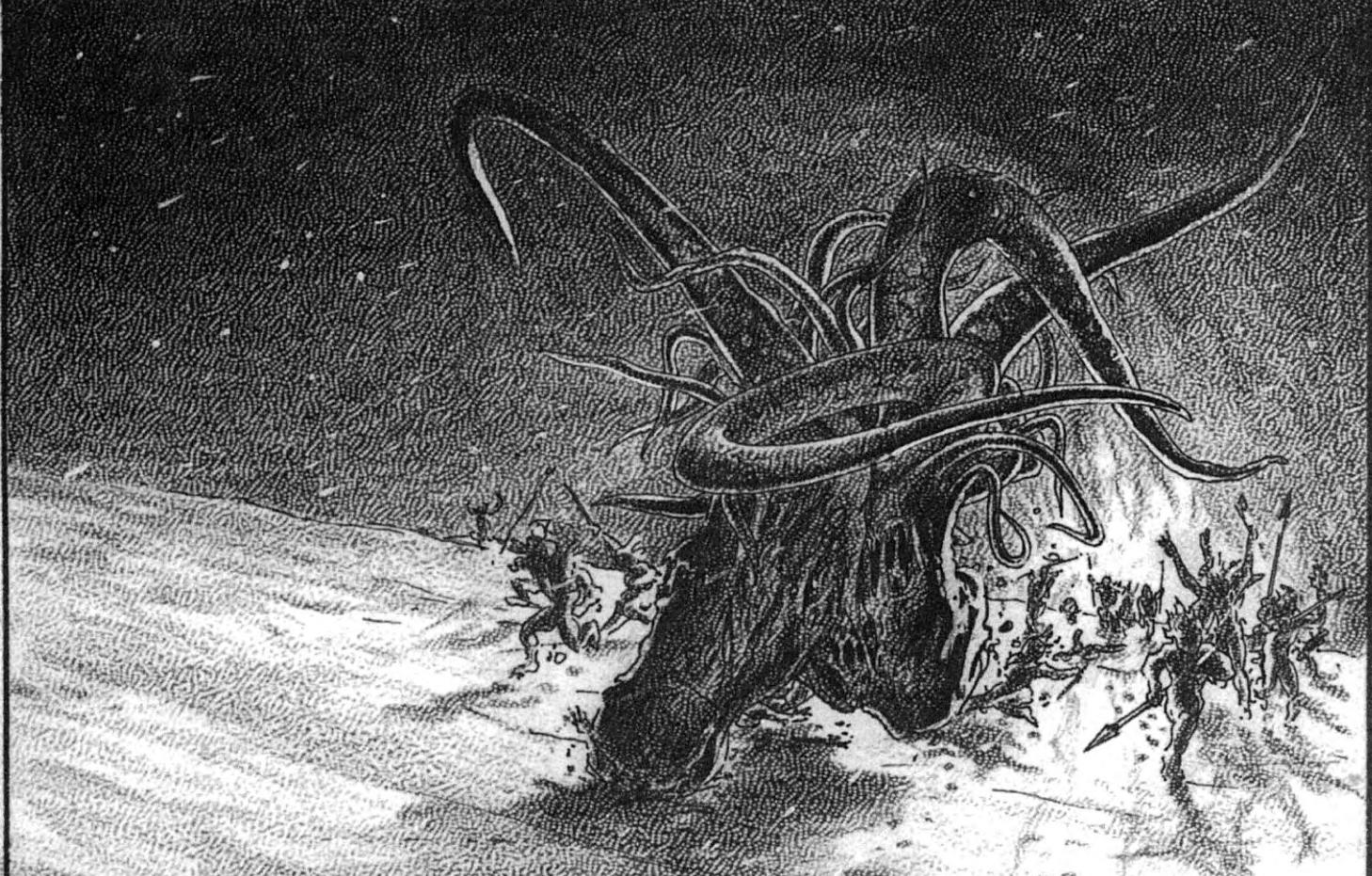
Diciembre

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2		
3	4	<u>5</u>	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	<u>21</u>	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Notas

COITUS.





“Nos vemos sobrecargados por la sangre y el peso de los huesos.
Estamos atados por las flores, y nuestros pies atrapados por la hierba

Y la falsedad del canto de los pájaros

Ha llegado el momento de poner fin a todo.
Las estrellas y todos los planetas emiten su llamada

Y el fuego acrisolado de la Luna

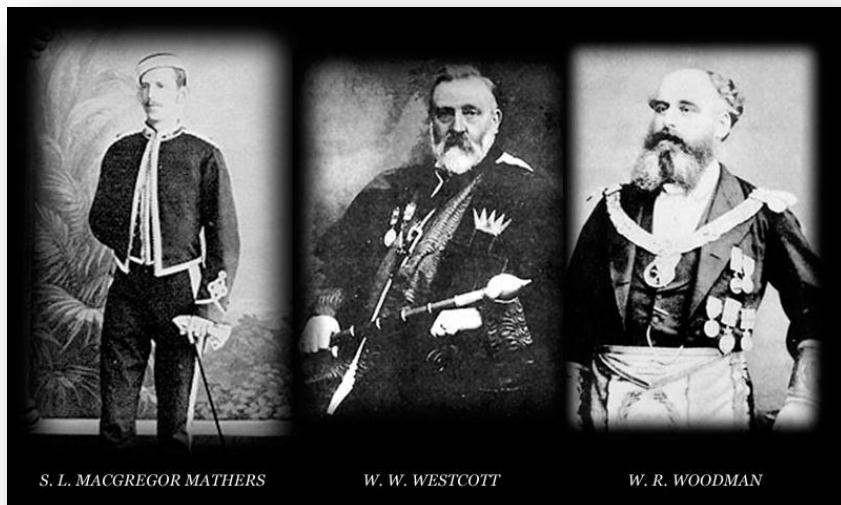
Y más allá el frío silencio de la noche pura

Pudiera romper el alba
y las puertas del día se abran completamente.”

—W. B. Yeats, “Para la iniciación del 7-4”



Con nuestros agradecimientos
a R.W., G.H. y K.R.
(en los fuegos de la pasión
aparece la fría realidad)



Traducción de inéditos de

La llamada de CTHULHU

Los hispanoparlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Infofor Ángel Contreras* para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

Esta labor, iniciada por **Tectokronos** y **Ángel Contreras** en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos **Tectokronos** tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo, Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquetadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (**Eduard García**, **Ghostbuster**, **Miguel Nieve**, **Khul_mani**, **demonlord**, **sectario**, **Wallace McGregor**, **Lucifugo**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero**, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día **Tectokronos**: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

- Tectokronos, septiembre de 2007

- Abdul Alhazred, junio de 2016

Material disponible

ABOMINACIONES DEL AMAZONAS: Primer módulo de la serie de suplementos *la era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por **Ángel Contreras** y **Wallace McGregor**.

¡ADIÓS, A-MI-GO!: ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth! Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el *Weird West*™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas. ¡Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía! Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para *La llamada de Cthulhu D20* que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de *J. D. Davidsen* y *M. B. Hansen*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ÁREAS DE DESCANSO: Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carreteras norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM. Un paisaje lovecraftiano. En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades. En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham. **Una tierra prohibida.** Este suplemento forma parte de la serie de *La tierra de Lovecraft*, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás *Secretos de Arkham*, *Huida de Innsmouth* y *Cálculos mortales*, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

BAJO NUEVA INGLATERRA: Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los difuntos. Escrito en 1997 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA BESTIA EN LA ABADÍA: Extrañas muertes tienen lugar en la

costa noreste de Inglaterra; las ruinas de una antigua abadía parecen albergar al causante. Módulo de *Kevin A. Ross* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* nº 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA CABEZA DE BRUNHOLT: Donde el misterio de la cabeza de latón remachado que fue presentada en el módulo *La subasta*, incluido en el suplemento editado por **Joc Internacional** *El manicomio y otros relatos*, tiene su continuación gracias a los experimentos de un maníaco. Aventura en la actualidad escrita por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA CASA EN LA ISLA: Un pariente lejano de uno de los investigadores falleció hace tiempo dejándole parte de su propiedad en una isla apartada en la costa de Maine. Como inconveniente, el investigador debe compartir la propiedad con otro pariente lejano y la familia de éste. Y como desgracia, la casa y la isla tienen una terrible historia secreta, una historia que sumergirá al investigador en las profundidades del horror. Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

DESDE EL INFIERNO: Aventura en la que uno de los estudiantes del profesor Preston cae en poder de una extraña criatura. Escrito en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EN BUSCA DE KADATH: *Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como *TOME*) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento como aventura *bonus*. Las ilustraciones, planos y esquemas son de *Joe Eagle*, *Lawrence Flournoy*, *Elizabeth Liss*, *Elaine Shatto* y *Dawn Wilson*. Los mapas fueron cedidos por la *Philadelphia Free Library*. Por **Ángel Contreras**, **Eduard García**, **Ghostbuster** y **Tectokronos**.

EN MANOS DEL DIOS VIVIENTE: Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de *Daniel Harms* incluido en *The Unspeakable Oath* nº 13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EN TU PUERTA. Una campaña de locura y horror en los días que están por llegar. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente. El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait. Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ESPEJITO, ESPEJITO: Donde una casa llena de espejos ofrece un horrible reflejo. Módulo de *Dean Shomshak* incluido en *The Unspeakable Oath* nº 13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO. Un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño: Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatónica). *"Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más horribles de uno se convierten en realidad"*, declaró. *"En este paraíso ni siquiera cobran impuestos"*. Si usted ha soñado una vez su camino hacia las Tierras del Sueño, puede volver otra vez, y otra; durante unas pocas horas de sueño, semanas de exploración y aventura pasan por delante de sus ojos. El sueño profundo no es para todos: los buenos doctores advierten que las Tierras del Sueño son tan peligrosas como bellas). -International Inquirer, 8 de agosto de 1988. Por Eduard García y Tectokronos.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE MONSTRUOS DE CTHULHU. Un manual de campo del observador de entidades preternaturales: Información precisa y completa. Más de dos docenas de las criaturas encontradas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 27 ilustraciones memorables a página completa. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Gráfico especial de comparaciones de tamaño. Notas sobre hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios hipergeométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada! Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H. P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por Eduard García y Tectokronos.

HERMANOS DE SANGRE: 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

HISTORIAS DEL VALLE DEL MISKATONIC: Este es el cuarto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* y contiene seis aventuras situadas en las comunidades y zonas rurales de todo el río Miskatonic de H. P. Lovecraft. Aunque se pretende completar publicaciones anteriores, estas aventuras son completamente independientes y pueden disfrutarse sin las ventajas que ofrecen los demás libros de la serie. De hecho, con sólo una pequeña dosis de ingenio por parte del Guardián, la mayoría de escenarios pueden ser fácilmente trasladados a lugares fuera del valle del Miskatonic. Por Ghostbuster, Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

EL HOMBRE DE MIMBRE: Donde los personajes investigan la desaparición de un inspector de policía. Aventura basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director Robin Hardy. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de Ángel Contreras y maquetada por Abdul Alhazred.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla

de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a *"los de fuera"*? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten a *El Horrible secreto de la isla de Monhegan*. Tras una crisis nerviosa, el profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en *La casa del bosque*? Por Ángel Contreras y Tectokronos.

JACK EL FLACO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred.

JENKIN VIVE!: Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño siervo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por Ángel Contreras, Miguel Fortón, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido, un mundo donde las leyes dictatoriales se sobreponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta. La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos. El módulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por Ghostbuster.

¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO!: Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred.

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP (CAMPANA COMPLETA): EL CLÁSICO DE LA LLAMADA DE CTHULHU COMPLETO POR PRIMERA VEZ, CON EL CAPÍTULO AUSTRALIANO Y CUATRO NUEVAS AVENTURAS. Cuando el playboy Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas. Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos se quedaron extrañados, y las columnas de ecos de la sociedad de los periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición Carlyle tendría tan terrible final pocos meses más tarde... Ahora las estrellas ya



están casi en posición y pronto los planes de Nyarlathotep tendrán éxito; el mundo cambiará irrevocablemente. El triunfo del dios está asegurado... o casi. Tal vez un pequeño grupo de molestos investigadores podría cambiar el curso de los acontecimientos. ¿Pero sobrevivirán lo suficiente para comprender lo que averigüen? Por **Tectokronos**.

MONOFÓBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por *Mark Chiddicks* y *Marcus Bone*, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés). Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por **Ghostbuster**, **sectorio**, **Lucifugo** y **Abdul Alhazred**.

MUERTE EN LÚXOR: En la época de los faraones, un mal inconmensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces. En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorrientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor? Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de *La era de Cthulhu* traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte. Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de *Goodman Games*. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRA: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuyas propias. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

PESADILLA EN NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. **HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS.** El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg

salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquibaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquidor experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigadoras y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA PIEDRA DEL SUEÑO: Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas. La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de H. P. Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica. ¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO: En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las décadas de 1920. Mafia japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones y terror, y está recomendada para Guardianes con experiencia. Por **Ángel Contreras**, **Miguel Nieve** y **Abdul Alhazred**.

EL RASTRO DE LA REPUGNANTE BABA: Russell Corey era una respetada autoridad en fenómenos paranormales y misterios ocultistas. Durante algún tiempo había estado investigando la posible relación entre un naufragio en el Atlántico sur y una secta que practicó sacrificios humanos en los años 20. Corey fue aterrorizado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentís que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olausson y Jonas Hedkrít* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU. Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de *H. G. Wells* encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de *H. P. Lovecraft*. Cerca del ecuador, en la parte oriental



del océano Pacífico yace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más. Escrito en 2006 por *David Conyers*. Por **Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred**.

SECRETOS DE JAPÓN. Una guía para jugar a rol en el Japón actual. *DOS JAPÓN*. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas. *Azathoth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu*. **JAPÓN**: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará. *Secretos de Japón* contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5^a EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por **Ángel Contreras, Wallace McGregor y Abdul Alhazred**.

ÚLTIMOS SACRAMENTOS: *Últimos sacramentos*: La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales. *Herencia letal*: Una momia auténtica ha sido robada de un sarcófago falso de exhibición de papel maché. ¿Por qué ha ignorado el robo la seguridad de la universidad? *La casa en el bulevar McKinley*: El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo. *La sacerdotisa*: Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la coronación de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

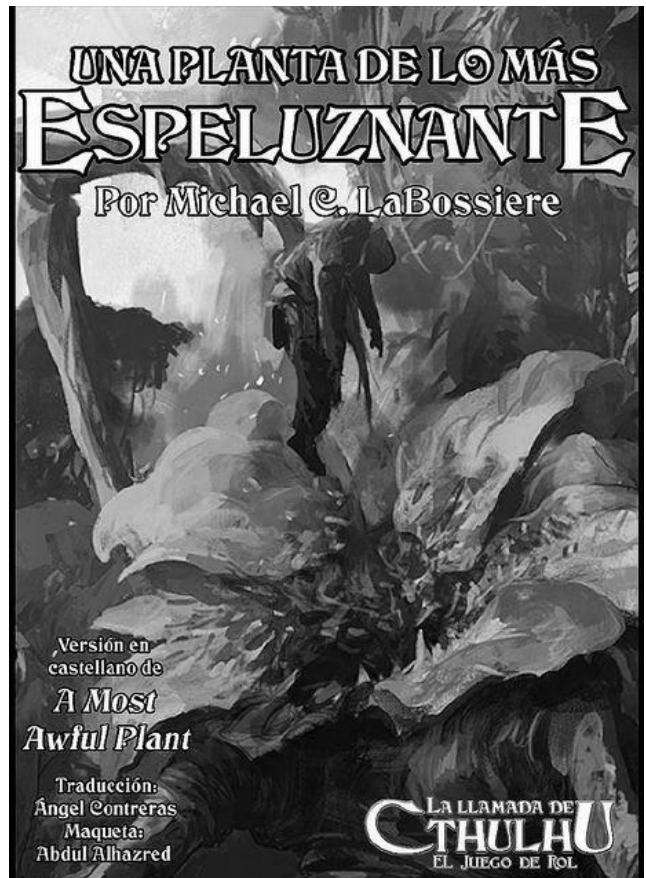
UN TRABAJO FÁCIL. Donde los investigadores tienen un trabajo aparentemente sin complicaciones. Aventura escrita en 2005 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

EL UTATTI ASFET. El ojo de perversa mirada. Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake

patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto de aventuras. Ambientada en la década de los noventa, *El Utatti asfet* es una campaña a nivel mundial. En ella, los investigadores descubren que los Mitos no son sus únicos enemigos, y que el mal puede aguardar durante mucho tiempo. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

NOVEDAD

UNA PLANTA DE LO MÁS ESPELUZNANTE. Aventura desarrollada en la década de los noventa donde los investigadores indagan en los extraños sucesos ocurridos en una zona aislada del estado de Georgia. Aventura escrita en 1995 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred**.



Y próximamente en español:

Antología (*White Dwarf*)

La maldición de Nínive (*The Curse of Niniveh*)

Diario de Reginald Campbell Thompson (*The Journal of Reginald Campbell Thompson*)

Diario de Neve Selcibuc (*The Journal of Neve Selcibuc*)

Cerrando el círculo (*Coming Full Circle*)

El viaje (*The Journey*)

Compañero de guerra (*War Buddy*)

La ciénaga (*The Bog*)

Silent Hill (*Silent Hill D20 Suppliment*)

La apuesta (*The Bet*)

Y más...

"Cae la oscuridad de nuevo, mas ahora sé
que a veinte siglos de obstinado sueño
los meció una pesadilla en su cuna,
¡y qué escabrosa bestia, llegada al fin su hora,
se arrastra hasta Belén para nacer? "

—William Butler Yeats,
"El segundo advenimiento"

Únete a la más famosa sociedad esotérica de la Inglaterra victoriana: la Orden hermética de la Aurora dorada, junto a iluminados como W. B. Yeats, Aleister Crowley y otros. Este libro incluye un extenso material de referencia (además de reglas para la proyección astral y la magia hermética) y cuatro escenarios para *La llamada de Cthulhu* que ofrecen un vistazo al lado oscuro del imperio victoriano.



Versión en castellano de
Ángel Contreras
y
Abdul Alhazred