

SCAN BY --> MELKOR

Guía de Nueva Orleans

Por Fred Van Lente,
Scott Baxa, Earl Geier,
M. Wayne Miller y Steward Noack

La Llamada de
CTHULHU ^{AÑOS} **20**

Guía de Nueva Orleáns

Un Suplemento de los años 20 sobre la ciudad de la media luna



Guía de Nueva Orleans

Un Suplemento de los años 20 sobre la ciudad de la media luna

Por Fred Van Lente

MATERIAL ADICIONAL

James Cambias, Owen Guthrie y Toivo Luick, Kevin Ross, Chris Williams

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

Scott Baxa

ILUSTRACIONES INTERIORES

Earl Geier, M. Wayne Miller

MAPAS

Steward Noack

REDACCIÓN Y DISEÑO

Janice Sellers

DISEÑO DE PORTADA

Shannon Appel

GALERADAS

James Cambias

Créditos edición española

DIRECTORES EDITORIALES

Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

TRADUCCIÓN

Paulino Sánchez Cuyar

COORDINADOR DE LA LÍNEA

Carlos Lacasa

CORRECCIÓN

Vicente García Aguilera

MAQUETACIÓN

Carlos Lacasa, David Baños Expósito y Javier Fabuel



Índice

Introducción	4	Zona de marismas	41
Guía de pronunciación del francés/cajún	5	<i>Viajar por los pantanos</i>	
Historia de Nueva Orleans	5	<i>Cajunes</i>	
<i>Acontecimientos históricos (recuadro)</i>		<i>"La Llamada de Cthulhu"</i>	
<i>Llegar allí</i>		<i>Plataformas petrolíferas</i>	
<i>Costumbres sociales</i>		<i>Montículos funerarios indios</i>	
<i>Generador de nombres criollos/cajunes (recuadro)</i>		<i>La Orden Esotérica de Dagon (recuadro)</i>	
<i>Temas del Mardi Gras (recuadro)</i>		<i>Costa Acadia</i>	
<i>Oficios en la Nueva Orleans de los años 20 (recuadro)</i>		<i>La mafia (recuadro)</i>	
<i>Nueva Orleans en distintas épocas</i>		Vudú	49
El barrio francés	14	<i>El humfor</i>	
<i>Edificios del barrio francés</i>		<i>Iglesias espiritistas negras (recuadro)</i>	
<i>Ciudades de los muertos</i>		<i>Mambos y hungan</i>	
<i>Bajo el barrio francés</i>		<i>Conjuradores y bokor</i>	
<i>Zonas de interés</i>		<i>Vudú y Mitos</i>	
<i>Jean Lafitte (recuadro)</i>		<i>Los loa</i>	
<i>La Santa Hermandad (recuadro)</i>		<i>Grimorio Vudú</i>	
Área metropolitana	28	<i>Marie Laveau (recuadro)</i>	
<i>En los muelles</i>		Aventura: El ocaso del quinto sol	58
<i>Calle Rampart</i>		<i>Empezando</i>	
<i>El Zobop (recuadro)</i>		<i>La viuda</i>	
<i>Garden District</i>		<i>El farsante</i>	
<i>Universidades</i>		<i>El músico</i>	
<i>Lago Pontchartrain</i>		<i>El científico</i>	
<i>Plantaciones</i>		<i>El terror sagrado</i>	
<i>Zonas de interés</i>		<i>Los rompe-portales</i>	
<i>El Ku Klux Klan (recuadro)</i>		<i>Conclusión</i>	
		Fuentes bibliográficas	67

Guía de Nueva Orleans es una publicación de Chaosium Inc. El manuscrito original de *Guía de Nueva Orleans* es ©1997 de Fred Van Lente. Las diversas contribuciones recibidas para este libro son © de sus respectivos autores.

La llamada de Cthulhu es ® de Chaosium Inc.

Todo parecido entre personajes de *Guía de Nueva Orleans* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

Excepto en lo que respecta a esta publicación y la publicidad a ella asociada, las ilustraciones originales de *Guía de Nueva Orleans* siguen siendo propiedad de los respectivos artistas y son copyright © respectivamente de cada uno de ellos por separado.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Enviad vuestros comentarios acerca de este libro, y vuestras solicitudes de catálogos gratuitos de juegos y suplementos a: La Factoría de Ideas, c/Pico Mulhacén 24, 28500, Arganda del Rey (Madrid), o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es. Visitad nuestra página en la red en www.distrimagen.es.

I.S.B.N.:84-8421-546-6

Depósito Legal: M-8453-2003

Filmación: Autopublish

Imprime: Graficinco S.A. - Fuenlabrada (Madrid)

Introducción

Misterios de la Ciudad de la Media Luna

*¿No quieres venir conmigo,
al Mi-si-si-pí?
Cogeremos el barco a la tierra de los sueños,
Bajaremos por el río hasta Nueva Orleans;
Allí nos espera la banda,
Viejos amigos nos recibirán,
Donde se reúne toda la gente de la luz y la oscuridad.
—“Basin Street Blues”*

Nueva Orleans aprendió hace tiempo a esconder bien sus secretos. Dondequiera que vayas tus sentidos se ven asaltados por todo tipo de placeres exóticos. El intenso y estridente jazz se escapa por las persianas cerradas de los pubs ilegales de la calle Bourbon. Del puerto y las cocinas llega el penetrante olor de las especias cajunes. Los juerguistas del Mardi Gras ríen como locos tras sus retorcidas máscaras, se tropiezan contigo, te agarran, te tientan a cometer actos de libertinaje. El intrincado cordón de hierro de las verandas y el encanto edénico de los verdes jardines del barrio francés seducen tu mirada, te capturan, te mantienen prisionero de su propia belleza. Te distraes tanto con ese espectáculo cosmético que nunca te das cuenta de que la verdadera Nueva Orleans yace detrás de ti, justo por encima de tu hombro; y esa Nueva Orleans contiene muchísimos más... lugares originales.

No todos los visitantes caen con tanta facilidad en el engaño que suponen las fruslerías y los adornos baratos que Nueva Orleans muestra a los turistas. Los hay que atraviesan el exiguo camino que hay entre la tranquilizadora fachada a la que llamamos realidad y los espeluznantes horrores de la verdad cósmica; estos buscadores de secretos prohibidos, a causa de su estúpida ambición o de su trágico heroísmo, se atreven a mirar por encima del hombro y ven la verdadera Nueva Orleans. Ven el vudú y el misticismo crecientes en los salones privados de los habitantes más poderosos de la ciudad. Ven las densas junglas pantanosas y las decadentes mansiones de las plantaciones que yacen en las afueras, ocultando extrañas intrigas en su sensual penumbra. Y ven al Gran Cthulhu, acechante durante eras de degeneración,

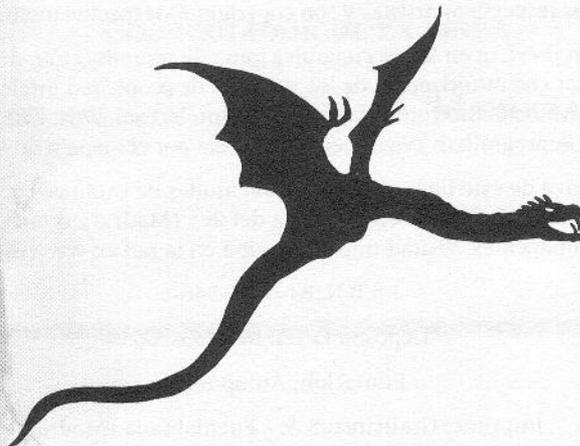
orquestando actos inenarrables en Nueva Orleans desde su ciudad-tumba hundida. Para estos ignorantes investigadores no es suficiente con descubrir los misterios de la Ciudad de la Media Luna; también tienen la obligación de resolverlos.

Este libro quiere ayudar a los Investigadores a sacar a la luz los misterios de la Ciudad de la Media Luna, y a sus Guardianes a dar vida a esos misterios. Bienvenido a la guía de la Nueva Orleans de los años 20, una guía que mezcla historia y leyenda para proporcionar un excitante entorno de campaña para los jugadores de **La Llamada de Cthulhu**. El primer capítulo es una presentación de la ciudad para jugadores y Guardianes, en la que se destacan los aspectos más importantes de la historia, las costumbres, y el devenir social que la mayoría de los nacidos en Nueva Orleans conocen. El resto del libro es casi exclusivamente para el Guardián, y en él se detallan distintos aspectos y zonas de la ciudad, junto con algunos de los enigmas místicos que pueden encontrarse allí dentro. Los Guardianes quizá prefieran restringir el acceso de los jugadores a esas páginas, y así preservar las sorpresas que les esperan a los PJ durante sus aventuras. El segundo capítulo describe con cierta extensión el barrio francés, la parte más antigua y apasionante de Nueva Orleans. En el tercer capítulo se detalla el resto de la ciudad (el puerto, el Garden District, las universidades y demás). El cuarto capítulo se centra en las hermosas y mortales marismas que conforman el terreno del sur de Luisiana. El capítulo quinto proporciona reglas e información para utilizar el vudú en **La Llamada de Cthulhu**, con monstruos y hechizos nuevos; el capítulo seis es una aventura (“El ocaso del quinto sol”) con la que se puede comenzar una campaña en Nueva Orleans.

Así que: la luna empieza a elevarse sobre los gigantescos robles del riachuelo St. John, y las canciones de los trabajadores del plátano que están en el puerto se han calmado hasta convertirse en un murmullo hipnótico. Hay ceremonias en honor a los loa en el Vieux Carré a las que asistir, mansiones criollas que explorar, y marineros extranjeros a los que interrogar en algún sórdido antro de la calle Gallatin.

Sigue leyendo...

—Fred Van Lente



HISTORIA DE NUEVA ORLEÁNS

El 19 de febrero de 1718 el gobernador francés de los territorios de Luisiana, Jean Baptiste LeMoyne, el Sieur de Bienville, llevó a una banda de presidiarios hasta un meandro del río Misipí que tenía forma de media luna, situado un par de millas al sur del lago Pontchartrain. Entonces ordenó a dicho grupo de trabajadores reclutados que comenzasen la construcción de un asentamiento que, según el gobernador francés, llegaría a ser sin duda el eje de un poderoso imperio, y que obtendría su riqueza del oro, la plata y los yacimientos de perlas que supuestamente se extendían a lo largo de toda Luisiana. Las cárceles parisinas, las chabolas, los manicomios, y los burdeles, estaban siendo abandonados, y la gente que los habitaba se metía en un barco y partían para convertirse en los colonizadores que darían vida a ese sueño imperialista. Bienville y los prisioneros terminaron de construir aquel burdo asentamiento, una patética colección de cuchitriles, pocas semanas antes de la llegada del primer destacamento de pobladores, en junio de aquel mismo año. El gobernador bautizó la futura cuna del grandioso imperio del Nuevo Mundo con el nombre del Regente francés, el Duque de Orleáns.

De todas formas, los sueños del gobierno francés empezaron a evaporarse poco después de la fundación de Nouvelle-Orleáns. Bienville descubrió que en el territorio que rodeaba a la diminuta ciudad no había metal precioso alguno sino que, por el contrario, lo que abundaba eran los animales salvajes hostiles, los pantanos traicioneros, los recelosos indios y las enfermedades mortales. Los criminales, las pros-

titutas y los lunáticos demostraron ser muy malos colonizadores. Preferían emborracharse todo el día a trabajar en el asentamiento, así que Bienville exigió la importación de esclavos desde las Indias Occidentales. Aunque trabajaron en unas condiciones inhumanas y brutales, los africanos se convirtieron en los obreros y artesanos que proporcionaron a la ciudad la estabilidad que tanto necesitaba. Los franceses tenían un concepto de la esclavitud muy distinto al de los ingleses, y por eso blancos y negros pudieron mezclarse con mayor libertad en Luisiana que en el resto de las colonias de Norteamérica, lo que dio lugar a una nueva clase racial de mulatos. Empezó a generarse riqueza de forma lenta pero segura, y no fue sobre la base del oro y la plata, sino con el azúcar y el algodón cultivados en las plantaciones que crecían descontroladamente alrededor de Nouvelle-Orleáns. Pero parece que aquello no era suficiente para la monarquía francesa: en 1762 vendieron Luisiana a sus antiguos competidores, los españoles.

Los pobladores franceses, que en un principio se opusieron violentamente a la transición, se sorprendieron al comprobar que los españoles les trataban mucho mejor que su país natal. Los gobernadores españoles echaron fuera a los bandidos de los pantanos y a los piratas del Golfo que habían plagado la Ciudad de la Media Luna, nombre con el cual se le había empezado a llamar a Nouvelle-Orleáns, y se negaron a imponer su cultura a los cultivadores franceses. Al final fueron dichos cultivadores los que adoptaron la cultura española

Guía de pronunciación del francés/cajún

Muchos de los términos y nombres que aparecen en este libro son franceses. Más abajo tienes unas sencillas pautas para pronunciar las palabras francesas con cierta precisión. Las letras de la izquierda son del francés; a la derecha está el sonido que les corresponde en español.

Letra(s)	Pronunciación española equivalente
a	Vocal A
é	Diptongo EI
è	Vocal E
i	Vocal I
o	Vocal O
u	Vocal U
eu (eux)	U corta
ou	U larga
au (eau)	O larga
oi	Diptongo UA
c	Antes de E o I, se pronuncia S En otro caso, sonido K (como la C de CASA)
ç	S siseante
ch	X como en XENOFOBIA

g	Antes de E o I, es un sonido entre la LL y la X En otro caso, se pronuncia como la G de GATO
gn	NI como en NIDO
h	Siempre muda
j	Sonido entre la LL y la X
ll	Semivocal Y (como en CUYO)
r	El sonido R cuando haces gárgaras
an	ON como en DON
qu	Sonido K (como la C de CASA)
in	vocal entre A y E seguida del sonido N
on	sonido OUN
un	AN como en PAN

Las letras s, e, t, x, z, y n, cuando van al final de una palabra, suelen ser mudas.

Por lo tanto, algunas de las frases y palabras francesas más comunes en esta **Guía de Nueva Orleáns** se pronuncian así:

banquette: bankét
garçonniere: garsonié
gris-gris: gri-gri
Magie Noire : mallié nuá
Vieux Carré : viú caré

Acontecimientos históricos importantes

En aras de una mayor brevedad, las fechas dadas en el resto del texto no aparecen aquí.

11 de septiembre de 1723: Un huracán destruye la diminuta Nouvelle-Orleáns.

1735: Una plaga de perros locos aterroriza la ciudad, obligando a los lugareños a permanecer dentro de sus casas.

1754: Unos mercenarios suizos se amotinan en Cat Island (ahora Ship Island), en el Golfo de México, contra el sádico oficial al mando francés, y lo asesinan. Los rebeldes huyen hacia Georgia, pero son capturados por los Choctó y llevados hasta Nueva Orleáns. Los líderes son juzgados, condenados, y ejecutados de una manera espantosa en la Place des Armes.

28 de octubre de 1768: Una revuelta iniciada por cultivadores obliga al gobernador español Don Antonio de Ulloa y a su comandante francés a abandonar Nueva Orleáns.

18 de agosto de 1769: El mercenario suizo Alexander O'Reilly y sus tropas recuperan Nueva Orleáns para los españoles. Los rebeldes franceses son ejecutados por un pelotón de fusilamiento en la Plaza de Armas el 25 de octubre.

1782: Otro devastador huracán azota la ciudad. El gobernador Bernardo de Gálvez prohíbe la importación de esclavos desde las Indias Occidentales, "porque son demasiado devotos del vudú y ponen en peligro la vida de los ciudadanos." Esta prohibición dura hasta 1792.

8 de diciembre de 1794: Unos niños que juegan con yesca y pedernal provocan el segundo gran incendio de Nueva Orleáns, que destruye doscientos doce edificios.

1795: Una enorme revuelta de esclavos se va al traste cuando uno de los conspiradores blancos entrega a los rebeldes a las autoridades. Los líderes blancos son desterrados de la provincia y los organizadores negros son subidos a un barco y enviados río abajo por el Misisipí. En cada una de las iglesias parroquiales se saca a uno de los esclavos del barco y se le ahorca. Así mueren veintitrés hombres.

12 de enero de 1812: El *New Orleans*, un buque de vapor diseñado por Robert Fulton, llega a la ciudad de su mismo nombre, demostrando así la utilidad comercial de la tecnología del vapor. Nueva Orleáns entra en una época de prosperidad inigualable al convertirse en el punto final de la ruta comercial del vapor del río Misisipí.

1814: Un marinero suizo llega al Hospital de la Caridad aquejado de peste bubónica, lo que extiende el pánico por la ciudad. Aunque no estalla ninguna epidemia, varios grupos de ciudadanos exploran la orilla del río buscando alimañas. Descubren y eliminan ocho mil ratas en total.

8 de enero de 1815: La Batalla de Nueva Orleáns. Desconocedora de la firma del Tratado de Ghent, que ponía fin a la Guerra de 1812, una fuerza invasora británica llega a Nueva Orleáns. El general Andrew Jackson, que lidera una variopinta tropa formada por soldados regulares del ejército, voluntarios criollos y piratas de Jean Lafitte, aplasta a los ingleses.

1835: Se construye el ferrocarril de Nueva Orleáns y Carrollton, el cual va desde Nueva Orleáns hasta un pueblo situado río arriba llamado Carrollton (este ferrocarril todavía existe hoy en día como el tranvía de la Avenida St. Charles, la línea de transporte público continuo en funcionamiento más antigua de Norteamérica).

28 de marzo de 1846: Pauline, una esclava mulata, se convierte en la primera persona negra ejecutada en Nueva Orleáns desde que los estadounidenses tomaron el control de la ciudad. Ella aseguraba que había hecho un encantamiento vudú para que su amo se enamorase de ella, y ahora estaba embarazada de

él. Cuando el amo salió en viaje de negocios, Pauline tomó a su mujer y a los niños como rehenes. Torturó a la mujer diariamente hasta que la policía, gracias a un chivatazo anónimo, entró en la casa y rescató a la familia.

2 de junio de 1852: La ejecución de Jean Adam y Anthony Delisle, que habían sido condenados por matar a una esclava durante un robo, se ve interrumpida por una gigantesca nube tormentosa de color negro que se coloca sobre los terrenos de la prisión. Una lluvia torrencial comienza a caer justo en el momento en que los dos hombres son ahorcados. Cuando la lluvia se detiene momentos más tarde las autoridades descubren que las sogas habían sido atadas de forma incorrecta y que los condenados yacen bajo la horca, todavía con vida. Instantes después se les cuelga debidamente. Los rumores dicen que Marie Laveau (que les había servido la última comida a los dos hombres la noche anterior) había creado la tormenta para demostrar que eran inocentes.

4 de junio de 1858: Un enfrentamiento armado entre el partido gobernante de los Sabenada y la oposición del Comité de Vigilancia termina con la muerte de una persona.

15 de mayo de 1862: El alcalde y general Benjamin F. Butler, el despreciable gobernador militar de Nueva Orleáns, lanza su infame "Orden para Mujeres", que permite que cualquier mujer sea arrestada por prostituta si insulta a las tropas de la Unión. Esto acaba enfadando más a las prostitutas que a las damas criollas, y Butler se gana el apodo de "Bestia."

30 de julio de 1866: Unos 200 negros se presentan para animar a los candidatos republicanos que optan a cargos públicos, pero el mitin se convierte rápidamente en una revuelta porque aparecen los simpatizantes confederados. Mueren treinta y cuatro negros y cuatro blancos.

30 de junio de 1870: Empieza en Nueva Orleáns la famosa carrera entre los buques de vapor *Natchez* y *Robert E. Lee*. Mientras todo el mundo lo observa, el *Natchez* acaba encallando en algún lugar entre Memphis y Cairo, permitiendo así que el *Lee* llegue primero a St. Louis.

14 de septiembre de 1874: El oportunista gobernador William Pitt Kellogg se parapeta en la aduana mientras unos cinco mil miembros de la Liga Blanca asedian el edificio en un intento de linchamiento. La policía de Nueva Orleáns y los hombres de la milicia negra consiguen dispersar a los invasores a duras penas, usando una ametralladora. Al final del asalto hay treinta y dos hombres muertos.

3 de noviembre de 1883: La dama más querida de la ciudad, Kate Townsend, es apuñalada hasta la muerte por un amante que se sentía abusado, Treville Skyes.

1884-5: Se organiza la Exposición Centenaria del Algodón, o "Feria Mundial", en el parque Audubon.

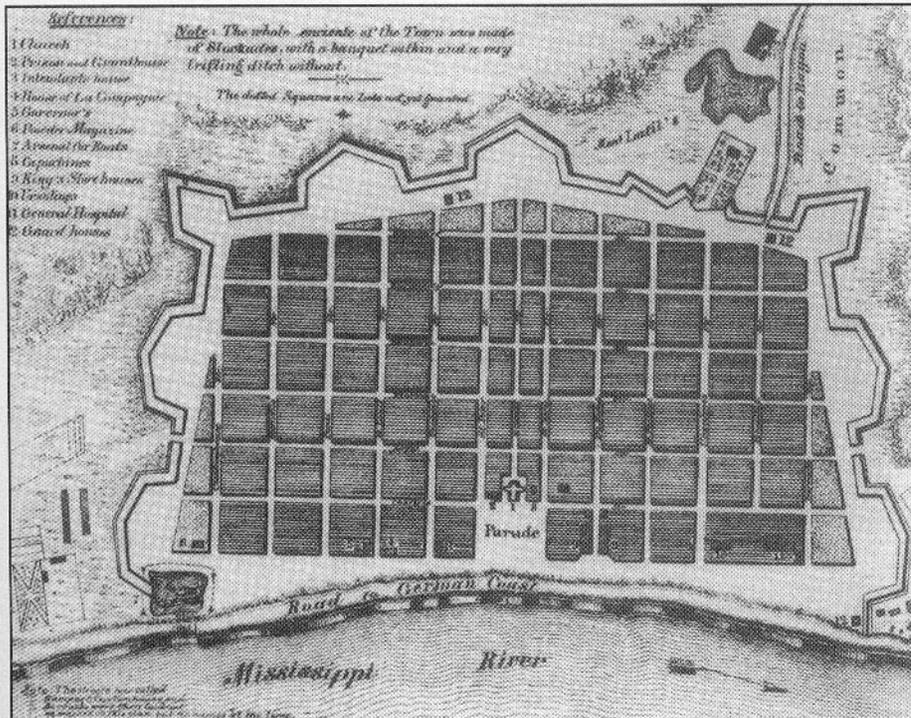
28 de mayo de 1889: La policía hace una redada en una ceremonia vudú en la calle Roman. Arrestan a diez hombres negros y a quince mujeres blancas que asistían a la misma.

ALCALDES DE NUEVA ORLEÁNS

1920-1924 Andrew J. McShane,
1925-1926 Martin Behrman
1926-1930 Arthur J. O'Keefe

GOBERNADORES DE LUISIANA

1920-1924 John M. Parker
1924-1926 Henry L. Fuqua
1926-1928 Oramel Hinkley Simpson



Nueva Orleáns en 1770

por propia voluntad, dando lugar a matrimonios entre pobladores franceses y familias españolas, hasta que al final los nativos de Nouvelle-Orleáns dieron forma a su propia cultura, llamada "criolla" (del portugués *crioulo*, y este de *criar*). Los criollos prosperaban, pero sus amos no; eran tratados como hijos no deseado, y pasaban de un imperio a otro. Los españoles cedieron Luisiana de nuevo a los franceses en 1800; Napoleón, que estaba recaudando fondos para sus campañas europeas, se la vendió a los Estados Unidos en 1803.

El convertirse en americana fue lo mejor que le pudo haber pasado a Nueva Orleáns. A medida que la joven nación extendía sus fronteras hacia el oeste, el Misisipí se convertía en una de las rutas comerciales más importantes de los E.U.A., y Nueva Orleáns era la ciudad más grande antes de la desembocadura del río. Gracias a la invención del buque de vapor a principios del siglo diecinueve, la economía de la Ciudad de la Media Luna se disparó, debido a la afluencia de mercancías que llegaban y salían del puerto, impulsadas por las poderosas ruedas de paletas de los buques de vapor. El comercio fluvial hizo a los criollos fabulosamente ricos, mucho más de lo que habían sido nunca. Como muestra de gratitud, los criollos devolvieron gran parte de ese dinero a su amada ciudad: Nueva Orleáns fue decorada con opulentas mansiones, imponentes teatros, y ciudadanos vestidos con gran elegancia.

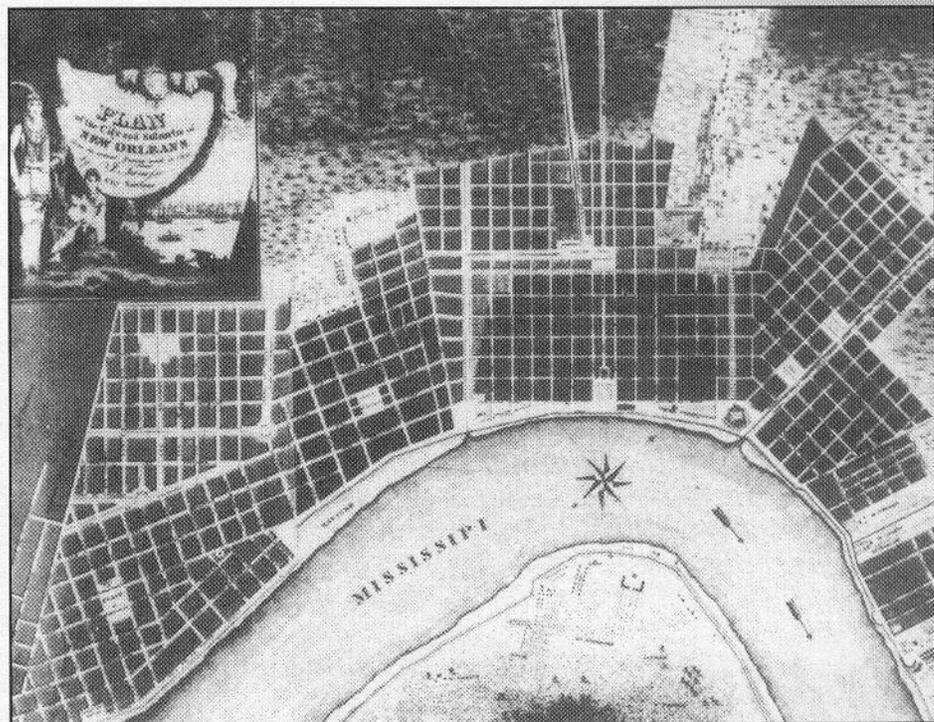
La Edad de Oro de Nueva Orleáns se terminó muy pronto, de forma abrupta y violenta. El 26 de enero de 1861 la asamblea legislativa de Luisiana aprobó la separación de los Estados Unidos de América, y se unió a la Confederación rebelde. La consiguiente Guerra Civil interrumpió el comercio del Misisipí en el norte, y la marina federal bloqueó el gol-

fo en el que termina el río en el sur, quedando así encerrada la Ciudad de la Media Luna. Los defensores confederados fueron barridos rápidamente por los unionistas, y el 25 de abril de 1862 las tropas de los Estados Unidos ocuparon Nueva Orleáns. Los habitantes de la ciudad fueron presa del pánico, y quemaron gran parte del puerto para que sus preciadas reservas no cayesen en manos de los odiados yanquis. Aquel día cientos de fortunas quedaron reducidas a cenizas. Otras tantas desaparecieron financiando al desesperado esfuerzo bélico confederado; las plantaciones se destruyeron al apropiarse los norteños de las tierras, edificios y cosechas que las mantenían. Al final de la guerra, en 1865, los estados confederados fueron obligados a obedecer el Acta de Emancipación de 1863; el dinero perdido con la liberación de los esclavos convirtió, de la noche a la mañana, a muchos millonarios en indigentes.

Nueva Orleáns nunca se recuperó completamente de la Guerra Civil. Tras la Reconstrucción los criollos volvieron

a dominar el comercio en el Misisipí y se recuperaron algunas fortunas, pero la alegría tan característica del espíritu de la ciudad se había perdido en la guerra. Atormentada (o simplemente obsesionada) con el fantasma de antiguas glorias, Nueva Orleáns pareció volcarse hacia dentro y descargar su frustración en sí misma. Una ciudad que había sido famosa por su elegancia y su estilo pasó a ser conocida por la corrupción y el vicio. De 1897 a 1917, los dirigentes de la ciudad trataron de mantener controlado el desorden, que parecía ya una epidemia. Siguiendo la idea del concejal Sidney Story, el concejo municipal estableció una parte de la ciudad, limitada por las calles St. Louis y Basin, donde la prostitución era legal. La zona se convirtió en el ba-

Nueva Orleáns en 1817



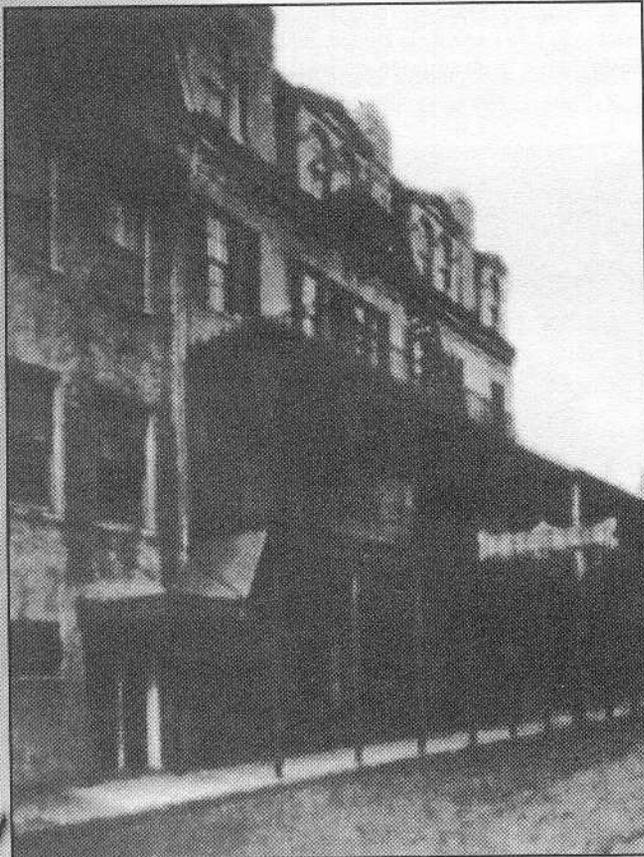
rio chino más famoso de toda la historia americana, y el pobre concejal se enfadó bastante cuando el barrio adoptó irónicamente el nombre de "Storyville." La clase alta criolla se refería a la música que sonaba en los burdeles y en los salones con el despectivo nombre de "jass", pero Storyville era el ejemplo perfecto del nuevo espíritu de la ciudad: los viajeros llegaban de todo el mundo para probar la mercancía prohibida, y volvían a casa enamorados de la nueva "música jazz".

Los años 20 son un periodo de estancamiento en Nueva Orleans. El cierre forzado de Storyville (a causa de la participación de los EE.UU. en la Gran Guerra), el subsiguiente éxodo de los músicos de jazz (como Louis Armstrong y "Jelly Roll" Morton) hacia Nueva York y Chicago, y la llegada de la Ley Seca, le han dado un duro golpe a la categoría de la que disfrutaba la ciudad como meca de la diversión. El tempestuoso reinado de Huey P. Long, apodado "Pez Rey", el infame gobernador de Luisiana, todavía no ha comenzado. De todas formas Nueva Orleans sigue siendo la ciudad más grande del sur de los EE.UU., con unos 425.000 habitantes, y es un todo un hervidero de políticas sospechosas, crímenes violentos, y fuertes tensiones raciales. Los investigadores que se aventuren en este lugar se encontrarán con una ciudad cuyo pasado está en permanente lucha con el presente; los PJ tendrán que superar los peligros de uno y otro para sobrevivir.

Llegar allí

Se puede llegar a Nueva Orleans por casi todos los medios de transporte. Por desgracia para los amantes del "Basin Street Blues", el Misisipi está prácticamente cerrado al transporte de pasajeros desde que se instaló el ferrocarril, pero los investigadores pueden coger un tren desde Boston por unos 20 dólares. El trayecto cubre unos 2414 kilómetros en dos días y requiere hacer un cambio de trenes en Atlanta. Hay varias pistas de aterrizaje en las afueras de la ciudad (y los hidroaviones pueden aterrizar en el lago Pontchartrain), así que los investigadores pueden optar por un viaje de siete horas por el más que

Antoine's



razonable precio de 250 dólares. Ya que Nueva Orleans es un puerto de mar de enorme importancia los barcos de pasajeros llegan desde Londres y Lisboa semanalmente; suelen pagarse unos 250 dólares (185 libras) por un billete de ida y vuelta en primera clase.

CLIMA

Nueva Orleans, situada a la misma latitud que El Cairo y Shangai, está en una de las franjas de clima cálido más grandes de la tierra: la temperatura media de la ciudad es de 13° C durante el invierno y 28° C en el verano. La humedad constante del 70-80% puede llegar a ser realmente sofocante: los investigadores verán que se les pega la ropa al cuerpo, y que el calor lánguido contribuye a esa actitud calmada y de por-qué-tanta-prisa que tienen los nativos. La estación de los huracanes va de junio a noviembre; en septiembre, el mes de mayor actividad, las feroces tormentas pueden formarse de la nada con una rapidez aterradora.

GEOGRAFÍA

Las direcciones para llegar a los distintos lugares dentro de la ciudad no suelen darse casi nunca con relación a los puntos cardinales, sino que se utilizan los términos: hacia el río, hacia el lago, hacia las afueras, y hacia el centro, siendo "arriba" y "abajo" la dirección de la corriente del río. La principal vía pública de referencia es la calle Canal, que va desde el lago hacia el río y que separa el centro de las afueras. Esta peculiar perspectiva geográfica puede usarse también para dar indicaciones: "Vive en la esquina de St. Charles y Jackson, en las afueras hacia el río".

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Nueva Orleans es conocida en todo el mundo por la excelente calidad de sus hoteles. El más famoso de todos es el Hotel Lafayette (628 de la calle St. Charles), que cuenta con unas suites de estilo europeo con baños privados al precio de 7 dólares por noche, y el Roosevelt (123 de la calle Baronne), conocido hoy en día como el Fairmont. De todas formas, la mayoría de los demás hospedajes de la ciudad tienen también un aire europeo, y son mucho más baratos. Además, hay varias pensiones en el barrio francés y en el área metropolitana que alquilan habitaciones por semanas, de 40 dólares en adelante. Por supuesto, siempre se puede recurrir a la YMCA (*N. del T.: Asociación de Jóvenes Cristianos*) (sucursal blanca: 936 de la avenida St. Charles; sucursal negra: 2220 de la calle Dryades) y a la YWCA (*N. del T.: Asociación de Jóvenes Cristianas*) (blancas: 929 de la calle Gravier; negras: 2436 de la calle Canal), que ofrecen duchas y habitaciones comunales limpias por cincuenta centavos la noche.

Como bien se puede imaginar, los restaurantes franceses de Nueva Orleans son los mejores de todo Estados Unidos. El más conocido de todos es Antoine's (713 de la calle St. Louis), donde se puede encontrar a la mayoría de las celebridades que viven o que visitan Nueva Orleans. Hay una "misteriosa habitación" trasera muy espaciosa en la que se sirve alcohol, gracias a las generosas donaciones que se hacen al departamento de policía. Pocos de los deliciosos primeros platos franceses que se pueden tomar en Antoine's cuestan menos de tres dólares, así que los investigadores que tengan un presupuesto limitado deberían evitar este establecimiento. Para acceder a él es necesario hacer una reserva y llevar ropa formal. La Gumbo Shop (712 de la calle St. Peter) ofrece comida cajún ligeramente subida de precio en un ambiente íntimo; los asientos son limitados, así que es mejor hacer una reserva. Los restaurantes italianos también son excelentes, pero en los años 20 se han convertido en populares guaridas de la mafia.

LEY Y (DES)ORDEN

Luisiana es el único estado de la Unión que posee un sistema de leyes basado en el código civil francés, en lugar del inglés. Sus condados reciben el nombre de parroquias; Nueva Orleans está en la parroquia de

Orleáns, por ejemplo. La ciudad está gobernada por un alcalde, un concejo municipal, y siete comisarías, siendo todos ellos elegidos públicamente por siete distritos municipales y diecisiete distritos electorales.

Está claro que a Nueva Orleáns se le llama "La Facilona" por algo. Los políticos de la Ciudad de la Media Luna siempre le han estado sacando el dinero a alguien. En el siglo diecinueve eran los magnates del ferrocarril y del algodón; en el siglo veinte son las grandes compañías petroleras, la mafia, el Ku Klux Klan, y los grupos de presión del juego legalizado. La expresión "policía honrado" es prácticamente un oxímoron, y los investigadores podrán comprobar que con un pequeño soborno se puede llegar muy lejos. Todos estos chanchullos y corrupciones han hecho a Nueva Orleáns merecedora de otro título: "La Ciudad Sin Cuidado."

La prostitución campa a sus anchas por toda la ciudad, pasando por encima de cualquier barrera racial o de clase. Toda sección de la ciudad tiene sus locales de mala reputación, habitados por "mujeres notoriamente abandonadas a la lascivia", como dicen las antiguas estatuas. El precio varía dependiendo de la localización del burdel: cuanto más sórdido sea el barrio más barato sale el vicio. Algunos de los burdeles más lujosos de Nueva Orleáns dejan a las mansiones acomodadas del Garden District a la altura del betún, resplandecientes con su rica opulencia francesa del siglo diecinueve. Ya que las putas tienen prohibido ofrecer sus servicios en público (esto ocurriría incluso en tiempos del Storyville), lo que suelen hacer es ponerse tras unas finas cortinas en las ventanas del segundo piso y llamar desde allí a los clientes potenciales que pasan por la calle. Dejan el diez por ciento de lo que ganan cada noche en el porche de la casa para los policías que patrullan la zona; los investigadores que se levantan temprano pueden sentirse intrigados acerca de los montones de monedas que hay en el porche de ciertos edificios. Normalmente las señoritas que no comparten el dinero son las únicas que reciben la visita de las autoridades.

Durante la Ley Seca Nueva Orleáns era conocida como "la ciudad más húmeda de América." Los pubs ilegales y los clubes nocturnos prosperan aquí desde 1923, gracias a una plétora de bebida y sobornos de la mafia. Cuando el agente del FBI Izzy Einstein llevó a cabo su gira a lo largo de todo el país buscando el lugar donde podía obtenerse alcohol ilegal en menos tiempo, Nueva Orleáns ganó claramente. El agente no tuvo que esperar más de treinta y cinco segundos para tener un vaso de alcohol ilegal en las manos: ¡el taxista que le llevaba del hotel al barrio francés se lo vendió en el coche!

La bebida ilegal va siempre de la mano del juego ilegal, una antigua tradición en Nueva Orleáns. La mayoría de los bares de la mafia son más que nada casinos ilegales, y luego pubs; hay más "trastiendas" de esas en otros establecimientos de la ciudad: droguerías, cafeterías, restaurantes, almacenes, y residencias privadas. Los juegos más comunes son la ruleta, el faraón, el keno, y el blackjack. De todas formas los investigadores deberían tener cuidado a la hora de probar suerte: hay una probabilidad del 40% de que un determinado antro de juego esté amañado. Los crupieres tienen instrucciones de dejar ganar mucho dinero al cliente durante unas cuantas manos, y luego recuperar las ganancias de la víctima en la última ronda. Si los investigadores superan una tirada de Descubrir podrán ver el truco, pero la mayoría de los casinos ilegales cuentan con suficientes matones armados acechando como para desanimar a los PJ que quieran recuperar su dinero.

Costumbres sociales

Los personajes jugadores verán que en la Ciudad de la Media Luna la habilidad de Crédito les va a resultar de gran utilidad, ya que hay pocas urbes americanas tan obsesionadas con la raza, la etnia, y la clase como Nueva Orleáns. Estos son los factores que determinarán la mayoría de las veces si la reacción de los PNJ hacia los investigadores será favorable o no, y afectará también al nivel de la habilidad de Crédito de los PJ.

Generador de nombres criollos/cajunes

Tira 2d10 dos veces y consulta las tablas de abajo para obtener nombres de PNJ al instante, o también para bautizar a los personajes jugadores que sean de Nueva Orleáns. A los cajunes les gusta usar nombres de la mitología griega y romana; es fácil encontrar a un cajún con apellido francés y un nombre como "Heracles" o "Persephone". De todas formas, estos nombres clásicos no se pronuncian aquí con el estilo griego "propio", sino al estilo francés, normalmente con el acento en la última sílaba. Se dice, por ejemplo "Per-se-PHONE" o "Mel-po-MENE" en lugar de "Per-SE-pho-ne" y "Mel-PO-me-ne."

	Nombre Masculino	Nombre Femenino	Apellido
2	Adrien	Caroline	Allain
3	André	Catherine	Benoit
4	Antoine	Cécile	Cormier
5	Baptiste	Christine	Dugas
6	Claude	Claire	Étienne
7	Eugène	Colette	Fournet
8	François	Delphine	Goudeau
9	Gaspard	Emanuelle	Herbert
10	Georges	Evangeline	Lacombe
11	Henri	Gabrielle	Lambert
12	Jacques	Josette	LeBlanc
13	Jean	Madeline	Mouton
14	Joseph	Marie	Narcisse
15	Lazare	Micheline	Picard
16	Louis	Monique	Primeaux
17	Pierre	Nathalie	Savoy
18	Philippe	Nicole	Senegal
19	Sébastien	Simone	Thibodeaux
20	Théodore	Yvette	Vallier

Haría falta todo un ejército de sociólogos para desentrañar las complejidades de la identidad racial en Nueva Orleáns, pero en líneas generales la cosa es como sigue. Se establece una distinción social entre los que provienen de un linaje africano puro (en los años 20 se utilizaban con más frecuencia los términos "negro" (*N. del T.*: en español en el original) y "de color" que la expresión actual "negro" (*N. del T.*: "black" en inglés) y los que tienen algo de sangre española o francesa. Estos últimos reciben el nombre de "criollos de color." Mientras que en épocas pasadas los criollos de color disfrutaban de un estatus legal prácticamente idéntico al de los blancos, las políticas de segregación racial que siguieron a la Guerra Civil han metido a todos los que tienen algo de sangre africana en sus venas en la misma categoría de ciudadanos de segunda clase. Sin embargo, al igual que sus homólogos blancos, los criollos de color conservan todavía un apego sentimental hacia la gloria perdida; por eso tienden a mirar con desprecio a los que tienen más sangre africana que ellos. La jerarquía es más o menos la siguiente: un "octrónés" es alguien con un octavo de sangre africana, un "cuarterón" es un cuarto de africano, y un "mulato" es un medio-africano.

No obstante, aparte de la raza, cuanto mejor situada esté la familia del investigador, más alta será su habilidad de Crédito a los ojos de los criollos. Los negros católicos son claramente superiores a los negros protestantes en cuanto a su consideración social, ya que muchos de ellos tienen antepasados que eran libres antes de la Emancipación. Si un negro o un criollo de color tiene antepasados entre los esclavos de los criollos originales entonces se gana inmediatamente el respeto de los nativos blancos. Los nativos españoles y franceses son tratados como embajadores reales por parte de los criollos. Los norteamericanos, ingleses, y alemanes son tolerados (los criollos se consideran a sí

William Faulkner (1897-1962)

Este autor americano, que sería ganador del premio Nóbel en 1949, era en 1925 y 1926 un empobrecido poeta que vivía en una estrecha habitación del barrio francés. En esta época acaba de ser publicado su libro de versos, *El Fauno de Mármol*, pero las críticas no lo alaban demasiado. Este hombre puede ser útil a los investigadores porque es parte integrante de la colonia artística floreciente en el Vieux Carré, y tiene una amistad especial con Sherwood Anderson, el (actualmente) famoso autor de *Risas Oscuras* y *Wineburg, Ohio*, que vive en la Plaza Jackson. Los PJ probablemente se encontrarán a Faulkner mientras realiza su labor secreta como ocasional corresponsal y colaborador de ficción del *Times-Picayune* de Nueva Orleáns. Faulkner es un amante de la interpretación, y le gusta hacerse pasar por contrabandista, o fingir que sufre de cojera; los investigadores quedarán impresionados con sus buenas maneras, su suave forma de hablar y su controlada fuerza.

WILLIAM FAULKNER.

Periodista novato, 28 años

FUE 13	CON 13	TAM 12
INT 14	POD 12	DES 11
APA 13	EDU 16	COR 60
PV 13		

Bonificación al Daño: +1d4

Habilidades: Beber mucho 95%, Encuadernación 54%, Equitación 71%, Fusil 53%, Fútbol 72%, Historia 61%, Interpretación 53%, Persuasión 45%, Pilotar avión 42%; Idiomas: Francés 20%, Inglés 82%



mismos americanos por accidente, no por elección), aunque normalmente se piensa que son una especie de bárbaros genéticos.

La pobreza es siempre motivo de vergüenza, por eso los criollos no sienten otra cosa que asco hacia la llamada "basura blanca": los trabajadores urbanos pobres y los granjeros rurales cajunes, así como toda su descendencia. No importa lo antigua que sea la familia de una determinada persona, la basura blanca sigue siendo basura blanca, y siempre será basura blanca. Los nativos de Nueva Orleáns piensan que el valor de un individuo depende de su linaje, no de su riqueza, y la basura blanca que se las arregla para llegar a rica sigue siendo tratada con desprecio.

Sin embargo, en lo más bajo del montón están los irlandeses, italianos, polacos, eslavos, y demás europeos del este. Aunque, en opinión de los criollos, el blanco de su piel pueda hacerles racialmente superiores a los negros, lo cierto es que la inmigración masiva de estos grupos hacia Luisiana ha incitado una intensa hostilidad por parte de los indígenas. Las clases altas se sienten amenazadas por el éxito político y financiero que han logrado algunos de estos grupos étnicos en la ciudad (en particular irlandeses e italianos), y los evitan como si fuesen la peste.

El autor tiene dudas acerca de la asignación de bonificadores y penalizadores cuantitativos a las habilidades de Crédito de los investigadores, así que será el Guardián quien los aplique como mejor considere. En general no debería haber bonificadores ni penalizadores para un investigador que trate con gente de su misma raza, nacionalidad o etnia. Las diferencias étnicas que hemos visto más arriba deben tenerse en cuenta, y según eso se harán los ajustes en la habilidad de Crédito. No obstante, las diferencias raciales son ligeramente más complejas; aunque los blancos de Nueva Orleáns proclamen que su ciudad está libre de todo prejuicio racial, en el sur de los años 20 las políticas de segregación racial, conocidas también como "Jim Crow", están firmemente arraigadas y afectarán bastante a las investigaciones.

LA VIDA CON JIM CROW

Las políticas concretas de "Jim Crow" (nombre que procede del personaje de un trovador blanco con el rostro negro) varían de un estado a otro. En Luisiana todos los hoteles, bibliotecas, cines, teatros, restaurantes, escuelas públicas, hospitales y celdas de prisiones son exclusivas para blancos o para negros; no está permitida la entrada de ningún negro en un establecimiento blanco, en ninguna circunstancia, pero los blancos sí que pueden entrar en los hoteles, teatros, y demás lugares exclusivos para negros, sin más consecuencias aparte de las miradas de enfado de los clientes negros. Algunos tenderos blancos se niegan a atender a los negros, y viceversa, pero eso depende de la elección de cada uno, no de la ley. Los servicios, las fuentes de agua potable y los asientos de los transportes públicos están separados para blancos y para negros (la parte trasera del tranvía y del autobús es siempre la "Zona de Color"). El mestizaje (la unión sexual o el matrimonio entre personas de distinta raza) está prohibido por la ley y por las costumbres sociales; se trata de uno de los pecados sociales más graves que se pueden cometer en el Bajo Sur.

Gracias a Jim Crow, blancos y negros viven en dos mundos diferentes que raramente se cruzan. En general los negros evitan toda conversación con los blancos que no conocen. La mayoría de ellos mantienen una actitud fingida de satisfacción ante la gente blanca, para evitar ser acusados de comportamiento "altivo" y convertirse en víctimas de la absurda brutalidad racial. Como consecuencia, cualquier investigador blanco que se acerque alegremente a un PNJ negro y se ponga a hacerle preguntas será recibido como mínimo con desconfianza, y puede que incluso con un muro de ignorancia fingida. Los PNJ negros nunca le dirán a un blanco nada que pueda ser interpretado como una crítica hacia la gente blanca (especialmente si al hablar pudiesen estar incriminando a algún blanco en actividades ilegales). La gente negra evita completamente a los blancos del norte, porque saben que lo que más odian los blancos sureños son los negros del sur influenciados por las ideas "contrarias" de los yanquis. Los investigadores blancos que deseen obtener alguna información relevante de PNJ negros deberán en primer lugar tomarse la molestia de probar que son dignos de confianza.

Por el contrario, los investigadores negros se encontrarán con que los PNJ blancos muestran hacia ellos actitudes que van desde una divertida condescendencia hasta una abierta hostilidad. Si van acompañados de blancos, los PJ negros verán que las entrevistas e interrogatorios transcurren sin apenas incidentes; pero los investigadores negros que hablen en solitario con los blancos puede que no lleguen muy lejos. Incluso los PJ negros del norte (y los mulatos, cuarterones y otronenses) tienen que sufrir las humillaciones de la segregación racial; quizá tengan que ponerse un uniforme de botones o de camarero para poder meterse en los hoteles y restaurantes exclusivos de los blancos si quieren hablar con algún sospechoso.

Los investigadores que cometan alguna falta grave contra el código social de Jim Crow (por ejemplo si un PJ blanco se sienta en la "Zona de Color" del tranvía) se ganarán el desprecio de todo el mundo, blancos y negros. Los personajes jugadores blancos con ideas liberales (o los que mantengan actitudes propias de los años 90) pueden verse sorprendidos en un primer momento con la reacción tan negativa que mostrarán los PNJ negros ante incidentes como estos, y eso es porque no les gustan nada las influencias desestabilizadoras. Los jugadores deben entender que la mayoría de los negros de Nueva Orleáns eran tan conservadores (y tan protectores de su identidad racial) como los blancos. Los investigadores negros que realicen este tipo de actividades tendrán muchos enfrentamientos verbales con los indignados blancos, o incluso algo peor. Por muy repelente que les pueda parecer personalmente a los jugadores, los PJ verán que adoptando la política de "Donde fueres haz lo que vieres" les evitará el llamar demasiado la atención y el ganarse la antipatía de potenciales aliados.

De todas formas hay que señalar que si el Guardián cree que alguno de estos elementos raciales o étnicos puede molestar a los jugadores entonces debería reducir su intensidad o descartarlos por completo. Ante

todo, **La Llamada de Cthulhu** es un juego, y siempre es más importante la diversión de los jugadores que la exactitud histórica.

PERIÓDICOS

Los dos principales diarios de Nueva Orleáns son el conservador *Times-Picayune* y el *Item*, ligeramente más liberal. El *L'Abeille* quiebra en 1925, dejando únicamente *Le Courier de la Nouvelle-Orleáns* para informar a los ciudadanos de habla francesa. Al igual que en el resto de las áreas metropolitanas, aquí también se pueden encontrar los principales periódicos de todo el mundo en la mayoría de los quioscos.

Una costumbre exclusiva de Nueva Orleáns es la de agradecer la respuesta a las oraciones hechas a los santos y a otras figuras del catolicismo mediante reseñas en la sección de anuncios por palabras. Los investigadores que hojeen los anuncios del periódico del domingo se sorprenderán al leer cosas como estas:

- GRACIAS a la Santísima Madre y a los siguientes santos, [10 santos] y a la Santa Madre del Perpetuo Socorro. M. E. K.
 - GRACIAS a Jesús, María y José por el favor concedido. S. A. E.
 - MUCHAS, muchas gracias a San Raimundo, San Miguel el arcángel, Nuestra Señora de la Pronta Merced, y a mi Ángel de la Guarda por los extraordinarios favores que me han concedido. D. C. W.
- Los investigadores más astutos pueden sacarle provecho a esta costumbre para pasar mensajes secretos a informantes o compañeros.

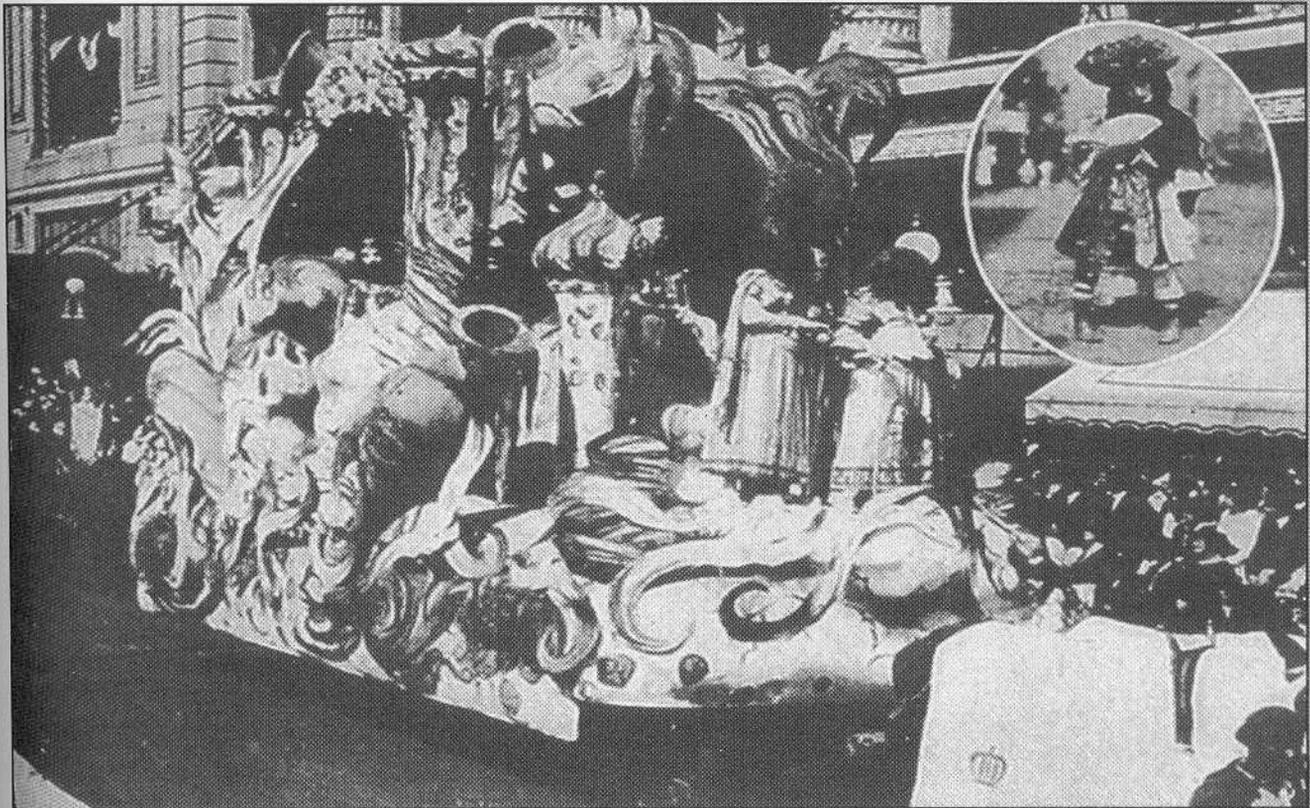
CLUBES SOCIALES

"Jelly Roll" Morton, la leyenda del jazz, dijo en una ocasión, recordando su ciudad natal: "Nueva Orleáns tenía un espíritu muy orientado al orden. Nunca he visto clubes tan bonitos como los que había allí." Las sociedades que aparecen más abajo son sólo una pequeña parte de todos los clubes que ofrece la ciudad. Los investigadores que pertenezcan a alguno de ellos verán que esa es la forma más sencilla de conocer ciudadanos importantes e influyentes. Sólo los miembros de pleno derecho de los clubes pueden designar a un PJ como candi-

dato a entrar en dicho club. Los investigadores admitidos por un quórum de miembros de pleno derecho pueden utilizar libremente todos los servicios del club.

- El Club Boston, 824 de la calle Canal. Sólo hombres blancos. Fundado en 1841 por comerciantes que buscaban un refugio lejos de casa en el que poder divertirse. Todos los hombres ricos y prósperos de Nueva Orleáns pertenecen al Club Boston. La sede del club (anteriormente un infame antro de juego llamado McGrath y Cía.) cuenta con varias salas de lectura, un completo restaurante francés (sólo para miembros, no se admiten invitados), y un sala de juegos. El límite de miembros es de 400.
- Club Orleáns, 5005 de la avenida Charles. Sólo mujeres blancas. Fundado en 1925 por damas acomodadas interesadas en el arte, la música, la literatura, y la política. El edificio tiene una sala para jugar a las cartas, biblioteca, sala de conferencias, y apartamentos para las invitadas que vienen desde lejos. El límite de miembros es de 750.
- Club Pickwick, 1028 de la calle Canal. Sólo hombres blancos. Fundado en 1857 por un grupo de jóvenes destacados del Garden District. Fue la organización madre del Comus Krewe, el krewe más antiguo del Mardi Gras. El límite de miembros es de 150.
- Club de la Mesa Redonda, 6330 de la avenida Charles. Sólo hombres blancos. Fundado en 1898 por los ricos intelectuales y eruditos de la ciudad, que querían establecer un foro para la ciencia, el arte y la literatura. Su sede cuenta con una impresionante biblioteca, repleta de sabiduría gracias a las aportaciones de sus miembros y de otros habitantes de la ciudad, aunque el club es más conocido por los excepcionales conferenciantes que atrae. Los discursos de personas de especial interés están abiertos también a los no miembros. El límite de miembros es de 300.
- Club San Jacinto, 1442 de la calle Dumaine. Sólo hombres negros. Se trata de una organización filantrópica, dedicada a mejorar la vida cívica y social de la comunidad negra. Los San Jacintos, como la mayoría de los clubes sociales negros, están muy orgullosos de

Carroza del Mardi Gras



su agrupación, y les gusta organizar desfiles improvisados por las calles cada dos por tres. La sede del club tiene un excelente gimnasio, con un ring de entrenamiento para boxeadores aspirantes. No existe límite de miembros.

EL MARDI GRAS

El último día del calendario pagano coincidió con el día del solsticio de invierno, y aquello dio lugar a una gran celebración. Un abundante festín fue la recompensa que recibieron los pre-cristianos por haber sido ahorrativos con sus provisiones durante la estación de las heladas, y eso les permitió regocijarse con la cercana llegada de la estación de la crecida del nuevo año. La aparición del catolicismo no borró estos rituales de la memoria de los fieles; al igual que ocurre con todas las religiones, la cristiandad acabó adaptándose y ajustándose a las religiones anteriores a ella. El festival del solsticio de invierno se convirtió en el Mardi Gras, o "Martes Gordo", el día anterior al comienzo de la Cuaresma, cuarenta días (sin contar los domingos) antes de Semana Santa. La feria del Mardi Gras en Europa tiene su origen en el siglo quinto, mientras que la Luisiana francófila celebra el Martes Gordo desde 1699. En Nueva Orleans el Mardi Gras es una fiesta que invade literalmente toda la ciudad, y se ha convertido en la culminación del calendario social de la Ciudad de la Media Luna.

Aunque el festival no empieza hasta el jueves anterior al Martes Gordo, los preparativos para el Mardi Gras se alargan durante todo el año. Son varios los clubes organizados que se forman con el propósito específico de patrocinar la fiesta. Estos clubes reciben el nombre de krewes. Adoptan nombres pseudo-ocultos (El Krewe Místico de Comus, Sumos Sacerdotes de Mithras, Atlantes) y envuelven sus actividades con un grueso velo de secretismo. Cada krewe oculta a los demás los diseños que ha hecho para los bailes, las carrozas de los desfiles y los disfraces, ya que hay una especie de competición tácita entre ellos por quién hace la exhibición más cara, imaginativa y espectacular. A finales de diciembre los krewes comienzan a realizar sus bailes de máscaras, impresionantes por su fastuosidad. Sólo

Ejemplos de temas de los bailes de máscaras del Mardi Gras

- 1920
La Visión de Belshazzar (Sumos Sacerdotes de Mithras)
- 1921
Alí Babá y los Cuarenta Ladrones (Krewe de Osiris)
- 1922
El Fantástico País de Santa Claus (Falstaffians)
- 1923
Una Fantasía del Mar (organización Rex)
Mitos y Leyendas de los Indios Norteamericanos
(Krewe de Proteus)
- 1924
Tut, el Rey de Egipto (Atenienses)
- 1925
Cuentos y Romances del Antiguo Japón (Krewe de Proteus)
- 1926
Deidades de la Mitología Griega (Caballeros de Monus)
Bosque de Sherwood (Nereus)
- 1927
Madre Ganso (Nereus)
- 1928
Héroes de la Historia y la Leyenda (Krewe de Proteus)
- 1929
El Maravilloso Palacio de los Genios Buenos (Atlantes)
- 1930
Peter Pan (Elfos de Oberón)

Ejemplos de ocupaciones en la Nueva Orleans de los años 20

Los Guardianes que centren su campaña en Nueva Orleans pueden ofrecer a sus jugadores estas profesiones exclusivas de la ciudad, como alternativas. Los jugadores deben tener en cuenta que la mayoría de los nativos de Nueva Orleans son bilingües: hablan francés e inglés. El cajún es un dialecto del francés; aquellos con un nivel de habilidad en francés de 60 o más tienen un nivel básico de habilidad en cajún equivalente a la mitad de su nivel en francés (y viceversa).

CAZADOR CAJÚN: Cajún (lengua materna), Discreción, Fusil, Nadar, Ocultarse, Orientarse, Pilotar embarcación, Seguir rastros.

TERRATENIENTE CRIOLLO: Contabilidad, Crédito, Derecho, Equitación, Esgrima con florete, Hab. artística (especialidad personal), Otras lenguas, y otra habilidad como especialidad personal.

***HUNZI (sólo investigadores negros):** Charlatanería, Ciencias ocultas, Farmacología, Hab. artística (Bailar, Tocar la batería, o Cantar), Historia natural, Primeros auxilios, Psicología, y también Contactar con un loa y un conjuro vudú de Encantar.

MÚSICO DE JAZZ: Charlatanería, Discreción, Escuchar, Hab. artística (Instrumento musical o Cantar), Ocultar, Psicología, otra habilidad como especialidad personal.

CAPITÁN DE BARCO: Antropología, Nadar, Orientarse, Otras lenguas, Pilotar embarcación, Regatear, Tregar, y al menos una habilidad de armas.

***TRAITEUR (sólo investigadoras):** Cajún (lengua materna), Ciencias ocultas, Farmacología, Historia natural, Medicina, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología.

*Los jugadores que quieran interpretar a un PJ con alguna de estas profesiones deben obtener antes el permiso del Guardián. Los "hunzi" se explican en la página 50; las "traiteur" o "comadronas" en la 44.

se puede asistir a ellos con invitación, y si algún investigador recibe una entrada para un baile de máscaras debería considerarlo un verdadero honor: en la carta de invitación (azul para los hombres, rosa para las mujeres) aparecen impresos en papel dorado el nombre del invitado y el tema del baile (ver tabla). El tema determina el tipo de disfraz que deben llevar los invitados, y los investigadores pueden ir pensando en gastarse un mínimo de 200 dólares si quieren llevar un buen traje esa noche (en los años 20 sólo los hombres podían ir con máscara): las damas criollas, por ejemplo, importan joyas de París especialmente para la ocasión. El baile está precedido por un desfile callejero, que comienza a las 7 de la tarde; la "corte" del krewe, vestida con sus mejores galas, pasa por las calles de Nueva Orleans en grandiosas carrozas. La procesión se detiene frente al salón o la mansión donde va a celebrarse el baile, decorada también según el tema; por ejemplo, en 1923, para el tema "Una Fantasía del Mar", el salón de baile de la organización Rex estaba cubierto con relucientes serpentina azules, arena, estrellas de mar y caballitos de mar, y los sirvientes lanzaban pompas de jabón alrededor de los que bailaban. El acto culmina con la proclamación de la Reina de la Corte del Krewe, escogida entre las numerosas candidatas anónimas invitadas por el krewe. Los investigadores que asistan a un baile de máscaras no podrán marcharse hasta el amanecer, y pueden verse involucrados en unas cuantas intrigas románticas.

A lo largo del carnaval, Nueva Orleans disfruta de todo un fin de semana de cinco días: no se puede hacer nada de provecho, ya que las calles están literalmente repletas, de pared a pared, con juerguistas vestidos con las más estrambóticas máscaras, bebiendo sin pudor, fumando, riendo, cantando, bailando. Es un río humano con miles de

corrientes distintas, y los PJ que se aventuren por las *banquetas* (nombre que dan los residentes a las aceras) se encontrarán con borrachos enmascarados que se cuelgan de ellos, tratando de compartir un trago, o empujándoles hacia alguna casa cercana donde se celebra la fiesta de turno. En la calle actúan malabaristas, enanos uniformados, tragadores de espadas, y entrenadores de animales. El Mardi Gras es un espectáculo de fenómenos al aire libre, continuo, sin descanso, y sus masas de gente disfrazada grotescamente, actuando también grotescamente, son el lugar perfecto para perderse (o para que te sigan a cierta distancia sin que te des cuenta).

Los negros participan en los festejos tanto como los blancos. Uno de los momentos culminantes del Martes Gordo es la llegada del Rey Zulu, el ficticio gobernante de África. Una multitud de blancos y negros se agolpa en el canal New Basin a las diez de la mañana esperando la llegada de un viejo remolcador que transporta al monarca, vestido con una media negra que le cubre todo el cuerpo, la cara pintada, una falda de paja, y un hueso de jamón como cetro. Le reciben los integrantes del club Zulu Aid and Pleasure, un krewé formado por negros, y luego lidera un desfile hasta una casa mortuoria en la calle Rampart, donde se celebra una gran fiesta.

El Martes Gordo a las once en punto, Rex, el Rey del Carnaval y Señor del Desorden, comienza su desfile al compás de "If I Ever Cease to Love", su tema principal. El desfile de Rex es siempre el más lujoso y el que congrega a más gente. Él y toda su corte atraviesan las calles subidos en unas carrozas tan altas que el Rey puede llenar los vasos de los espectadores situados en los balcones del Vieux Carré con su propia botella de champán. Rex se detiene ante el ayuntamiento para recibir las llaves de la ciudad de manos del alcalde, y después termina su viaje en el Club Boston (ver más arriba), donde se celebra un baile en su honor.

Los desfiles y las fiestas duran todo el día, culminando con la procesión de Comus, Rey del Krewé Místico y Dios de la Risa y la Alegría. Se trata de un desfile nocturno que empieza a las 7 en punto y que tiene un aire misterioso, ya que los hombres negros caminan a ambos lados de las carrozas de Comus portando antorchas encendidas. Al final la mayoría de los juerguistas se sacan las máscaras y se van a la cama tambaleantes y cansados, mientras los miembros e invitados del krewé asisten al baile de Comus.

Los bailes de Rex y Comus se celebran en salones adyacentes. Al dar la medianoche se retira la separación que hay entre los dos y todos los presentes brindan juntos antes de volver a casa. No obstante, los miembros de más alto rango se quedan despiertos toda la noche, y

ahí comienzan los preparativos para superar al resto de krewes en el carnaval del año próximo.

Nueva Orleans en distintas épocas

La Ciudad de la Media Luna no ha cambiado de forma tan radical como el resto de metrópolis estadounidenses a lo largo de los años. Por supuesto, como ocurre en todas las ciudades, aquí también ha habido alguna que otra modificación (se reconstruyen o cambian de lugar edificios municipales, algunas construcciones arden por completo) pero, en general, las descripciones físicas que se dan en este libro son ciertas tanto para la Nueva Orleans de 1803 como para la actual; las que sí han cambiado son las actitudes.

La Nueva Orleans de 1890 es más sórdida incluso que la de 1920, si eso es posible. La avalancha de inmigrantes ha sido mayor de lo que las autoridades municipales pueden soportar, y con relación a eso la ciudad recuerda un poco al salvaje oeste: las alcantarillas son un concepto nuevo, y muchas calles están todavía sin pavimentar. Los ladrones irlandeses (procedentes del "Canal Irlandés", un barrio situado entre la calle Constance y el río) y los gánsteres italianos (en especial los de la temible Banda de la Mano Negra, que actúa por la zona de la calle Gallatin) luchan violentamente por el control de la ciudad, por eso no son raros los asesinatos en la calle a plena luz del día. Uno de los típicos actuales consiste en grupos de trata de blancas que se hacen pasar por agencias teatrales: unos dandis con mucha labia engañan a las chicas jóvenes que quieren ser actrices, y luego las venden a los burdeles de la calle Basin o de Hong Kong.

En los años 90 el aumento del turismo ha convertido las características únicas de Nueva Orleans en una industria que mueve millones de dólares. El Superdome, el Centro de Convenciones, y el aeropuerto internacional han sido construidos para encargarse de la afluencia de los que buscan cosas curiosas. Antes sólo se hablaba del vudú en susurros, pero ahora hay un Museo Vudú, viajes por los pantanos vudú, muñecas vudú de recuerdo que tienen puestas camisetas del barrio francés, incluso cerveza vudú. La calle Bourbon se ha convertido en la Disneylandia de los alcohólicos, y el Mardi Gras es algo así como un ritual de acceso para los ignorantes de las universidades de todo el país. No obstante, los misterios de la Ciudad de la Media Luna crecen en secreto bajo estas brillantes distracciones, esperando a ser descubiertos por intrépidos investigadores.



EL BARRIO FRANCÉS

La Vieja Ciudad murmura: Descansad conmigo. Soy vieja, pero nunca habéis visto una joven tan hermosa como yo. Vivo en el verano eterno, sueño al perenne sol, duermo bajo la mágica luz de la luna. Mis calles están salpicadas de sombras extrañas y afiladas, y a veces cae sobre ellas la Sombra de la Muerte, pero si no tenéis miedo entonces estaréis a salvo.

—Larcadio Hearn, *Hojas del Diario de un Impresionista* (1911)

Cuando alguien habla de Nueva Orleans normalmente se está refiriendo al barrio francés. La razón es, en parte, que el Vieux Carré (“Viejo Barrio”) solía ser Nueva Orleans. En 1788 una vela mal colocada en el altar de una iglesia católica criolla prendió fuego a unas largas cortinas y eso provocó un incendio que arrasó toda la ciudad. El gobernador español Miró ordenó levantar una nueva ciudad sobre las cenizas de la antigua, y sus arquitectos diseñaron una red de avenidas que formaban el corazón de la nueva Nueva Orleans (el hecho de que el Vieux Carré sea de diseño español llevó a muchos a llamarle originalmente “barrio español”). No sería hasta principios del siglo diecinueve, cuando se trasladaron a la ciudad un gran número de estadounidenses, que se hicieron añadidos significativos a lo que ahora se conoce como barrio francés. El diseño reticular ha sobrevivido hasta los años 20, y muchos de los edificios del barrio datan del siglo dieciocho.

La otra razón por la que Nueva Orleans se identifica tanto con el barrio francés es que el Vieux Carré es la parte más extraordinaria de toda la ciudad. Como su propio nombre indica, el visitante americano se sorprenderá al encontrar una arquitectura tan europea en el barrio. Con sus edificios de yeso, apretujados unos contra otros a lo largo de las avenidas adoquinadas de forma que no queda lugar para los callejones, al llegar aquí parece que uno ha entrado en otro país. El Vieux

Carré es el centro histórico, cultural, y de vida nocturna de la Ciudad de la Media Luna. Allí están los principales restaurantes, museos, bares, clubes de jazz, monumentos y salones de baile. Las calles del barrio suelen estar llenas de gente y ruido hasta bien entrada la noche.

Ya que se supone que los investigadores van a pasar gran parte de su tiempo en el Vieux Carré, en este capítulo daremos algunos detalles sobre él. A grandes rasgos se puede decir que en cuanto una persona se dirige hacia el centro de la ciudad, alejándose de la calle Canal, entra en una zona que es residencial casi exclusivamente; las tiendas y los clubes tienden a concentrarse en los barrios de suroeste. A diferencia del resto del Bajo Sur, aquí blancos y negros viven unos al lado de los otros, en vecindarios “salpimentados”, aunque están separados en muchos otros aspectos. Muchas de las pensiones y edificios de apartamentos del barrio francés están habitados por esforzados escritores, pintores, y demás bohemios: en los años veinte el Vieux Carré ha sido redescubierto y colonizado por la comunidad artística, y ya se le conoce como el “Greenwich Village del Sur”. Las viejas familias criollas residen todavía en las mansiones donde han vivido durante siglos; no obstante, muchas de ellas han agotado ya sus fortunas, y sus hogares han degenerado en miserias infestadas de ratas. Aún así, los patriarcas y matriarcas tratan obstinadamente de guardar las apariencias, con sus polvorientos y deslustrados recuerdos de

Étienne-Laurent de Marigny

De Marigny es un matemático especializado en antigüedades, considerado por todo el mundo como el místico vivo más importante de América. Vive en el barrio francés y tiene un reloj de cuatro manecillas que indica la hora en las esferas que hay más allá de nuestra realidad. Es un criollo nacido en Nueva Orleans. Se alistó en la legión francesa en el extranjero durante la Primera Guerra Mundial, donde conoció a Randolph Carter, natural de Arkham. Los dos se hicieron amigos a causa del interés que compartían por las Tierras del Sueño, y tras la guerra viajaron a Europa en busca de conocimientos ocultos. Aunque al principio fue de Marigny quien inició al neófito Carter en los secretos de los Mitos (concretamente en Bayona, en el sur de Francia) al final el yanqui superó en habilidad al criollo. En su testamento el maestro soñador nombró a de Marigny albacea de su patrimonio, y tras la desaparición de Carter en 1928, la cual aún hoy no ha sido aclarada totalmente, de Marigny heredó el grueso de la vasta colección de curiosidades místicas de Carter, incluyendo la tan codiciada Llave Plateada, que permite a los mortales pasar a la presencia de Tawil at'Umr, una manifestación benigna de Yog-Sothoth.

Aunque de aspecto joven, a estas alturas de la vida de Marigny prefiere la búsqueda de sabiduría y la simple contemplación a una exploración más activa de los Mitos. Da conferencias, escribe, y mantiene correspondencia con todos los investigadores importantes de lo oculto que hay repartidos por el mundo. Si se tropieza con una

situación que requiere trabajo de campo, entonces acudirá muy probablemente a los investigadores. Los objetos del patrimonio de Carter pueden esconder peligros ocultos, y de Marigny todavía está interesado en averiguar el paradero de su amigo (los Guardianes que planeen desarrollar una aventura de este tipo deberían leer “A Través de los Portales de la Llave Plateada”).

ÉTTIENE-LAURENT DE MARIGNY, investigador extraordinario, 48 años

FUE 12 DES 15 INT 18
CON 10 APA 17 POD 17
TAM 17 COR 36 EDU 22
PV 14

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Revólver del .45 60%, daño 1d10+2
Cimitarra 75%, daño 1d8+1 + 1d4

Habilidades: Antropología 48%, Arqueología 68%, Astronomía 56%, Buscar libros 67%, Ciencias ocultas 93%, Crédito 85%, Derecho 28%, Descubrir 47%, Equitación 73%, Farmacología 35%, Historia 39%, Matemáticas 99%, Mitos de Cthulhu 49%, Regatear 77%, Soñar 54%, Sueños 63%, Valorar antigüedades 93%; **Idiomas:** Alemán 20%, Árabe 70%, Francés 95%, Griego 70%, Hebreo 70%, Inglés 90%, Latín 70%, Naacal 41%



familia ocultos en esas grandes casas, a punto de desmoronarse, aferrados a los queridos restos del pasado.

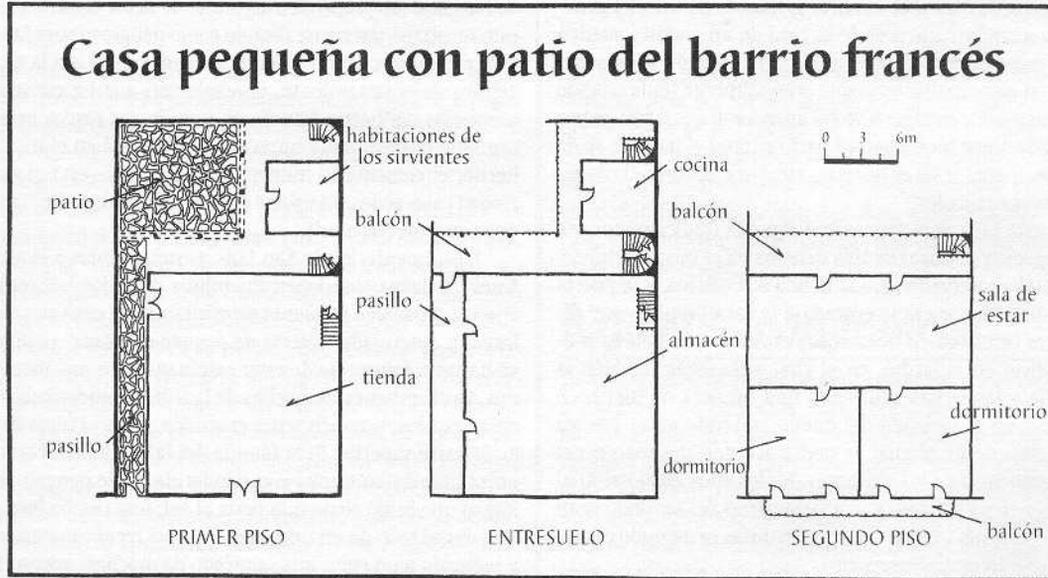
Varias líneas de tranvía atraviesan el Vieux Carré (entre ellos el llamado *Deseo*, tan famoso gracias a Tennessee Williams), pero caminar es el medio de transporte preferido: todas las zonas descritas en este capítulo están a menos de treinta minutos a pie unas de otras. El tráfico de automóviles es casi siempre escaso. El ferry de la calle Canal proporciona transporte desde un muelle que lleva su nombre, situado en el extremo sureste del bulevar, hasta Algiers, una barriada que hay al otro lado del río, por sólo diez centavos el viaje.

Edificios del barrio francés

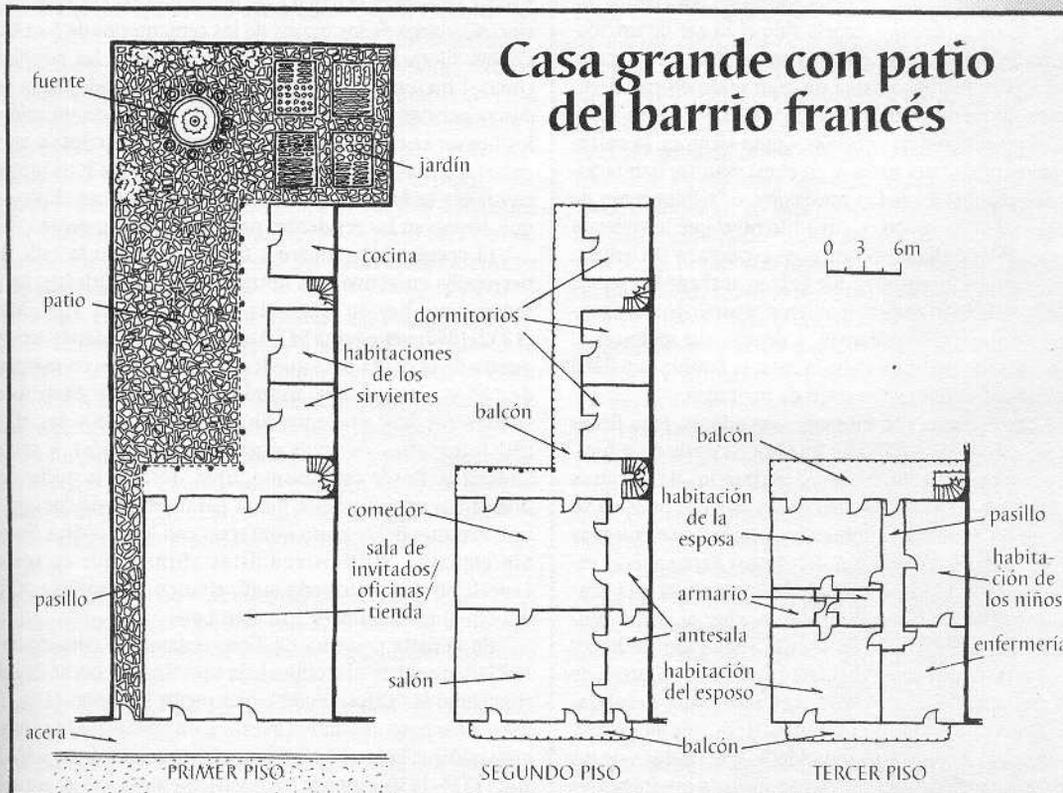
En cuanto se pongan a explorar el barrio francés, lo primero que sorprenderá a los investigadores serán los alegres colores de sus edifi-

cios. Los muros de yeso y estuco están pintados de melocotón, de distintos azules, de gris verdoso, y de todo tipo de tonos pastel semi-tropicales. Si levantan la cabeza verán los famosos balcones de hierro fundido, con sus formas en espiral, como metálicas hiedras negras, llenos de tiestos con plantas. En las tardes calurosas las puertas de cristal de la veranda se abren, y las cortinas blancas salen fuera, ondeantes, aunque desde la banqueta los observadores no pueden ver más que la penumbra de la habitación interior. Unos estrechos pasillos discurren a ambos lados de las tiendas y comercios que hay al nivel de la calle, y se extienden hasta los patios, en el centro de los edificios, por donde se puede entrar a las casas propiamente dichas. A través de las elegantes puertas que dan a los pasillos los investigadores pueden entrever un destello de colores florales, el leve sonido de una fuente que gorgotea, y quizá unos niños jugando entre las palmeras colocadas en macetas.

Casa pequeña con patio del barrio francés



Casa grande con patio del barrio francés



Toda esta belleza cosmética esconde el hábil pragmatismo con el que fueron construidos los edificios del barrio francés. Los investigadores que sepan algo del tema se darán cuenta de que las habitaciones principales (dormitorios de los dueños, salón, comedor) están siempre en el segundo piso, ya que la vieja Nueva Orleans vivía bajo el peligro constante de inundaciones cuando el Misisipí iba crecido (el elevado nivel de agua subterránea impedía la construcción de sótanos, así que el piso tercero y los superiores se utilizaban muchas veces para almacenar cosas y demás). Los balcones proporcionaban a los criollos un lugar desde el cual hacer negocios con aquellos que estaban en la calle sin tener que bajar a junto de ellos. No les faltaban lujos, teniendo en cuenta que la basura y los desperdicios se echaban directamente al desagüe desde los pisos superiores, hasta principios del siglo diecinueve. En los patios la gente se refugiaba del hedor de las calles, y estaban construidos para dar toda la sombra posible por las tardes.

Los Guardianes que necesitan conocer el trazado del cuartel general de un adepto a algún culto o el de la casa de un cliente, pueden utilizar los mapas que aparecen en este libro. La función asignada a cada habitación en estos mapas es la que originalmente tenía cuando el edificio fue construido, en alguna fecha anterior al año 1840, más o menos. El Guardián tiene total libertad para cambiar el uso que se da a las habitaciones, poner o sacar puertas, etc. para adaptar el diseño de la planta a sus necesidades.

La casa pequeña (a la derecha, arriba) sigue la tradición europea de albergar el negocio y el hogar de una persona en el mismo edificio. El primer piso estaba reservado para la tienda o la oficina, y la puerta del pasillo en la parte oeste era la entrada a la casa propiamente dicha. Los sirvientes (esclavos en numerosas ocasiones) tenían su propio pequeño edificio en el jardín, en el cual solía estar también la cocina. La familia y las visitas utilizaban una escalera de hierro en espiral para entrar en la vivienda del dueño, pasando antes por un *entresol* (entresuelo), desde el cual se podía acceder al almacén del comercio y a la residencia de los sirvientes. En los años 20 lo habitual es que el negocio del primer piso y el apartamento del segundo sean propiedad de dos personas completamente distintas (a menudo el tendero y su familia viven en el entresuelo).

Antes de la Guerra Civil la casa pequeña podría ser por ejemplo de un tendero, pero la grande (debajo) habría sido el hogar de un acomodado profesional de la época (por ejemplo un médico, un abogado, o un topógrafo). En el primer piso había un gran salón de entretenimiento, una sala en la que se recibía a los invitados, y/o la oficina y lugar de trabajo del profesional en cuestión. Como siempre, la entrada a la vivienda era la puerta del patio, y en él estaban las habitaciones de los sirvientes y los establos. Las *garçonnière*, o "habitaciones de soltero", eran unas estancias situadas a distinto nivel que la vivienda principal, pero conectadas a ella mediante unas escaleras y un balcón. En ellas vivían los hijos del propietario que habían acabado la escuela pero que todavía no se habían casado; podían ocuparse de sus asuntos, estar con los amigos, cortejar damas, y demás, sin molestar al resto de la familia. Cuando un hijo dejaba la casa, la familia alquilaba la *garçonnière* o la utilizaba como habitación de invitados.

Los patios del barrio francés son lugares evocadores. Para llegar a ellos sin haber sido invitado hace falta una buena dosis de esfuerzo, porque en la parte más rica de la ciudad las puertas de 3 metros de alto que dan acceso a los pasillos tienen unas afiladas púas en su parte superior, y en las zonas más pobres los propietarios con más recursos les han incrustado clavos y botellas rotas! Para superar estos obstáculos sin sufrir 1d3 puntos de daño hay que pasar una tirada de Trepar. Un estrecho pasillo de ladrillos se abre al jardín propiamente dicho, dando a los investigadores la sensación de haber llegado al paraíso a través de un túnel. Hay fuentes y chorros de agua rodeados de bancos y sillas de hierro. Las palmeras y los plátanos se inclinan hacia abajo en la húmeda atmósfera. Los suspiros y las enredaderas lunares trepan por las espalderas y se cuelgan de los muros exteriores. Las flores tropicales crecen junto a los fragantes

jardines de hierba. Sólo las familias más adineradas son capaces de conservar estos tesoros para sí: en la era moderna, la mayoría de estos edificios están divididos en apartamentos que dan al patio tanto a nivel del suelo como en los pisos superiores.

Ciudades de los muertos

Los escépticos colonos que rechazaban Nueva Orleans diciendo que era una "tumba mojada" sabían de lo que hablaban: debido a que la ciudad está a sólo 30 centímetros sobre el nivel del mar, el suelo está tan mojado que resulta francamente difícil excavar en él. Los cadáveres enterrados al modo tradicional experimentan una novicia resurrección durante los fuertes aguaceros: el agua que se filtra en la tierra saca los ataúdes hacia fuera, rompiendo las tapas y echando a la calle partes de los cuerpos y otros materiales innumerables (los cuerpos enterrados por truhanes ineptos reaparecen así también). En una ciudad tropical tan propensa a los brotes de fiebre como era Nueva Orleans, esto resultaba tan nauseabundo como peligroso para la vida. La reclusión en tumbas y criptas por encima del suelo era la única forma higiénica de enterramiento, una solución que ha convertido a los cementerios del barrio francés en uno de sus rasgos más interesantes (aunque técnicamente ninguno de ellos está en el barrio francés [de hecho, el cementerio número 3 de San Luis está al otro lado de la ciudad] son todos una parte muy importante de la "Ciudad Vieja", y por eso aparecen aquí).

Los cementerios de San Luis, pertenecientes a la archidiócesis de Nueva Orleans, contienen miembros de todas las antiguas familias criollas, y parecen versiones en miniatura de capitales europeas. Unas largas y apretujadas hileras de pequeñas "casas" puntiagudas dan al visitante la impresión de estar caminando por una metrópolis de enanos. Las tumbas están hechas de ladrillos blandos cubiertos de yeso y enjalbegados, y suelen tener crucifijos y otras cruces de hierro negro en la parte superior. Si la familia del fallecido le sobrevivió, entonces quizá limpien su tumba con regularidad, y le pongan flores frescas y hagan que brille como una perla al sol; una tumba bien cuidada puede estar al lado de otra decrepita, con el recubrimiento ya erosionado y reducido a un color gris salpicado de machas, mientras las grietas y fisuras atraviesan la pared y las malas hierbas crecen en la parte superior. A lo largo de los muros de los cementerios de San Luis están las criptas "horno", con sus techos arqueados y las portillas colocadas como si fuesen cajones de una cómoda. En cada cripta se colocaban varias personas (sin relación alguna), y cuando un cajón se llenaba los huesos se empujaban hasta el fondo de la cripta y así ya se podía enterrar a más gente en la parte delantera. Por muy grotesco que parezca, era la forma más eficiente de aprovechar el poco espacio del que disponían los residentes para enterrar a su gente.

El cementerio número 1 de San Luis (en la calle Basin) es la necrópolis en activo más antigua de Nueva Orleans. La tumba más famosa que hay en ella es la de la Reina del Vudú Marie Laveau (1832-1897, ver página 56). Los fieles siguen dando tres golpes en la puerta de la cripta para que les dé suerte, y hacen marcas con forma de "X" en las paredes, usando alguno de los numerosos ladrillos sueltos que hay alrededor. En el porche dejan velas, monedas, flores, fotografías de seres queridos (y odiados), y otras ofrendas vuduistas. Desde este mismo lugar, durante la noche, las mambos invocan al espíritu de la Reina para que les dé consejo, utilizando una variante del conjuro Contactar con los espíritus de los muertos. Sin embargo, muchos vuduistas afirman que en realidad Marie Laveau no está enterrada aquí, sino en la anónima "Cripta Vudú" del cementerio número 2 de San Luis.

En la parte posterior de dicho cementerio (situado en la avenida N. Claiborne) hay una cripta baja tipo "horno" hecha de ladrillo conocida como la "Cripta Vudú", que según los rumores es el verdadero lugar de reposo de Marie Laveau. Esta cripta tiene todavía más adornos vudú que la tumba oficial. Aquí está enterrado también Dominique You (1775-1830), uno de los lugartenientes y capitanes más queridos



Cementerio Girod



Cementerio de St. Roch

del pirata Jean Lafitte. El capitán You volvió a Nueva Orleans tras la destrucción de Campeche y se ganó el respeto de los criollos al poner a punto un barco para que fuese a rescatar a Napoleón de su exilio en la isla de Santa Helena. No obstante, Napoleón murió antes de que You pudiese llevar a cabo su plan.

El cementerio número 3 de San Luis (en la avenida Esplanade) es el miembro más joven de la "familia" San Luis, y data del año 1835. Aquí se encuentra la "tumba de los sacerdotes", la cual contiene los restos del que fuera líder de *La Santa Hermandad* (N. del T.: en español en el original), ahora canonizado, llamado Antonio de Sedella (1748-1829). Uno de los pasadizos secretos de la Hermandad termina indudablemente en esta tumba, en una trampilla que hay bajo el banco de mármol que está enfrente de las criptas de los clérigos. Para encontrar el interruptor que la abre, oculto en un hueco del banco, hay que superar una tirada de Descubrir; para deducir la forma en la que funciona el interruptor hay que pasar una tirada de Idea o de Cerrajería.

Los sacristanes de la archidiócesis cierran las puertas de los cementerios de San Luis al anochecer, pero aún así las verjas son fáciles de saltar. Los investigadores que fisgoneen por allí durante la noche pueden encontrarse con vuduistas que recogen tierra de las tumbas ("polvo goofer") para preparar algún embrujo, o con estudiantes de Tulane que se pasan la noche en paños menores a causa de alguna novatada. Probablemente haya un par de tumbas en cada cementerio accesibles para La Santa Hermandad, lo que permitiría a uno de los Hermanos mantener bajo vigilancia a los personajes curiosos. La mera presencia de la Hermandad hace que el número de gules sea bajo, aunque la verdad es que aquí estos devora-cadáveres lo iban a tener muy difícil para alimentarse: los seguros métodos de sepultura por encima del suelo hacen que las técnicas carroñeras de estos seres no sirvan de mucho.

De todas formas, el resto de los cementerios son cosa de risa, porque están en el "barrio americano", a mayor altura y sobre un suelo más seco, en el cual se pueden excavar tumbas. Hay muchas de ellas, pero se deben más a la tradición que a las necesidades topológicas. Hay tres lugares de descanso que merece la pena destacar:

El Cementerio Girod (calle S. Liberty) es el camposanto protestante más antiguo de la ciudad, con su origen en 1825, aunque ahora ha caído en desuso. En él predominan las lápidas desmoronadas, las vides demasiado crecidas, y los sauces con aspecto de estar embrujados.

El Cementerio Greenwood (avenida del Parque Municipal) es el lugar del descanso final para casi 600 soldados confederados, que yacen en un mausoleo con forma de pirámide vigilado por bustos de Lee y Jackson.

El Cementerio de St. Roch (calles St. Roch y Derbigny), conocido también como *Campo Santo* (N. del T.: en español en el original) es famoso por su pequeña capilla. Detrás de la barandilla de comunión de la misma hay un montón de miembros protésicos (manos, bra-

zos, piernas, pies), y también muletas, sillas de ruedas, etc. Son abandonadas aquí por los peregrinos que logran probar el legendario poder curativo de la capilla.

El 1 de noviembre, Día de Todos los Santos, se limpian todos los sepulcros de Nueva Orleans y se colocan coronas de flores frescas a su alrededor. En la noche anterior, Halloween, son muchos los que colocan velas enfrente de las tumbas, iluminando así los cementerios con un brillo fantasmal.

Bajo el barrio francés

Todos los años, en la noche del Mardi Gras, cincuenta de los políticos y hombres de negocios más poderosos de la ciudad se retiran educadamente del Baile de Comus y se reúnen en unas antiguas habitaciones de esclavos, completamente desconocidas, situadas en el corazón del Vicux Carré. Sólo se puede acceder a ellas a través de un intrincado laberinto de patios, callejones traseros, y entradas laterales. Los padres de la ciudad se ponen unas siniestras togas con capuchas y levantan una anilla gigante de metal que está fijada al suelo (FUE 27 en la Tabla de Resistencia). Debajo hay una escalera de miles de años de antigüedad que desciende en espiral hasta las profundidades de la roca madre que hay debajo del pantano sobre el que descansa el barrio francés. Las escaleras llevan a unas oscuras y fangosas catacumbas de kilómetros y kilómetros de longitud, las cuales serpentean por toda la zona de Nueva Orleans; las salidas a la superficie son pocas y están muy separadas entre sí. Los túneles no son obra de manos humanas: en muchas ocasiones un hombre adulto tiene que agacharse para poder seguir avanzando por ellos. Ni siquiera los visitantes que llegan aquí durante el Mardi Gras los han explorado en su totalidad; sólo saben lo justo para abrirse paso desde las habitaciones de los esclavos hasta el centro neurálgico del sistema de túneles: una gigantesca caverna a la que llega un gran número de pasadizos.

En el centro de esa cueva se yergue amenazante una enorme estatua negra de 60 metros de altura que representa al Caos Reptante, un monstruoso avatar de Nyarlathotep. La efígie está agachada, apoyada sobre una rodilla, y sus manos con garras descansan en el suelo colocadas en forma de cuenco, como dispuestas a agarrar a cualquier visitante que se acerque. Para soportar esta espantosa visión hay que gastar 1/1d3 puntos de COR.

Al llegar a este blasfemo altar los padres de la ciudad le cantan al Alma de los Dioses Exteriores un ritual de gratitud que tiene eones, agradeciéndole el haberles concedido poder terrenal, al igual que se lo concedió a sus padres antes que a ellos. Después colocan un sacrificio en las manos del gigante de piedra, y entonces una ráfaga de viento antinatural hace que todos los suplicantes se marchen a toda prisa de allí. Su Maestro estará satisfecho durante otro año más.

La ráfaga de viento apaga mágicamente todas las fuentes de luz, ya sean eléctricas o de cualquier otro tipo. Los padres de la ciudad han

memorizado la ruta de regreso a las habitaciones de los esclavos, pero los investigadores que les hayan seguido hasta aquí no tienen esa suerte. Deambularán por las catacumbas durante 2d3 días antes de encontrar una ruta de salida a la superficie. Durante ese tiempo deberán ser cautelosos, porque los túneles están poblados por gran cantidad de repelentes razas servílicas, sobre todo chthonians menores.

Un año, dos de los padres de la ciudad deciden que han perdido el interés por la adoración de los Mitos, y resulta que uno de ellos es amigo de los PJ. En la víspera del carnaval invita a los investigadores a su casa para compartir con ellos un horrible secreto y suplicarles que le ayuden; cuando lleguen allí, los PJ se encontrarán con que su amigo ha sido asesinado. El Mardi Gras comienza al día siguiente, y se convierte en una época festiva que sólo les acarrea tragedias cada vez peores a los PJ: reciben una orden de desahucio, las cuentas que tienen en los bancos aparecen vacías de repente, los despiden misteriosamente del trabajo, etc. Los padres de la ciudad, pensando que los PJ saben más de lo que hasta ahora han podido averiguar, han caído presas del pánico y están utilizando todo su poder económico y político para sacar a los investigadores de la ciudad. Si los PJ se empeñan en quedarse, los ataques se irán haciendo cada vez más letales (los padres de la ciudad pueden llegar incluso a hacer uso de la fuerza bruta, por medio de policías corruptos). Los investigadores tienen de plazo hasta el final del carnaval para encontrar al otro cambiachaquetas y seguir a los practicantes del culto hasta su guarida, lo sus andanzas por Nueva Orleans se acabarán para siempre!

Zonas de interés

1. CALLE BOURBON

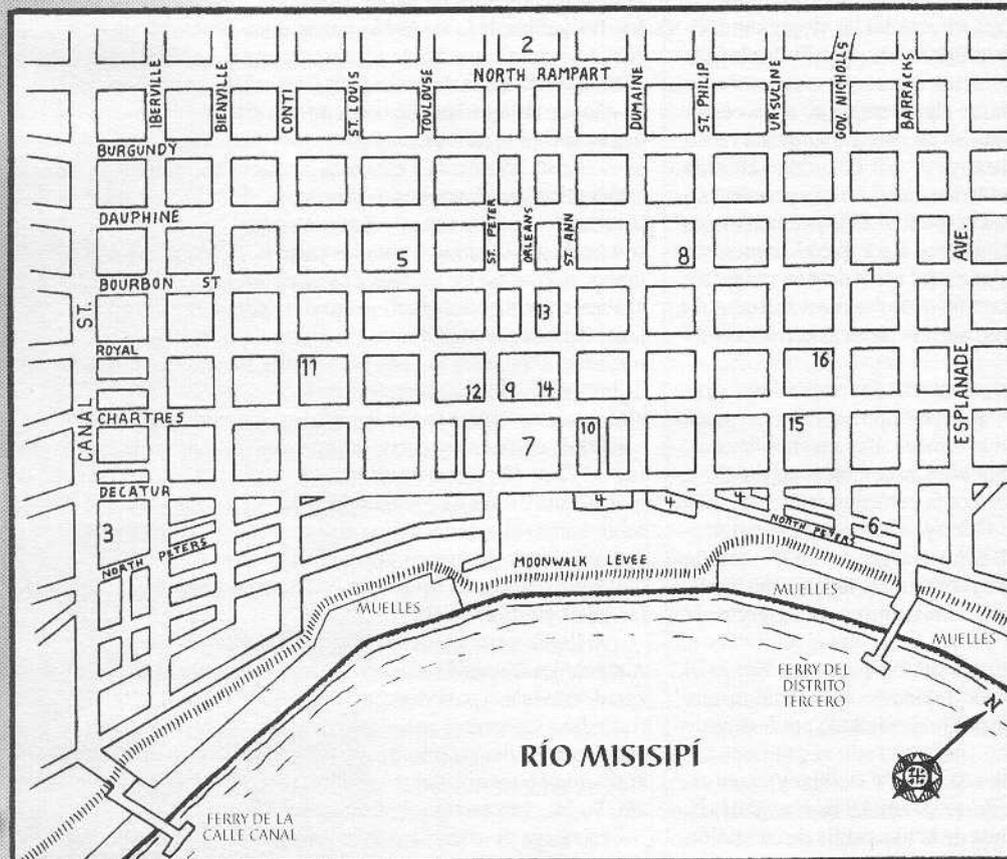
La zona de los bares del barrio francés, antiguamente tan ruidosa, es ahora en los años 20 un lugar tranquilo y sombrío, testimonio de la efectividad parcial de la Ley Seca. Muchos de los salones más famosos de la calle han cerrado sus puertas, y ahora sus tristes estruc-

turas observan a los transeúntes, los cuales sólo pueden imaginarse los actos de libertinaje que se llegaron a cometer en el interior. En su lugar se han abierto salas de billar, cafeterías, y puestos de refrescos, pero estos no son negocios tan prósperos. Las droguerías de la esquina se han convertido en los nuevos puntos de reunión de la calle Bourbon, y en ellas se venden legalmente distintas mezclas de agua y alcohol (aunque la proporción suele ser de 3 por 1). Muchos de los salones se han metido "bajo tierra", por decirlo de alguna forma, y han adquirido la categoría de bares ilegales. La localización de estos bares queda a discreción del Guardián. Este tipo de establecimientos va desde sórdidos antros en los que se sirve Relámpago Blanco y Overnight hasta opulentos clubes nocturnos. Uno de los pubs de la calle Bourbon, el Magie Noire (descrito en la página 25), va a convertirse seguramente en uno de los principales locales nocturnos de los investigadores.

2. PLAZA CONGO, ENTRE LAS CALLES ST. ANN Y ST. PETER

Situada justo en las afueras del barrio francés, la Plaza Congo fue originalmente el lugar donde se encontraba el fuerte St. Ferdinand. Los americanos derribaron la fortaleza española, que estaba en ruinas, poco tiempo después de tomar el control de la ciudad, reemplazándola por una zona para circos. La plaza se hizo famosa entre los esclavos, que se reunían en ella durante sus medias vacaciones del domingo, ganándose el nombre que lleva ahora (oficialmente se la conoce como Plaza Beauregard, nombre de un general confederado criollo). Los blancos pensaban que los tambores y los bailes de los esclavos en la plaza formaban parte de algún tipo de ritual vudú. Hay rumores que afirman que la propia Reina Vudú, Marie Laveau, dirigió estas celebraciones mientras estuvo viva.

Los negros siguen realizando en la Plaza Congo estas "danzas vudú" para los turistas de vez en cuando. La plaza es ahora un parque vallado y bastante inofensivo. Aunque los que tocan la batería lo ha-



El barrio francés

- 1 CALLE BOURBON
- 2 PLAZA CONGO
- 3 ADUANA
- 4 MERCADO FRANCÉS
- 5 RUINAS DEL TEATRO DE LA ÓPERA
- 6 CALLE GALLATIN
- 7 PLAZA JACKSON
- 8 TIENDA DEL HERRERO DE LAFITTE
- 9 MUSEO PÚBLICO
- 10 BIBLIOTECA DEL MUSEO PÚBLICO
- 11 JUZGADO
- 12 LE PETIT THEATRE
- 13 ORFANATO PARA NIÑAS
- 14 CATEDRAL DE SAN LUIS
- 15 CONVENTO DE LAS URSULINAS
- 16 CASA WARRINGTON

cen de forma salvaje, y los bailarines retuercen el cuerpo en una especie de frenesí preternatural, todo aquel que tenga una habilidad de Ciencias Ocultas de más de 60 podrá ver que la ceremonia es una completa farsa, una excusa que utilizan los tenderos y vendedores para colocar su mercancía entre los espectadores. De todas formas los investigadores pueden encontrarse con algunos vuduistas auténticos entre todo ese montón de charlatanes.

3. ADUANA, 423 DE LA CALLE CANAL

Los marineros que llegan a Nueva Orleans desde puertos exóticos suelen pasar primero por la aduana. A pesar de la decoración egipcia del exterior y la griega del interior, este antiguo y mastodónico edificio parece más bien una prisión, función que desempeñó durante la Guerra Civil. El centro de actividad es la Sala de Mármol, donde los burócratas del gobierno revisan bienes, tripulantes y papeles de embarque. La Sala está sostenida por unos pilares de mármol blanco, y tiene también unas planchas de cristales escarchados que le dan a la cámara un misterioso aire de penumbra. Todos los registros relativos a idas y venidas de barcos extranjeros se mantienen aquí bien custodiados, y los investigadores que traten de localizar marineros de cualquier nacionalidad deberían comenzar su búsqueda en este lugar. Algunas de las oficinas públicas de la ciudad están en este edificio; puedes obtener tu carné de conducir aquí, por ejemplo (en 1922 bastaba con pagar 22 centavos, y no había examen!).

4. EL MERCADO FRANCÉS, CALLES DECATUR Y PETERS NORTE

El mercado francés, con una longitud aproximada de tres bloques de edificios, ha sido el centro comercial de la agricultura de Nueva Orleans desde 1791. Hay otros mercados de ganaderos en la ciudad, pero este es el más grande, y el único que ha sobrevivido a la llegada de los supermercados a finales de siglo. Las principales mercancías disponibles son pescado, carne, fruta, verduras y otros productos de granja, pero los investigadores pueden encontrarse con prácticamente cualquier cosa a la venta en los numerosos puestos interiores y exteriores que abarrotan el mercado. La habilidad de Regatear puede resultar muy útil aquí, ya que rara vez los precios son fijos. Los granjeros llegan por la noche desde las parroquias rurales y duermen dentro de sus camiones, en las cercanías, para luego al amanecer levantarse y montar los distintos puestos de venta. Los mejores productos suelen llegar a finales de semana, pero a excepción del domingo (día en el que el mercado está cerrado), el lugar está siempre a rebosar de familias enteras de clientes, sirvientes que compran para sus amos, músicos callejeros, ladronzuelos, jugadores en el borde de la acera, buhoneros que venden pociones milagrosas, predicado-

El Reverendo Motes

Cada mañana, al amanecer, este enclaustrado pastor baptista llega al mercado francés para soltar su discurso diario. Siempre con el mismo traje raído (sin corbata), y llevando la misma Biblia desgastada, se pone a gritar sin dirigirse a nadie en concreto, diciendo que todo lo malo de América se terminaría si todos los católicos del país fuesen deportados. Motes acusa al Papa de pretender ser dios, dice que los conventos y monasterios son focos de perversión, y que los sacerdotes se bañan con la sangre de bebés protestantes. Los investigadores se sentirán intrigados al escuchar referencias a los Mitos en medio de tantos delirios: él en persona ha visto al arzobispo de Nueva Orleans "haciendo tratos con el demonio Tsathoggua", por ejemplo. Los personajes jugadores que deseen averiguar dónde aprendió Motes esas pintorescas expresiones tendrán que apartarlo primero de la encolerizada multitud de furiosos católicos que le rodea. Después de convencerle de que no son agentes del Vaticano (Motes piensa que Cthulhu trabaja para el Papa), el reverendo demostrará ser un tipo bastante amistoso (tanto como puede serlo una persona psicótica).

EL REVERENDO MOTES,

Predicador paranoico, 29 años

FUE 11 CON 7 TAM 10

INT 12 POD 12 DES 13

APA 9 EDU 18 COR 3

PV 9

Bonificación al daño: Ninguna

Habilidades: Ciencias ocultas 34%, Escopeta 60%, Hablar en público 45%, Inglés 70%, Mitos de Cthulhu 16%, Teoría conspiratoria 91%

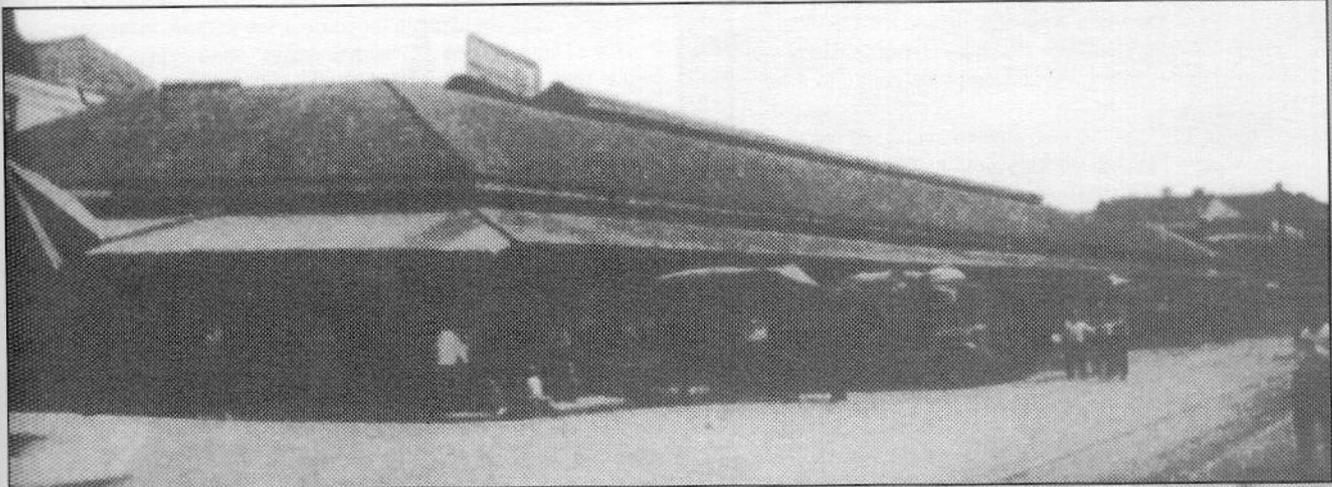


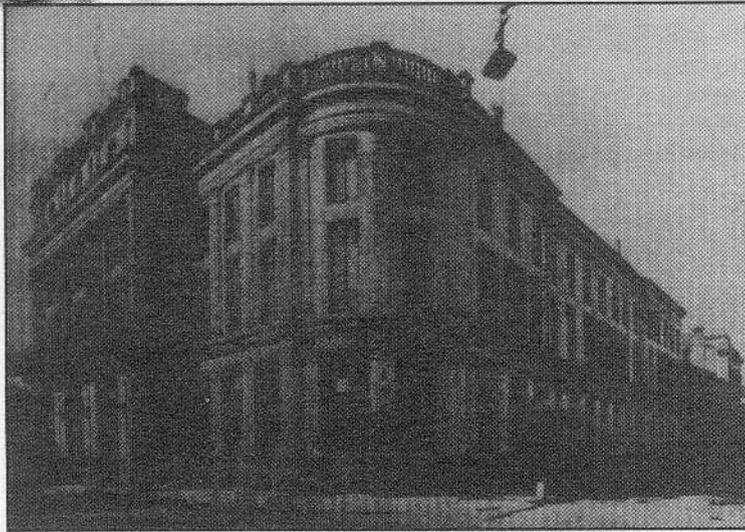
res callejeros, y turistas extranjeros. Los investigadores que busquen un punto de reunión diurno en el que pasar desapercibidos no necesitan irse más lejos.

5. RUINAS DEL TEATRO DE LA ÓPERA FRANCÉS, CALLES BOURBON Y TOULOUSE

El pueblo de Nueva Orleans, tan amante de la música, lloró al unísono cuando su querido Teatro de la Ópera, la joya de la corona de la cultura sureña desde 1859, se quemó hasta los cimientos el 4 de diciembre de 1919. Este suceso más que ningún otro provocó el fin del dominio de las costumbres francófilas en la ciudad. Las viejas familias criollas no pudieron volver a congregarse allí, no volvieron a presentar a sus hijos e hijas en sociedad, y no pudieron retarse entre ellos

El mercado francés





El Teatro de la Ópera Francés (antes del incendio)

defendiendo a sus cantantes favoritos. La Universidad de Tulane es la propietaria de lo que queda del edificio, pero no posee el dinero necesario para reconstruirlo; hecho que la jerarquía criolla parece haberse tomado como un insulto personal (en los años 30 la dueña sigue siendo la Universidad, y se lo ha alquilado a una empresa arruinada que lo utiliza como almacén de madera. En los 90 hay un motel de la Best Western en esta esquina).

Si miras a través de los altos listones de la horrorosa valla de madera que rodea el lugar, lo único que verás del que una vez fue un fabuloso teatro son sus desmoronados y carbonizados muros bordeando un montón de hierros y ladrillos. Si alguien saca los restos suficientes descubrirá un sótano enterrado debajo; o, quizá, una entrada a los túneles secretos de La Santa Hermandad (ver la catedral de San Luis en la página 22).

6. CALLE GALLATIN

Esta corta y estrecha vía pública tuvo una vez el dudoso honor de ser el vecindario más sórdido de una ciudad especialmente sórdida de por sí. A mediados del siglo XIX ni siquiera la policía se atrevía a entrar en ella por la noche, porque estaba repleta de burdeles, antros de juego, y salones de opio. Estos dos bloques, situados entre Ursuline y Barracks, eran el centro de operaciones de bandoleros, bandas callejeras, y esclavistas blancos (muchos de los cuales estaban metidos en el lucrativo negocio de secuestrar marineros y hacerlos trabajar en barcos mercantes).

Aunque la calle Gallatin ya no es ni la mitad de peligrosa de lo que era en décadas pasadas, en los años 20 sigue siendo una sofocante y estrecha avenida, llena de basura y desperdicios. La calle tiene un olor pútrido, debido a los desechos de un mercado de pescado que hay en las cercanías. Las busconas más baratas están todo el tiempo de pie junto a los muros, y los cotarros ofrecen habitaciones por horas. La parte trasera de muchos almacenes da a esta calle, por eso es el lugar ideal para descargar bebidas alcohólicas ilegales. Los investigadores que se aventuren en ella por la noche para localizar marineros o cualquier tipo de contactos del inframundo no deberían ir desarmados.

En los años 30 la calle Gallatin fue arrasada para hacer sitio para la expansión del mercado francés. Ahora se la conoce como Puesto del Mercado Francés.

7. PLAZA JACKSON

La Plaza Jackson es el corazón de la vida del barrio francés, dominada por una enorme estatua ecuestre de bronce del general Andrew Jackson, el cual agita su sombrero hacia el Edificio

Mayor Pontalba. Durante los días de mandato español la plaza recibía el nombre de Plaza de Armas (*N. del T.: en español en el original*), y era el lugar donde el ejército colonial realizaba marchas, simulacros, y ejecuciones. En 1856 esta zona de desfiles se convirtió en jardín público. Está rodeado por una alta alamburada de hierro, y hay cuatro caminos que van desde cada uno de los puntos cardinales a través del jardín hasta la estatua del centro de la plaza. Este parque es uno de los lugares para comer favoritos de la gente de negocios del barrio francés.

En el pasaje peatonal que circunda el perímetro del jardín es donde se puede ver la mayor actividad de la plaza. Los cafés de la acera se vierten sobre la plaza. Los jugadores de dominó charlan a la sombra de las bajas palmeras. Los músicos callejeros hacen gran parte de su labor aquí, y siempre están flotando en el aire los sonidos del jazz popular o de una banda bluegrass. Los niños negros se clavan latas aplastadas en la suela de los zapatos y luego hacen zapateados para los turistas. La Plaza Jackson es también una galería de arte al aire libre, repleta de retratistas e ilustradores de carboncillo que venden su trabajo a precios de artista hambriento. El Museo Estatal de Luisiana, el mercado francés, y la catedral de San Luis, dan todos a la Plaza Jackson. En la esquina sureste de la plaza está el Café du Monde, abierto las 24 horas; para los investigadores será un lugar excelente en el que discutir su último caso mientras se toman unas tazas de café con leche.

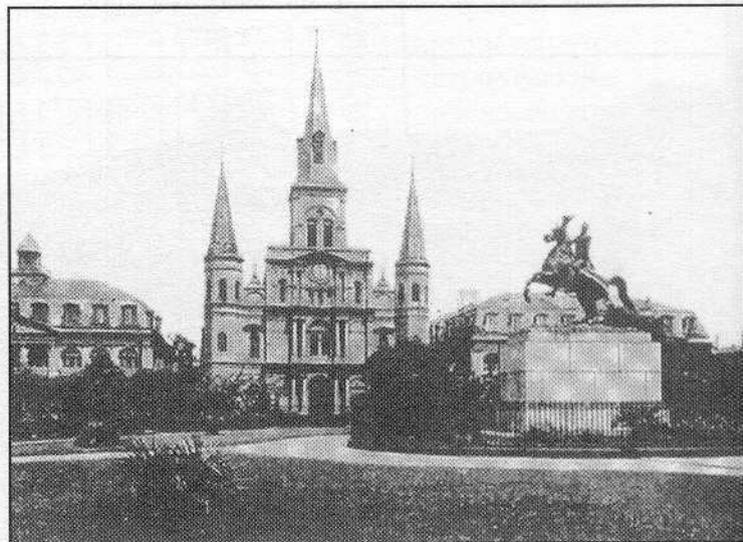
8. TIENDA DEL HERRERO DE LAFITTE, 941 DE LA CALLE BOURBON

Se trata de un pequeño edificio de ladrillo de un solo piso que supuestamente albergó en su día la tapadera de los legendarios contrabandistas de esclavos Jean y Pierre Lafitte. Ahora es una de las atracciones turísticas más importantes de Nueva Orleans, un auténtico santuario dedicado a un hombre que se convirtió en héroe folklórico para los criollos al proporcionarles a Andrew Jackson información vital acerca de los movimientos de la marina británica antes de la Batalla de Nueva Orleans. Si alguien va a los juzgados a investigar descubrirá que el propietario actual del edificio también es, curiosamente, un tal Jean Lafitte (ver cuadro adjunto).

9. MUSEO ESTATAL DE LUISIANA, 701 DE LA CALLE CHARTRES

El museo está situado en el Cabildo, la vieja comandancia del gobierno colonial español. Durante los pocos meses en los que los franceses recuperaron el control de Nueva Orleans en 1803 el Cabildo pasó a

Plaza Jackson



Jean Lafitte (1780?-1826?)

Es un hombre alto y sorprendentemente apuesto, conocido en toda la Ciudad de la Media Luna por tratarse del fabulosamente rico propietario y presidente de la Compañía de Petróleos Baratarian, la empresa de petróleo privada más exitosa de Luisiana. Miembro del prestigioso Club Boston, dueño de una mansión en el Garden District y de todo un muelle en el puerto, el encanto y la inteligencia de Lafitte le convierten en el soltero más buscado de Nueva Orleáns, y las columnas de sociedad están siempre repletas de noticias sobre sus fiestas y actividades filantrópicas.

JEAN LAFITTE.

Pirata inmortal, aparenta 40 años

FUE 14 CON 14 TAM 12

INT 16 POD 20 DES 18

APA 16 EDU 17 COR 0

PV 14

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Derringer del .25 42%, daño 1d6

Florete Pesado 72%, daño 1d6+1 +1d4

Hechizos: Absorber la vida, Absorción de Poder, Contactar con Cthulhu, Contactar con un Profundo, Crear portal, Crear símbolo arcano, Garra de Cthulhu, Maldición de Azathoth, Protección corporal, Sugestión mental

Habilidades: Administración 99%, Antropología 53%, Arqueología 20%, Bellas artes 63%, Ciencias ocultas 90%, Crédito 96%, Derecho 42%, Discreción 59%, Equitación 76%, Escuchar 45%, Esquivar 45%, Geología 55%, Herrería 42%, Historia 62%, Mitos de Cthulhu 76%, Ocultarse 61%, Orientarse 61%, Persuasión 95%, Pilotar embarcación 85%, Primeros auxilios 40%, Regatear 83%, Saltar 41%, Seguir rastros 34%, Preparar 48%; **Idiomas:** Cajún 67%, Español 83%, Francés 90%, Inglés 87%, Italiano 75%, Mandarín 59%



llamarse Maison de Ville (Ayuntamiento). Fue en el balcón de la Maison donde ondeó por primera vez la bandera americana, anunciando a la ciudad que los Territorios de Luisiana habían sido adquiridos por los Estados Unidos. Detrás del Cabildo está la vieja cárcel colonial, el "calaboose". Los marineros americanos encerrados allí a causa de sus reyertas de borrachos durante el periodo español utilizaron su nombre (*calaboso*) para referirse a otras cárceles, y así el término entró a formar parte del inglés americano.

La rica historia del edificio se refleja en la impresionante colección con la que cuenta el museo. Entre la mezcolanza habitual de artilugios artísticos, cuadros, fotos granuladas, maquinaria agrícola antigua, reliquias de guerra, cuadros vivientes con maniqués y demás hay unos cuantos objetos extraños que quizá despierten el interés de los investigadores. Aquí se encuentran por ejemplo los raros volúmenes de folios gigantescos de "Pájaros de América", de Audubon. La máscara mortuoria de Napoleón fue adquirida por el museo en 1834, y se muestra en un lugar destacado. El botín del infame pirata Jean Lafitte podría esconder siniestros secretos que no resultan evidentes a simple vista para los visitantes del museo y el personal del mismo. El orgullo de los distintos directores del museo es su Colección Arqueológica, la cual alberga prácticamente todos los fósiles y objetos de los indios americanos descubiertos en el estado. Varios expertos arqueólogos forman parte del personal permanente del museo, y estarán encantados de responder a las preguntas de los investigadores. La entrada al museo es gratuita, y los lunes está cerrado.

10. BIBLIOTECA DEL MUSEO ESTATAL DE Luisiana, 545 DE LA CALLE ST. ANN

Fundada en 1910 por los directores del museo, la biblioteca es una mina de oro en cuanto a información histórica: contiene documen-

tos estatales franceses y españoles con fechas de 1783 a 1807; recortes de periódico de 1807 en adelante; y la colección completa de libros raros y antiguos del museo, los cuales fueron legados a lo largo de los siglos por medio de los testamentos de la gente de la alta sociedad. Ya que se trata del lugar de Nueva Orleáns donde resulta más fácil encontrarse con tomos de los Mitos, los investigadores seguramente se sentirán decepcionados al enterarse de que no se puede sacar ningún libro de la biblioteca. Cerrada los domingos y los lunes.

11. JUZGADOS DE NUEVA ORLEÁNS, 400 DE LA CALLE REAL

Se trata de una monstruosidad neo-renacentista de cuatro pisos que se encuentra completamente fuera de lugar entre el resto de edificios del barrio francés, que son mucho más sencillos. Los pasillos tienen forma de T y están sostenidos por pilares dóricos de mármol. Enfrente de la entrada se levanta desde 1926 una estatua del Presidente de la Corte Suprema Edward Douglas White. Los Juzgados albergan la Corte Suprema, el Tribunal de Apelaciones, el Tribunal Civil de la parroquia de Orleáns, la Biblioteca Estatal, la oficina del fiscal general, y gran parte de los registros de la parroquia de Orleáns (como por ejemplo registros de matrimonio y de nacimientos).

12. LE PETIT THÉÂTRE DU VIEUX CARRÉ, 616 DE LA CALLE ST. PETER

En este "Pequeño Teatro" de 500 butacas se han representado grandes producciones de Wilde, O'Neill, Shakespeare, Ibsen y Shaw desde su apertura en 1922. Las obras se representan seis noches por semana, pero las entradas son difíciles de conseguir, ya que suelen cogerlas rápidamente los miembros más ricos del teatro.

Zora Neale Hurston (1891-1960)

La autora de *La Calabaza de Jonah* y *Sus Ojos Estaban Observando a Dios* murió en la oscuridad y en la miseria, pero hoy está considerada una de las grandes de la literatura negra americana. En 1928 y 1929 Hurston se encuentra en Nueva Orleáns investigando el vudú, material que aparecerá más tarde en *Mulos y Hombres* y *Cuéntale a Mi Caballo*. Ha alquilado un apartamento en el Vieux Carré y probablemente se trata de uno de los contactos más valiosos que los investigadores pueden tener, ya que no se muestra tan recelosa de los extraños como la mayoría de los vudúistas. Se ha ganado la confianza de muchos de los conjuradores de la calle Rampart, y se ha convertido en el hunzi de uno de los hungan del barrio francés. Especialmente mordaz y amante de las emociones fuertes, Hurston está siempre dispuesta a cualquier cosa que los investigadores le propongan, siempre que no se trate de nada demasiado extraño o ilegal.

ZORA NEALE HURSTON.

Novelista y etnógrafa, 36 años

FUE 13 CON 7 TAM 10

INT 14 POD 16 DES 11

APA 10 EDU 14 COR 78

PV 10

Bonificación al daño: Ninguna.

Arma: Automática de 9mm con empuñadura de perla 37%, daño 1d10

Hechizos: Contactar con un loa, Encantar yu-yu, Encantar vela (estos conjuros están descritos en el Capítulo Cinco)

Habilidades: Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 62%, Crédito 36%, Dirección (Teatral) 57%, Folklore 81%, Historia 42%, Interpretación 59%, Psicología 54%; **Idiomas:** Francés 21%, Inglés 93%



Jean Lafitte (1780?-1826?)

Aquellos que están enterados suelen comentar la coincidencia de su nombre con el del famoso pirata Jean Lafitte, pero el Lafitte actual le quita importancia a ese hecho diciendo que se trata de un nombre común en París, de donde afirma provenir. De todas formas, si alguien lleva a cabo una investigación genealógica en Francia no descubrirá rastro alguno de su nacimiento.

Los investigadores que se interesen por el histórico Jean Lafitte no obtendrán mucha información sobre él anterior a su llegada a Nueva Orleans en 1806, aparte de que era un hombre muy ambicioso. En menos de un año su empresa de vallado, situada en un edificio donde la parte delantera estaba ocupada por la herrería de su hermano Pierre, se convirtió en la más rentable del Vieux Carré. En 1808 logró lo imposible al reunir bajo su mando a las heterogéneas y problemáticas tripulaciones de los distintos barcos pirata del Golfo. Desde su base en Grand Terre, una pequeña isla de la Bahía Barataria, al sur de la ciudad, Lafitte supervisaba las acciones de pillaje contra los barcos de esclavos en todo el Golfo de México. Desde que el Congreso aprobó la prohibición de la importación de esclavos a los Estados Unidos el precio de los africanos se puso por las nubes, y Lafitte se convirtió en un hombre muy rico a medida que los dueños de las plantaciones y los capataces llegaban en tropel hasta Grand Terre para adquirir su contrabando humano, mientras se entretenían en los burdeles y los antros de juego que había montado en la isla (su cuartel general era conocido como "El Templo", ya que había sido construido sobre un montículo funerario indio). Sus hombres fueron el terror del Golfo durante seis años, y la mercancía robada de Lafitte abarrotaba las tiendas y los puestos del mercado en la Ciudad de la Media Luna.

El gobierno federal acabó hartándose de la osadía de Lafitte en 1814, y ordenó a la Marina de los Estados Unidos que bombardease Grande Terre hasta hacerla desaparecer. Lafitte y un puñado de sus hombres lograron escapar al ataque internándose en las marismas y volviendo a Nueva Orleans. Sabía que le colgarian si era apresado, pero el astuto pirata guardaba un as en la manga: los británicos, que en aquel momento estaban en guerra con los E.U.A., habían tratado de contratarle a él y a sus hombres para asaltar los buques de guerra americanos. Lafitte había rechazado la oferta, pero los datos que había obtenido en la reunión acerca de los planes de invasión ingleses le salvaron de ser ahorcado. Esta información estratégica y el haber luchado codo con codo junto al General Jackson durante la Batalla de Nueva Orleans llevaron al presidente Madison a perdonarles la vida a los piratas en 1815.

Lafitte ya se había ganado a la élite criolla gracias a su magnetismo personal y a sus asombrosas dotes de liderazgo, pero tras la Batalla de Nueva Orleans adquirió una reputación de proporciones épicas. Las familias del barrio francés le proclamaban orgullosamente como un patriota, un revolucionario, un aventurero de los que a ellas les gustan. Muchos tenían la teoría de que provenía de una familia que había tenido que huir de Francia durante la Revolución. Estaban ansiosos por acogerlo en la alta sociedad de Nueva Orleans, y lo recibían con los brazos abiertos. Sin embargo, él no quiso instalarse allí, y en vez de eso viajó hasta la costa de Texas y fundó la ciudad de Campeche en la isla de Galveston, desde la cual continuó su carrera de piratería en el Golfo. Pero la época de Grand Terre había desaparecido hacía mucho tiempo, y los corsarios se le fueron

de las manos y se pusieron a destruir y desvalijar barcos al azar. La ira de los E.U.A. se encendió de nuevo, pero cuando la Marina llegó a Campeche en 1821 se encontraron con que Lafitte les había vencido: había reducido la colonia a cenizas y había escapado.

Los informes acerca del paradero de Lafitte tras la debacle de Campeche son imprecisos. Algunos dicen que se adentró en Texas, para unirse a la revolución de los colonos; otros afirman que viajó al Yucatán para ayudar en la búsqueda de la independencia mexicana, pero que una vez allí contrajo la fiebre amarilla y murió en la miseria en 1826. Otra historia más cuenta que se retiró a Missouri, donde vivió una vida larga y plena, llegando a cartearse frecuentemente con un joven erudito alemán llamado Karl Marx.

De todas formas, ninguno de estos relatos se aproxima a la realidad. Sobre la base de los descubrimientos hechos debajo del Templo, a las leyendas de los africanos que había capturado, y a las extrañas historias de los degenerados marineros que había dirigido, Lafitte se había enterado de la existencia de la criatura marítima hundida, el Gran Cthulhu. La motivación principal del pirata había sido siempre su obsesión por el poder, y fue en los Primigenios donde vio la oportunidad de obtener más poder que nunca. Sus primeras investigaciones (realizadas recabando información en tomos robados de los barcos y prisioneros parcialmente coherentes) habían sido interrumpidas por la Marina de los E.U.A.; luego trató de reanudarlas en Campeche, pero su continua búsqueda de verdades perturbadoras hizo que no pudiese organizar su colonia de criminales de forma tan eficiente como lo había hecho en los días de Grand Terre. En 1821 le prendió fuego a Campeche, destruyendo así todo rastro de sus experimentos relacionados con los Mitos, prefiriendo eso a dejar que cayesen en manos de los americanos.

Sus seguidores le abandonaron tras el desastre de Campeche, pero Lafitte, que ya no necesitaba sirvientes, consiguió llegar hasta México y allí continuó su búsqueda de saber prohibido. Entre los chamanes medio locos y las desmoronadas ruinas mayas del Yucatán el antiguo pirata se encontró finalmente con miembros activos del culto a Cthulhu. Comprometió su vida a los Primigenios, y obtuvo métodos místicos para retardar el envejecimiento y poder servir a Cthulhu con todas sus energías. De vuelta en Nueva Orleans, Lafitte utilizó sus formidables aptitudes administrativas y estratégicas para establecer la Orden Esotérica de Dagon en la ciudad. Conociendo la existencia de petróleo bajo las marismas desde la época de Grand Terre, cuando había utilizado los pantanos para ocultar su botín, Lafitte adquirió los terrenos que le permitieron fundar su Compañía de Petróleos Baratarian décadas más tarde. La fortuna que logró con ella le ha permitido convertir la Orden de Dagon en una fuerza a tener en cuenta en todo el mundo.

Jean Lafitte es sin duda el hombre más peligroso de Nueva Orleans. No es ningún cacareante y descerebrado adepto, si no un adversario brillante, metódico y calculador cuya posición social y riqueza le colocan prácticamente por encima de la ley. Tiene a su disposición la Orden Esotérica de Dagon al completo, varios pueblos cajunes, y un pequeño ejército de asesinos y secuaces. Gracias al bullicioso empirismo de la era moderna nadie se ha dado cuenta de que Lafitte no envejece en absoluto. Sólo el grupo de investigadores más experimentado, diligente e ingenioso podría derrotarle.

13. ORFANATO PARA NIÑAS DE SAN JUAN BERCHMAN, 733 DE LA CALLE ORLEÁNS

La orden de las Hermanas de la Sagrada Familia mantiene en estas instalaciones un orfanato para niñas negras y un instituto. Los miembros de esta orden íntegramente negra viven en lo que solía ser el Salón de Baile Orleans, en el 717 de la calle Orleans. Muchas de las niñas que las monjas tienen a su cargo son mulatas. La descendencia

ilegítima de amantes de distintas razas que tratan de ocultar el vergonzoso mestizaje se acumula a ambos lados de la línea de color.

14. CATEDRAL DE SAN LUIS, PLAZA JACKSON

Esta fabulosa iglesia es uno de los edificios más antiguos y conocidos de Nueva Orleans. En ella todavía se celebran los oficios regularmente. Luciendo toda la majestuosidad y el orgullo de una catedral euro-

pea, San Luis cuenta también con un precioso jardín criollo, en el cual se alza un monumento en recuerdo a treinta infantes de marina franceses del buque de guerra *Tonnère*. Nadie sabe con certeza cómo murieron, pero la versión más aceptada es que sucumbieron a la fiebre amarilla mientras servían como enfermeros voluntarios en la epidemia de 1857. Los archivos de la iglesia, a los que se puede acceder desde el callejón adyacente de Père Antoine, cuentan con registros bautismales, matrimoniales y mortuorios, que se remontan a 1720.

Ocultas bajo la catedral están las cámaras subterráneas que albergan el cuartel general y las vías de comunicación de la sociedad anti-Mitos conocida como La Santa Hermandad (ver cuadro adjunto). Justo debajo de la iglesia hay tres estancias: una sala de reuniones de la Hermandad, una pequeña capilla dedicada a su difunto gran líder, el

padre Antonio de Sedella, y una cámara de torturas medieval, que cuenta con varias herramientas de interrogatorio: un potro de tormento, hierros para marcar a fuego, grilletes con puntas, una doncella de hierro, etcétera. La sala de reuniones tiene una puerta de rejas cerrada que conduce a una red de pasadizos que discurren por debajo de la ciudad y que los miembros de la Hermandad utilizan para moverse sin ser detectados. Los túneles, que miden un metro y 20 centímetros de alto y que con frecuencia están llenos de agua, proporcionan una entrada secreta a numerosos puntos repartidos por toda la ciudad. Los lugares exactos quedan a discreción del Guardián, pero sin duda alguna habrá unos cuantos que salgan a las ruinas del Teatro de la Ópera Francés, a ciertos patios particulares del barrio francés, y uno en la "tumba de los sacerdotes", en el cementerio número 3 de

La Santa Hermandad

El mercenario irlandés Alexander O'Reilly creó la Santa Hermandad en 1769 en nombre del gobierno español de Luisiana con el propósito de frenar la epidemia de criminalidad que asolaba Nueva Orleans y alrededores. Los Hermanos, que sólo respondían ante el gobernador, recorrieron los campos durante años, actuando como jueces, jurados y verdugos de los numerosos piratas fluviales y de los bandoleros que se ocultaban en los matorrales de las zonas pantanosas. Según los documentos oficiales la orden fue disuelta en 1792 por el gobernador Don Andreas Almonaster y Roxas, para ser reemplazada por una fuerza policial más convencional.

Sin embargo, los documentos oficiales no cuentan toda la historia. Allá por 1788 la Inquisición Española le asignó a un monje capuchino llamado Antonio de Sedella, también conocido como "Père Antoine", la misión de crear una división americana del Oficio Sagrado, con base en Nueva Orleans. En la primavera de 1789 el gobernador Don Estevan de Miró descubrió la misión de Antoine y, temiendo que la ira de la Inquisición afectase a la marcha de la colonización, hizo que el monje fuese deportado. De todas formas, misteriosamente, en cuanto Miró abandonó el cargo Antoine regresó a Nueva Orleans y se convirtió en cura de la catedral de San Luis. Sus superiores enseguida se volvieron contra el monje, considerando que sus actividades (que nunca aparecen detalladas por escrito) eran una "interrupción de la tranquilidad pública". En 1805 fue llevado ante la presencia del furioso gobernador Claiborne y del alcalde Pitot, y a puerta cerrada le acusaron de bigamo e hipócrita. Y otra vez, misteriosamente, logró salir de la reunión libre de todos los cargos, y sus enemigos fueron reprendidos. Murió en 1821 y fue enterrado en la "tumba de los sacerdotes", en el cementerio número 3 de San Luis. Se trataba de uno de los clérigos más queridos en la historia de Nueva Orleans. No fue hasta cerca de 1840 que su reputación se vio ligeramente empañada, cuando unos trabajadores que estaban derribando la vieja prisión situada bajo la catedral de San Luis descubrieron unas habitaciones secretas llenas de instrumentos de tortura, y un entramado de túneles que recorrían toda la ciudad. Los periódicos se preguntaban cuál sería el propósito de aquellos pasadizos y prometían artículos con más información sobre el tema. Sin embargo aquellos artículos nunca salieron a la luz.

Père Antoine, durante el poco tiempo que ejerció de enlace con la Inquisición Española, descubrió la amplia presencia de los Mitos de Cthulhu en toda la zona de Nueva Orleans. Tras ser deportado informó a sus superiores en Roma acerca de sus descubrimientos, y volvió a la ciudad con la misión de apropiarse de la Santa Hermandad para buscar y destruir todo rastro de los Mitos en el territorio de Luisiana. Desde su puesto como cura, autorizó en secreto la construcción de una cámara de torturas y unos túneles bajo la catedral de San Luis, y cuando la Hermandad fue disuelta oficialmente se los llevó a todos bajo tierra, continuando su lucha desde la clandestinidad.

La Santa Hermandad ha sobrevivido hasta hoy, y está compuesta por unos veinte o treinta Hermanos de todo tipo de razas y nacionalidades, unidos por su fanática devoción hacia la Iglesia Católica (aunque la Hermandad opera con total autonomía) y por un juramento que les obliga a aniquilar a todos los humanos que sirven a los Primigenios. Sus reuniones se celebran en las cámaras subterráneas que hay bajo la catedral de San Luis. Utilizan los túneles que discurren por debajo de la ciudad para hacer incursiones contra sus enemigos, siendo atribuidas sus misteriosas apariciones y desapariciones a poderes místicos.

Por desgracia para los investigadores, La Santa Hermandad considera que cualquier persona aparte de ellos que tenga conocimientos acerca de los Mitos (ya sea practicante o no) es un enemigo de la humanidad, basándose en que cuanto menor sea el número de personas que conozcan la existencia de los Primigenios, mejor. Una de sus actividades principales es localizar y quemar tomos de los Mitos, y si un investigador tiene uno en su poder y La Santa Hermandad se entera, entonces acaba de meterse en un buen lío. Un Hermano visita al investigador bajo un manto de oscuridad y le ordena que le entregue el libro, diciéndole también que deje de inmediato todo tipo de actividades relacionadas con los Mitos. Los personajes jugadores que no cooperen se habrán ganado un terrible enemigo. Todos los Hermanos son extremadamente inteligentes, ingeniosos y hábiles en el arte del combate y del movimiento silencioso (muchos de ellos son respetados clérigos, pero también hay hombres de la calle en la orden). La Hermandad utiliza el entramado de túneles para tender trampas a los jugadores, llevándolos luego a la cámara de torturas que hay bajo la catedral para, una vez allí, averiguar qué es lo que saben, y después asesinarlos. Los miembros de la orden son completamente incansables y despiadados, y aterrorizarán a los investigadores hasta que abandonen la ciudad o hasta que uno de los dos grupos sea aniquilado. De todas formas los investigadores pueden igualar un poco las cosas si logran persuadir a un miembro importante de la Iglesia para que les ayude. Sólo unos pocos clérigos de Roma, Madrid y Nueva Orleans conocen la existencia de La Santa Hermandad, y muchos miembros de la jerarquía católica se horrorizarían al conocer los violentos métodos que utiliza la Hermandad para lograr sus objetivos.

Típico HERMANO DE LA SANTA HERMANDAD

FUE 14 CON 15 TAM 12 INT 13 POD 12
DES 14 APA 15 EDU 18 COR 50 PV 15

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Arma corta 50%, Artes marciales 70%, Catequismo 90%, Ciencias ocultas 20%, Cuchillo 30%, Descubrir 50%, Discreción 75%, Escuchar 70%, Esquivar 35%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultar 75%, Ocultarse 75%, Patada 50%, Presa 35%, Puñetazo 75%, Seguir rastros 50%, Torturar sospechoso 20%, Trepar 60%; **Idiomas:** Francés 60%, Inglés 60%, Latín 30%

San Luis. La entrada al escondrijo de la Hermandad situada en la catedral de San Luis es un panel o una puerta secreta en algún lugar del edificio; de nuevo queda a discreción del Guardián su localización exacta, así como la configuración de las cámaras subterráneas.

CONVENTO DE LAS URSULINAS, 1114 DE LA CALLE CHARTRES

El edificio en pie más antiguo de Nueva Orleans. Aunque ya no es un convento, la gente del lugar sigue llamándole así al arzobispado. Actualmente el convento alberga la oficina central de la archidiócesis de Nueva Orleans y los registros eclesiásticos, que se remontan a 1720. Adosadas al convento están una escuela parroquial y la iglesia italiana de Santa María, en la cual se celebran los oficios con regularidad.

CASA WARRINGTON, 1140 DE LA CALLE REAL

Se trata de un centro de reinserción social para ex convictos y parados. Esta humilde mansión francesa es más conocida entre los lugareños por tratarse de la casa más encantada de toda Nueva Orleans. Todas las leyendas acerca del fantasma (o fantasmas) que hay en este edificio comienzan con Delphine de MacCarthy, que vivió en la casa con su esposo, el doctor Louis Lalaurie, de 1831 a 1834.

Mientras que el doctor Lalaurie apenas se dejaba ver por las visitas (nadie sabía realmente qué tipo de medicina ejercía), la señora Lalaurie era la anfitriona más popular de la ciudad, conocida por sus veladas, preparadas y ejecutadas de forma magnífica. Provenía de una de las familias criollas más antiguas del estado, y sus ricos y estimados invitados no hacían más que elogiar su amabilidad, su ingenio y su hospitalidad.

El 10 de abril de 1834 se declaró un incendio en su casa, y un pequeño ejército de jóvenes y enérgicos admiradores y algunos ciudadanos importantes se presentaron para ayudar a apagar el fuego. Cuando los voluntarios entraron en la casa para controlar las llamas escucharon unos débiles gritos de auxilio que provenían de una habitación del tercer piso. Tras echar la puerta abajo aquellos hombres se encontraron cara a cara con una espantosa visión: había siete esclavos enca-

denados en la oscuridad de una habitación vacía con collarines de púas y grilletes; los pobres estaban prácticamente muertos de hambre, comidos por los gusanos y cubiertos de cicatrices y laceraciones causadas por golpes tan sádicos que estaban más allá de los límites de cualquier castigo socialmente aceptable. Pronto se descubrió que una de las esclavas había arrancado su cadena de la pared, se había arrastrado hasta la cocina, y había encendido el fuego con la esperanza de conseguir ayuda. La señora Lalaurie no había mencionado nada a los que combatieron el fuego acerca de los esclavos, pensando que quizás pereciesen en el incendio sin ser descubiertos.

La noticia de que la señora Lalaurie y su marido abusaban de sus esclavos se extendió rápidamente por toda la ciudad. Las autoridades sacaron de la casa todo un arsenal de instrumentos de tortura medievales. Uno de los esclavos rescatados declaró que la señora Lalaurie les golpeaba alegremente mientras sus amigos en sociedad se entretenían abajo. Antes de que la pareja pudiese ser arrestada, la señora Lalaurie huyó de Nueva Orleans con su leal mayordomo mulato, que aparentemente era cómplice de los crímenes. Un gentío asaltó la casa, buscando al doctor Lalaurie, pero no lo encontraron por ninguna parte. Al no conseguir el linchamiento que quería, la frustrada muchedumbre volcó su ira sobre la propia casa: hicieron pedazos todas las ventanas, destruyeron los cuadros y las obras de arte, y arrojaron los muebles a la calle.

Desde entonces la casa ha cambiado de manos en numerosas ocasiones, sin que ninguno de los propietarios la haya conservado durante mucho tiempo, hasta que recientemente fue adquirida por el filántropo William J. Warrington. Los pocos miembros del personal actual pueden explicar el porqué de su embrujada reputación: durante las altas horas de la noche se pueden escuchar unos quejidos ronc que provienen de la antigua habitación de los esclavos, sin que exista ninguna fuente para los mismos. Más de uno de los transeúntes que han pasado aquí la noche ha podido ver al fantasma más famoso de la casa: una niña negra medio desnuda, de 10 años como máximo, que corre gritando por el tercer piso durante el crepúsculo. La leyenda dice que se trata de una niña esclava que fue perseguida en su día por una Madame Lalaurie armada con un látigo. La niña tenía tanto miedo a recibir otro de los crueles latigazos de su ama que se arrojó desde el tejado al patio de abajo.

William J. Warrington puede llegar a hartarse del fantasma y puede decidir contratar a los investigadores para que se libren de él. El espíritu de la niña no es ni demasiado poderoso (INT 12, POD 13) ni demasiado malvado, pero para conseguir que se vaya, los PJ tendrán que encontrar alguna forma de convencerla de que Madame Lalaurie ha dejado de perseguirla. La investigación de este caso puede revelar conexiones con los Mitos: ¿quién era el misterioso "doctor" Lalaurie y a dónde se fue? ¿golpeaban a los esclavos sólo por placer, o era parte de algún macabro experimento? Es posible que algún miembro de la muchedumbre de 1834 recogiese alguno de los libros o papeles que el doctor Lalaurie tenía en la casa, y que ahora se encuentren olvidados en la esquina de alguna tienda de antigüedades de la calle Royal, o en una polvorienta estantería de la Biblioteca del Museo Estatal de Luisiana.

TIENDA DE LIBROS ANTIGUOS DEL RÍO

Si los investigadores necesitan localizar algún almacén de libros o algún tratante de objetos únicos y pintorescos, entonces puede que acaben en esta tienda situada justo a la salida de una pobre y estrecha callejuela del Vieux Carré. La tienda aparece también en la guía telefónica.

No muy lejos de allí, una rama de un pequeño fresno sale hacia la calle desde un callejón que discurre entre dos edificios. Unos extraños símbolos recubren el tronco del árbol; examinándolos más de cerca, y superando una tirada de Ciencias Ocultas, pueden ser identificados como símbolos de buena suerte y protección procedentes de numerosas épocas y culturas. Si alguien pasa una tirada de Descubrir verá el símbolo arcano entre los demás símbolos grabados en el árbol. Un

La Casa Warrington (la Casa Embrujada)



letrero colocado en una de las polvorientas ventanas de los escaparates del estrecho callejón dice: "Tienda de libros antiguos Del Río."

El dueño de la tienda, Albert Del Río, es un hombre muy delgado de pelo negro grisáceo. Mide poco menos de 1,82 m., el pelo le nace muy atrás, es largo y está peinado hacia atrás sobre la cabeza. Tiene un extraño acento que parece parte italiano, parte francés, y parte sudamericano. Suele sentarse detrás de su desordenado escritorio al fondo de la tienda, y a menudo murmura para sí.

Parece de voz suave, pero de todas formas tiene un revolver del 38 cargado en uno de los cajones del escritorio.

Del Río tiene información sobre muchos temas. Puede hablarles a los investigadores acerca de los símbolos grabados en el árbol que hay fuera, y por qué hacen que el árbol crezca. El árbol en sí es un fresno, útil para protegerse del mal, sobre todo de las serpientes. Sobre el símbolo arcano sólo sabe que es uno más de los símbolos grabados, aunque una tirada con éxito de Psicología revelará que Del Río se pone nervioso con este tema. Si le preguntan educadamente, les contará a los investigadores un poco acerca del viejo culto local, el cual tiene unos dioses-demonio contra los que protege dicho símbolo. También conoce la redada que tuvo lugar en 1907 contra las actividades del

culto en el pantano cercano.

Los libros del almacén de Del Río, aunque no se trate necesariamente de tomos de los Mitos, tienden a ser útiles para los investigadores. Cada volumen tiene un precio de 1d3x1d100 dólares, sujeto a tiradas de Regatear. En un tiempo había aquí una copia de la obra *El Rey de Amarillo*, pero puede que ahora ya no esté.



Albert Del Río

Laurence Destrahan

LAURENCE DESTRAHAN,
Jefe despreocupado, 51 años
FUE 10 CON 16 TAM 11
INT 10 POD 17 DES 12
APA 14 EDU 14 COR 85
PV 14

Bonificación al daño: Ninguna.
Habilidades: Contar chistes verdes 99%,
Crédito 60%, Persuasión 93%, Psicología
80%, Regatear 44%; **Idiomas:** Cajún 52%,
Francés 35%, Inglés 65%



EL CLUB NOCTURNO MAGIE NOIRE

Al pasar junto a una modesta residencia de la calle Bourbon, los investigadores quizá se fijen en unos cuantos individuos bohemios bien vestidos que se dirigen hacia la entrada del lado oeste del edificio y al llegar allí dicen en voz baja: "¿Está Marie?", hablando con un guardia situado al otro lado del portal y que nunca se deja ver. La puerta se abre ante ellos, y si los investigadores repiten la contraseña, una referencia inocua a la antigua Reina Vudú Marie Laveau, también ellos serán admitidos en el Magie Noire, uno de los clubes nocturnos más especiales del barrio francés.

Lo que hace único al "Magia Negra" es su atmósfera relajada, la sensación de que aquí estás a salvo del asfixiante conservadurismo cultural sureño. Este club es uno de los pocos de Nueva Orleans donde se sienten en casa tanto criollos como trabajadores, negros, mujeres y extranjeros. El responsable de este ambiente es Laurence Destrahan, el dueño del club, un hombre que verdaderamente no tiene prejuicios, malicia ni cinismo de ningún tipo. Cuando era pequeño, Destrahan (el vástago más joven de una familia criolla que en un



Yu Ch'eng-Kung

YU CH'ENG-KUNG,

Gorila fuerte y silencioso, 30 años

FUE 14 CON 15 TAM 18

INT 16 POD 6 DES 15

APA 9 EDU 9 COR 28

PV 17

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Cuchillo de combate 69%, daño 1d4 + 2 + 1d4

Presa 78%, daño especial + Artes marciales

Puñetazo 85%, daño 1d3 + 1d4 + Artes marciales

Habilidades: Artes marciales 92%, Descubrir 79%, Discreción

50%, Intimidar borrachos 82%, Mitos de Cthulhu 4%, Orientarse

67%, Pilotar embarcación 37%; **Idiomas** (sólo entenderlos): Francés

11%, Inglés 40%, Mandarín 60% (también leer y escribir)



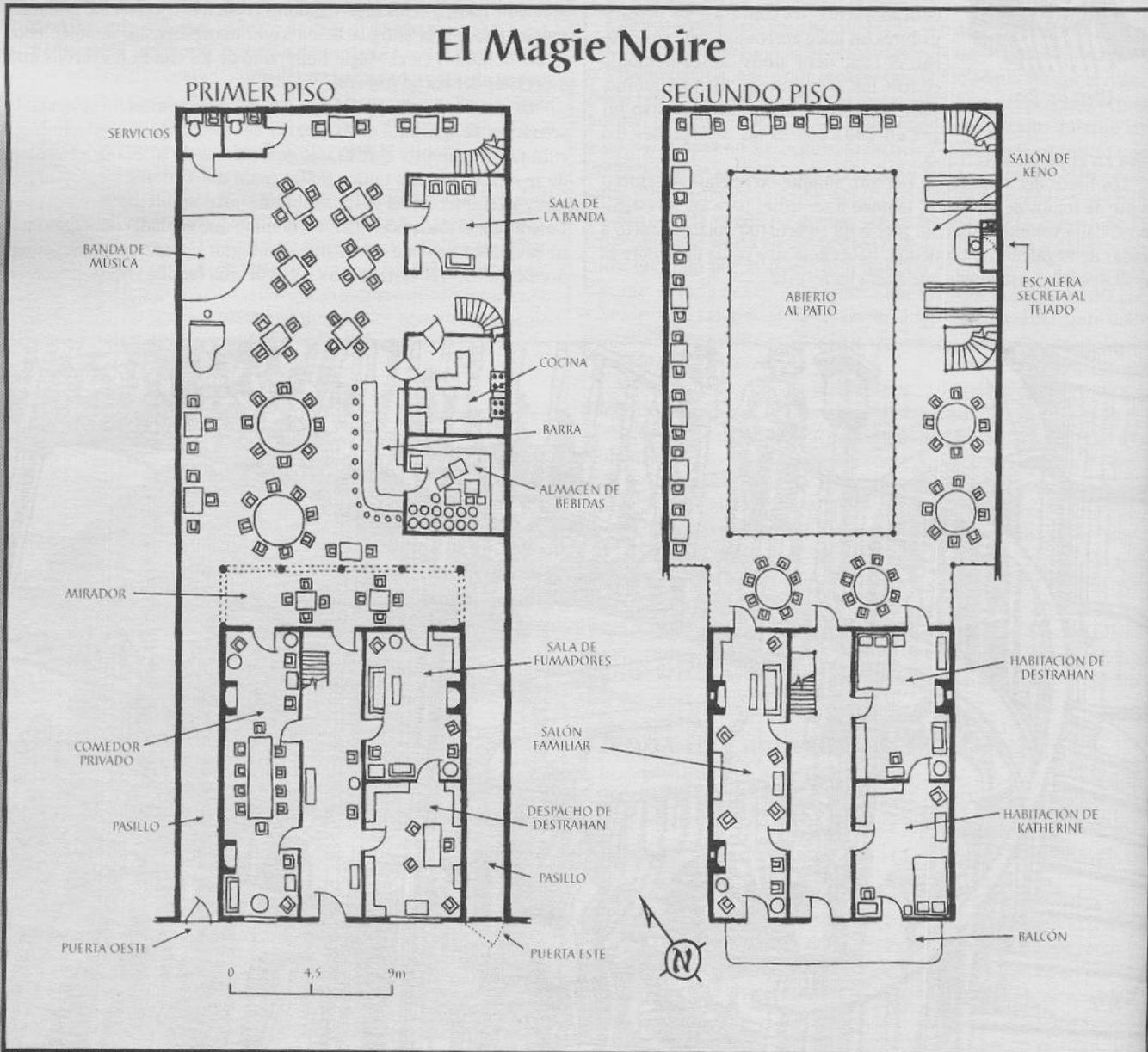
tiempo fue próspera pero que acabó arruinada por la Guerra Civil) se dio cuenta de que lo mejor de él era su sonrisa, una sonrisa que desar-

ma, su inmutable actitud optimista hacia el futuro, y su habilidad para tranquilizar a la gente. Su disposición natural le convierte en el gerente perfecto: siempre se le ve pasando por las mesas y la barra, charlando alegremente con los clientes que se lo pasan bien (le llama "amigo" a todo el mundo), y poniendo amplias sonrisas en los rostros de los que no sonríen.

El patio central de la antigua mansión de la familia Destrahan ha sido transformado en un comedor al aire libre, y cuenta con toda una colección de mesas y sillas rodeadas de plantas en tiestos y enredaderas colgantes. Hay dos escaleras que llevan a los balcones del segundo piso, donde hay más asientos. El edificio principal alberga la residencia de Laurence y su hija, Katherine. El mirador que da al patio se usa como asiento de emergencia, en caso de que se ponga a llover.

Aquí la gente suele tomar cerveza, ron, vodka y whisky, a veinticinco centavos por vaso. El vino y los brebajes clásicos del Vieux Carré (ginebra burbujeante Ramos, cóctel Sazarac, granizado de absenta y anisete de absenta) cuestan setenta y cinco centavos. Luke Turner, el barman negro del Noire, es un experto preparador de gran variedad de bebidas, además de aspirante a batería de jazz. Este joven hablador lleva una pequeña bolsa colgando alrededor del cuello; si le preguntan dirá que se trata de un gris-gris, un conjuro vudú de buena suerte,

El Magie Noire



para conseguir trabajos musicales. Luke es batería en una congregación vudú, y quizá desee presentar a sus amigos investigadores a su hungan, el doctor John (ver página 50).

Luke aspira a tocar en la banda del Magie Noire, los Funky Butts, llamados así en honor al legendario trompetista Charles "Funky Butt" Bolden. Los Funky Butts aceptan peticiones, pero se niegan a tocar las composiciones del famoso "Jelly Roll" Morton, nativo de Nueva Orleans; a los miembros de la banda les molesta el hecho de que Morton, al igual que la mayoría de los mejores músicos de la Ciudad de la Media Luna, haya huido de la ciudad hacia Chicago, el centro del jazz desde que se cerró Storyville.

Otra forma de entretenimiento es el salón de keno del segundo piso. El keno apenas ha cambiado a lo largo de los años (sigue siendo popular en Las Vegas); las loterías de la época moderna se juegan de forma parecida. Cada jugador entrega su apuesta (la apuesta mínima del Noire son cincuenta centavos) y recibe una tarjeta que tiene impresos los números del 1 al 80. Se pueden elegir hasta quince de esos números, tachándolos con un lápiz. Una vez escogidos los números se devuelve una copia de la tarjeta al "rodillo", el director del juego, que está de pie en una tarima cercana junto a un bombo lleno de bolitas numeradas. A continuación el rodillo hace girar el bombo y extrae veinte bolas, anunciando cada uno de los números ganadores. Los jugadores ganan una cantidad de dinero que depende de cuántos números ganadores tenga en su tarjeta. Los investigadores que busquen dinero fácil tienen un 10% de posibilidades de ganar (su apuesta x2d100 dólares) en este juego.

Los clientes que vienen aquí simplemente a cenar se encontrarán con menús que van desde los setenta y cinco centavos hasta los dos dólares, siendo todos ellos excelentes. La especialidad de la casa son los platos criollos, y a los investigadores les recomendarán el *bouillabaisse* (una sopa de pescado francesa), los *calas tout chaud* (pasteles de arroz caliente hinchados y deliciosos), la sopa de marisco, el *gombo zèbes* (quingombó de hierbas, un brebaje hecho con verduras, condimentos, harina y manteca de cerdo que sabe mucho mejor de lo que parece), o habas rojas.

El Magie Noire cuenta con dos cocineros a jornada completa, seis camareros y diez ayudantes de camarero (todos varones negros). Hay varios guardias de mezcla de razas (que dirigen el salón de keno), pero el más notable es Yun, un chino enorme que tiene una horrible cicatriz que le recorre el cuello. Se la hicieron con un cuchillo durante una pelea allá en su época de marinero, y le cortaron las cuerdas vocales. Los investigadores que encuentren la forma de comunicarse con él (entiende bien el inglés hablado, pero aparte de eso es analfabeto en dicho idioma) verán que es un hombre inteligente y apasionado que alberga un amor no correspondido hacia la preciosa hija de

Katherine Destrahan y Luke Turner

KATHERINE DESTRAHAN,
Debutante malcriada, 24 años

FUE 10 CON 12 TAM 13
INT 15 POD 13 DES 14
APA 14 EDU 15 COR 65
PV 13

Bonificación al daño: Ninguna
Habilidades: Ocultar 47%, Charlatanería 59%, Flirtear 98%, Relacionarse 81%, Equitación 32%; **Idiomas:** Francés 72%, Inglés 75%



LUKE TURNER,

Barman batería, 21 años

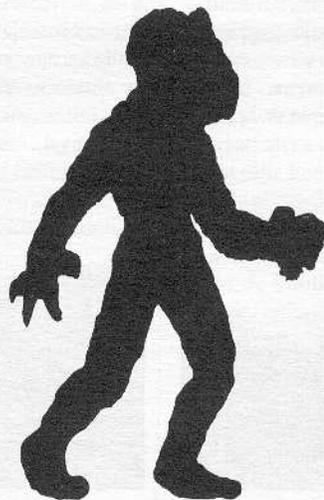
FUE 11 CON 15 TAM 9
INT 11 POD 13 DES 16
APA 11 EDU 10 COR 62
PV 12

Bonificación al daño: Ninguna
Objeto mágico: Bolsa gris-gris (añade un 5% a la habilidad de Tocar la batería del portador)
Habilidades: Ciencias ocultas 20%, Fingir escuchar a los borrachos 98%, Tocar la batería 69%, Preparar bebidas 74%



Laurence, Katherine. La niña es toda una "chica festiva", con tendencia a pegarse a los investigadores atractivos y seguirles todo el tiempo hasta que le prestan cierta cantidad de atención. Este hecho no pasa desapercibido para Yun (y además no le gusta nada).

Aunque Destrahan compra el alcohol directamente a la mafia (que de paso le soluciona los problemas con la policía), ha establecido dos rutas de escape para los clientes y el personal, por si acaso los hombres del gobierno deciden irrumpir en el local. La más sencilla es un panel secreto debajo del bombo de keno, que oculta unas escaleras que llevan al tejado. Una vez allí los bebedores que traten de escapar tendrán que arriesgarse a saltar de edificio en edificio y a deslizarse por los canalones para ponerse a salvo. La puerta del este oculta a su vez una ruta a nivel del suelo: desde la calle parece una simple verja de madera tapada con tablas, de unos 3,65 metros de alto, pero en realidad está cerrada con un pestillo y tiene bisagras del otro lado, lo que permitiría a un guardia estratégicamente situado dejar salir a los clientes por allí mientras los federales entran por la puerta oeste.



ÁREA METROPOLITANA

Una cortesana, que no es vieja pero ya tampoco joven, que evita la luz del sol para preservar la ilusión de su antigua gloria. Los espejos de su casa están nublados y los marcos manchados; toda la casa es oscura y tiene la belleza de la edad. Y aquellos a los que recibe son pocos en número, y llegan a ella a través de un eterno crepúsculo. Ella no habla mucho, pero aún así parece dominar la conversación, que es de tono tranquilo pero nunca aburrida, artificial aunque nunca brillante. Y aquellos que no son de su elección deben permanecer para siempre al otro lado de sus portales. Nueva Orleans...

—William Faulkner, *Bocetos de Nueva Orleans*

En 1803 las poderosas familias criollas de Nueva Orleans se horrorizaron al enterarse de que Francia había vendido Luisiana a los Estados Unidos. Ellos se creían europeos en todo excepto en su situación geográfica, por eso tanto la élite francesa como la española se sintieron abandonadas por sus "tierras natales", les parecía que les habían dejado indefensos ante lo que estaban seguros sería todo un maremoto de vulgaridad procedente de sus nuevos amos coloniales. Como resultado, los americanos que inundaron la Ciudad de la Media Luna tras la Compra de Luisiana fueron recibidos con frialdad por los criollos, que los consideraban vergonzosamente simples. Los nuevos habitantes de la ciudad, apartados de la vida económica y social de Nueva Orleans, prácticamente tuvieron que construir su propia ciudad.

El fruto de su trabajo recibió el nombre de "barrio americano", para diferenciarlo de la parte francesa de Nueva Orleans, más grande. Comenzó a crecer a partir de los márgenes del Vieux Carré desde la Compra de Luisiana y ya no paró nunca. Los americanos se convirtieron en los banqueros, agentes de bolsa, y comerciantes que complementaban a los dueños de las plantaciones criollas, y pronto sus riquezas comenzaron a igualarse (y más tarde a superar) a las de las familias más antiguas de la ciudad. Antes de la Guerra Civil la mayoría de las propiedades de la ciudad situadas entre el río y el lago Pontchartrain estaban ocupadas por plantaciones, pero cuando los cultivadores se arruinaron sus acres fueron devorados por las residencias y los negocios de los americanos, que se morían por conseguir tierras. Este trasvase demográfico fue tan rápido que en 1812 (el año en que Luisiana se convirtió en el decimotercero estado admitido en la Unión), la parte criolla original de Nueva Orleans ya había empezado a ser llamada "barrio francés", para distinguirla de la parte americana, que por aquel entonces ya era más grande.

Esta dicotomía es evidente incluso para los visitantes de los años 20. Más allá del barrio francés (que ahora parece diminuto en comparación) Nueva Orleans es como cualquier otra metrópoli americana: edificios de oficinas altos y relucientes; tráfico ruidoso y furioso; aceras con mareas de transeúntes apresurados y agobiados, etc. La calle Canal, en las afueras del Vieux Carré, es el mejor ejemplo de la América urbana. Se trata de una enorme avenida con un tranvía que dis-

curre por el centro, y constituye el centro comercial y bancario de la ciudad. Nueva Orleans conserva la vieja tradición de albergar todos los negocios de un mismo tipo agrupados en una sola zona, y ninguna está muy lejos de la calle Canal: hay comerciantes de pieles a lo largo de Peters Norte y Decatur; las tiendas de antigüedades ocupan varios bloques de edificios consecutivos en la calle Real; la calle Poydras, desde la calle Camp hasta el río, está llena de mayoristas de fruta, aves de corral, y otros productos; y en la calle Carondelet es donde residen los comerciantes del algodón.

Aparte de todos estos lugares vulgares tan comunes en América, el área metropolitana de Nueva Orleans cuenta también con ciertos locales fascinantes e intrigantes, que aparecen descritos en este capítulo. En primer lugar, las distintas partes de la ciudad se detallan en orden de distancia al barrio francés, empezando por los muelles, que están a tiro de piedra del Vieux Carré. Después se listan unos cuantos sitios de interés repartidos por toda Nueva Orleans. Como ocurría en el barrio francés, también por todo el resto de la ciudad pasan los tranvías y los autobuses. El tiempo que lleva ir de un lugar a otro cualquiera de Nueva Orleans no suele superar los cuarenta y cinco minutos.

En los muelles

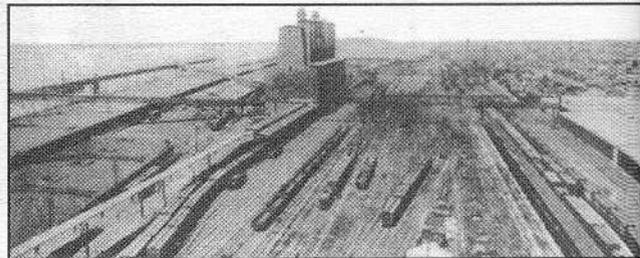
El sistema de muelles del puerto de Nueva Orleans mide dieciséis kilómetros de largo, extendiéndose desde el parque Audubon hacia el noroeste, pasando por delante del Vieux Carré, y terminando en el Cuartel Jackson (un campo de entrenamiento y arsenal de la Guardia Nacional de Luisiana) al sureste. Esta ciudad es uno de los puertos de mar más importantes de Estados Unidos, y aquí atracan con frecuencia barcos procedentes de todo el mundo. Existe una extensa red de ferrocarriles (compuesta de al menos diez líneas distintas) que parte de los muelles y que transporta la mercancía que llega del extranjero a los diferentes destinos dentro del país.

Las instalaciones del puerto son muy amplias. A lo largo de la orilla se encuentran veinticuatro almacenes públicos, dos plantas de almacenamiento en frío públicas, nueve almacenes privados de algodón, y cinco almacenes de ferrocarril. Hay cuarenta y tres muelles, seis de los cuales son diques secos, y el más grande de todos

Atraque y carga



Muelles Stuyvesant



puede llegar a albergar barcos de hasta 15.000 toneladas. Nueve kilómetros y medio de espacio del puerto están ocupados por unos enormes cobertizos metálicos de almacenaje, con tamaños que van desde los que son como una casa pequeña hasta otros tan grandes como hangares de aviones. A ambos lados de los cobertizos hay plataformas de carga; las vías del ferrocarril están del lado de las plataformas que da a la ciudad, así que se puede pasar la mercancía directamente de los cobertizos a los vagones de carga. Los muelles suelen estar divididos en varias secciones, cada una de ellas reservada a un tipo concreto de mercancía: un andén para el café, otro para el algodón, etc.

Los investigadores que visiten los muelles de día se encontrarán con una bulliciosa tormenta de actividad. Verán a los trabajadores del puerto descargando a pecho descubierto el café, la melaza y el azúcar que acaban de llegar procedentes de los más exóticos puertos. Se encontrarán también con marineros que gritan en lenguas extranjeras mientras cargan algodón, grano y aceite americano en barcos cuyo destino se encuentra en ciudades situadas en la otra punta del mundo. Cuando llegan los barcos platanero este caos se multiplica por diez: Nueva Orleans es el puerto bananero más grande del mundo, y cada año pasan por aquí unos 23 millones de tallos de dicha fruta. Los obreros del puerto llegan antes del amanecer y agarran unos racimos verdes del tamaño de rocas de las grúas que los arrancan de la bodega del barco. Sin dejar de cantar, los hombres acarrear los plátanos desde el puerto hasta los vagones que esperan en las cercanías. Todo el mundo llega para observarles, y el evento adquiere la atmósfera de una verbena, porque incluso los tenderos se ponen a vender bocadillos y pasteles a los espectadores.

Por la noche la actividad en los muelles desciende un poco, aunque la carga y descarga de barcos puede producirse a cualquier hora, y los trabajadores del plátano a menudo se quedan hasta el amanecer. A las nueve en punto salen del puerto unos barcos de recreo, contruidos al estilo de los vapores de antaño, que ofrecen una noche de baile y buena comida, regresando a tierra poco después de medianoche. El dique que hay en el extremo de la calle Canal que da al río es uno de los lugares de paseo favoritos de los enamorados, tanto jóvenes como viejos. La zona de los muelles está bien iluminada, y los investigadores que vayan a perpetrar actos ilegales por la zona deben andarse con mucho cuidado, porque por la noche hay guardas armados en los almacenes. La mayoría de los trabajadores del puerto son negros o italianos, y los sindicatos de ambas razas están prácticamente tomados por sus respectivas organizaciones criminales, con lo cual los muelles se han convertido en un punto de reunión nocturna muy utilizado por los miembros de la mafia y el Zobop.

Bajo los muelles se encuentra una serie de puentes de trabajo desvencijados utilizados por los mendigos y los técnicos para pasar entre los elevados soportes de los embarcaderos. En ocasiones pueden verse amarrados aquí botes de remos, esquifes, y otras embarcaciones pequeñas. Hay que saltar de tabla en tabla para ir de un sitio a otro; y bajo situaciones especiales (si por ejemplo les están disparando unos sectarios furiosos) los investigadores tendrán que superar tiradas de Salta para moverse rápidamente por las pasarelas sin caer al río.

Una gran cantidad de marginados, conocidos como las "ratas de los muelles", viven permanentemente bajo los embarcaderos. Abren agujeros hacia arriba, hasta los muelles, para llevarse mercancías y esconderse en ellos durante las esporádicas redadas policiales. Pueden ser buenos aliados de los profundos o también sectarios dementes.

Los investigadores que caigan al Misisipí lo lamentarán desde el primer momento. El agua es pantanosa y está llena de desperdicios, mide unos 800 metros de ancho en gran parte de la ciudad, y durante la primavera la corriente es extremadamente fuerte. Los personajes jugadores que estén lo bastante desesperados como para tratar de cruzar el río a nado tendrán que superar cinco tiradas de Nadar consecutivas, con una penalización del 20% si es primavera. Y además tendrán que esquivar los barcos.

Mamá Zu Zu

A Mamá Zu Zu, como su propio nombre indica, le gusta mirar a los personajes jugadores: siempre se queja de que no comen suficiente, que se ponen en peligro demasiado a menudo, y cosas así. Sin embargo, su comportamiento matronal esconde la mente de una astuta mujer de negocios; está encantada de examinar los objetos que los PJ le traen, y también puede darles consejos místicos (por un precio). Lo más importante es que tiene buenas relaciones con los doctores John y Julia Jackson (ver páginas 50 y 51, respectivamente), y que puede llevar a los investigadores hasta ellos a cambio de cierta ayuda mágica práctica. Desafortunadamente, siempre está condenando la corrupción dentro de la comunidad negra, y este hecho atraerá sin duda las iras del infame Zobop (ver página 30).

MAMÁ ZU ZU.

Empresaria ocultista, 74 años

FUE 9	CON 18	TAM 10
INT 13	POD 15	DES 11
APA 10	EDU 10	COR 75
PV 14		

Bonificación al daño: Ninguna

Habilidades: Antropología 24%, Charlatanería 86%, Ciencias ocultas 84%, Farmacología 47%, Historia 36%, Historia natural 74%, Inglés 65%, Medicina 24%, Mitos de Cthulhu 6%, Persuasión 52%, Primeros auxilios 40%, Psicología 55%, Regatear 69%



La calle Rampart

Después de cruzarse con la calle Canal, la calle Rampart se convierte en lo que se conoce como el "Harlem de Nueva Orleans." Se extiende unas seis manzanas hacia el suroeste, y una o dos hacia el este y el oeste. Es un tramo prácticamente continuo de edificios de apartamentos, negocios, cafeterías, restaurantes y pubs, todos ellos con propietarios negros. De todas formas, en general se trata de un vecindario de clase trabajadora, y tanto los negros que han mejorado su posición social como los criollos de color miran con desprecio a sus habitantes, diciendo que personifican los peores estereotipos raciales posibles. Estos negros utilizan un nombre mucho menos amable al referirse a la calle Rampart: "Barrio Negro".

No obstante, los blancos son admitidos en el barrio, sobre todo en los pubs y clubes nocturnos, hogares de la mejor música de Nueva Orleans. Las bandas de blues y jazz de esta zona dejarían en ridículo al resto de grupos de la ciudad, y los bailes pueden llegar a durar hasta el amanecer.

Antes de la Guerra Civil, la calle Rampart era el centro del sistema de *placage*, o concubinato. En aquellos días era completamente normal (incluso lógico) que un criollo soltero tomase como querida a una mulata, cuarterona, u octronesa. Aquellas mujeres eran mantenidas económicamente por sus amantes blancos, y se establecían en alguna de las numerosas residencias blancas que por aquel entonces salpicaban la calle Rampart. Aunque la relación estaba destinada a romperse cuando el caballero encontrase una esposa blanca adecuada, muchas veces eso no llegaba a ocurrir, y la situación se extendía de por vida. Esta tradición continúa en los años veinte en la calle Rampart bajo la forma de burdeles negros que atienden exclusivamente a hombres blancos; en la actualidad la divulgación pública de una relación de este tipo provocaría sin duda un escándalo.

La calle Rampart es también el centro de la comunidad vudú de Nueva Orleans, y en ella viven y trabajan gran cantidad de hungan, mambos y magos conjuradores. Muchos de ellos tienen un *humfor* (ver página 49) en sus apartamentos. Las droguerías venden muñecos vudú, gris-gris, y otros encantamientos, aparte

El Zobop

El Zobop (o "Secta Roja", nombre que procede de los hábitos rojos que utilizan durante las ceremonias de culto) es el equivalente haitiano de la mafia, y comenzó siendo una sociedad secreta de hechiceros en Dahomey, trasladándose luego a Haití junto con los esclavos africanos, y llegando a Nueva Orleans justo antes de que comenzase la Guerra Civil. Aunque, como ocurre en la mayoría de las organizaciones criminales, el Zobop controla las actividades ilegales más usuales en la calle Rampart y en otros vecindarios negros (apuestas ilegales, prostitución, tráfico de alcohol y drogas, extorsión, etc.); los vuduistas saben que los miembros de mayor rango tienen "enchufe", es decir: han vendido sus almas al loa Petro a cambio de riqueza y poder mágico (ver página 52). Aunque los "tenientes" de la organización tengan sólo una habilidad mística modesta, los "padrinos" y "capos" del Zobop son bokor de una fuerza increíble, y saben que el verdadero propósito de la sociedad es servir a la voluntad de Yig, Padre de las Serpientes (al que a menudo llaman "Damballah-flangbo"). De hecho, es muy probable que algunos de los dirigentes del Zobop sean hombres serpiente con apariencia humana.

La Secta Roja utiliza una combinación de tácticas opresivas mundanas y terror sobrenatural para mantener el orden en las comunidades que están bajo su control. Un ladrón que no entregue a sus superiores la parte que les corresponde de un lucrativo robo a mano armada puede convertirse en una "cabra sin cuernos" (expresión del Zobop equivalente a sacrificio humano). Los lugareños temerosos susurran historias acerca del horrible "coche tigre", una larga limusina negra que sólo se ve por la noche y que lleva dentro unos misteriosos secuaces que secuestran a los ciudadanos comprometidos, los cuales no vuelven a ser vistos jamás. Un tendero que no cumpla con los pagos de "protección" que debe hacer regularmente puede desvanecerse y reaparecer convertido en un pollo, un cerdo, o algún otro animal; la familia de la bestia lo mata, y tras ello, sólo gracias al hallazgo de un diente de oro o un tatuaje, se descubre la verdadera identidad del desventurado animal. Los líderes del Zobop sienten repulsión hacia el vudú de la época moderna, porque lo consideran una corrupción de los rituales originales que se realizaban en Dahomey en honor de Yig, y a veces entregan estos humanos transformados a hungan y mambos como si fuesen animales de sacrificio, observando con regocijo cómo los honestos vuduistas hacen el trabajo sucio por ellos.

Los investigadores que fisgoneen en los lugares más sombríos de la comunidad negra de Nueva Orleans (como por ejemplo los pubs ilegales negros) acabarán topándose casi con toda seguridad con el Zobop. Primero tendrán que vérselas con miembros de rango inferior: gamberros callejeros y criminales profesionales que quizá tengan un par de wansas, pero que apenas saben nada acerca de la naturaleza mística de la banda. Si los PJ

se las arreglan para llegar hasta los niveles altos de la organización empezarán a encontrarse con individuos de poder mágico cada vez mayor. La identidad de los miembros dirigentes del Zobop está fuertemente protegida (se trata de miembros ricos e importantes en la comunidad negra) y sus subordinados no la revelarán a menos que se les someta a intensas torturas. Estas personas (conocidas como "los pelados", aceptando la teoría de que son seres serpiente disfrazados) son poderosos hechiceros de los Mitos, con un POD de 2d6+7, que generalmente conocen la mayoría de los hechizos vudú, además de 2d4 hechizos de los Grimorios Mayores y Menores, y el conjuro Contactar con Yig (ver más abajo). Los "pelados" son los altos sacerdotes y sacerdotisas del culto de Yig en Nueva Orleans, y algunos tenientes del Zobop son adeptos o iniciados suyos.

Los líderes del Zobop tienden a ignorar a los investigadores, porque los consideran bastante insignificantes, a menos que los PJ interfieran de algún modo en el funcionamiento de su organización. Los investigadores pueden despertar la ira del Zobop defendiendo a un hungan aliado en su denuncia contra dicha mafia, o acercándose demasiado al descubrimiento de la identidad de sus dirigentes. Si una simple paliza no es suficiente para persuadir a los investigadores de que dejen las cosas como están, la Secta Roja les preparará entonces una vuelta en el "coche tigre" que destrozará su cordura. Si los personajes se niegan a soltar el rastro, entonces se tomarán medidas más drásticas: el Zobop no se lo piensa dos veces antes de asesinar blancos, porque no tienen remordimientos luego a la hora de entregar a unos cuantos infelices cabezas de turco negros a la muchedumbre que seguramente se formará para buscar y linchar a los culpables.

Típico TENIENTE DEL ZOBOP

FUE 12	CON 11	TAM 13	INT 14	POD 13
DES 12	APA 11	EDU 10	COR 0	PV 12

Bonificación al daño: +1d4

Hechizos: Convocar/Atar a un Baka, Encantar muñeco, Encantar wanga, Inducir el pánico

Habilidades: Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 35%, Mitos de Cthulhu 35%, Persuasión 25%, Psicología 25%

Típico HUMANO "PELADO"

FUE 13	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 14
DES 12	APA 10	EDU 12	COR 0	PV 13

Bonificación al daño: +1d4

Hechizos: Contactar con Yig, casi todos los hechizos vudú, 2d4 de los Grimorios Mayores y Menores.

Habilidades: Aklo 45%, Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 40%, Mitos de Cthulhu 45%, Persuasión 30%, Psicología 50%

Contactar con Yig: el lanzador debe preparar primero una nociva poción roja a partir de las glándulas de veneno de una serpiente sagrada de Yig (ver **La Llamada de Cthulhu**), que en Luisiana es una enorme víbora venenosa con una media luna carmesí en la parte superior de la cabeza. El sacrificio (la "cabra sin cuernos"), el cual ha sido bañado concienzudamente, es forzado a beber la poción, lo que le provoca unos espasmos musculares terriblemente dolorosos. Durante las convulsiones, la víctima es sujeta con correas sobre el altar, mientras los asistentes recitan algo que suena parecido a: "Sí sí zobop, sí sí sí zobop..." Si el hechizo tiene éxito entonces un hijo de Yig nacerá espontáneamente del estómago del sacrificio, se deslizará por su garganta y meterá la cabeza en su boca. Yig puede conversar con sus seguidores a través de la serpiente durante un máximo de cinco minutos. Cuando el Padre de las Serpientes se retira, el torso del sacrificio revienta hacia fuera y de él salen 2d10 víboras sagradas. La víctima muere al instante. Como ocurre con todos los hechizos de Contactar con una deidad, para lanzar Contactar con Yig debe gastarse 1 POD y 1d6 COR.

de las formas más convencionales de medicina. Los investigadores que se adentren en el Gran Almacén Gumbo de Mamá Zu Zu se encontrarán con todo tipo de parafernalia mágica a la venta, incluyendo por ejemplo: yu-yus, pociones para obtener riquezas, acei-

tes de amor, polvo *goofer* (tierra de sepulcros y tumbas), polvos mágicos, raíz de Juan el Conquistador, agua loca, gotas de suerte rápida, salitre, piedras imán, cabezas encogidas, y más. Mamá Zu Zu asegura que toda su mercancía es efectiva al cien por cien, pero



en último término es el Guardián quien decide si estas baratijas tienen algún rasgo místico.

También hay que tener en cuenta que la calle Rampart es la única zona de la ciudad donde la mafia no quiere entrar. Los investigadores que tengan problemas con La Cosa Nostra encontrarán aquí un refugio momentáneo. Está claro que la mafia ha declarado que la calle Rampart está fuera de sus límites sólo porque la controla el infame Zobop, una organización que puede llegar a ser incluso más peligrosa para la salud de los investigadores. De hecho, se rumorea que en el piso superior de uno de los pubs ilegales del Zobop se encuentra el Templo de Yig más importante de la sociedad.

Garden District

En 1816 una crecida del Misisipí destruyó muchas de las plantaciones situadas cerca del barrio francés, y gran parte de los terrenos fueron adquiridos por especuladores de tierras que tenían la esperanza de aprovecharse de los americanos de Nueva Orleans, recién llegados y nuevos ricos. La tierra se dividió en parcelas que delimitaban claramente lo que serían los distintos bloques de edificios, y las mansiones y chalés que pronto se construyeron allí se convirtieron en uno de los suburbios más famosos (y privados) de la historia americana. La leyenda dice que una familia tenía que vivir en el Garden District, el centro social del "barrio americano", durante veinte años para ser considerada "parte del vecindario." Incluso en los años 20 sus enormes y magníficas residencias siguen atrayendo a los miembros más acaudalados de la Ciudad de la Media Luna. No hay otro lugar en Nueva Orleans con tanta riqueza concentrada en una misma zona.

Los investigadores que se den una vuelta por las aceras del Garden District verán que la mayoría de estas descomunales casas cuenta con extensos céspedes y que están protegidas por altas verjas de hierro. Los robles y las altas magnolias tienden a levantarse cerca de la cara interior de la verja, dificultando la visión de la mansión desde la calle. La entrada para los coches pasa a través de una puerta y forma un callejón sin salida enfrente de la columnata trasera, cerca de los garçonniers. Cuando hay una fiesta, los invitados avanzan por unas alfombras colocadas en la columnata trasera antes de

entrar en la casa, y una vez en el vestíbulo principal unos sirvientes con esmoquin anuncian su llegada diciendo sus nombres en voz alta. Hay un camino más pequeño que sigue desde el callejón y que va hasta el garaje familiar. La columnata del jardín suele ser la que mejor se ve desde la acera, y durante las fiestas se pueden ver en ella numerosos invitados charlando y bebiendo ponche. Como su propio nombre indica, los escalones de la columnata del jardín llevan a los fastuosos jardines florales que ocupan gran parte del césped, junto a pilas para pájaros, relojes de sol, etc. No se puede acceder a la columnata "falsa" desde la casa; esta galería suele estar reservada para uso privado de la familia, un lugar donde sentarse a la sombra y contemplar los partidos de croquet o badminton que se juegan sobre el césped enfrente de ellos.

El interior de las mansiones no fue diseñado pensando en las inundaciones, cosa que sí se hizo en las casas del barrio francés, así que las habitaciones de entretenimiento más importantes, como el comedor y el salón, se encuentran en el piso inferior. El diseño suele ser una mezcla del estilo de las plantaciones criollas (nótese por ejemplo la escalera de caracol de la galería) y adornos de estilo neoclásico, como las columnatas. Los sirvientes tienen que ser invisibles mientras no están realizando sus tareas, así que sus habitaciones están en la parte trasera de la casa y no se ven desde la carretera. Los sirvientes entran en la casa por la pequeña escalera que hay junto a la cocina, la cual está dividida en dos habitaciones: la cocina "caliente" donde se encuentran los hornos (en la esquina más apartada de la casa, por razones de seguridad en caso de incendio), y la cocina "fría", donde se preparan las ensaladas y cosas así, y donde comen los propios sirvientes. Los camarines (número 9 en el mapa) son habitaciones multiusos, y se utilizan como bodegas, almacenes de artículos diversos, y retretes.

Hasta 1925, había una mansión en el 1319 de la calle St. Charles llamada la Mansión del Diablo. Se decía que el mismísimo Diablo había construido la casa en la década de 1820 como hogar para su señora. Cuando descubrió que ella le había sido infiel, el Diablo los devoró a ella y a su amante. La casa pasó por las manos de muchos propietarios y finalmente fue demolida en 1925. ¿Y si aquel "Diablo" hubiese sido Nyarlathotep en forma humana?

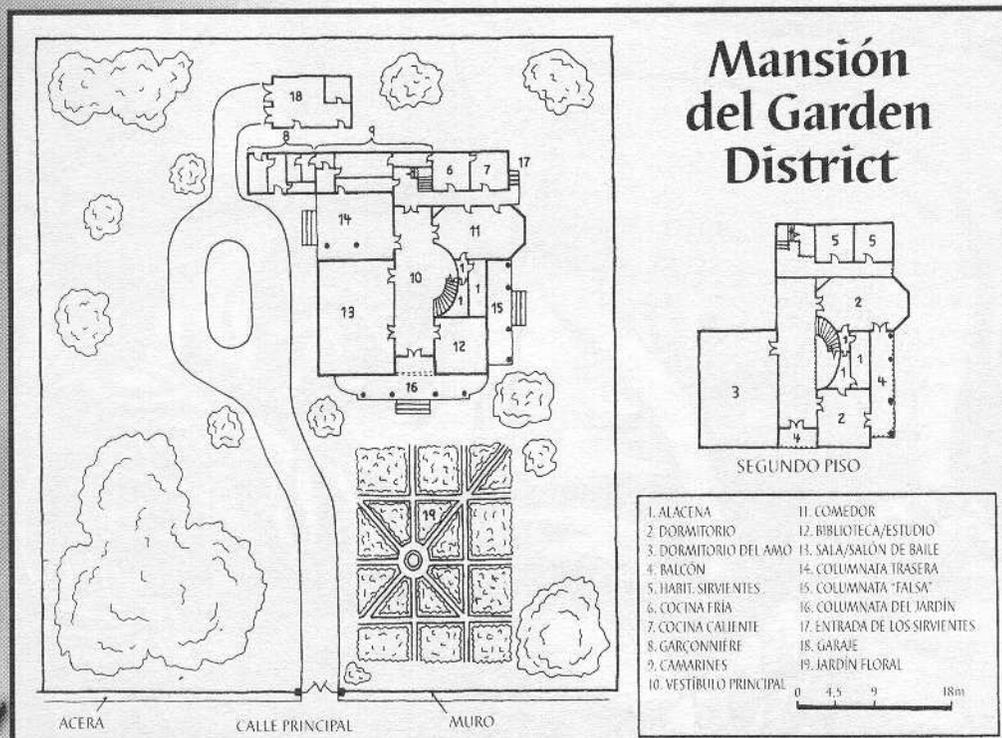
Justo en el centro del Garden District está el cementerio número

1 de Lafayette (calle Sexta), el cementerio más antiguo de las "afueras" de la ciudad, en el cual están enterradas muchas de las familias ricas que no son criollas.

Universidades

Aunque en Nueva Orleans hay numerosas escuelas preparatorias privadas, así como escuelas de formación profesional, de humanidades, y también muchos seminarios (y habrá más todavía después del Nuevo Contrato (*N. del T.*: extenso programa de reformas llevado a cabo por el presidente Roosevelt en 1933), sólo hay tres universidades importantes en la ciudad. En términos generales se puede decir que la universidad separa razas y sexos, y es que la educación mixta todavía no ha llegado al sur en los años veinte.

La Universidad de Loyola (6363 de la avenida St. Charles)



Catedrático Francis Whitwell

Whitwell fue uno de los primeros académicos contratados por el Departamento de Investigación de América Central de Tulane, y pronto se ha convertido en una de las joyas más brillantes de su corona. Whitwell, natural de Massachusetts, obtuvo su doctorado en Arqueología por la Universidad de Miskatonic, especializándose en las culturas maya y azteca. Actualmente su trabajo consiste en probar su teoría de que los indios del sur de Luisiana recibieron una gran influencia de los mesoamericanos; como consecuencia de eso, Whitwell es ahora todo un experto en los túmulos que se reparten por la zona circundante de marismas (ver página 41). Serio e inflexible en su búsqueda de la verdad histórica, el profesor es conocido por haber hecho llorar a los estudiantes de licenciatura durante los exámenes de tesis, en los cuales ataca ferozmente toda hipótesis que no esté bien elaborada, y lo hace con precisión quirúrgica. No obstante, los investigadores harían bien buscando su lado bueno: Whitwell puede llevarles a zonas de acceso restringido dentro de las propiedades arqueológicas de Tulane, o conseguirles una autorización para acompañar a alguna de las expediciones universitarias de excavación.

Catedrático FRANCIS P. WHITWELL

Científico resuelto, 51 años

FUE 12 CON 15 TAM 16

INT 17 POD 10 DES 11

APA 8 EDU 22 COR 50

PV 14

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Antropología 61%, Arqueología 86%, Arte (mesoamericano) 90%, Astronomía 33%, Chicaso (*N. del T.: tribu indígena de norteamérica*) 25%, Crédito 59%, Español 63%, Geología 42%, Historia 70%, Inglés 95%, Quechua (*N. del T.: pueblo amerindio de la cordillera andina*) 40%, Química 41%



Universidad de Tulane

nante colección de fósiles, y una comparativa de las vértebras de varias especies. Los investigadores seguramente se sentirán intrigados al contemplar los restos extraídos de los túmulos funerarios indios (ver página 46), como por ejemplo huesos y fragmentos de cerámica. En años posteriores el museo llegará a contar también con un par de momias egipcias.

- El Nuevo Pabellón Científico se terminó en 1923 y alberga el Departamento de Biología, la Escuela de Periodismo, la Facultad de Derecho (con su biblioteca), y el novísimo Departamento de Investigación de Centroamérica, dedicado al estudio del Caribe, México, y América Central. Fue fundado en 1924, cuando un donante anónimo compró una valiosa colección de libros y manuscritos sobre Centroamérica, entregándolos luego a la universidad, junto con dinero para contratar profesores. El departamento ya se ha convertido en uno de los más respetados en su campo. Su biblioteca es una mina de oro para los investigadores, y contiene varios manuscritos mayas del siglo dieciséis, así como textos escritos por y sobre los conquistadores. El personal del centro, sabio y ambicioso, utiliza la donación anónima para embarcarse en costosas expediciones arqueológicas. Si los investigadores cuentan con las credenciales necesarias pueden permitirles unirse a alguna excavación universitaria en las ruinas centroamericanas.
- El Pabellón Richardson Memorial alberga la Escuela de Medicina, su Museo de Anatomía Microscópica (se requiere cita previa para entrar) y el Museo de Anatomía (abierto durante la semana de 8:30 a 5). El primero es conocido por su exhibición de defectos de nacimiento embrionarios, y el último por sus expo-

fue fundada en 1911 por los jesuitas y cuenta con unos tres mil estudiantes. El campus está decorado con sencillos motivos religiosos, y hay estatuas de santos repartidas por todo el lugar. El centro es conocido por su escuela de odontología y por el observatorio sismológico, el cual se utiliza en combinación con otros edificios similares situados en distintas universidades jesuitas repartidas por todo el mundo para vigilar los terremotos. El Pabellón Marquette alberga la biblioteca de Loyola, famosa por sus manuscritos irlandeses y por una completa colección de registros jesuitas.

La Universidad de Tulane en Luisiana (6400 de la avenida St. Charles, enfrente del Parque Audubon), es la universidad más grande de Nueva Orleans y una de las escuelas más respetadas del sur. Los estudiantes suelen ser ricos, pero formales en sus estudios; son todos varones, aunque la escuela hermana de Tulane, la H. Sophie Newcomb Memorial (1229 de la calle Broadway) tiene acceso total a sus instalaciones. Los estudiantes de Tulane y de Newcomb piensan que van a la misma escuela. El campus consta de unos diez edificios y un estadio de fútbol.

- La biblioteca F. W. Tilton Memorial tiene más de 100.000 volúmenes, lo que la convierte en la más grande de la ciudad. Su posesión más preciada es una colección de manuscritos isabelinos y del siglo dieciocho.
- El Pabellón Gibson, el edificio más antiguo del campus, alberga las oficinas administrativas, la Facultad de Ciencias y Humanidades, la sala de conferencias principal, y el Museo de Historia Natural de Tulane (abierto los martes de 2 a 5, permitiéndose la entrada de investigadores a otras horas). El museo cuenta con una gran variedad de animales disecados y montados, una impresio-

Escuela de Newcomb



siciones de disecciones anatómicas. Las preguntas sobre heridas o deformaciones extrañas deben dirigirse a los conservadores de ambos museos.

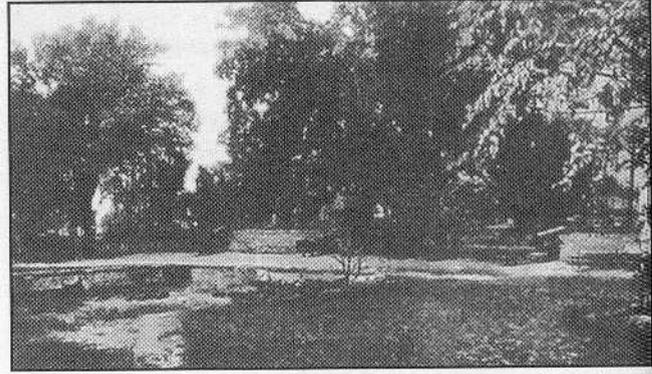
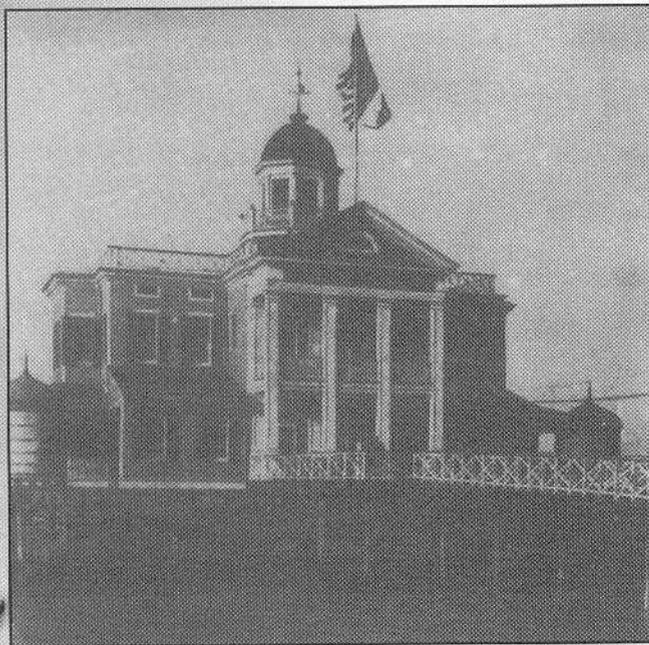
La Universidad Xavier (situada en el cruce de la calle Magazine con la avenida Jefferson) fue fundada por las Hermanas del Santísimo Sacramento en 1915 como escuela preparatoria negra, y se amplió a universidad en 1925. Se trata de una escuela bastante pequeña (el campus sólo cuenta con dos edificios) pero muy conocida por sus facultades de Farmacia y Asistencia Social, siendo sus respectivas bibliotecas las mejores de la ciudad.

Lago Pontchartrain

Se trata de uno de los lagos más grandes de Estados Unidos: mide unos 66 kilómetros de largo y 40 de ancho. En 1699 el explorador francés Sieur d'Iberville encontró indios (probablemente Bayougoula y Houma) viviendo en sus orillas, y ellos le mostraron cómo transportaban sus canoas desde el lago hasta el río Misisipí, situado al sur. A pesar del ominoso nombre con el que los indios habían bautizado aquella zona ("Pasaje de los Perdidos"), d'Iberville pensó que el lugar sería un emplazamiento excelente para un asentamiento francés, idea que su hermano, el Sieur de Bienville, pondría en práctica casi veinte años después. Las verdaderas ventajas de la proximidad de Pontchartrain al río Misisipí no fueron del todo evidentes hasta 1921, cuando se terminó de construir el Canal Interior de Navegación Portuaria (llamado "Canal Industrial" por los nativos), que conecta el río con el lago. Hoy en día pueden verse barcos y botes de todos los tamaños tomando este "atajo" marítimo del extremo norte al extremo sur de la ciudad. El Nuevo Faro del canal se alza imponente varias millas al oeste, vigilando el lago obedientemente, atento a potenciales siniestros.

La orilla del lago Pontchartrain siempre ha sido uno de los lugares de diversión preferidos por los habitantes de Nueva Orleans. En el límite noroeste de la ciudad está el Club de Yates del Sur, con todas las florituras de la aristocracia que uno puede esperar. En la playa puede verse gente nadando, paseando en botes, pescando y tomando el sol, a cualquier hora del día. El Parque de Atracciones Fuerte Español está junto a la playa, cerca de la desembocadura del riachuelo St. John. Pagando una entrada de 10 centavos, los investigadores pueden probar suerte en la típica aglomeración de atracciones trepidantes (mu-

Club de Yates del Sur



Fuerte Español

chas de ellas no muy bien engrasadas), juegos de "habilidad" bastante sospechosos (como la galería de tiro), y los agresivos y poco higiénicos individuos disfrazados que rondan por la zona. Las atracciones más peculiares del parque son una pasarela y un teatro de variedades. Por la noche pueden escucharse los alegres gritos de la gente que monta en las atracciones desde varios kilómetros de distancia, y también pueden verse girando numerosas luces de todos los colores.

El Fuerte Español en sí, situado a tres millas de la orilla del lago, bajando por el riachuelo St. John, es ahora un decrepito montón de ruinas sin interés alguno. Tras pasar por manos francesas, españolas y americanas, fue prácticamente abandonado después de la Batalla de Nueva Orleans, y empezó a desmoronarse hasta que sólo quedaron en pie unos cuantos muros de piedra inestables. Cerca del fuerte hay un par de robles bajo los cuales yace una tumba sin identificar, la cual se dice que contiene los restos de un oficial español asesinado por un jefe indio que acabó con él al enterarse de que había enamorado a su hija. Cuenta la leyenda que el espíritu de la Pocahontas de Luisiana puede verse vagando por el fuerte durante la noche, tratando de encontrar a su amante. De todas formas lo más probable es que aquí los investigadores sólo se encuentren con unos cuantos adolescentes rebeldes que se estén emborrachando.

Es importante mencionar también que la famosa Reina Vudú Marie Laveau llevaba a cabo todas las ceremonias importantes en la orilla del lago en la que desemboca el riachuelo St. John. Durante su reinado los vudúistas llamaban al lago "Lago de St. John", y se dice que los sacrificios de animales que se hacían allí ponían la playa de color rojo. Los ciudadanos de Nueva Orleans todavía no han encontrado el "Punto de Peticiones", en el que Laveau realizaba sus rituales, para así poder colocar unas monedas en un tocón de ciprés cercano y conseguir algo de buena suerte.

Plantaciones

Si los investigadores se aventuran más allá de los límites de la ciudad y siguen el curso del Misisipí en cualquier dirección se encontrarán con lo poco que queda de lo que antiguamente fue la columna vertebral de la economía de Nueva Orleans: las extensas plantaciones de algodón y azúcar, el orgullo del sur de preguerra. Antes de la Guerra Civil estas enormes granjas eran una especie de ciudades-estado en sí mismas, y llegaban a albergar a más de 300 esclavos y un pequeño ejército de criados y sirvientes. Las más grandes tenían su propio hospital, su iglesia, e incluso tiendas, gobernado todo ello por un terrateniente que era casi como un rey. Las mansiones sureñas neoclásicas de estos patriarcas eran testimonio de que, antes de 1860, Luisiana fue el estado de la Unión con más millonarios. Las haciendas tenían nombres evocativos como Siete Robles, Felicity, Sombras-en-el-Teche, Dama del Lago, Cresta de Magnolias, y Wychwood. Sin embargo, durante la Reconstrucción, las plantaciones murieron junto con los sueños de la Confederación: aunque los investigadores pueden encontrarse con plantaciones de estilo prebélico que todavía están en pie y que funcionan, la



mayoría de las que verán serán ruinas que sobresalen en los pantanos, o que ocupan campos en desuso, abandonadas, con los pilares desmoronándose, los jardines repletos de malas hierbas, todos esos acres, tan prósperos en su tiempo, ahora divididos en parcelas para los aparceros. Estas ruinosas plantaciones, con el agua de las marismas arrastrándose poco a poco hasta sus galerías, son unos escenarios cautivadores, excelentes para jugar aventuras.

En la época anterior a la guerra, los visitantes que acudían a una plantación entraban a través de un gigantesco portal que daba a un camino muy ancho, el cual solía estar bordeado por enormes robles o sauces encorvados. Detrás de la casa se extendía un magnífico jardín floral, que contenía valiosas hierbas y verduras además de magnolias y rosas. En las esquinas meridionales del jardín estaban los anexos, unos edificios de dos pisos con forma de torre. En muchas ocasiones uno de ellos se utilizaba como garçonnière (ver página 15): las habitaciones estaban en el segundo piso, y el salón y el comedor en el primero. El otro anexo solía ser para el médico de la plantación, y en él atendía a los esclavos y criados enfermos, y también los mantenía en cuarentena si era necesario. En las esquinas septentrionales del jardín estaban las casas de los criados blancos o negros libres. El supervisor de los esclavos, también llamado capataz, solía tener una casa propia para él y su familia. Más allá del jardín estaban las sucias carreteras que rodeaban el perímetro de los campos propiamente dichos, pudiendo estos llegar a medir varios kilómetros cuadrados. A lo largo del borde de la carretera este se encontraban las cabañas de los esclavos, con sus mugrientos suelos y sus techos llenos de goteras. Había una capilla entre los edificios del terrateniente y el "pueblo" de los esclavos, en la cual podían rezar juntos el amo y sus posesiones.

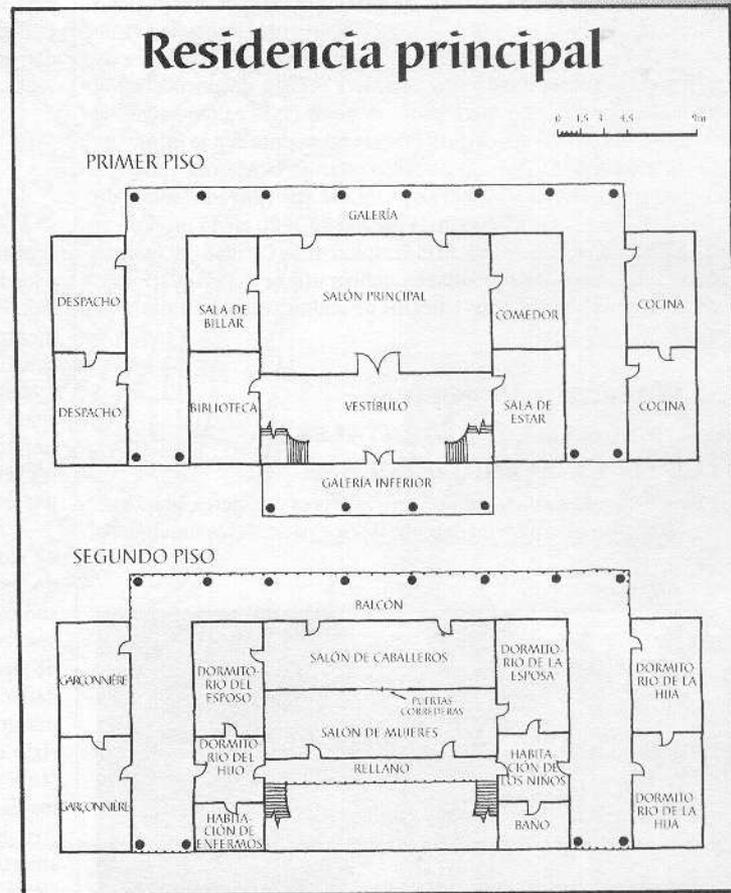
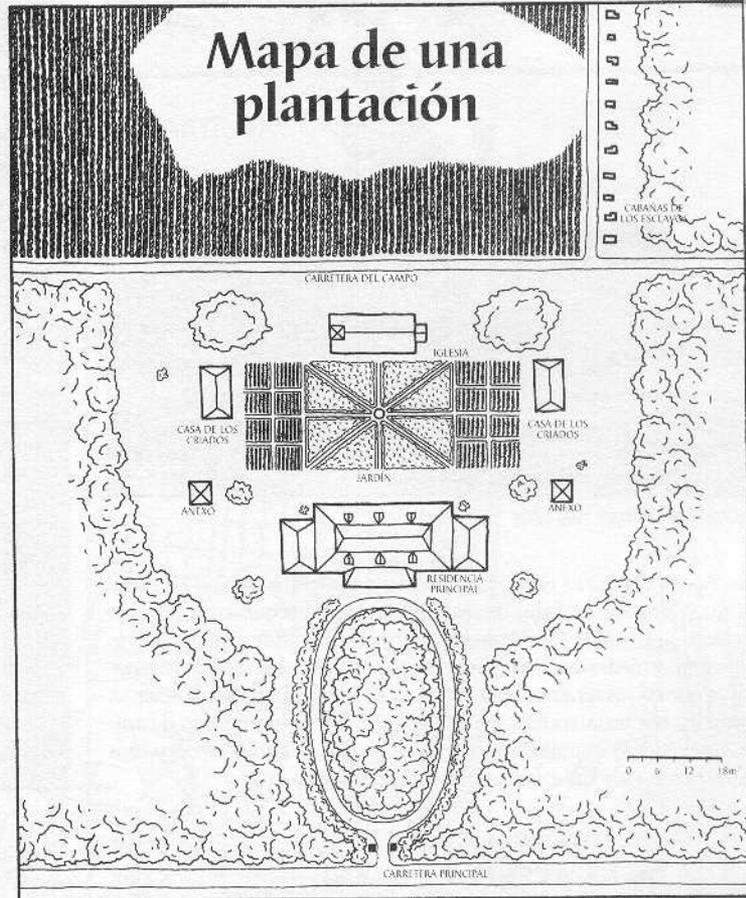
El interior de la residencia principal estaba diseñado para proporcionar al dueño y a su familia la mayor satisfacción posible en todo momento. Había varias camillas para tomar la siesta situadas estratégicamente por toda la casa. En las tardes especialmente bochornosas los criados arrastraban las camas de sus amos hasta la galería del segundo piso, para que la familia pudiese dormir al aire libre. Las habitaciones situadas en el exterior de la galería servían como garçonnière para los hijos varones más jóvenes, o también como biblioteca, despacho, o sala de billar. Los hombres y mujeres de la familia esperaban la cena en sus respectivos salones: los hombres fumaban y tomaban coñac, mientras las mujeres tocaban música. En cuanto la cena estaba lista las puertas que separaban los dos salones se abrían y se colocaba la mesa entre las dos habitaciones. Después de la cena se volvían a cerrar las puertas, regresando cada grupo a su salón. Cuando había invitados, estos pasaban junto a las enormes escaleras arqueadas del vestíbulo hasta el salón principal, con su suelo de baldosas blancas y negras.

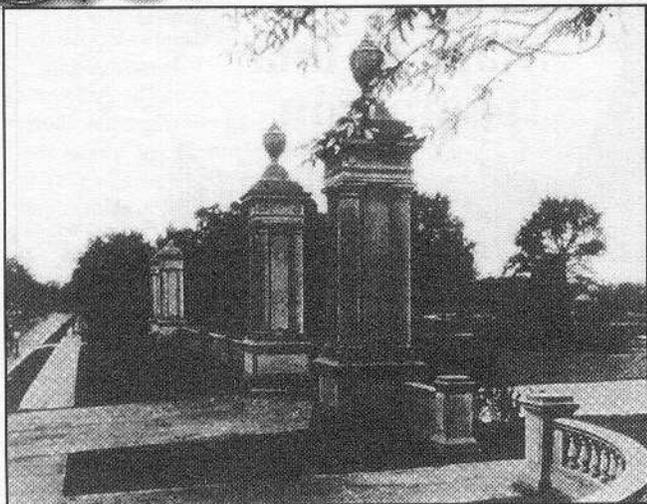
En Nueva Orleans propiamente dicha hay numerosas casas de este estilo, situadas a lo largo del riachuelo St. John (junto al Parque Municipal), conservadas desde la época en la que eran granjas, y no residencias, lo que dominaba el lugar. Estas lujosas casas son casi tan delicadas como las mansiones del Garden District, aunque, por supuesto, no cuentan con la superficie necesaria para ningún edificio adicional.

Zonas de interés

17. PARQUE AUDUBON, JUNTO A LA AVENIDA ST. CHARLES

John James Audubon (1785-1851) fue un famoso dibujante, naturalista, y ornitólogo que completó gran parte de su histó-





Entrada del Parque Audubon

rico Pájaros de América en su casa del barrio francés, y por eso el Nuevo Parque Municipal (nombre que recibió durante un pequeño periodo tras su término en 1871) fue rebautizado en su honor. Mide algo más de un kilómetro y medio de largo, y será de gran interés para los investigadores ya que en sus terrenos se hallan los Jardines Zoológicos y el Acuario. Entre las dos instalaciones se pueden encontrar aquí multitud de animales exóticos y mundanos de tierra, mar y aire. Los animales extraños confiscados a los vuduistas también suelen acabar aquí.

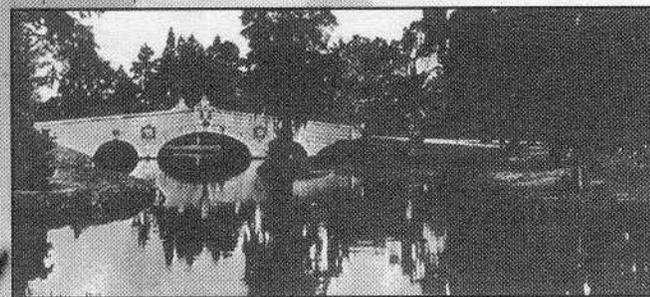
18. HOSPITAL DE LA CARIDAD, 1532 DE LA AVENIDA TULANE

Fundado en 1736 por las monjas ursulinas, el hospital ha ocupado este edificio desde 1832, con unas instalaciones capaces de atender a un máximo de 2000 pacientes. Desgraciadamente, la población de Nueva Orleans es ahora treinta veces la de 1832, y el hospital está grotescamente sobrecargado (los pacientes acaban durmiendo en el suelo porque no hay sitio para ellos). A pesar de la aglomeración el hospital está limpio, es moderno y eficiente, y cuenta con lo último en tecnología médica. La apertura del Hospital de la Merced (público, sólo para blancos) y el Hospital Baptista del Sur (privado, sólo para blancos) en los primeros años de la década de 1920 alivió un poco la presión a la que se veía sometido el Hospital de la Caridad. La escuela médica de la universidad de Tulane también utiliza sus instalaciones. Se admiten pacientes blancos y negros de ambos sexos. El horario de visitas es de 9:00 a 5:00.

19. HOSPITAL MUNICIPAL DE ENFERMEDADES MENTALES, 2700 DE LA AVENIDA TULANE

Se trata de un psiquiátrico público para hombres y mujeres, blancos o negros, con capacidad para un máximo de cien pacientes, aunque suele

Parque Municipal



Joseph D. Galvez

Uno de los residentes permanentes del Hospital Municipal es Joseph D. Galvez, un antiguo oficial de policía de Nueva Orleans. Galvez fue uno de los policías que participaron en la redada de 1907 contra los sectarios del municipio de Lafourche (ver página 45), durante la cual pudo vislumbrar al Gran Cthulhu un instante, y dicha visión destrozó su cordura. Está en una pequeña habitación llena de pósters de Arizona y otros paisajes desérticos. Debido a sus experiencias ha desarrollado una terrible fobia a la humedad y al agua, y no para de balbucear que en cuanto tenga dinero suficiente se irá a vivir a Tuscon. Los investigadores que acaben compartiendo habitación con Galvez durante su estancia en el psiquiátrico pueden obtener información que les sirva para entrar en contacto con la Orden Esotérica de Dagon (ver página 46).

JOSEPH D. GALVEZ,

Policia hidrofóbico, 43 años

FUE 17 CON 12 TAM 13

INT 9 POD 10 DES 16

APA 13 EDU 14 COR 2

PV 15

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Arma corta 50%, Curiosidades del desierto 97%, Derecho 45%, Inspeccionar el agua buscando "cosas" 98%, Mitos de Cthulhu 5%; **Idiomas:** Español 70%, Inglés 42%

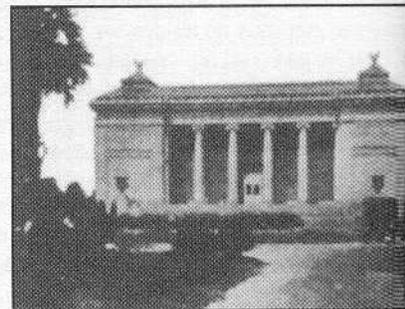


haber más del doble. El personal está bastante agobiado, y apenas tiene tiempo más que para ser simples cuidadores de los dementes (la tasa de curación del hospital ronda el 15-25%), así que será mejor para los investigadores enviar a sus compañeros al psiquiátrico estatal, en Baton Rouge, o a alguno de los numerosos centro privados (tan discretos como caros) que hay repartidos por la ciudad. El horario de visitas es de 1:00 a 3:00.

20. PARQUE MUNICIPAL, ENTRE EL RIACHUELO ST. JOHN Y LA AVENIDA ORLEÁNS

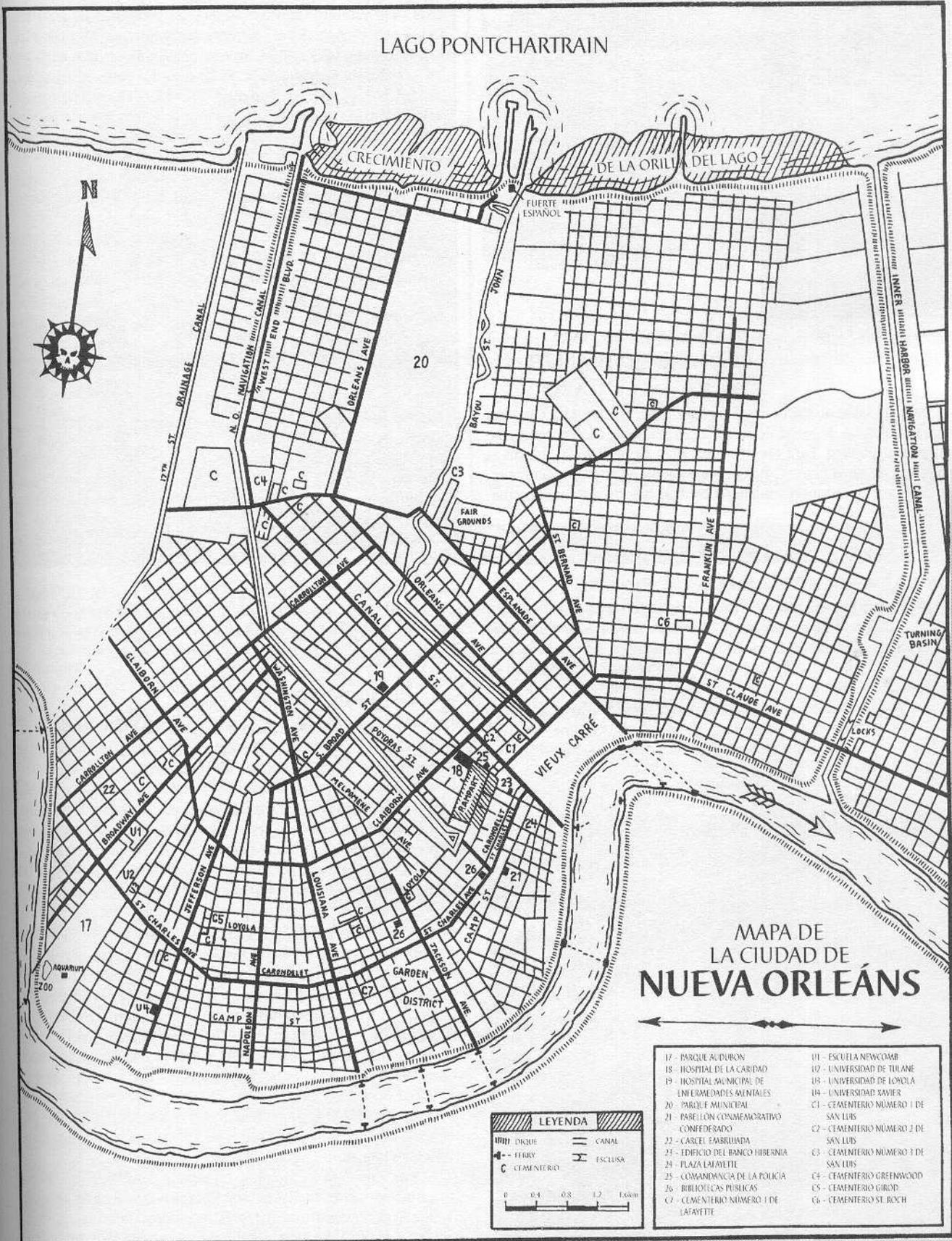
Terminado en 1850, este parque mide casi 5 kilómetros de largo y uno y medio de ancho, lo que lo convierte en el sexto más grande de América. Hay una gran cantidad de senderos que serpentean entre los inmensos robles, los exuberantes jardines, y las lagunas llenas de aves acuáticas. Durante el fin de semana llegan ciudadanos de todas clases y abarrotan el campo de béisbol, el estadio de fútbol, la piscina y el campo de golf. En la esquina del parque, cerca de la avenida Esplanade, hay una enorme estatua ecuestre del general criollo P.G.T. Beauregard, un veterano confederado del Fuerte Sumter y de muchas otras batallas de la Guerra Civil.

En el centro del parque, junto a la avenida Lelong, está el Museo de Arte Isaac Delgado, un salón griego subtropical en el que se exhibe la colección de su filántropo fundador, consistente en pinturas europeas del siglo diecinueve, cerámica griega, y objetos de bronce asiáticos. El museo está abierto de 10 a 5, y cierra los lunes.



Museo Isaac Delgado

LAGO PONTCHARTRAIN



MAPA DE LA CIUDAD DE NUEVA ORLEANS

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 17 - PARQUE AUDUBON | U1 - ESCUELA NEWCOMB |
| 18 - HOSPITAL DE LA CARIDAD | U2 - UNIVERSIDAD DE TULANE |
| 19 - HOSPITAL MUNICIPAL DE ENFERMEDADES MENTALES | U3 - UNIVERSIDAD DE LOYOLA |
| 20 - PARQUE MUNICIPAL | U4 - UNIVERSIDAD SAWYER |
| 21 - PABELLON CONMEMORATIVO CONFEDERADO | C1 - CEMENTERIO NUMERO 1 DE SAN LUIS |
| 22 - CARCEL EMBRUJADA | C2 - CEMENTERIO NUMERO 2 DE SAN LUIS |
| 23 - EDIFICIO DEL BANCO IBERNIA | C3 - CEMENTERIO NUMERO 3 DE SAN LUIS |
| 24 - PLAZA LAFFAYETTE | C4 - CEMENTERIO GREENWOOD |
| 25 - COMANDANCIA DE LA POLICIA | C5 - CEMENTERIO GIROD |
| 26 - BIBLIOTECAS PUBLICAS | C6 - CEMENTERIO NUMERO 1 DE LAFAYETTE |
| C7 - CEMENTERIO NUMERO 1 DE LAFAYETTE | |

LEYENDA

DIQUE	CANAL
FERRY	ESCUELA
CEMENTERIO	

0 0.4 0.8 1.2 1.6 KM



Estatua de Henry Clay

Cerca del museo se encuentran algunos árboles famosos. Los "Robles Duelistas" se ganaron ese nombre al convertirse en el lugar favorito de los caballeros de Nueva Orleans que decidían batirse en el campo del honor. En las ramas del "Roble Suicida" estuvieron atadas muchas de las sogas de los ciudadanos más desesperados de la ciudad.

Antes de los proyectos de obras públicas de los años 30, la zona del Parque Municipal que daba al lago era prácticamente una selva: perfecta para cosas como invocar a un Byakhee o cualquier otro ritual blasfemo.

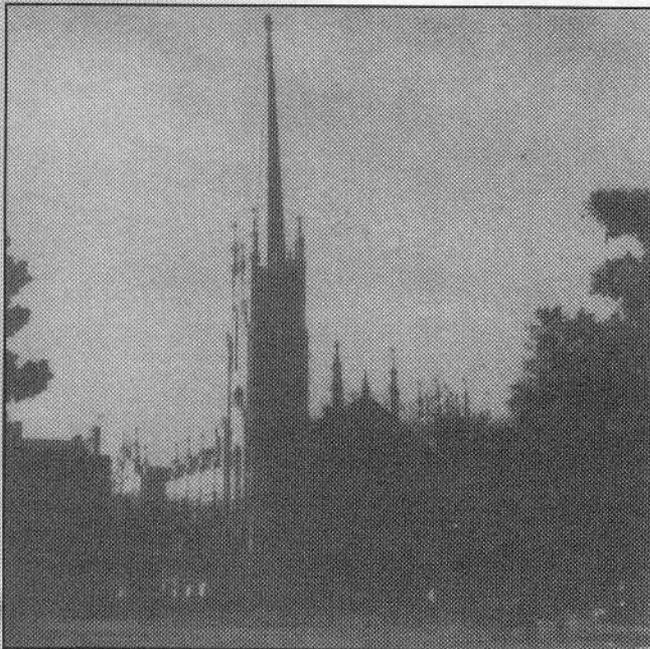
21. CENTRO CONMEMORATIVO CONFEDERADO, 929 DE LA CALLE CAMP

Se trata del salón de reuniones de la Asociación Histórica de Luisiana, y es también un depósito de artefactos y reliquias confederadas, expuestas al público. Para los investigadores tiene especial interés la colección de raros manuscritos no publicados, escritos por generales, oficiales y simpatizantes confederados. Está abierto durante la semana de 9:00 a 3:00.

22. CÁRCEL EMBRUJADA, ESQUINA DE LAS CALLES HAMPSON Y SHORT

Esta cárcel, parte del viejo barrio de Carrollton, fue construida en 1852 como parte de un complejo administrativo que incluía unos juzgados de estilo neoclásico. Está hechizada por los fantasmas de varias de las personas que fueron ejecutadas en la horca que hay en la parte trasera. Un prisionero en concreto, un asesino que fue linchado en el patio de la prisión por una multitud enfurecida, amenazó con escaparse "a través de la pared" y volver para vengarse (quizá utilizó un conjuro de Portal...). (Incluso aunque la cárcel fue

Iglesia Presbiteriana



Inspector Riordan O'Donnell

Este viejo guerrero canoso es uno de los pocos policías honestos del departamento; por eso siempre acaba llevando los casos más estrafalarios y mugrientos, los que ningún detective querría tocar en absoluto (es decir: la mayoría de los casos relacionados con los investigadores). Aunque el irritable O'Donnell siempre se está quejando y nunca se alegra de ver a los personajes jugadores (además no tiene ningún problema en dejarlo claro), reconoce que están luchando con mucho empeño. Nunca se creará esas historias sobre seres extraños que vienen de más allá de las estrellas, pero sabe reconocer cuando la situación le supera. Puede llamar a los investigadores "extraoficialmente" para que le ayuden en algún caso que le suene a sobrenatural. O'Donnell aprendió hace tiempo a no depender de la recargada y corrupta burocracia policial, y por eso necesita toda la ayuda posible.

Inspector RIORDAN O'DONNELL,

Detective hastiado, 58 años

FUE 14 CON 12 TAM 12

INT 12 POD 11 DES 16

APA 7 EDU 17 COR 55

PV 13

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Revólver 357 94%, daño 1d8+1d4

Cabezazo 37%, daño 1d4+1d4

Habilidades: Charlatanería 40%, Derecho 60%, Descubrir 67%, Inglés 85%, Persuasión 70%, Psicología 76%, Regatear 89%



demolida en 1937, la gente sigue afirmando que en este lugar se pueden oír las pesadas puertas de madera que dan a la horca abriéndose de golpe, o el nauseabundo sonido de un ser humano al que se le estrangula lentamente hasta la muerte).

23. EDIFICIO DEL BANCO HIBERNIA, 812 DE LA CALLE GRAVIER

Pagándole diez centavos al ascensorista los investigadores podrán subir hasta la cima del edificio más alto de Nueva Orleans, que tiene 23 pisos. En los días despejados se puede ver a una distancia de 16 kilómetros en cualquier dirección desde la terraza de observación. Para los que deseen emociones más fuertes hay un foco colocado en el extremo de un capitel, sobre la terraza. Si alguien consigue apagar el foco, este lugar se convertirá en el emplazamiento perfecto para lanzar el hechizo de Convocar a un Horrendo cazador.

24. PLAZA LAFAYETTE

El centro cívico de Nueva Orleans está dominado por dos estatuas: una del "Gran Compromisario", Henry Clay, y otra John McDonogh, un empresario local. McDonogh murió en 1850 siendo un miserable, despreciado por todo el mundo, pero donó la mayor parte de su inmensa fortuna al sistema escolar de Nueva Orleans, poniendo una extraña condición: que los niños que fuesen a las escuelas públicas colocasen flores en su tumba una vez al año, como muestra de gratitud. Cada primer viernes de mayo, los chavales salen en tropel hasta la estatua (los blancos por la mañana y los negros por la tarde) para decorarla con coronas y ramilletes de flores. En 1926 se añade una estatua de Benjamin Franklin a la plaza.

El ayuntamiento da a la plaza en su lado oeste. El edificio es alto, de tres pisos, y de estilo neoclásico. Alberga el despacho del alcalde, la Cámara del Concejo Municipal, y todos los departamentos importantes (Salud Pública, Seguridad Pública, etc.).

La Oficina de Correos da a la plaza en el lado este. Además de ser la oficina más grande de Nueva Orleans, este edificio neorrenacentista

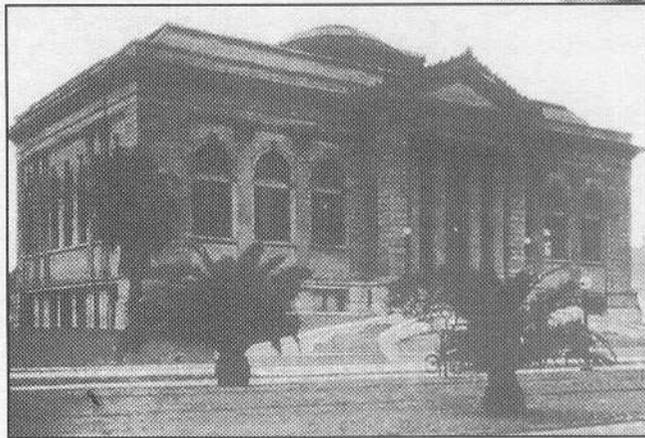
(decorado con cuatro musas que representan la historia, las artes, la industria y el comercio) alberga también los tribunales federales, el Departamento de Justicia, el Servicio Secreto, la Agencia de Narcóticos, y la oficina de los U. S. Marshal.

Hay más edificios federales en la cara sur de la plaza. Contienen las oficinas de reclutamiento de las fuerzas armadas y todas las agencias nacionales que no están en la Oficina principal.

En el lado norte, hasta su demolición en los años 30, había una iglesia presbiteriana. Fue diseñada por Henry Howard y ocupaba el lugar de una iglesia neoclásica anterior, la cual sufrió un incendio.

25. COMANDANCIA DE LA POLICÍA DE NUEVA ORLEÁNS, AVENIDA TULANE Y CALLE SARATOGA

El viejo y ruinoso edificio de los hombres de azul situado junto a la Plaza Congo fue destruido en 1919, y por eso la comisaría se ha trasladado temporalmente aquí (al Antiguo Palacio de Justicia, que también se está desmoronando), a la espera de que se construya un nuevo edificio en la calle North Broad (el cual estará listo en 1931). La zona que rodea la comisaría es un barrio bastante pobre y sórdido, por eso la descuidada construcción no da la sensación de seguridad que debería. Aunque parezca increíble, un sótano en desuso que hay bajo la comandancia se ha convertido en el hogar de toda una colonia de mendigos, los cuales se apropian de la calefacción y de la electricidad del edificio para uso propio. En ocasiones la policía baja hasta el sótano para ahuyentar a los vagabundos, pero siempre vuelven. Los perio-



Biblioteca Pública (delegación blanca)

distas, en tono sarcástico, le han puesto al sótano el nombre de "Hotel de la Bastilla". Los astutos indigentes conocen numerosas entradas secretas a distintas partes de la comisaría, y podrían ser una fuente de recursos muy valiosa para los investigadores.

El edificio también alberga el Tribunal de Justicia del municipio de Nueva Orleáns, el despacho del juez de instrucción, y la cárcel municipal. La cárcel tiene espacio para un máximo de 800 prisioneros (cuatro por celda) y para ser una cárcel, la comida es sorprendentemente buena. Cuando el depósito de cadáveres se ve desbordado se

El Ku Klux Klan

Este grupo racista, xenófobo, antisemita y anti-católico alcanzó la cima de su poder en 1925, con más de cinco millones de miembros repartidos por todo el país. En muchos estados el Klan actúa prácticamente como un partido político legal, promocionando y apoyando a los políticos conservadores que simpatizan con sus ideas de "americanismo cien por cien" y "feminidad inmaculada". En los demás sitios el KKK imita a su antecesor de la Reconstrucción, quemando cruces y recorriendo las zonas rurales vestidos con sábanas y capuchas, imponiendo su voluntad mediante la violencia.

En Luisiana el Klan tiene esta última forma, y controla prácticamente todos los niveles de los gobiernos locales y estatales. El gobernador John M. Parker denunció en 1922 que le habían pinchado el teléfono y que algunos funcionarios públicos leales al Klan leían su correspondencia. Los diputados estatales, los sheriffs, y los policías son miembros activos del Klan e ignoran los actos que se cometen en base a la versión nocturna de "justicia" callejera del grupo: golpean a las mujeres sexualmente transgresoras (como las que se sientan en un coche junto a un hombre que no es su acompañante), incendian las oficinas de los periódicos liberales; y a los que denuncian al Klan los destrozan bajo las ruedas de un carro y luego los decapitan. Quizá el ejemplo más flagrante de abusos del Klan sea la "compra" de prisioneros negros en las cárceles o en los campos de trabajos forzados. Tras comprarlos los convierten en esclavos a la fuerza, haciéndoles trabajar en sus granjas y plantaciones, y matándolos en cuanto dejan de ser útiles (los seguidores de los Mitos que tengan conexiones con el Klan podrían explotar este método de esclavitud como fuente oculta de sacrificios humanos).

De hecho, la única zona de Luisiana libre de la intromisión del KKK es la ciudad de Nueva Orleáns, de mayoría católica. Aquí los miembros del Klan son unos 3000, quedando así el grupo en un segundo plano (en cambio en la ciudad de Akron, en Ohio, el Klan tiene unos 10.000 miembros en activo). Las sábanas y las capuchas sólo aparecen en el Mardi Gras y en las reuniones formales que se celebran en el Salón Gruta Shalimar, alquilado para la ocasión, situado en la calle Dauphine. El ciudadano medio es abiertamente hostil hacia el Klan, pero aun así los investigadores pueden vérselas con ellos si llega al KKK algún tipo de información acerca de un puñado de estudiosos yanquis que confraternizan abiertamente con vudúistas negros. Un agente de la ley que sea miembro del Klan podría fácilmente ponerles las cosas difíciles a los PJ, sin utilizar la violencia, "trasapelando" documentos importantes, manteniéndoles alejados de las escenas de los crímenes, etc. Además, si los investigadores se aventuran más allá de los límites de la ciudad serán presa fácil para el Klan, que podrá emboscarles en alguna carretera solitaria de las marismas.

Sin embargo, el KKK también tiene sus puntos débiles. En 1923 el FBI comienza a infiltrarse en el Klan de Luisiana; los agentes encubiertos tendrán que decidir muchas veces entre avisar a los investigadores acerca de algún peligro potencial o conservar su tapadera. Además, la campaña electoral de 1923-1924 en Luisiana dividió al Klan en dos facciones enfrentadas: los que apoyaban la propuesta fallida de Huey P. Long, y los que estaban con el ganador, Henry F. Fuqua. Los investigadores que sean conscientes de este cisma pueden utilizarlo en beneficio propio haciendo que las dos partes luchen entre ellas.

Típico MIEMBRO DEL KLAN

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 10 POD 11
DES 12 APA 11 EDU 9 COR 55 PV 13

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Conducir coche 45%, Escopeta 55%, Quemar cruces 50%

Huey P. Long (1893-1935)

A mediados de la década de 1920 los investigadores se encontrarán con el pintoresco Huey Long mientras hace campaña para gobernador de Luisiana. Long reúne a grandes multitudes con su discurso apasionado, en el que acusa al corrupto gobierno estatal de desatender al hombre trabajador. Huey es un delegado estatal de servicios públicos, está orgulloso de su condición de "patán de pueblo" (nació en la montañosa zona rural del norte), y jura que, si resulta elegido, "repartirá la riqueza" entre los pobres en forma de mejores carreteras, puentes y escuelas. Aunque Long cuenta con un ferviente apoyo por parte de los cajunes y de los granjeros rurales, los ciudadanos cosmopolitas de Nueva Orleáns desconfían de él y piensan que se trata de un demagogo con dos caras, o peor aún, de un comunista.

Sin embargo, en 1928 consigue el cargo al que aspiraba y pronto se convierte en el gobernador más poderoso de la historia de América. Sus admiradores le llaman "El Pez Rey", mientras que la oposición le acusa de ser el "Dictador de Luisiana". Long lleva a cabo casi todas las promesas que había hecho durante la campaña electoral (los proyectos de construcción del nuevo gobierno se extienden por toda Nueva Orleáns), pero dirige el estado con mano de hierro, aplastando a todos los que se oponen a sus políticas por medio del escándalo público, la presión política, o cosas peores. Acepta sobornos, hace tratos con la mafia, y no se lo piensa dos veces antes de utilizar cualquier artimaña sucia para conseguir lo que quiere. Los investigadores verán que él cree sinceramente que todo el mal que comete es por el bien de sus ciudadanos; pero en la práctica se pasa casi todo el tiempo amarrando todo el poder que le es posible. En 1932 Long resulta elegido para el senado de los E.U.A. y aspira a la presidencia. Finalmente la bala de un asesino termina de golpe con todas sus ambiciones en 1935. Su verdugo es el yerno de un juez cuya carrera había sido arruinada por Long en su engañosa búsqueda del bien para "El Pueblo".

(Nota: aunque sólo sea un candidato, Long rara vez va a ninguna parte sin varios guardaespaldas amenazadores y bien armados).

HUEY P. LONG, "El Pez Rey", 34 años

FUE 10 CON 14 TAM 14 INT 11 POD 13
DES 14 APA 11 EDU 17 COR 65 PV 12

Bonificación al daño: Ninguna

Habilidades: Buscar libros 31%, Charlatanería 84%, Contabilidad 55%, Crédito 84%, Derecho 61%, Fusil 45%, Hablar en público 87%, Inglés 85%, Persuasión 67%, Política 96%, Psicología 65%, Regatear 78%



utilizan las instalaciones del Hospital de la Caridad (ver más arriba). El departamento de policía de Nueva Orleáns tiene además unas cuantas circunscripciones repartidas por toda la ciudad.

26. BIBLIOTECA PÚBLICA DE NUEVA ORLEÁNS, 1031 DE LA CALLE ST. CHARLES

La biblioteca está construida imitando un templo romano dedicado a Marte, el dios de la guerra, y sus principales atracciones son la valiosa colección de registros de la Guerra Civil y su impresionante departamento de publicaciones periódicas. Una majestuosa estatua de mármol de Benjamin Franklin vigila la sala de lectura. Está abierta de 9 de la mañana a 9 de la noche, de lunes a sábado, y de 9 a 1 los domingos. Sólo se permite la entrada a blancos. Esta delegación de

la biblioteca se cerrará en 1960 y se trasladará a un nuevo edificio en la avenida Loyola.

La delegación negra de la biblioteca está en las calles Dryades y Philip. Es mucho más pequeña que la delegación principal, y se distingue por la sensacional colección de historias orales de la comunidad negra de Nueva Orleáns. El horario es el mismo que en la delegación blanca.

Enfrente de la Biblioteca Pública, en el 601 de la avenida Howard, está la Biblioteca Howard, una biblioteca pública de referencia que no permite sacar los libros fuera. Tiene la mejor colección de material de la antigua Luisiana y de la Guerra Civil. En 1930 Tulane adquirirá esta biblioteca y agrupará sus colecciones en la Biblioteca F. W. Tilton Memorial (ahora se llama Biblioteca Howard-Tilton). En la década de 1990 el edificio pasa a ser propiedad de la Universidad de la Fundación Nueva Orleáns.



ZONA DE MARISMAS

Se apearon cuando la carretera se hizo intransitable, y chapotearon en silencio durante kilómetros a través de aquel horrible bosque de cipreses al que nunca llegaba la luz del sol. Grotescas raíces y maléficas sogas colgantes de musgo de agua les rodeaban, y de vez en cuando un montón de piedras húmedas y malsanas o los fragmentos de un muro desmoronado, marcados con señales de sus mórbidos moradores, hacían más depresiva aún aquella atmósfera que los deformes árboles y las colonias de hongos contribuían a crear.

-H.P. Lovecraft, *La Llamada de Cthulhu*

Las marismas de Luisiana, también llamadas "Aguas Muertas", "Aguas Dormidas" o "Tierra Líquida", se crean a partir de las aguas que escapan del cauce del poderoso Misisipi en su largo viaje hacia el sur. El agua trata de llegar al Golfo de México por una ruta más corta que el propio curso del río, pero se pierde por el camino. Atrapada en el delta del Misisipi, el agua del río se estanca, permitiendo que crezcan junglas y pantanos a su alrededor. Los indios Choctó llamaron a esta zona *bayuk* (riachuelos), y por eso en Luisiana la palabra marisma (*N. del T.: en inglés "bayou"*) se usa principalmente para referirse a las pantanosas vías fluviales que forman una zona triangular en la parte más meridional del estado.

Además de ser una maravilla de la naturaleza, la zona de marismas forma parte integral de la vida pública y cultural de Luisiana. En estos terrenos vacíos y despejados proliferan las plataformas petrolíferas, las plantaciones de caña de azúcar, y en las llanuras occidentales también las granjas de ganado vacuno. Gracias al aislamiento de las junglas pantanosas, la inigualable cultura de los cajunes, descendientes de los canadienses de habla francesa, ha podido florecer sin verse sometida a la influencia de la modernidad americana predominante. Aquí residen todavía indios que llevan siglos viviendo en los pantanos: el asentamiento más grande de los indios Houma, por ejemplo, está en el riachuelo Pointe au Chien, en el municipio de Terrebone; los indios Choctó viven junto al Lacomb, en el municipio de St. Tammany, en la orilla norte del lago Pontchartrain. Los llamados "Pantanos de Luisiana", que ocupan la Cuenca del Atchafalaya, tienen una extensión de casi 240 kilómetros, y limitan al este con el riachuelo Laforge y al oeste con el Teche. El Atchafalaya contiene algunos de los pantanos más inexplorados de la zona de marismas, por eso durante la Guerra Civil este fue uno de los escondites preferidos de los insumisos confederados.

Los investigadores sólo tendrán que conducir durante aproximadamente una hora fuera de Nueva Orleans para encontrarse con estas tierras pantanosas, tan preciosas como mortíferas. No tardarán mucho en verse obligados a abandonar sus modernos vehículos, y tendrán que recurrir a medios de transporte mucho más primitivos para explorar estos terrenos tan líquidos. Aunque se hallen relativamente cerca de una de las ciudades más grandes de Estados Unidos, los PJ tendrán la sensación de estar penetrando en un verdadero agujero en el tiempo, dando un salto hacia atrás hasta alguna época prehistórica tropical.

Viajar por los pantanos

La única forma de moverse por las marismas es en barca. Se pueden alquilar canoas en los pueblos de los pantanos por cincuenta centavos al día, y botes de remos con pequeños motores fueraborda por un dólar. Los cajunes prefieren usar piraguas: canoas estrechas y lisas hechas con troncos huecos de ciprés, un truco que los acadios aprendieron de los indios. Las piraguas son famosas por su capacidad para moverse fácilmente a través de las aguas más superficiales. Cada una puede transportar un máximo de tres personas, y los investigadores no deberían encontrar ninguna dificultad para hacerse con una al precio de un cuar-

to de dólar por día. Las piraguas son especialmente sensibles a los movimientos bruscos: si un PJ lleva a cabo alguna acción que no sea una de las tareas más simples (subir a bordo, etc.) entonces tendrá que superar una tirada de DES x5 para evitar que vuelque la embarcación.

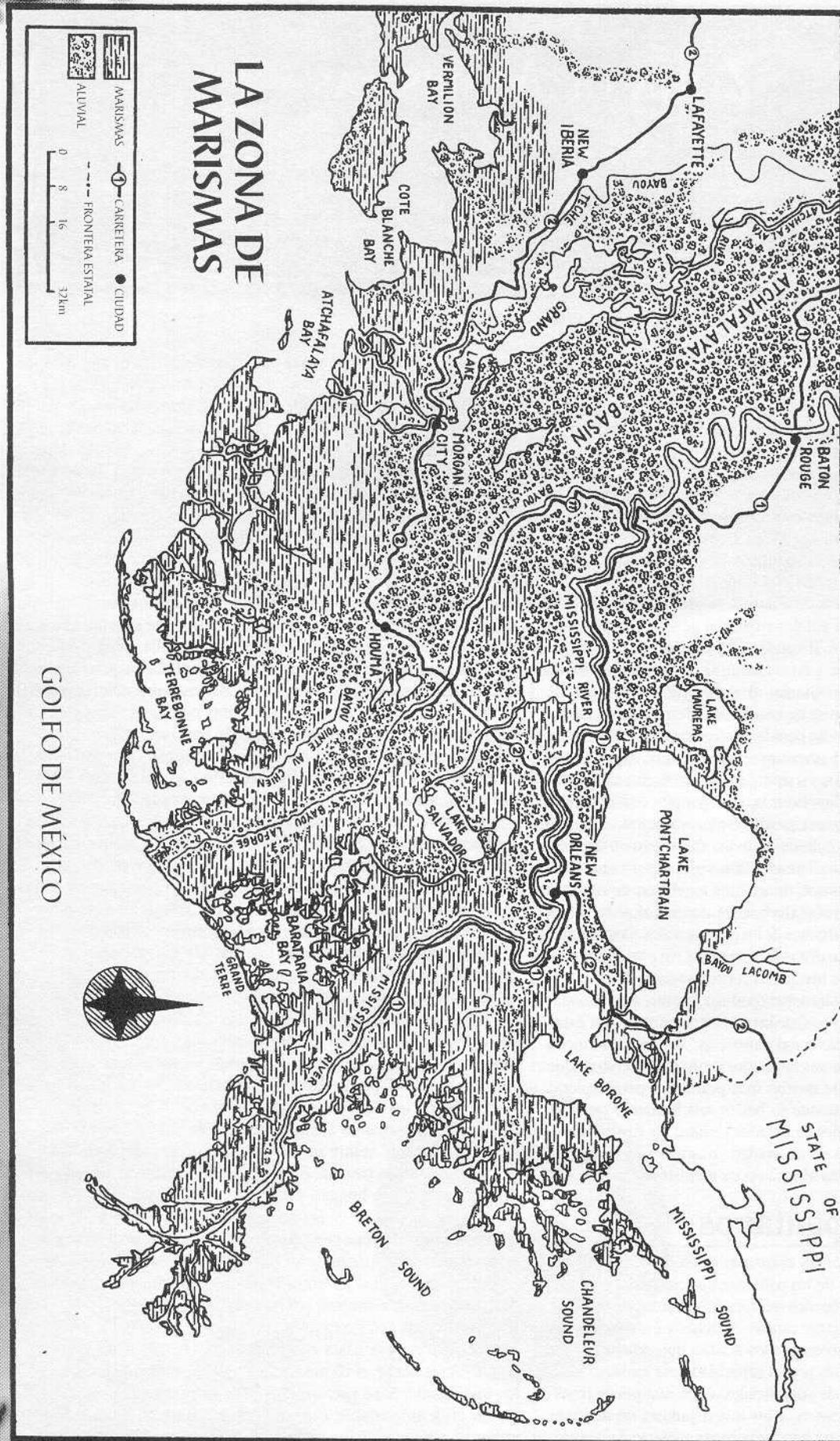
El tiempo parece detenerse a medida que los investigadores se desplazan lentamente a través de la primitiva quietud de los pantanos. Una difusa neblina se posa sobre las serenas e inmóviles aguas, en las que sólo se producen esporádicamente algunos remolinos y pequeñas corrientes. El misterioso silencio que reina en el ambiente resulta ensordecedor, increíblemente elocuente, como si la jungla estuviese esperando el momento oportuno para entrar en actividad. Los investigadores deben ser cautos, ya que los distintos tramos del pantano se parecen mucho unos a otros. Tendrán que superar continuamente tiradas de Orientarse (a veces con penalización) para evitar perderse sin remedio. Sería aconsejable contratar a un guía cajún para que les acompañase (uno bueno cobra de uno a dos dólares por día), ya que los PJ pueden estar dando vueltas por las marismas durante horas sin ver ni el más mínimo rastro de civilización.

Lo que no falta es belleza natural ante la que maravillarse. Las orillas están repletas de cipreses y robles, con sus ramas congeladas en retorcidas y atormentadas posiciones, envueltas con enredaderas salvajes y espesas masas de musgo de agua. Cada cierto tiempo hay que apartar unas gigantescas hojas de palma con forma de abanico para que las barcas puedan pasar por debajo. En las charcas poco profundas sobresalen las cañas de bambú y las margaritas rudbequias. Las droseras y las plantas carnívoras esperan a los insectos incautos. Los lirios de los estanques y los jacintos de agua florecen mientras se balancean en la superficie.

En las marismas meridionales también hay gran abundancia de vida animal. El agua está llena de cangrejos de río, ranas toro, culebras de agua, camarones, salamandras, tortugas, ostras, y percas de boca grande. Por el aire pasan pájaros carpinteros, ardillas voladoras, garcetas, gorriones, búhos, palomas huijotas, y pelicanos. Los cazadores cajunes siempre están alerta en busca de nutrias, visones, ratas almizcleras, zarigüeyas, lutrias, pavos silvestres, mapaches, y ciervos de cola blanca.

Encontrar un lugar donde acampar por la noche es difícil, porque la tierra en las marismas aparece en forma de "islotos" llanos y húmedos de no más de veinte metros cuadrados de superficie. Antes de instalar las tiendas hay que limpiar el islote, quitando los troncos en descomposición, los hongos, y los nidos de hormigas rojas. Las lentejas de agua, las plantas de floración más pequeñas del mundo, cubren tramos enteros de agua con un color verde similar al de la tierra; los investigadores inexpertos (o los que son descuidados y se ven perseguidos por monstruos y sectarios) tendrán que superar una tirada de Idea (o de Historia natural) para no confundir la milimétrica capa de lentejas de agua con tierra firme. Si fallan atravesarán el "suelo" y se hundirán en el agua hasta una profundidad de $1d3 + 0,6$ metros.

Al caer la noche, el silencio de la jungla seguramente provocará que los investigadores se vuelvan más paranoicos que de costumbre. La maleza cruje amenazante; el croar de las ranas toro y el zumbido de los grillos se detiene y vuelve a empezar sin razón aparente. A veces unos



agudos gritos de mujer rompen el silencio; los investigadores que se lanzan al rescate no encontrarán nada, ya que habrán sido engañados por el grito de un visón, muy parecido al sonido de una voz humana.

Por la noche es cuando salen los peores animales. Las serpientes venenosas (como las llamadas mocasines de agua, las cabezas de cobre, y las serpientes de coral) acechan justo por debajo de la superficie del agua, y también entre la maleza. Estas serpientes tienen un Movimiento de 6, una DES de 3d6+3, y 1d6+1 PV; su veneno tiene una potencia de 10-12. Aunque no abundan mucho en los años 20, de vez en cuando también se ven por las marismas algunos lobos, lince, pumas y osos negros (las características de estos animales aparecen en el libro de reglas de **La Llamada de Cthulhu**; las del puma son como las de un león de montaña). Los caimanes no suelen atacar a los humanos, pero sí pueden entrar en los campamentos en busca de comida (utiliza las características del cocodrilo que aparecen en **La Llamada de Cthulhu**, pero reduce FUE y TAM en 1d6 cada una, para reflejar el hecho de que los caimanes son más pequeños). Las tortugas *snaps* son poco comunes, pero si alguien encuentra una verá que se trata de un animal agresivo (FUE 3d6+1, Movimiento 4 en el agua, 3d6 PV; Mordisco al 50%, 1d10 de daño, y no suelta hasta que la maten; el caparazón le da una armadura de 6 puntos). Con un mordisco pueden arrancarle la mano a una persona fácilmente.

Los investigadores deben tener en cuenta que, en los pantanos, cualquier cosa que pueda



puđirse lo har. Y lo har muy rpido. Los cadveres quedan reducidos a poco ms que huesos en slo un mes. La comida que no est protegida se estropea en un da. Tras cuarenta y ocho horas en las marismas incluso la ropa de los PJ empezar a enmohecerse.

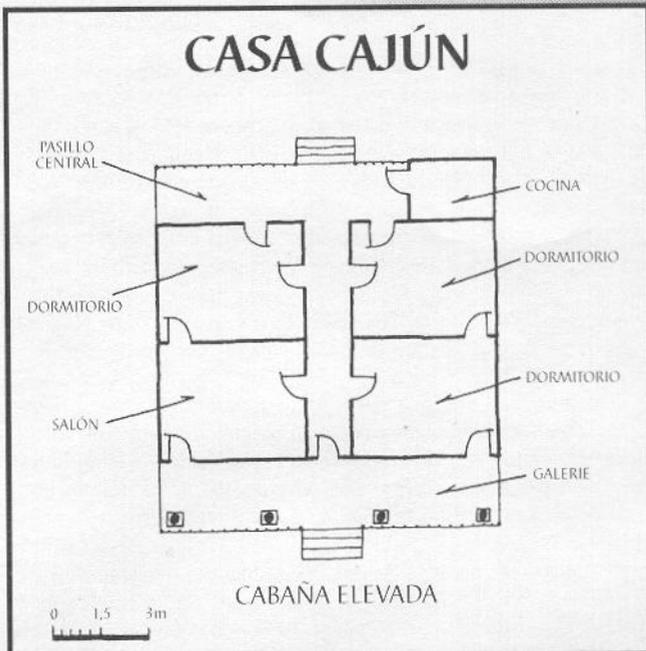
Cajunes

En 1755 el gobernador ingls de Nueva Escocia expuls a unos 6000 colonos franceses con el pretexto de que seguramente acabaran traicionando a la corona britnica. Tras pasar de un puerto colonial a otro, el gobierno francs se apiad de ellos y les permiti establecerse en las marismas del sur de Luisiana. Los recin llegados canadienses se adaptaron rpidamente a la vida en los pantanos, cruzndose fuertemente con esclavos e indios escapados, y acabaron creando su propia cultura y su propio idioma. Este pueblo empez a ser conocido como "los cajunes", una corrupcin de Acadia, la regin de Nueva Escocia de la que fueron desterrados.

Hay muchos cajunes que trabajan en las plantaciones de azcar y en los yacimientos petrolferos que salpican el sur de Luisiana, y que viven en ciudades cajunes (Lafayette, Nueva Iberia, y la ciudad de Morgan estn entre las ms grandes), pero la mayora se ganan la vida poniendo trampas para obtener pieles, pescando, y cultivando ostras, viviendo casi totalmente aislados de la civilizacin, en los pantanos propiamente dichos. Los investigadores que exploren las marismas pueden encontrarse fcilmente con algn poblado de menos de cincuenta habitantes que aparece de repente en medio de la jungla. Los PJ entran en un pequeo claro en el que se han reforzado las riberas con *corves*, o diques protectores. Hay unos cuantos muelles destartalados que sobresalen del dique, y en ellos se amarran las piraguas. En el bosque cercano los lugareos han talado unos cuantos acres donde cultivan entre todos un maz que se les da bastante bien. Tienen tambin unas pocas gallinas para dar variedad a su dieta, as como las hierbas que extraen del jardn comn situado en el centro del poblado.

Las tpicas viviendas cajunes se construyen utilizando madera de ciprs y una capa aislante de musgo de agua. Las cabaas suelen colocarse sobre unos zancos, con una empinada escalera interior que lleva

hasta un tico que sirve de almacn. Estas casas no cuentan con caeras interiores, si no que utilizan bombas colocadas en las cercanas, retretes exteriores y cisternas. Muy cerca de la mayora de las casas hay una pequea choza que se utiliza como despensa y telar durante el da y como *garonnire* (ver pgina 14) por la noche. La casa tiene una *galerie*, o sala de estar al aire libre, que suele dar al pantano. A menos que los investigadores lleguen al poblado cajn pasada la medianoche, lo ms probable es que se encuentren con los habitantes de la casa repantigados en la *galerie*, bebiendo, jugando al *bourr* (pquer cajn), o escuchando msica.



Bellerophon La Salle

Al pasar por la Cuenca del Atchafalaya los investigadores pueden tropezarse con la cabaña de trampas de LaSalle. Se eleva muy por encima de la orilla del riachuelo, gracias a unos altos zancos de madera. A primera vista los investigadores deberían verla como algo siniestro: los ladrillos con los que están hechas las paredes son una mezcla de barro y musgo de agua, y el techo es una banda de hojas de palma entretrejidas. Al nivel del suelo descansa una cisterna que despiden un olor nauseabundo. Los investigadores que tengan la brillante idea de subir hasta la choza se encontrarán con un pequeño problema: LaSalle ha puesto trampas para nutrias alrededor de la cabaña y también en la jungla que la bordea. Sólo se pueden ver superando una tirada de Descubrir. Los personajes jugadores que no se fijen sufrirán 1d3 puntos de daño si se ven atrapados en las mandíbulas de acero de las trampas. Estas tienen una FUE de 14, y para liberarse hay que superar una tirada de Mecánica o una tirada enfrentada en la Tabla de Resistencia.

Afortunadamente, LaSalle se pasa la mayor parte del día viajando por la jungla, inspeccionando sus trampas, así que podrá liberar a los PJ sin problemas. Lo peor es que tiene la costumbre de salir de la maleza de una forma demasiado brusca. LaSalle tiene el aspecto de un salvaje con mirada de loco, su barba es espesa y va vestido con un sucio traje de muselina, con varias armas y pieles de animales colgando del cinturón, por eso a primera vista da bastante miedo. Pero el hecho de no encontrarse con gente a menudo hace que sea excesivamente amable, y derrocha hospitalidad con los extraños. Si los PJ logran comunicarse con él descubrirán que puede ser un excelente guía, porque además se muere por llevarles hasta cualquier lugar al que sepa cómo llegar. No obstante, a LaSalle le gusta gastar bromas a los sabelotodo de "La Ville", nombre que utiliza para referirse a Nueva Orleans. Los investigadores pueden verse metidos en una falsa "caza de agachadizas", que sólo organizará para su propia diversión. Al fiel perro de caza de LaSalle, Alleman, le molestan bastante las artimañas de su amo, y lo más probable es que deje el juego en cuanto empiece a aburrirse.

BELLEREPHON LaSALLE, Trampero cajún, 38 años

FUE 12 CON 17 TAM 15
INT 11 POD 9 DES 16
APA 9 EDU 6 COR 45
PV 16

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Puñetazo 65%, daño 1d3 +1d4

Cuchillo de caza 70%, daño 1d4+2 +1d4

Fusil de cerrojo del .30-.06 85%, daño 2d6+4

Habilidades: Descubrir 88%, Discreción 92%, Escuchar 72%, Esquivar 46%, Historia natural 59%, Mecánica 25%, Nadar 69%, Ocultarse 85%, Orientarse 87%, Pilotar embarcación 90%, Primeros auxilios 33%, Regatear 48%, Saltar 35%, Seguir rastros 80%, Tregar 62%.

Idiomas: Cajún 65%, Francés 32%

ALLEMAN, Perro de caza pragmático, 7 años

FUE 11 CON 18 TAM 6
POD 6 DES 16 PV 9

Movimiento 12

Bonificación al daño: Ninguna

Armas: Mordisco 48%, daño 1d6

Habilidades: Escuchar 80%, Ocultarse 93%, Seguir rastros 95%



La mayoría de los cajunes son gente afable, amantes de la diversión, y se mostrarán extraordinariamente hospitalarios con los personajes jugadores que les visiten. Nadie conoce las marismas mejor que ellos, aunque el idioma puede ser un obstáculo para los investigadores: el cajún, aún tratándose de un dialecto del francés, suena muy distinto, y está muy influenciado por el inglés, el español, y muchos dialectos indios. La mayoría de los habitantes de los pantanos no conoce el inglés, y en las regiones más recónditas ni siquiera sirve el francés. De todas formas, se puede considerar que los investigadores que tengan un nivel de habilidad en Francés de 60 o más cuentan con un nivel base de Cajún equivalente a la mitad de su nivel en Francés (y viceversa).

Los investigadores que pasen un tiempo con los cajunes verán cosas realmente originales. Las peleas de gallos son uno de sus deportes favoritos, y se celebran en los graneros de los campesinos. Los investigadores pueden hacerse con unos cuantos dólares extra apostando por su gallo preferido. El desmote del musgo es una industria exclusiva de los acadios. Los recolectores de musgo utilizan grandes barcas impulsadas por sus ganchudas pértigas, y es frecuente verlos en las "Aguas Durmientes". Los recolectores utilizan las pértigas punzantes para recoger la *barbe espagnole* (musgo de agua, literalmente "barba española") de las altas ramas de los cipreses,

llevándolo después al pueblo cajún para someterlo al desmote mecanizado. (La pértiga puede utilizarse también como arma: trátala como un garrote grande). Cuando ya tiene suficiente musgo, el desmotador se va a pueblos más grandes para venderlo como relleno para el mobiliario y como aislante.

Los cajunes son católicos, pero también bastante supersticiosos. Las criaturas más temidas de sus leyendas son los *couchemals*, espíritus de niños que murieron antes de ser bautizados. Se trata de unas sombras translúcidas que rondan por los pantanos porque se les ha negado la entrada en el más allá, y suelen atacar a los viajeros nocturnos solitarios. Por otro lado, uno de los miembros más respetados de toda comunidad cajún es su *sage femme* (comadrona), también llamada *traiteur*. Esta "negociadora" es la cuidadora de la fe, y también una especie de maga del pueblo. Sigue unas tradiciones que vienen de las prácticas paganas de los antepasados de los acadios en Bretaña, mezcladas con algo de vudú de propina (aproximadamente el diez por ciento de los cajunes son expertos vuduistas). Todas las *sage femmes* son zurdas y sobrinas de otra *traiteur*. Utilizan sus habilidades principalmente para curar: para las mordeduras de serpiente o de hormiga roja, por ejemplo, la *traiteur* reza al equivalente católico del loa (ver página 53), y guarda uñas cortadas del paciente en un tocón de ciprés. Resulta extraño, pero estas técnicas suelen funcionar: para curar a los

PJ de alguna dolencia la traiteur debe superar una tirada de Medicina. A veces se las puede encontrar paseando por la jungla, buscando raíces de Juan el Conquistador y otras extrañas plantas con las que preparan pociones y cataplasmas medicinales.

“La Llamada de Cthulhu”

En su relato más famoso, H. P. Lovecraft cuenta cómo un inspector de policía de Nueva Orleáns, John Raymond Legrasse, fue enviado a un poblado cajún al sur de la Ciudad de la Media Luna el 1 de noviembre de 1907, con la misión de ocuparse de la actividad sectaria relacionada con los Mitos que había en la zona. Según cuenta la historia, Legrasse y sus hombres “salieron avanzada la tarde” de Nueva Orleáns y llegaron al poblado cajún al anochecer, lo que indica que viajaron durante un máximo de 2 horas. Consultando los mapas se puede deducir que probablemente Legrasse fue hasta el municipio de Lafourche, muy cerca de la Bahía Barataria. Una vez allí, los policías atravesaron a pie los pantanos hasta que llegaron a un claro, en el cual “una indescriptible horda de deformidades humanas” recitaba cánticos a Cthulhu alrededor de una hoguera y de un “enorme monolito de granito de unos dos metros y medio de alto”, que tenía una estatua del Primigenio en la parte superior. Las autoridades mataron a siete sectarios y arrestaron a cuarenta y siete. Legrasse se llevó la estatua como prueba.

De las secuelas del cuento de Lovecraft se pueden sacar muchas ideas para hacer aventuras. Una de las alternativas aparece en el recuadro acerca de la Orden Esotérica de Dagon (ver página 46), pero hay muchas más. En 1927, cuando el narrador de Lovecraft visita a Legrasse, el policía, ya retirado, todavía conserva la estatua en su poder (las características de Legrasse están en **La Llamada de Cthulhu**). Si se lanza un conjuro de Contactar con Cthulhu centrado en la estatua (ver **La Llamada de Cthulhu**) el lanzador obtiene un 20% más de probabilidades de éxito, y el solo hecho de mirarla provoca la pérdida de 0/1 puntos de COR. ¿Qué otras propiedades potencialmente apocalípticas podría tener la estatua? Los sectarios capturados se pudren en las cárceles y manicomios de Nueva Orleáns, pero algunos de aquellos blasfemos se escaparon hacia los pantanos allá en 1907. ¿Estarán tramando vengarse de Legrasse y del resto de los policías que destruyeron su organización? Es de suponer que el monolito del municipio de Lafourche todavía sigue allí, y se rumorea que en la región circundante abundan las perversidades. En la historia, los cajunes hablaban en susurros acerca de “un lago oculto nunca visto por los mortales, en el cual moraba una especie de inmenso pólipo deforme y blanco de ojos luminosos; y otros murmuraban acerca de unos demonios con alas de murciélago que a medianoche salían volando de las cavernas del interior de la tierra para adorarle”. Se decía que estos seres alados negros llevaban a cabo las abducciones que proporcionaban a los sectarios sacrificios humanos. ¿Y qué hay de aquel “lago oculto”? ¿Podría existir en el municipio de Lafourche un portal que llevase hasta la espantosa ciudad-cadáver de R'lyeh?

Plataformas petrolíferas

En la década de 1830 se descubrió petróleo y gas natural en las marismas pantanosas de Luisiana, pero la verdadera extracción

no se inició hasta bien entrado el siglo diecinueve. En los años veinte, la zona de marismas está cubierta de bombas y plataformas petrolíferas, y Nueva Orleáns se ha convertido, junto con Houston, en el principal puerto petrolero de los Estados Unidos. Aunque muchos cajunes se han hecho ricos gracias al oro negro, son más los que han perdido sus tierras a manos de embaucadores sin escrúpulos procedentes de “La Ville” (Nueva Orleáns) y de “Take-Us” (Texas), que se las compraron o sencillamente se las robaron.

La típica refinería suele estar bastante bien vigilada, para protegerse a sí misma de la fauna hostil y de los agitadores. Hay una valla de madera de 3,6 metros de alto alrededor del complejo, con postes y barras transversales de acero, y alambre de espino en la parte superior. Aunque no hay centinelas en la valla, un foco elevado colocado sobre un mástil en el cuadrante noroeste mantiene toda la zona bien iluminada. Hay una sola puerta en el lado sur, tan grande que podrían pasar por ella dos camiones juntos. El equipo de vigilancia continua se aloja en un cuartel de guardia situado en el lado oeste de la puerta; los cambios de turno se efectúan cada seis horas, siendo el primero a medianoche. Hay un teléfono en el cuartel que comunica con el edificio principal, y que los guardias utilizan para confirmar el permiso de entrada de camiones y visitantes. La puerta se mantiene cerrada y bloqueada con un barrote pesado (FUE 40) hasta que el centinela la abre.

Las instalaciones constan de un gran edificio central, un barracón más pequeño para los trabajadores, una enorme plataforma de perforación, y seis bombas de petróleo. El barracón tiene dos pisos de alto, y en él descansan y duermen durante las horas libres treinta obreros, guardias, y técnicos; al fondo de cada piso hay un pequeño salón y unas duchas colectivas. Durante el día puede haber aquí 1d10 obreros tomándose una siesta, jugando a las cartas, o escuchando la radio. Por la noche puede haber hasta 2d10+5, la mayoría de ellos durmiendo. El edificio principal tiene un solo piso, y alberga las oficinas administrativas, una sala de reuniones, y el laboratorio principal de geología.

La plataforma giratoria de perforación mide 45 metros de alto, y hay que superar al menos dos tiradas de Trepas para subir por ella. De día, cuando está en funcionamiento, se arremolinan a su alrededor 1d10

Municipios del sureste de Luisiana (incluyendo el municipio de Lafourche)



La Orden Esotérica de Dagon

"Ellos adoraban, según decían, a los Primigenios que vivieron mucho antes de que existiera el hombre, y que llegaron al joven mundo desde el cielo. Ahora estos Primigenios estaban muertos, en el interior de la tierra y en las profundidades del mar; pero sus cadáveres, en sueños, le habían contado sus secretos al primer hombre, el cual creó un culto que nunca moriría. Aquel era su culto..."

—H.P. Lovecraft, "La Llamada de Cthulhu"

Con la excepción de Innsmouth, Massachusetts, probablemente sea Nueva Orleans el centro del culto a Cthulhu en los Estados Unidos, y quizá también el de todo el mundo civilizado. Esta zona ha atraído durante siglos a todo tipo de personas con sensibilidad mística, y el culto a este Primigenio ha prosperado aquí desde que se asentaron los primeros humanos. Aunque no tiene una denominación concreta, en Nueva Orleans este culto suele recibir el nombre de Orden Esotérica de Dagon, como su organización "hermana" de Innsmouth.

Desde que Jean Lafitte (ver página 21) se hizo con el control de la sociedad, justo al acabar la Guerra Civil Americana, la Orden no ha actuado tanto como un cuerpo unificado de adoradores sino (por decirlo de alguna forma) como un grupo de apoyo a los adoradores de todo el mundo. Lafitte está en contacto permanente con el pueblo pez de Innsmouth, y también con los Tcho-Tchos de la meseta maldita de Tsang, y pone a su disposición todos los recursos de su empresa tapadera (la Compañía de Petróleos Baratarian). Los buques cisterna de la CPB transportan artefactos de los Mitos robados en museos de todo el mundo hacia Nueva Orleans, para ser almacenados. Los sectarios buscados por la policía evitan ser capturados escondiéndose en las instalaciones de la CPB: el muelle que tiene en el puerto de la Ciudad de la Media Luna es uno de los muchos almacenes repartidos por todo el mundo donde se ocultan los siervos de los Primigenios hasta que se les compra un pasaje seguro o se soborna a alguien para conseguirlo. No obstante, la principal responsabilidad de la Orden es organizar los festejos del 1 de noviembre, día en el que llegan a Nueva Orleans cientos de creyentes de todo el mundo. Un par de días antes de dicha fecha Lafitte organiza algo que podría llamarse literal-

mente una asamblea de sectarios: tiene que alojarlos en distintos lugares de la ciudad y llevarlos de alguna forma, sin llamar la atención, hasta los rituales que se celebran alrededor del monolito en el municipio de Lafourche.

Lafitte cuenta con unos cincuenta lacayos y sirvientes repartidos por toda la ciudad para ayudarle a planificar esta pesadilla logística. La mayoría son, como él, marineros o navegantes: el conocimiento del culto a Cthulhu pasa de boca en boca principalmente en alta mar. Lafitte utiliza a estos sosos individuos como fuerza asesina. Por ejemplo, hay razones suficientes para creer que fue Lafitte quien ordenó en 1926 el asesinato del catedrático George Gammell Angell, de Providence, Rhode Island. Otros sin embargo son cajunes de la Costa Acadia con el "aspecto de Innsmouth". Unos pocos son miembros de alto rango dentro del gobierno y de la comunidad empresarial de Nueva Orleans. Son pocos los empleados de la CPB que conocen el verdadero propósito de la compañía. Las oficinas centrales de esta empresa, situadas en el edificio del Banco Hibernia, en la calle Gravier (ver página 38), se mantienen cuidadosamente limpias de todo rastro relacionado con la Orden. Donde sí se puede encontrar material incriminatorio es en el almacén que la CPB tiene en el puerto (donde, en raras ocasiones, se celebran reuniones de la Orden), o también en la mansión de Lafitte en el Garden District (situada en la calle Sexta, enfrente del Cementerio Lafayette). La residencia de Lafitte está llena de tomos de los Mitos y recuerdos de sus muchas aventuras.

Típico LACAYO DE LA ORDEN ESOTÉRICA DE DAGON

FUB 13 CON 13 TAM 13 INT 11 POD 11
DES 12 APA 11 EDU 10 COR 0 PV 13

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Arma corta 50%, Ciencias ocultas 20%, Discreción 40%, Esconderse 40%, Escuchar 40%, Esquivar 30%, Mitos de Cthulhu 25%, Ocultar sectarios 50%, Seguir rastros 30%; **Idiomas:** Cajún 25%, Francés 50%, Inglés 50%

trabajadores y técnicos. Cerca de la plataforma hay cinco enormes depósitos de barro (cada uno de 3 metros de alto), cuyo contenido se bombea hasta la broca perforadora para que actúe como refrigerante. Entre los depósitos y las máquinas de extracción hay cuatro tanques de gas butano, que alimentan el generador de vapor de la plataforma. Los PJ con afán destructivo pueden utilizar una combinación de combustibles y tiradas de Mecánica y Química para hacer volar los tanques por los aires. La explosión resultante causa 20d6 puntos de daño a cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros, 19d6 de 2 a 4 metros, etc. (consulta las reglas de explosiones en **La Llamada de Cthulhu**). Los soportes de la torre de perforación tienen 70 puntos de golpe cada uno, y están a 6,5 metros de los tanques de butano. Si hay alguien debajo de la torre cuando esta se desplome seguramente no vivirá para contarlo.

Estas plataformas petrolíferas son excelentes cuarteles generales para los malos de una aventura. En cualquier caso, la excusa de la exploración petrolífera puede servir como tapadera para todo tipo de infames actividades relacionadas con los Mitos, como por ejemplo perforaciones en busca de colonias subterráneas de profundos o mi-go. No hay que olvidar que el sonido de unos cánticos inhumanos pueden acallarse fácilmente con la cacofonía de una plataforma de perforación.

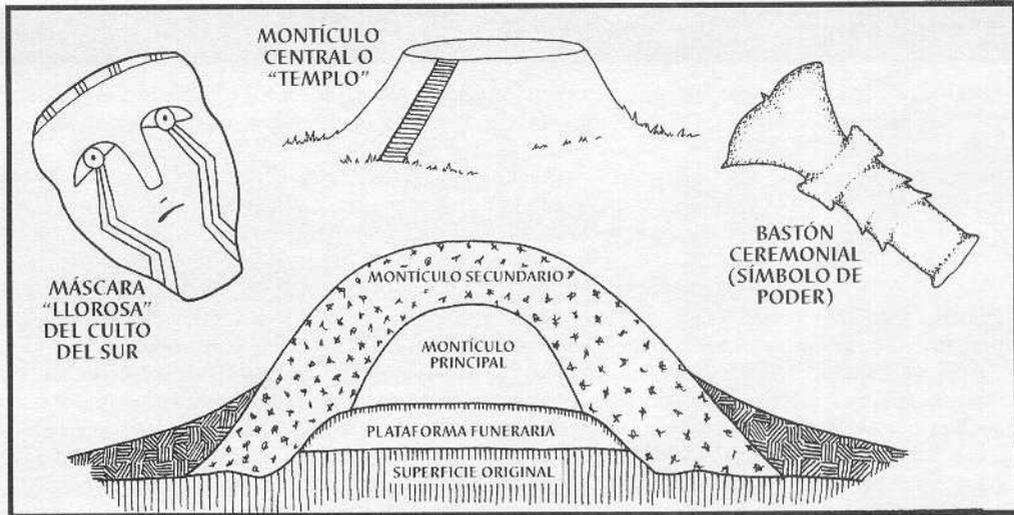
Montículos funerarios indios

Luisiana, Misipipi, y Arkansas están plagados de montículos funerarios piramidales, levantados por los indios en algún momento entre hace un siglo y un milenio. Sería difícil redactar una lista definitiva de todos los pueblos indios que han habitado la zona de marismas a lo

largo de su existencia nómada, pero se sabe que, en la época de la colonización europea, vivían aquí indios Houma, Choctó, Natchez, Chicaso, Chouacha, y Bayougoula, todos a menos de 80 kilómetros de lo que hoy es Nueva Orleans. Muchas de estas tribus erigían montículos funerarios en las marismas, pero la mayoría habían sido levantados siglos atrás por tribus que llevaban ya mucho tiempo desaparecidas, tribus que se cree que emigraron de México hacia el valle del Misipipi antes de la aparición de los mayas.

El típico montículo tiene 26 metros de diámetro y 5,5 de alto. La capa inferior de tierra es el manto funerario, sobre el cual estaba la casa mortuoria, o "casa de huesos". Las costumbres funerarias de los Choctó decían que los muertos debían permanecer al aire libre durante un tiempo para pudrirse, tras lo cual se le sacaba la carne al cuerpo. El esqueleto era colocado en un ataúd y llevado hasta la casa de huesos, en la cual se celebraba el duelo y los rituales funerarios. Cuando la casa de huesos llegaba al máximo de su capacidad era cubierta de tierra, dando lugar al "montículo principal" del dibujo. Se sacaban muchos huesos de allí antes del enterramiento, y después los colocaban en forma de cono o pirámide alrededor del montículo principal, poniendo una segunda capa de tierra por encima: este es el "montículo secundario" del dibujo. En ocasiones, cuando se trataba de alguien especialmente apreciado, su cadáver era sepultado en el montículo funerario, y sus esclavos o seguidores en la segunda capa (por ejemplo en el caso de un hechicero y sus criados). Junto al fallecido solían enterrarse también algunos objetos importantes: herramientas, cerámica, cristales de cuarzo, etc. (hay que tener en cuenta que las costumbres funerarias varían de una tribu a otra).

A veces se enterraba a pueblos enteros. Nanih Waiya, el montículo sagrado de los Choctó (situado en lo que hoy es el condado de Winston, en Misisipi), fue en su tiempo una fortaleza rodeada de altas empalizadas, a la que llegaron De Soto y Vega. Hay unas grandes carreteras, todavía visibles en los bosques circundantes, que llevan hasta la ciudad que en aquella época era el centro del culto al sol. La parte superior del montículo central, de forma achatada, servía como templo al aire libre. El templo estaba dedicado a Aba Inki, el "Gran Padre Sol", y en él se recitaban plegarias y se quemaban las ofrendas.



Para los Choctó, Nanih Waiya es la "cuna" de su raza. Según la leyenda, el montículo oculta una red de cuevas que llevan hasta el centro de la tierra. Aba Inki hundió su pie en Nanih Waiya, provocando que Ishki Chito, o la "Gran Madre Tierra", vomitase a los primeros humanos desde su vientre subterráneo hasta el mundo exterior. Según parece, estos seres germinales eran húmedos, fangosos, y blandos, por eso Aba Inki tuvo que colgarlos de los muros de la ciudad para que se secasen. Otra leyenda cuenta que los Choctó y los Chicasso llegaron al valle del Misisipi desde un "gran país occidental" (¿México?) durante un diluvio que duró varias semanas. Pudieron divisar Nanih Waiya gracias al enorme poste (¿monolito?) que sobresalía del centro. Cuando las lluvias remitieron, las dos tribus hicieron de este lugar su ciudad capital.

Nanih Waiya influyó sin duda a todos los que posteriormente levantaron montículos en la zona de marismas, y los Guardianas debían utilizar las pirámides funerarias en sus campañas. Los huracanes que azotan los pantanos durante los meses de verano pueden dejar al descubierto montículos que hasta ahora habían permanecido ocultos bajo la maleza, con lo cual sus secretos pueden salir fácilmente a la luz. Los investigadores que quieran excavar en los montículos pueden tener problemas con los campesinos locales o con los cazadores de tesoros, dispuestos a saquear estas pirámides en miniatura en busca de algún alijo de oro enterrado aquí por los piratas del Golfo. Desde luego, las leyendas acerca de los montículos podrían tener siniestras conexiones con los Mitos: el poste podría haber sido el obelisco de granito que Lovecraft menciona en "La Llamada de Cthulhu"; aquellos primeros humanos "húmedos, fangosos, y blandos" se parecen a los transparentes *couchemals* de la leyenda cajún (llamados "Nalusa Falaya" por los Choctó). ¿Quién sabe si existen en realidad esas cuevas subterráneas bajo los montículos y, si es así, a qué diabólicas pesadillas pueden conducir?

Costa Acadia

A medida que los investigadores viajan más al sur desde Nueva Orleans, verán que la zona de marismas va descendiendo poco a poco hacia el Golfo de México. A lo largo de la línea de la costa de Luisiana desaparecen los densos bosques selváticos, reemplazados por una extensión completamente llana de marismas costeras. Los prados anegados, de hierbas altas, se extienden durante varios kilómetros, ocupados de vez en cuando por algún árbol solitario o alguna elegante garceta. Las aguas del golfo se mantienen lejos de la costa gracias a los *cheniers*, unos enormes bancos de arena formados durante años de sedimentación. Estos bancos pueden medir desde un par de metros a varios kilómetros de largo, y suelen estar cubiertos por vigorosos robles. Los *cheniers* protegen la flora de las marismas del agua salada, permitiendo que crezcan plantas de agua dulce.

Muchos pueblos cajunes descansan junto a la orilla. Constan principalmente de unos barrios provisionales situados junto al agua, los cuales crecen sin orden alguno, y de muelles y pasarelas, todo unido por unos clavos retorcidos y oxidados. Un viento un poco fuerte podría reducirlo todo a astillas, y los huracanes suelen hacerlo. Sus habitantes se ganan la vida con la pesca de camarones y de profundidad, por eso sus barcos de arrastre llegan y salen a todas horas. Otros buscan cangrejos, ostras, ranas y almejas en las charcas que deja la marea.

A pocos kilómetros de la costa los investigadores pueden encontrarse con la Línea de Ron, el centro de las amplias actividades de contrabando de la mafia. Este lugar está situado fuera de las aguas territoriales de Estados Unidos, y en él está amarrada una larga fila de embarcaciones, las cuales funcionan como un punto flotante de distribución de alcohol: los barcos más pequeños (normalmente barcos de arrastre modificados, tanto de peces como de camarones) sirven como almacenes marítimos de bebidas alcohólicas, y allí los clientes llegan, se compran su mercancía, y

Cajunes impuros

Algunos pueblos de las cercanías de la Bahía Barataria están formados íntegramente por descendientes humanos de los profundos. Estos impuros habitantes de la costa tienen todos un reconocible "aspecto de Innsmouth": ojos saltones, caras hinchadas, narices chatas... Estos pueblerinos pueden pasar por humanos con facilidad, y se mezclan bien en la sociedad humana: son muchos los que trabajan como obreros en el puerto de Nueva Orleans, o como payasos y animadores en el Parque de Atracciones Fuerte Español (ver página 35), pero los viajeros solitarios que llegan a sus desordenadas casuchas llenas de salmuera rara vez vuelven a ser vistos.

Típico CAJÚN IMPURO, Primo de Innsmouth

FUE 14	CON 12	TAM 15
INT 10	POD 9	DES 10
APA 5	EDU 4	COR 0
PV 14		

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Puñetazo 60%, daño 1d3+1d4

Carabina de palanca del .30 38%, daño 2d6

Habilidades: Conducir maquinaria 75%, Descubrir 48%, Escuchar 42%, Esquivar 27%, Geología 30%, Mecánica 59%, Mitos de Cthulhu 50%, Nadar 95%, Pilotar embarcación 64%, Preparar 59%;

Idiomas: Cajún 50%, Francés 25%



La Mafia

A finales del siglo diecinueve, Nueva Orleans era la segunda ciudad de Estados Unidos, detrás de Nueva York, a la que llegaban más mafiosos procedentes de Italia. La Cosa Nostra llevó a cabo sus operaciones sin descanso en la década de 1880, arrebatándoles el control de todos los tinglados a los gángsteres irlandeses, los cuales habían dominado la ciudad anteriormente. De todas formas, Nueva Orleans siempre ha sido una ciudad muy anti-italiana, y el sentimiento generalizado de odio hacia La Cosa Nostra estalló en 1891 cuando una multitud de vigilantes atacó una cárcel en la que estaban encerrados once mafiosos presuntamente implicados en el asesinato del jefe de policía David Hennessey en 1890. Nueve de los sospechosos fueron acribillados a balazos en sus celdas; a los otros dos los lincharon en la calle.

El actual padrino de la Ciudad de la Media Luna, Charley Matranga, es lo bastante viejo como para acordarse de aquel linchamiento, y les ha prohibido a todos los mafiosos matar policías. Esa orden, junto con la Ley Seca, ha provocado que, en los años veinte, la opinión pública respecto a la mafia haya experimentado un repentino giro de 180 grados. Gracias a la eficacia con la que esta organización mantiene la Línea de Ron, se ha ganado el respeto y el dinero de una ciudad repleta de ávidos bebedores.

Así, la situación de la banda en Nueva Orleans es bastante estable. Los capos han empezado a hacer alarde de su recién adquirida riqueza, montando caros clubes nocturnos y adquiriendo propiedades por toda la ciudad. Los únicos que se quejan de esto son las viejas familias criollas, más preocupadas por la herencia italiana de 'nouveau riches' que por sus relaciones con los bajos fondos. Un tercio de la fuerza policial de la ciudad está en la nómina de La Cosa Nostra, por eso apenas tienen problemas con las autoridades. Su única competencia criminal relevante la representa el Zobop (ver página 30), aunque (y esto es algo que ningún mafioso afirmaría en voz alta) estos gángsteres vuduistas pueden hacer que la mafia se muera de miedo. Prefieren simplemente pasarle el alcohol al Zobop y dejar que la Secta Roja controle la calle Rampart sin interferencias.

Es improbable que los investigadores se encuentren a la mafia como adversario, más bien lo que harán será tratar con algunos propietarios mafiosos de pubs ilegales, gorilas, etc. A menos que, claro está, se topen con un punto de descarga de mercancía procedente de la Línea de Ron mientras exploran la Costa Acadia. O también sí, durante un caso, se ponen a disparar inadvertidamente en un casino controlado por la mafia. O sí, de alguna forma, acaban metidos en medio de una guerra abierta entre la Mafia y el Zobop. O sí...

Típico ESBIRRO DE LA MAFIA

FUE 15 CON 14 TAM 14 INT 11 POD 11
DES 12 APA 11 EDU 10 COR 55 PV 15

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Arma corta 50%, Discreción 40%, Esquivar 45%, Extorsión 25%, Intimidación 35%, Repartir alcohol discretamente 60%, Subfusil 50%; **Idiomas:** Inglés 25%, Italiano 50%

Típico MAFIOSO

FUE 13 CON 13 TAM 12 INT 14 POD 11
DES 12 APA 12 EDU 12 COR 55 PV 13

Bonificación al daño: +1d4

Habilidades: Arma corta 50%, Charlatanería 50%, Discreción 40%, Esquivar 35%, Extorsión 45%, Intimidación 45%, Sobornar 40%; **Idiomas:** Inglés 35%, Italiano 60%

se van; los barcos grandes se convierten en buques de carga o en barcos de placer, transformándose así en clubes nocturnos al margen de la ley, en los que se ofrece juego, baile, y buena comida, aparte de la bebida, claro. Debido a la constante amenaza que suponen los Guardacostas de Estados Unidos (y los piratas de las organizaciones rivales), la tripulación de estas naves va siempre bien armada.

Para aquellos que no puedan hacerse con un barco para ir hasta la Línea de Ron, en las marismas saladas y los pantanos circundantes pueden encontrar varias instalaciones secretas de almacenamiento para el alcohol de la mafia. Las barcas de esta organización se reúnen en la Línea de Ron (a donde llegan diariamente cargamentos de bebida procedentes de Cuba y Jamaica) para recoger la mercancía, y después

regresan a la Costa Acadia para descargarla en unos camiones que esperan en la orilla de las marismas. Luego el alcohol es transportado hasta graneros, casas y chabolas repartidas por toda la jungla, donde los clientes pueden examinarlo y comprarlo para llevárselo a algún pub ilegal o alguna residencia de Nueva Orleans. Muchos cajunes se ganan un dinero extra aportando sus embarcaciones o su mano de obra a las actividades que La Cosa Nostra lleva a cabo en la Línea de Ron. Los investigadores que, en cualquier momento, se tropiecen con los contrabandistas, tendrán que dar explicaciones ante unos cuantos mafiosos de esos que disparan a la menor provocación, muchos de los cuales, además, piensan ya desde el principio que los PJ son miembros de una organización rival.



VUDÚ

Según lo conocemos, el hoodoo comenzó mucho antes que cualquier otra cosa. Seis días de hechizos mágicos y palabras poderosas y el mundo con todos sus elementos, arriba y abajo, estaba hecho. Y ahora, Dios se reclina para tomarse un descanso, en el séptimo día. Cuando llegue el octavo día, Él volverá a hacerlo de nuevo. El hombre no fue creado hasta las cinco y media del sexto día, por eso no puede conocer el origen de todas las cosas...

-Zora Neale Hurston, *Mulos y Hombres*

El vudú, o hoodoo, o vaudou, voodoo, o vodun, es una religión procedente de África, influenciada por el catolicismo romano, que los descendientes de los esclavos africanos han practicado durante siglos en los Estados Unidos (sobre todo en Luisiana), el Caribe (principalmente en Haití y la República Dominicana), México, y Suramérica. El vudú es, en todos sus aspectos, una fe de vida, y los creyentes están en contacto y conflicto continuo con lo sobrenatural. Esta fe se centra en la estrecha relación que existe entre el reino de los hombres y el reino de los *loa*: un grupo de espíritus divinos relacionados con los santos católicos y los dioses tribales africanos. El vudú ha sido víctima de distintas tergiversaciones y sensacionalismos; las reglas que siguen tratan de mantener todo el respeto posible hacia esta fe y la leyenda que la rodea, proporcionando además ambientación y reglas de interpretación para los jugadores de **La Llamada de Cthulhu**.

Aunque no existe una fecha exacta de nacimiento del vudú, los expertos parecen estar de acuerdo en que esta religión tuvo su origen a mediados del siglo diecisiete, cuando los africanos del Congo, Guinea, y Dahomey fueron llevados hasta las indias occidentales francesas como esclavos. Con la esperanza de conservar sus creencias nativas ante los agresivos intentos de conversión realizados por los misioneros católicos franceses, estos esclavos (clandestinamente al principio) incorporaron la doctrina cristiana a su tradición tribal. Pasaron varias generaciones, y la dicotomía entre el catolicismo y el politeísmo africano desapareció, reemplazada por una única fe: el vudú. La mayoría de los vuduistas actuales (y también los de los años 20) se consideran a sí mismos católicos, sin apreciar diferencia ni contradicción alguna entre el vudú y las enseñanzas de la iglesia.

Iglesias espiritistas negras

En los años 20 había varias iglesias espiritistas negras en la ciudad, situadas, desde un punto de vista teológico, en algún punto entre el vudú y la ciencia cristiana. Formaban parte del auge generalizado que sufrió el espiritismo en aquella década de 1920, aunque tenían el toque de Nueva Orleans. Casi todas fueron fundadas y lideradas por mujeres carismáticas. Dos ejemplos:

- La Iglesia de la Ayuda y la Fe Espiritual, situada en el 2925 de la calle Audubon. Fundada por la Madre L. Crosier. Tiene unos 500 miembros. La Madre Crosier realiza curaciones de fe y expulsa a los espíritus. Los oficios se llevan a cabo de noche, a las 8 y media.
- Templo Número 2 de la Fe Cristiana de San Jacobo, calle Felicity y avenida Jackson. Fundado por la Madre E. Keller. Tiene unos 300 miembros. La Madre Keller asegura que aprendió el vudú en Nueva York de manos de un príncipe árabe, pero que ha renunciado a él. Cura a los enfermos, predice el futuro, y revela secretos acerca de los miembros de la congregación. Los oficios se celebran de noche, a las 8 y media.

Aunque todos los vuduistas creen en un Dios supremo neo-cristiano que domina todas las cosas, los loa (conocidos también como los *Mystères* [Misterios] o los Invisibles) siguen en el centro de la tradición vudú. Como muchas otras deidades, los loa poseen unas esferas de influencia concretas (el mar, las serpientes, el amor, etc.), y son muchos los mitos que hablan acerca de las intrigas que hay entre ellos; pero sin embargo, a diferencia de otros dioses, los loa son claramente humanos, con las mismas envidias mezquinas, pasiones exageradas, e impulsivas maquinaciones de sus adoradores. Además de esto, los dioses loa son sumamente accesibles, y los vuduistas les consultan acerca de todo tipo de actividades cotidianas: relaciones amorosas, inversiones en bolsa, juicios (para decantarlos a su favor o en contra de algún enemigo), apareciendo también en sus sueños para darles consejos vitales. Los loa forman parte de la comunidad vudú tanto como los humanos, y los creyentes se refieren a ellos como si se tratase de ancianos respetados (a pesar de que nunca se les ve).

La práctica concreta del vudú puede variar de una nación a otra y de un pueblo a otro, pero todos los vuduistas están de acuerdo en que existen dos tribus o familias distintas de loa. La tribu Rada está formada por los dioses que menos han cambiado desde sus orígenes africanos, los cuales se remontan a las antiguas prácticas de Dahomey. Los dioses Rada son los espíritus del bien, los más amables con la humanidad y las deidades invocadas con mayor frecuencia por los vuduistas. Siete de estos Rada están analizados con detalle en la sección "Los Loa" (página 53).

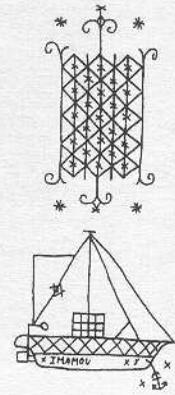
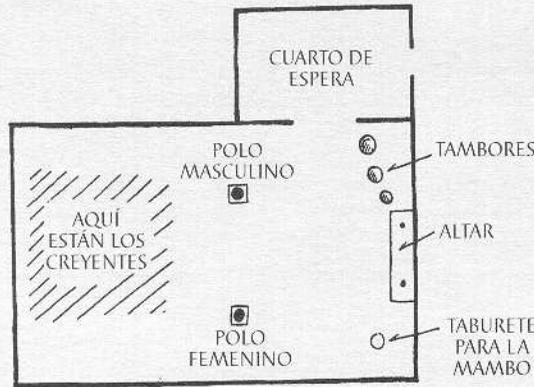
La otra tribu son los Petro. Su origen no está nada claro, algunos creen que se trata de los dioses del Congo, otros dicen que no aparecieron hasta que los esclavos llegaron a Haití, y otros afirman simplemente que "no son de África". Aunque no todos los loa Petro son *baka*, o espíritus malignos, lo cierto es que se trata de unos dioses mucho más violentos y hostiles hacia los humanos que los Rada. Cada loa Rada tiene su equivalente Petro, su mitad oscura, por decirlo de alguna forma, y son pocos los vuduistas honrados que se atreven a invocarlos, por temor a desencadenar su maléfica ira. La sangrienta revuelta de esclavos que expulsó a los franceses de Haití en 1804 fue instigada por una ceremonia de loa Petro.

El vudú llegó a Nueva Orleans en 1719, cuando Luisiana comenzó a importar grandes cantidades de esclavos de las indias occidentales francesas. A pesar de los esfuerzos de españoles y franceses por acabar con el vudú (su práctica fue ilegal hasta que los Estados Unidos compraron Luisiana en 1803), esta religión prosperó dentro de la enorme comunidad negra. En 1925 se puede decir que el 10% de la población de Nueva Orleans son vuduistas practicantes (de ese porcentaje el 75% son negros, el 15% hispanos, y el 10% blancos). Las secciones que siguen se refieren sobre todo al vudú haitiano y americano, pero podrían servir sin muchos problemas para cualquier tipo de vudú practicado en el mundo.

El humfor

El lugar de adoración vudú, el *humfor*, puede ser una habitación en la casa de una mambo, un cobertizo al aire libre, un edificio abandonado.

X HUMFOR X



Conocedores del temor y los prejuicios que su fe inspira en los no iniciados (sobre todo en los blancos), los vuduistas rara vez divulgan sus secretos a los extraños. Los investigadores que quieran reunirse con una mambo o con un hungan deberán en primer lugar hacerse amigos de alguno de los miembros de la congregación vudú, y ganarse su confianza. El amigo de los investigadores actuará entonces como intermediario entre la mambo o el hungan y los PJ. El líder vudú accederá a reunirse con ellos sólo si su situación es de extrema necesidad, o si el grupo está luchando contra algo que podría llegar a poner en peligro la congrega-

o una choza construida específicamente para tal propósito. Si el humfor es interior, entonces habrá una pequeña antecámara justo en la entrada, donde los suplicantes esperan a que comience la ceremonia. En el suelo que hay debajo del vano de la puerta que da al interior del humfor están dibujadas una serie de líneas y espirales diseñadas para bloquear la entrada a los baka: en teoría estos espíritus malignos tratarán de seguir el dibujo de los círculos y se perderán para siempre en sus líneas.

El interior del humfor se "sostiene" (metafóricamente hablando) por dos polos: uno en torno al cual se reúnen las mujeres, y otro para los hombres. Las paredes suelen estar pintadas con dibujos de serpientes o bailarines, y también hay unos collares de huesos de serpiente colgados, como decoración. Tampoco faltan motivos católicos en el humfor: hay muchas estampas, crucifijos, e imágenes de la Virgen María. El altar está en la parte delantera de la habitación, cubierto con un mantel blanco de encaje sobre el cual descansan jarras de vino o fruta, platos con extravagantes pasteles y puros para los loa. Los diseños que hay en el suelo enfrente del altar representan el camino invisible por el cual los dioses acceden al humfor: el círculo más al norte es la tierra, el que está en el oeste es el cielo, y el del sur el mar. Este dibujo suele estar rodeado por un círculo de harina de maíz. Los que tocan la batería (acompañando los bailes ceremoniales) se sientan a la derecha del altar, y la mambo se coloca a la izquierda, en un taburete.

Mambos y hungan

En América el vudú es una religión que principalmente sigue una línea matriarcal. Cada congregación está liderada por una sacerdotisa conocida como *mambo*, o Reina Vudú, cuya capa pasa de madre a hija. Lo normal es que la mambo escoja a un ayudante varón como aprendiz, o *hunzi*, el cual acaba convirtiéndose en *hungan*, o Rey Vudú. El hungan es el hombre que la mambo selecciona personalmente para dirigir los rituales y ceremonias, mientras ella se queda a un lado observando atentamente, dando algún consejo de vez en cuando, o alguna orden (en Haití es más frecuente que el hungan sea la cabeza de la congregación). A veces la mambo recibe el título de "Madre" o "Mamá" (por ejemplo Madre Smith, o Mamá Jones).

En términos de juego, tanto mambos como hungan deberían ser siempre poderosos PNJ con puntuaciones altas en INT, CON, y POD. Tienen niveles altos en las habilidades de Bailar, Tocar la batería, Cantar, Ciencias ocultas, Farmacología, Historia natural, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, y Regatear. Si una mambo (o hungan) posee algún conocimiento acerca de los Mitos de Cthulhu, este le servirá para saber simplemente sobre qué tiene que advertir a sus seguidores. Es posible que las mambos poderosas tengan uno o dos hechizos de los más benignos que hay en el Grimorio Menor.

ción. También puede darse el caso de que los investigadores se encuentren con una mambo mientras trabaja, ya que ser un líder vudú es como un trabajo a jornada completa: los PJ pueden descubrir por sorpresa que la criada del hotel o el vendedor de periódicos de la esquina tienen un segundo empleo como poderosos sacerdotes o sacerdotisas vudú. En ese caso la mambo puede acercarse personalmente a los PJ, advirtiéndoles acerca de algún peligro sobrenatural del que tiene conocimiento previo gracias a los loa.

Tras el encuentro inicial, la mambo o el hungan deciden si el asunto de los investigadores necesita ser analizado con más profundidad. El líder vudú actúa como médico, terapeuta y consejero financiero de su congregación, y hará lo mismo con los PJ, si considera que de verdad lo necesitan. La mambo demostrará ser de gran

El doctor John

El doctor John es uno de los vuduistas más extravagantes de Nueva Orleans. Se mueve a grandes zancadas por toda la ciudad con su sombrero de copa, su capa negra, y sus elaborados tatuajes faciales (él asegura que se trata de unas antiguas marcas que llevaban los guerreros de Dahomey). Vive en un edificio de apartamentos para negros en la calle Ursuline, en el barrio francés. Casi todos los que viven allí son miembros de su congregación. El doctor es un hungan que celebra sus ceremonias en el patio de la casa, el cual ha sido convertido en un humfor al aire libre. El doctor John, de forma más que arrogante, alardea ante cualquiera que pueda oírle diciendo que en toda América nadie tiene más poder mágico que él. Los investigadores pueden aprovechar ese orgullo para conseguir su ayuda, en plan: "Oye, que si crees que no puedes hacerlo..."

DOCTOR JOHN,

Hungan engreído, 40 años

FUE 8	CON 14	TAM 9
INT 13	POD 15	DES 11
APA 16	EDU 11	COR 75
PV 12		

Bonificación al daño: Ninguna

Hechizos: Contactar con los espíritus de los muertos, Contactar con un loa, Encantar gris-gris, Encantar yu-yu, Extracción del alma

Habilidades: Bailar 34%, Cantar 45%, Ciencias ocultas 61%, Farmacología 70%, Historia natural 48%, Persuasión 81%, Primeros auxilios 97%, Psicología 64%, Regatear 84%, Tocar la batería 26%; **Idiomas:** Francés 38%, Inglés 76%



ayuda para los investigadores si lo que necesitan es diagnosticar y eliminar algún hechizo o embrujo que les esté afectando. Ella suele utilizar pociones preparadas con extrañas hierbas, plantas de los pantanos poco conocidas, y otros ingredientes insólitos (como tierra de las tumbas de niños asesinados, por ejemplo). El Guardián tendrá que hacer una tirada de Farmacología para determinar si la mambo tiene éxito (no obstante, la efectividad de un tratamiento vudú contra la magia de los Mitos queda a discreción del Guardián). Si el problema de los PJ es especialmente grave, la mambo puede prepararles un encuentro en persona con los loa, lo que requerirá desplazarse hasta el humfor (y para ello seguramente los investigadores tendrán que ir con los ojos vendados).

Conjuradores y bokor

El mago vudú más frecuente (aparte de los propios mambos y hungans) es el conjurador. Suele tratarse de un hunzi fracasado o de un hungan que está a punto de hacerlo. Los conjuradores cobran por cosas que la mambo hace gratuitamente por sus feligreses. Su actividad consiste básicamente en influir con la magia en la vida sentimental y en la economía de sus clientes. Hay bastantes farsantes entre ellos, pero los auténticos conjuradores conocen varios hechizos del Grimorio Vudú y tienen un nivel de Farmacología alto. Los investigadores que acudan a ellos para que lancen maldiciones, embrujos y otros hechizos malignos (como Encantar muñeco o wanga, o Enviar a los muertos) deberían contar con que seguramente tendrán que pagar cifras de cincuenta dólares en adelante por sus servicios. Muchos conjuradores del barrio francés tienen entre sus clientes a varios miembros de la élite criolla blanca.

Mientras que un conjurador merece el mismo respeto que un médico o un abogado, el *bokor*, o brujo maligno, es temido por todo el mundo y despreciado por los vuduistas. Los bokor son esos magos que "sirven con ambas manos": adoran a los malévolos loa Petro, y a cambio reciben riquezas y poder mágico. Los bokor son como el hombre del saco de la tradición vudú, siempre tratando de estafar a la gente honrada, seduciendo a mujeres inocentes, y buscando alcanzar sus objetivos egoístas por encima de todo.

Los bokor a menudo se alían en sociedades secretas, realizando sacrificios humanos y otros actos blasfemos en sus rituales de medianoche. La sociedad secreta más conocida y temida es el Zobop, pero hay otras organizaciones de bokor de las que también se cuenta que tienen capacidades sobrehumanas. Por ejemplo los *loups-garous* han recibido el poder de cambiar de forma de manos de los baka; su forma más común es la de hombre lobo (ver **La Llamada de Cthulhu**), pero se sabe que otros *loups-garous* pueden transformarse en cucarachas gigantes y en cabras. Existe un temido grupo de bokor exclusivamente femenino llamado las *sucettes* ("chuponas"), o vampiras (ver **La Llamada de Cthulhu**). Las víctimas habituales de estas hechiceras son los niños pequeños. La belleza de las mujeres los atrae, y después se convierten en el festín de toda esta progenie de chupasangres.

Al igual que los conjuradores, muchos bokor ofrecen sus servicios a cambio de dinero. Los individuos más vengativos acuden a los bokor para que conviertan a sus más odiados enemigos en zombis (muertos vivientes). En el Grimorio de Vudú se puede encontrar la descripción de ese hechizo. Un zombi vudú es algo distinto al que aparece en las reglas de **La Llamada de Cthulhu**: un verdadero zombi (vudú) conserva la misma FUE, TAM, y DES que tenía en vida; su CON se determina tirando 4d6, su INT y POD con 1d6. Los zombis no tienen armadura, y sus únicas armas son los puños (daño 1d3+bd), y cualquier otra arma que su amo les ordene utilizar. Los verdaderos zombis son prácticamente autómatas sin cerebro; y la característica más espantosa que tienen es su total apatía, la horrenda desgana con la que se mueven, como si cada paso que diesen les alejase más y más de su querida tumba (sólo hace falta una tirada de COR si la persona atacada conoció al zombi en vida; si un

Julia Jackson

Julia Jackson es una de las conjuradoras más prósperas de la calle Rampart. Es propietaria de una gran residencia en la calle Perdido y de una limusina con chófer. A pesar de su mala reputación, en realidad no es más que una mujer de negocios. No ha llegado a donde está gracias al amiguismo, ni participando en vendettas, ni tomando posiciones de ningún tipo. Si alguien le paga para que hechice a los PJ ella no tendrá inconveniente en deshacer el hechizo si los investigadores le ofrecen una contraoferta más lucrativa: esa es su moral. El lettero que tiene en la puerta pone: "ASESOR PRIVADO".

JULIA JACKSON,
Conjuradora astuta, 31 años
 FUE 11 CON 9 TAM 16
 INT 12 POD 14 DES 9
 APA 14 EDU 12 COR 70
 PV 13



Bonificación al daño: +1d4

Hechizos: Contactar con los espíritus de los muertos, Contactar con un loa, Encantar gris-gris, Encantar muñeco, Encantar vela, Encantar wanga, Encantar yu-yu, Enviar a los muertos

Habilidades: Charlatanería 81%, Ciencias ocultas 89%, Conducir automóvil 69%, Contabilidad 52%, Crédito 43%, Derecho 40%, Farmacología 82%, Historia natural 42%, Medicina 12%, Primeros auxilios 50%, Psicología 36%, Regatear 72%. **Idiomas:** Francés 54%, Inglés 65%

personaje falla la tirada, pierde 1d6+1 puntos de COR). Los zombis vudú parecen sonámbulos, y pueden caminar entre la sociedad de los vivos con relativa facilidad.

Un zombi creado por encargo pasa a manos de su antiguo enemigo, como esclavo, y permanece así hasta que deja de ser útil, o hasta que muere el bokor que lo creó. Cuando ocurre esto (o también, si el Guardián acepta las leyendas populares, cuando alguien le pone sal en la lengua) pueden pasar dos cosas: una, que el zombi regrese a su tumba y trate de volver a meterse dentro cavando; o dos, que el zombi tire su INT x5 en 1d100. Si supera la tirada, el zombi despierta de su trance nigromántico y se convierte en lo que los haitianos llaman un *zombi savant*, o zombi recuperado. El antiguo zombi seguirá siendo ligeramente retrasado (su INT puede volver a 9 como máximo), y la gente se asustará siempre al contemplar sus ojos sin espíritu. De todas formas, a partir de ese momento será capaz de llevar una vida más o menos normal.

Los bokor también están dispuestos a contactar con los terroríficos baka, siempre que se les pague bien. Si no fuera por su increíble poder (equiparable al de los loa) y por su talento natural para averiguar la situación exacta de tesoros enterrados, seguramente ningún hechicero se atrevería a invocar a un baka al plano mortal (mira en el Grimorio el hechizo Convocar/Atar a un baka si necesitas más detalles). Un bokor excepcionalmente astuto podría atar a un baka a un punto concreto para que le sirviese como espíritu guardián. En ese caso, el baka vigilaría el lugar durante toda la eternidad, a menos que, de alguna forma, un loa o una mambo poderosa deshiciera el hechizo. Las características de juego de los baka quedan a discreción del Guardián, aunque probablemente todos tengan como mínimo 4d6 en los atributos físicos y 2d6+6 en INT y POD. Las armas que utilizan incluyen garras y lenguas punzantes. Como si se tratase de un chiste macabro, los baka toman la apariencia de animales inofensivos (saltamontes, corderos, a veces incluso bebés) y luego se transforman en abominables versiones de sí mismos para aterrorizar a sus víctimas (con una pérdida de COR de por lo menos 1d3/1d8). No se conoce la

Elijah

Elijah (de apellido desconocido) nació esclavo, y aprendió los secretos de los loup-garous gracias a Azzaca-petro (un avatar de Shub-Niggurath). Este hechicero cambia-formas tiene bajo su control al acaudalado dueño de una plantación criolla, y le ha ordenado que restaure la ruinosa casa que su familia tiene en el riachuelo St. John. Después de eso piensa utilizarla como cuartel general. Los visitantes que se acerquen a la residencia principal de la plantación se encontrarán con unos trabajadores un tanto... perezosos. Son todos zombis, y obedecen las órdenes de Elijah, el cual les acaricia y les arrulla como si fuesen sus propios hijos. Cuando se convierte en lobo, Elijah se va al Parque Municipal a cazar sus presas favoritas: incautos ladrones y vagabundos.

ELIJAH, Bokor amargado, aparenta unos 65 años

FORMA HUMANA

FUE 16	CON 8	TAM 13
INT 14	POD 16	DES 9
APA 12	EDU 11	COR 0
PV 11		

Bonificación al daño: +1d4

Hechizos: Consunción, Contactar con Azzaca-petro (en realidad Contactar con Shub-Niggurath), Contactar con un loa, Convocar/Atar a un baka (en realidad Convocar/Atar a un Retoño oscuro), Crear zombi, Encantar wanga, Extracción del alma

Habilidades: Arquitectura 44%, Astronomía 39%, Ciencias ocultas 72%, Francés 55%, Historia natural 93%, Medicina 15%, Mitos de Cthulhu 25%, Primeros auxilios 45%



FORMA DE LOUP-GAROU

FUE 28	CON 14	TAM 13
INT 14	POD 16	DES 18
PV 14 Movimiento 12		

Bonificación al daño: +2d6

Armas: Mordisco 30%, daño 1d4+2d6

Garras 45%, daño 1d8+2d6

Armadura: Piel de 1 punto, además de regeneración de 1 PV por asalto.

Habilidades: Descubrir 46%, Discreción 76%, Ocultarse 60%, Seguir rastros 90%

Pérdida de Cordura: 0/1d8

verdadera forma de los baka; posiblemente sean tan espantosos que ningún mortal podría contemplarlos y sobrevivir sin que su cordura se viese afectada para siempre.

El Guardián debe crear a los bokor utilizando la misma plantilla básica de mambos y hungan, dándoles de vez en cuando alguno de los hechizos más viles del Grimorio Menor de entre los que no están relacionados con los Mitos. La COR de un bokor suele ser menor que la del vuduista medio, ya que normalmente su puntuación en Mitos de Cthulhu es mayor; y además la búsqueda incesante de poder mágico puede llevarle en presencia de esos extraños seres de más allá del tiempo y el espacio.

Vudú y Mitos

Como se puede ver en la sección anterior, el mundo íntimo y humanístico del vudú contrasta claramente con el terror cósmico alienígena de los Mitos de Cthulhu. Algunos Guardianes pueden mostrarse recelosos ante la idea de incluir alguno de los elementos más populares del vudú en una campaña en la que los jugadores esperan encontrarse por todas partes con hechos que destruyen la cordura de

sus investigadores. Esta sección ofrece algunas sugerencias para que los Guardianes incorporen a los loa y a sus seguidores en la campaña, teniendo siempre en cuenta los conceptos básicos de Lovecraft.

Si los loa fuesen conscientes de la existencia de los Mitos, entonces los despreciarían, sin duda. Después de todo, si los humanos fuesen barridos de la tierra, los loa no tendrían a nadie que les adorase. Al tratarse de deidades amistosas con los hombres, los investigadores pueden lograr convencerles de que les ayuden en su lucha contra los Mitos, aportando sus hechizos, su consejo, o pistas de algún tipo. Hungan y mambos se convertirán en valiosos aliados de los investigadores si los loa apoyan su causa, proporcionándoles lugares donde ocultarse de las autoridades, y protección en las comunidades que estén bajo su influencia.

Las criaturas de los Mitos probablemente no se conozcan por sus verdaderos nombres; lo normal es que los vuduistas se refieran a ellos como si se tratase de una subespecie dentro de los baka. De ahí que Dagon sea conocido como "baka-pezu", Cthugha como "baka-fuego", y Atlach-Nacha como "baka-araña". Los bokor son los vuduistas que mantienen un contacto más frecuente con los baka, y por lo tanto los que tienen mayores posibilidades de encontrarse con los Mitos. Pueden actuar como hechiceros que de vez en cuando invocan a los "baka" para obtener conocimientos mágicos, o sectarios intransigentes que utilizan el manto del vudú para ocultar actividades mucho más blasfemas. Este último tipo de bokor es el que con mayor probabilidad puede llegar a emplear razas servidoras como armas. Los investigadores se encontrarán con que muchos vuduistas están más que dispuestos a ayudarles a acabar con cualquier bokor influenciado por los Mitos.

Pero existe otra posibilidad más siniestra. Quizá los loa de la tribu Petro, los venerados por los bokor, la familia de espíritus más agresiva y violenta de todas, esa que se dice que no es africana, quizá esté formada enteramente por entidades de los Mitos. En otras palabras, la contrapartida Petro de un loa Rada es, en realidad, una deidad de los Mitos. En ese caso los equivalentes Petro/Mitos de cada uno de los loa Rada que aparecen en la sección "Los loa" son los siguientes:

- Papa Agwé - Cthulhu
- Damballah-wèdo - Yig
- Ezili-Freda-Dahomey - Yibb-Tstll
- Padre Legba - Yog-Sothoth
- Ogu - Hastur
- Barón Samedi - Nyarlathotep
- Zaca - Shub-Niggurath

Los vuduistas conocen a estos seres de los Mitos sólo por su nombre Petro (Cthulhu es conocido como Agwé-petro, Yibb-Tstll como Ezili-jé-rouge), pero tanto los bokor como las mambos son conscientes de su existencia, y temen su poder. El hechizo Contactar con un loa, cuando se utiliza para invocar a un loa Petro, lo que hace es invocar a un avatar menor de la criatura de los Mitos deseada. Estos avatares, si alguien se los encuentra en un sueño, o si aparecen representados en frescos, recuerdan a sus equivalentes Rada, pero adquieren unas grotescas características físicas que revelan sus orígenes en los Mitos. Agwé-petro, por ejemplo, tiene una majestuosa barba, como el Papa Agwé, pero se trata de una supurante masa de tentáculos. Ezili-jé-rouge es una mujer con un vestido, como Ezili-Freda-Dahomey, pero tiene unos resplandecientes ojos rojos y unos senos retorcidos como los de Yibb-Tstll. A estos avatares se les puede hablar y suplicar como a cualquier otro loa, pero sus respuestas son versiones ligeramente humanizadas de los insondables deseos de sus incomprensibles amos, y rara vez tienen un buen resultado para la humanidad. Los hungan y las mambos honestas casi nunca tratan con estas malévolas deidades. Los bokor con contactos en los Mitos pueden evitarse todos estos avatares y tratar directamente con las entidades últimas. Los loa Rada conocen la naturaleza destructiva de sus primos Petro, e instan a sus seguidores a ayudar en todo lo posible a los investigadores en su batalla contra los Mitos.

Está claro que la posibilidad de que los loa Petro sean avatares de los Mitos crea algunos interrogantes molestos. ¿Qué son los loa Rada? ¿Versiones benignas y corruptas de los dioses de los Mitos, que tras varios siglos de adoración han hecho amistad con los humanos? ¿Pueden ser otro artificio más de Nyarlathotep, enviados para engañar a los vudistas ingenuos y darles una falsa sensación de seguridad, para arrebatárselos luego en cuanto las estrellas sean propicias y los Primigenios dominen de nuevo el planeta? ¿Puede haber en Haití algún ingenio oculto de los Mitos que sea horriblemente poderoso, como por ejemplo una colonia de mi-go abandonada, donde los esclavos aprendieron el culto a los Mitos (loa Petro)?

Los loa

¡Padre Legba, abrid el portal completamente!

Padre Legba, ¿dónde están sus hijos?

Padre Legba, aquí estamos.

¡Padre Legba, abrid el portal completamente para que él pueda pasar!

—invocación vudú

El número de los loa es incontable, pero aquí sólo vamos a ver los siete miembros de la familia Rada con los que se contacta más a menudo. Para propósitos de juego, los loa se consideran semejantes a los fantasmas, según **La Llamada de Cthulhu**. Sus únicos atributos son INT y POD, ya que sólo se manifiestan en el plano terrenal a través de la posesión de huéspedes humanos (véase el hechizo de Contactar con un loa para más detalles). La mayoría de los loa tienen habilidades relacionadas con sus esferas de influencia a niveles que prácticamente alcanzan la perfección (Papa Agwé, el espíritu del mar, tendría una puntuación de 98% en Orientarse, por ejemplo). En la descripción de cada loa aparecen descritos su aspecto físico (si alguien se lo encuentra en sueños), su personalidad, sus ofrendas favoritas, sus hábitos de posesión, símbolo(s), y su equivalente en la jerarquía católica y en la de los loa Petro.

PAPA AGWÉ

(TAMBIÉN CONOCIDO COMO AGWÉ-WOYO)

INT 13 POD 18

Agwé es un apuesto mulato de brillantes ojos verdes y barba espesa. Es el patrón de los marineros y del mar. Sólo puede ser invocado en la playa, y para hacerlo hay que llenar unos cuantos esquivos pequeños con champaña (su bebida favorita) y meterlos en el agua. Desafortunadamente, aquellos a los que posee tienen tendencia a lanzarse inmediatamente al océano, por eso necesitan que les sujete alguien. Aparte de eso, se trata de un dios bondadoso. Símbolo: barco. Equivalentes católicos: San Ulrich, San Ambrosio. Equivalente Petro: Agwé-petro.

DAMBALLAH-WÈDO

INT 17 POD 25

Damballah-Wèdo es al mismo tiempo el dios de la lluvia, del rayo, y de las serpientes. Suele representarse como un joven apuesto y amable, uno de los loa más benévolo y uno de los consultados con mayor frecuencia. Damballah prefiere como sacrificio un animal blanco (normalmente una gallina), y el jueves es el día en el que más le gusta aparecer. Aquellos a los que posee actúan como serpientes, sacando la lengua, deslizándose por el suelo, y subiéndose a los árboles. Los huéspedes silban en vez de hablar, y las palabras de Damballah son interpretadas por la mambo que allí se encuentre. Símbolos: serpiente, arco iris. Equivalentes católicos: San Pedro, San Patricio. Equivalente Petro: Damballah-flangbo.

EZILI-FREDA-DAHOMÉY

INT 11 POD 12

Ezili es una mulata guapa y sensual, patrona de los encantos femeninos. Se le invoca normalmente para que preste su ayuda en los pro-

blemas del corazón, siendo sus ofrendas preferidas el maquillaje y los refrescos. Puede poseer a un hombre o a una mujer, y en ambos casos el huésped empieza inmediatamente a pintarse y a pedir vestidos bonitos para ponerse. Ezili habla en francés a través de su huésped, y tiene una voz aguda. Símbolo: corazón. Equivalente católico: la Virgen María. Equivalente Petro: Ezili-jé-rouge ("Ezili de los Ojos Rojos"), patrona de los loups-garous.

PADRE LEGBA

INT 21 POD 40

El Padre Legba, Amo de los Cruces, guarda el portal que separa el reino de los dioses y el de los hombres. Está considerado el intérprete de los loa, y es el espíritu que se invoca en primer lugar en todas las ceremonias vudú. Siempre se pronuncia su nombre al lanzar un hechizo. Está representado por un hombre vestido con harapos, cojo de una pierna, pero esa apariencia oculta su verdadera naturaleza: un ser travieso, al que le gusta seducir a las mujeres. Puede contactarse con él en cualquier lugar. Prefiere el sacrificio de cabras y gallos. Aquellos a los que posee suelen sufrir violentos espasmos. Símbolo: muleta. Equivalentes católicos: San Lázaro, San Antonio el Ermitaño. Equivalente Petro: Maître-Carrefour, patrón de los bokor.

Papá Chillido

Papá Chillido (cuyo verdadero nombre sólo conoce él) asumió el control de una facción del culto a Cthulhu en Nueva Orleans tras la redada de 1907, y la ha convertido en una secta de adoración a Hastur. Es muy condescendiente con los blancos que encuentra, fingiendo ser ignorante y servicial, pero por dentro está saboreando la idea de que algún día el poder de Hastur los aplastará. Su forma de hablar es suave, aunque bastante brusca, y siempre va al grano. Lleva un cuchillo Bowie en una de sus botas, y si piensa que puede haber problemas entonces se lleva también una pistola.

La mirada despectiva de Papá Chillido resulta en un primer momento fascinante para el observador casual, pero luego demuestra ser realmente desagradable. Es un hombre negro de constitución media, tiene barba, y el pelo se le ha vuelto canoso antes de tiempo. Viste ropas de la clase trabajadora, pero siempre con algún accesorio peculiar, como por ejemplo un cinturón de piel de serpiente, o una tira de cuero alrededor del cuello en la que cuelgan media docena de cascabeles de serpiente. A veces luce una insignia de cartón con el Símbolo Amarillo dibujado a mano.

PAPÁ CHILLIDO, Sectario bokor, aparenta unos 45 años

FUE 13 CON 11 TAM 13

INT 14 POD 31 DES 12

APA 8 EDU 9 COR 0

PV 12

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Cuchillo Bowie 55%, daño 1d4+2

Revólver del .38 37%, daño 1d10

Objeto: Silbato hecho con el fémur de un niño humano (encantado para aumentar en un 40% las probabilidades de éxito de Convocar/Atar a un Byakhee)

Hechizos: Absorción de Poder, Consunción, Convocar/Atar a un Byakhee, Crear portal, Dominar, Encantar silbato Byakhee, Llamar a Hastur, Preparar hidromiel espacial

Habilidades: Camuflaje 32%, Charlatanería 42%, Ciencias ocultas 80%, Descubrir 54%, Discreción 33%, Escuchar 47%, Esquivar 43%, Historia 52%, Lanzar 38%, Mitos de Cthulhu 71%, Ocultarse 34%, Psicología 35%; **Idiomas:** Francés 50%, Inglés 40%



OGU

INT 10 POD 12

Ogu, un soldado veterano vestido con un andrajoso uniforme, es el sensato dios de la guerra, y es a él a quien se pide consejo en caso de conflicto. A diferencia de otros loa, Ogu rechaza las ofrendas. Cuando entra en un huésped, Ogu quiere comprobar su resistencia, así que se le proporciona una marmita llena de alcohol ardiente, y entonces Ogu mete las manos del huésped en ella, de golpe, y las deja ahí durante bastante tiempo (pese a ello el huésped no se quema nunca). Aquellos poseídos por Ogu se pasan todo el tiempo criticando los valores y la ética del trabajo de la congregación, utilizando un lenguaje increíblemente impío. No obstante, Ogu puede ladrar mucho, pero apenas muerde. Símbolo: sable. Equivalente católico: San Jacobo el Anciano. Equivalente Petro: Ogu-yansan.

BARÓN SAMEDI

INT 18 POD 30

El Barón, la amoral representación de la muerte, es un hombre alto y siniestro que lleva gafas de sol y un sombrero de copa, y siempre está fumando un cigarrillo. Samedi debe autorizar cualquier asesinato o magia nigromántica (como por ejemplo la creación de un zombi) antes de que pueda llevarse a cabo. Al Barón le gustan el ron y el tabaco como ofrendas, y sólo se le puede invocar en un cementerio. Aquellos a los que posee suelen adornar su discurso con sonoras y escalofrantes carcajadas. Símbolos: sombrero de copa, cruz invertida. Equivalente católico: San Gerardo. Equivalente Petro: Barón Zombi, patrón de los nigromantes.

ZACA

INT 10 POD 14

Papá Zaca es conocido, de forma un tanto irónica, como el Ministro de Agricultura, ya que suele estar representado por un paleta de pueblo vestido con unas desaliñadas ropas de trabajo. Los campesinos y los granjeros le piden consejo, y las personas a las que posee hablan con acento rural, llamándoles "primos" a los fieles. La harina de maíz es su ofrenda preferida, pero es raro que se presente en Nueva Orleáns, porque desconfía de la gente de la ciudad. Símbolo: sombrero de paja. Equivalentes católicos: San Isidoro, San Juan Bautista. Equivalente Petro: Azzaca-petro.

Grimorio vudú

Para un vuduista lo sobrenatural es algo de lo más común. En el vudú la magia y los métodos mágicos no tienen ningún componente misterioso, por eso apenas se utiliza el término "magia", si no que resultan más apropiados "truco" o "remedio". La magia vudú no es imponente ni misteriosa, simplemente es. Casi todos los vuduistas tienen colecciones de encantamientos, polvos, y amuletos. Pueden llevarlas consigo o tenerlas en casa, y esto es algo tan común para ellos como los electrodomésticos que suele haber en todos los hogares. Por eso los métodos mágicos del vudú son mucho más fáciles de aprender de lo que la mayoría de las escuelas esotéricas místicas piensa. Esto queda reflejado en el Grimorio Vudú con la poca cantidad de COR, POD, y PM necesarios para lanzar los hechizos.

La que sigue no pretende ser una lista exhaustiva; la magia fluye como el agua en el mundo del vudú, y cualquier mambo respetable puede inventar hechizos que le sirvan para sus necesidades más inmediatas. Y el Guardián debe hacer lo mismo. Los lectores interesados pueden acudir al libro de Zora Neale Hurston *Mulos y Hombres*, en el que se describen con más detalle algunos procedimientos concretos del vudú. Los que aparecen a continuación son los hechizos que se lanzan con mayor frecuencia.

En la descripción de los hechizos la palabra "suplicante" designa a la persona para la cual se está lanzando el hechizo, ya que el lanzador rara vez hace magia para sí mismo. Los conjuradores y

los bokor venden sus hechizos, por eso los precios estándar aparecen también en las descripciones. Se puede hacer una tirada de Regatear para bajarlos un poco. No obstante, las mambos y hungan honestos nunca lanzan Crear zombi, Enviar a los muertos, o Convoacar/Atar a un Baka. Esos hechizos son competencia exclusiva de los infames bokor.

Al igual que ocurre con los hechizos, los investigadores pueden aprender magia vudú si les enseña un buen profesional. Por cada semana de prácticas intensivas con el hechicero vudú, el PJ puede hacer una tirada con 1d100: si saca su INT o menos entonces aprende el hechizo. Los blancos sólo pueden aprender estos hechizos en circunstancias verdaderamente extraordinarias.

CONTACTAR CON UN LOA: Este hechizo puede ser lanzado por una persona o por un grupo, dependiendo de lo que prefiera la mambo. Lo normal es que la ceremonia implique la participación de una pequeña congregación de creyentes, los cuales bailarán al ritmo de los tambores vudú. Previamente hay que inscribir en el suelo del humfor o en el lugar apropiado el símbolo del loa (llamado *vè-vè*) con el que se pretende contactar. Las ofrendas se colocan ante el *vè-vè* y la congregación entera recita la invocación.

En ese momento, todos los presentes gastan hasta 5 puntos de magia y 1 punto de COR. Suma todos los puntos de magia utilizados, y multiplícalos por cinco. Si el lanzador (o el Guardián) sacan una tirada inferior a esa cifra, el loa en cuestión poseerá a uno de los fieles presentes, o a un ayudante si es que el hungan está prácticamente solo (el loa no entrará en el lanzador ni tampoco en un huésped involuntario). La INT y el POD del huésped son reemplazados por los del loa, y su voz emerge de la boca del poseído. Mientras dura la posesión el huésped es inmune al dolor: puede perder puntos de vida, pero no se queda inconsciente ni le aturden los golpes.

El lanzador puede comunicarse con el loa como con cualquier otro PNJ, formulando preguntas o haciendo peticiones con las habilidades sociales, siendo Persuasión la más útil. El loa normalmente asistirá al suplicante proporcionándole información o consejo (qué opción escoger, o cómo eliminar una maldición determinada), o incrementando la tirada de Suerte del suplicante para alguna tarea concreta (partir el mar en dos o atacar a los enemigos violentamente no es el estilo de los loa).

Al final de la ceremonia el loa devora las ofrendas y se marcha. Tras esto la persona poseída cae en un profundo sueño, y apenas podrá acordarse de nada de lo ocurrido cuando se despierte a la mañana siguiente. Precio estándar: no suele aceptarse ninguna forma de pago a cambio del lanzamiento de un hechizo de Contactar con un loa; es necesario que la persona sea invitada a una ceremonia en la que se lanzará el hechizo para ella.

CONTACTAR CON LOS ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS: Este hechizo tiene muchas variantes distintas, pero aquí sólo veremos una. Se levanta una tienda de sábanas blancas cerca de un río, y dentro de ella se colocan jarras llenas con agua de ese río. Después, al igual que en el hechizo de Contactar con un loa, se recitan cánticos, se ejecutan bailes, y se implora a los muertos que aparezcan. Se suman todos los puntos de magia gastados (se pierde 1 punto de COR por cada persona que participe en el hechizo), se multiplican por cinco, y se hace una tirada por debajo de esa cifra. Si la tirada tiene éxito la voz de los muertos brotará de las jarras, y se podrá hablar con ellos metiendo la cabeza dentro de la tienda. El suplicante puede comunicarse con los espíritus como con cualquier otro PNJ. Hay que tener cuidado, porque no todos los espíritus saben que están muertos, y algunos podrían inquietarse bastante si se lo dicen. Precio estándar: 50 dólares.

CREAR ZOMBI: La víctima del bokor debe ser llevada a un estado próximo a la muerte utilizando un polvo paralizante hecho con las tripas de un pez-globo, raíces alcalinas, y otros materiales impíos. Cuando la víctima inhala este veneno, de POT 25, cae en un profundo trance, tan parecido a la muerte que con la tecnología del siglo veinte no podría distinguirse de la verdadera. Por horrible que parezca la víc-

líma sigue consciente, pero es incapaz de mover ningún músculo. Después de doce horas en este estado, la víctima debe empezar a su- perar tiradas de COR cada hora o perder permanentemente 1 punto de POD y 1d6 de COR (el POD no puede bajar a menos de 1).

Una vez incapacitada, la víctima es colocada en un ataúd y ente- rrada viva en algún cementerio cercano, con un pequeño tubo que conecta el ataúd con la superficie para que el "cadáver" pueda respi- rar algo de aire. Después de tres noches el bokor llega a la tumba para lanzar el hechizo, para el cual gasta 10 puntos de magia. El lanzador enfrenta su POD contra el de la víctima en la Tabla de Resistencia, y como lo normal es que a estas alturas el POD de esta última haya disminuido bastante, el bokor ganará con facilidad. Entonces extrae el cuerpo, convertido ahora en un zombi completamente sometido a la voluntad del bokor. Si el hechicero pierde en el enfrentamiento de POD sólo tiene que tapar el tubo y dejar que la pobre víctima se as- fixie. Tanto el bokor como el suplicante pierden 1d6 puntos de COR. Precio estándar: 250 dólares. (Generalmente, el bokor lanza también el hechizo de Extracción de alma [ver más abajo] sobre el zombi, para asegurarse su obediencia).

ENCANTAR OBJETO: Los hungan y bokor suelen fijar espíri- tus a objetos cotidianos para obtener distintos efectos sobrenatura- les, tanto buenos como malos. El procedimiento necesario para cada objeto mágico varía ligeramente de uno a otro, y por eso en vez de aprender un solo hechizo hay que aprender uno por cada objeto. Todos estos hechizos de encantamiento necesitan un ritual de una hora de duración, son de duración permanente, y cuestan 3 puntos de magia cada uno. Sólo provocan pérdida de COR aquellos que pue- den dañar. Algunos objetos comunes que se pueden crear, junto con sus efectos, son los siguientes:

VELA: Hay que mezclar uñas cortadas o algo de pelo del suplican- te con la cera de la vela en el momento de hacerla, y hay que escribir en un lado el hecho sobre el cual se quiere influir. Mientras arde la vela el suplicante debe llevar a cabo su tarea, y entonces recibe un bonificador adecuado exclusivamente para esa tarea (+20% a una determinada habilidad, por ejem- plo, o poder hacer una tirada de Suerte para ver si una perso- na se enamora de él). Precio estándar: 5 dólares.

Marie Laveau

MARIE LAVEAU, Reina Vudú de Nueva Orleans, a los 50 años

FUE 13 CON 17 TAM 14
INT 16 POD 21 DES 15
APA 18 EDU 14 COR 70
PV 14

Bonificación al daño: +1d4

Arma: Puñetazo 70%, daño 1d3+1d4

Hechizos: Contactar con los espíritus de los muertos, Contactar con un loa*, Convocar a un Baka*, Curación, Dominar a una ser- piente, Encantar gris-gris*, Encantar muñeco*, Encantar vela*, Encantar wanga*, Encantar yu-yu*, Enviar a los muertos*, Expul- sar a un demonio, Extracción del alma*, Hipnotizar, Inducir el pánico, Inducir el sueño, Llamar/Expulsar a una tempestad, Mal- dición de la oscuridad, Mitigar la luz, Nublar la memoria

(Los hechizos marcados con un asterisco [*] se describen en este capítulo, en el Grimorio Vudú. El resto están en el Grimorio Me- nor (ver **La Llamada de Cthulhu**) o se explican por sí mismos).

Habilidades: Astronomía 69%, Bailar 94%, Cantar 96%, Catequismo 87%, Charlatanería 37%, Ciencias ocultas 95%, Co- cinar 93%, Crédito 73%, Derecho 30%, Descubrir 82%, Escu- char 63%, Farmacología 93%, Historia natural 91%, Mitos de Cthulhu 29%, Peluquería 78%, Persuasión 86%, Primeros auxi- lios 96%, Psicología 90%. **Idiomas:** Español 58%, Francés 92%, Inglés 70%



MUÑECO: La infame réplica vudú de esa persona a la que se quiere convertir en víctima se construye principalmente em- papando el muñeco con un elixir mágico y fijando en él un mechón del vello púbico de la víctima. Después, al clavar una aguja en las distintas partes del muñeco, la parte co- rrespondiente del cuerpo de la víctima sufre un dolor ex- traordinariamente agudo (tirada de CON en 1d100 para evi- tar la reducción de las características físicas a la mitad). El muñeco puede provocar también vértigo, impotencia, o náuseas. El lanzador y el suplicante pierden 1d3 puntos de COR cada uno. Precio estándar: 40 dólares.

GRIS-GRIS: Este objeto consiste en una pequeña bolsa con cordel en cuyo interior se han metido diminutos manojos de hierbas y tela, la mitad de ellos imbuidos con espíritus buenos y la otra mitad con malos. La lucha de estos dos enemigos natura- les dentro de la bolsa crea un aura mágica que mejora un aspecto concreto de la vida del que la lleva, determinado antes de la creación de la bolsa. Puede ganar, por ejemplo, un bonificador en una habilidad de +5% por cada punto de ma- gia invertido en la bolsa. Precio estándar: 8 dólares.

YU-YU: Se trata de una protección contra la magia negra, y puede hacerse literalmente con cualquier cosa. Los gatos momificados (conocidos en Haití como *gad*) se utilizan como yu-yus tan a menudo como los tradicionales medallones. Una vez creado, los maléficis habitantes del universo vudú (hechiceros inclui- dos) evitarán el yu-yu. El suplicante puede llevarlo puesto o puede colocarlo también sobre una puerta o una ventana. Pre- cio estándar: 10 dólares.

WANGA: Objetos imbuidos con espíritus malignos, convirtiéndolo- los así en objetos malditos o envenenados, utilizados para cau- sar enfermedades o traer mala suerte a una víctima específica si esta llega a tocarlos. Normalmente se hace desaparecer un objeto personal de la víctima para transformarlo luego en un wanga. Los bokor más despiadados suelen envenenar objetos religiosos de esta forma, como por ejemplo rosarios o crucifi- jos. La enfermedad o mala suerte (-20% a todas las tiradas de habilidad y Suerte) de la víctima dura hasta que se identifica y se destruye el wanga. Suplicante y lanzador pierden 1d3 puntos de COR cada uno. Precio estándar: 35 dólares.

ENVIAR A LOS MUERTOS: Este es el hechizo más mortífero del arsenal de los bokor. El lanzador Contacta con el Barón Samedi, y este le exige al suplicante que a medianoche le traiga ciertas ofrendas hasta su vè-vè, además de varios puñados de tierra. En ese lugar el lanzador lleva a cabo el ritual, gastando 10 puntos de magia, y atando varios espíritus malignos de muertos a la tierra. Después el suplicante debe echar la tierra (metida a veces dentro de un ataúd en miniatura) en un lugar en el que la víctima vaya a pisar. Cuando el desdichado pase por encima, los muertos entrarán en su cuerpo. La víctima en- frenta su POD contra el del lanzador en la Tabla de Resistencia. Si pierde la víctima tira 1d8 para calcular los efectos del hechizo:

- 1-4 La víctima pierde inmediatamente 1d10 puntos de COR.
- 5-7 La víctima contrae una terrible enfermedad, y pierde 1d6 puntos de FUE y 1d6 PV.
- 8 La víctima entra en coma y morirá en 1d6 días a menos que de alguna forma le saquen los muertos de dentro.

En todos los casos la víctima sufrirá horribles pesadillas durante el resto de su vida. Lanzador y suplicante pierden 1d4 puntos de COR cada uno. Precio estándar: 180 dólares.

EXTRACCIÓN DEL ALMA: A veces el alma se convierte en un lastre, sobre todo cuando uno está siendo perseguido por enemigos que utilizan la magia. Si queremos protección en ese sentido podemos contratar los servicios de un conjurador para que nos saque el alma del cuerpo. La ceremonia en sí varía de un lanzador a otro. Una de ellas consiste en que el suplicante se arrodilla durante un complejo ritual (el cual normalmente tiene lugar en un humfor) en el que se lanza el hechizo, con un gasto de 8 puntos de magia por parte del

Marie Laveau (1794?-1881?)

Aunque Laveau lleva muerta más de cuarenta años, sigue afectando diariamente a la Nueva Orleáns de los años 20. Los padres criollos la invocan como si fuese el hombre del saco, para que los niños obedezcan a los mayores. Los creyentes llevan ofrendas a una de sus supuestas tumbas. Uno de cada tres conjuradores de la calle Rampart afirma ser pariente suyo. Su espíritu prácticamente está ya a la altura de los loa, y las mambos la convocan muchas veces para que les dé consejo. La Reina Vudú más importante de Luisiana conserva la influencia sobre sus súbditos porque, al igual que los grandes monarcas, ella los unificó y los llevó hasta unas cotas de respeto público y prosperidad que nunca habían conocido y que nunca volvieron a alcanzar.

Laveau, nacida de padres mulatos libres, recibió la corona vudú en 1832, y gracias a su belleza, sus impresionantes habilidades mágicas, y su talento para las relaciones públicas, se hizo famosa casi inmediatamente. Al tiempo que mantenía los tradicionales rituales de la plaza Congo como bailes en tono de diversión para satisfacer la curiosidad caucásica, Laveau trasladó el espacio dedicado al verdadero culto vudú hasta la orilla del lago Pontchartrain, del lado del riachuelo St. John. Según los rumores, los milagros que ella realizaba allí incluían hacer hablar a las serpientes, invocar grandes tempestades, y dejar dormidos a todos los policías que venían a arrestarla. En poco tiempo todos los hungan y mambos de Nueva Orleáns estuvieron a su servicio (y los que se revelaban recibían una buena paliza de su parte en la calle).

La comunidad negra ya estaba fascinada con sus poderes, pero Laveau se las arregló para que también los blancos la temiesen y respetasen. Su trabajo como peluquera le sirvió para conseguir que muchas mujeres criollas fuesen clientas suyas, y a menudo los dignatarios y nobles extranjeros solicitaban audiencias con ella durante sus visitas a Nueva Orleáns. Nunca fue de las que evitan la publicidad, y permitía a los periodistas blancos presenciar ceremonias vudú cuidadosamente censuradas, sabiendo que eso mejoraría su ya exagerada reputación. Su mejor hazaña entre los blancos fue cuando utilizó su magia para decantar un juicio a favor del hijo de uno de los comerciantes criollos más ricos de la ciudad, el cual había solicitado su ayuda.

En 1869 Laveau abandonó el puesto de Reina Vudú, entregando la corona a Malvina Latour. Laveau siempre fue una católica devota (durante su reinado incorporó los ritos eclesiásticos a los rituales vudú como ninguna otra mambo en toda la historia), y tras retirarse se dedicó a ayudar a los condenados a muerte de la cárcel municipal, cocinando sus últimas comidas, llevándoles las cartas, y rezando con ellos durante sus últimas noches. Cuando murió, en 1881, su nombre ya se había arraigado firmemente, durante varias décadas, en la leyenda de Nueva Orleáns (una de esas leyendas cuenta que era inmortal y que fingió su propia muerte). Tanto si los investigadores se encuentran con Laveau viva como si la encuentran muerta, los valores que se dan tratan de representar a la Reina Vudú tal y como la describían los rumores y susurros de aquellos que la odiaron y amaron.

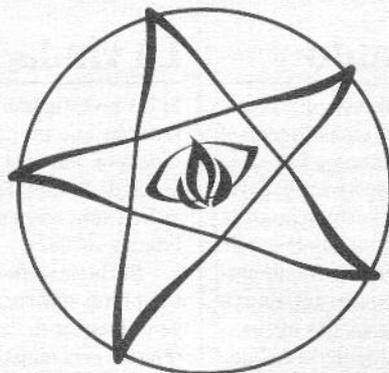
lanzador. Hay que cortar varios mechones de pelo de distintas partes del cuerpo del suplicante, y meterlas en una botella pequeña, la cual es amarrada a su cabeza junto con unos trozos de pan mojados en vino blanco. Esa misma noche la familia de esa persona debe comer una gallina blanca sin condimento alguno, metiendo luego los huesos dentro de una almohada sobre la que debe dormir el suplicante. Durante la noche el alma del suplicante abandona su cuerpo y viaja hasta la vasija de barro del lanzador.

Se puede llevar una vida relativamente normal aún habiendo perdido el alma; además, el suplicante obtiene una tirada de Suerte contra cualquier hechizo vudú que le lancen. Si supera la tirada el efecto no tendrá efecto sobre él. Sin embargo, si la vasija de barro (con el alma dentro) cae en manos de algún enemigo, el bokor podrá entonces lanzar conjuros directamente a la vasija, con lo cual el desafortunado suplicante sufrirá el efecto máximo del hechizo. Precio estándar: 75 dólares.

CONVOCAR/ATAR A UN BAKA: También conocido como Point Chaud, o "punto caliente", este hechizo es idéntico al resto de los que forman parte de la categoría Convocar/Atar a un servidor

(ver página **La Llamada de Cthulhu**). Una vez lanzado el hechizo el baka se aparece ante el suplicante en alguna de sus múltiples formas. El suplicante le pide entonces al baka que le conceda un determinado deseo. El baka dice lo que quiere a cambio. Si el precio resulta ser demasiado alto y el suplicante rechaza la oferta, el baka regresará enfurecido al mundo de los espíritus. En cambio, si el suplicante está de acuerdo, el baka cumplirá su parte del trato en 106 días y regresará al suplicante para exigirle el pago. No obstante, los baka tienen la costumbre de utilizar insidiosos juegos de palabras para engañar a sus víctimas y hacer que entreguen más de lo acordado. Por ejemplo, si una mujer pide "un gallo y varios pollos" con un Point Chaud, puede ocurrir que, al final, en el momento del pago, el baka convierta a su esposo y a sus hijos en lo que ella pidió. Los baka sólo existen para causar daño, y disfrutan engañando a sus "socios" y quitándoles incluso su propia vida.

El Guardián debe tener en cuenta que los bokor llaman Point Chaud a un gran número de hechizos que en realidad son hechizos de Convocar/Atar, Contactar, o Llamar, relacionados con criaturas de los Mitos (ver "Vudú y Mitos"). Precio estándar: 500 dólares.



AVENTURA: EL OCASO DEL QUINTO SOL

El ocaso del quinto sol" es una aventura diseñada para una sola sesión de juego, en la que se les presentan a los jugadores muchos de los conceptos, lugares y personajes de esta **Guía de Nueva Orleans**. Aunque la aventura apenas escarba un poco en la superficie del potencial de juego de la Ciudad de la Media Luna, su trama llevará a los PJ a través de la alta sociedad criolla, las tiendas de vudú de la calle Rampart, un antro de la calle Gallatin, la Universidad de Tulane, una mansión del barrio francés, el club Magie Noire, y un baile del Mardi Gras en el Garden District. El Guardián debe familiarizarse con las partes correspondientes del libro antes de jugar la aventura, para así poder dar cuerpo a los detalles que se proporcionan en este capítulo acerca del tono y la ambientación de la misma (la mayoría de las características de los PNJ están en otros capítulos).



Marcel Franju

Aunque la aventura está diseñada para servir como trampolín para una campaña de **La Llamada de Cthulhu** centrada en Nueva Orleans, los Guardianes que deseen incorporar "El ocaso del quinto sol" dentro de una campaña que ya está en marcha no tienen que preocuparse demasiado. Los PJ que vivan en alguna otra parte del mundo pueden venir a la ciudad para visitar a unos amigos durante el Mardi Gras, que es cuando tiene lugar la aventura. Por medio de sus huéspedes los investigadores conocerán a Marcel Franju, un adinerado agente comercial que trabaja con el algodón y que tiene un "asunto privado" bastante espinoso para el cual les pide ayuda...



Pierre Garance

Empezando

"Hay un negro de esos que hacen vudú que le está sacando todo el dinero a mi hermana". Esto es lo que les dice a los investigadores Marcel Franju, el comerciante de algodón, en su caótica oficina de la calle Carondelet, situada enfrente del edificio del Banco Hibernia. Los agobiados oficinistas entran y salen de la habitación sin parar, poniéndole impresos a Franju delante de las nari-

es para que los firme. "Su estado mental es muy delicado en estos momentos, ya que su marido murió hace sólo dos meses: fue víctima de un terrible accidente de coche allá en el Garden District. Salió en todos los periódicos."

Suena el teléfono; al otro lado está el capataz del muelle de Franju, quejándose de que uno de los cargamentos de algodón lleva ya varias horas de retraso. Franju discute con su lacayo al tiempo que habla con los investigadores. "Es este: 'Jamie Stardust', creo que es así como se hace llamar. Él es quien se está aprovechando del sufrimiento de Béatrice, llenándole la cabeza con todo tipo de tonterías. Dice que canaliza el espíritu de mi cuñado a través de su cuerpo y cosas así. Está claro que se trata de un farsante, pero Béatrice se traga todos esos trucos de feria baratos. Ha salido a mi padre: era un buen hombre, pero siempre tenía la cabeza en las nubes."

Franju cuelga el teléfono y fija una severa mirada sobre los investigadores. "Afortunadamente, mi madre me enseñó lo que es el pragmatismo. Les pagaré a cada uno de ustedes veinticinco dólares al día, más los gastos, si encuentran algo sobre ese negro que yo pueda llevar a la policía. Quiero ver a Stardust entre rejas antes de que mi hermana le entregue un solo centavo más. No soporto este tipo de situaciones. Mi asistente, el señor Garance, les entregará el pago por su primera semana. Infórmenle a él directamente de sus progresos. Buenos días."

Garance, un joven impetuoso y bastante autoritario, llevará a los investigadores hasta el vestíbulo. Allí les dará la dirección de la casa de Béatrice Deburau en el barrio francés, pero hará hincapié en que ella no debe saber, en ninguna circunstancia, que los personajes jugadores han sido contratados por su hermano para investigar a Stardust; si eso llega a ocurrir, el trabajo de los PJ se dará por finalizado inmediatamente. También les entrega un cheque certificado, una fotografía de Stardust (tomada en el salón de Béatrice), así como la dirección y el teléfono de este. Los investigadores pueden llamar a Garance a cualquier hora del día o de la noche, siempre que necesiten algún tipo de ayuda económica o legal, pero él nunca se implicará personalmente en la aventura.

La viuda

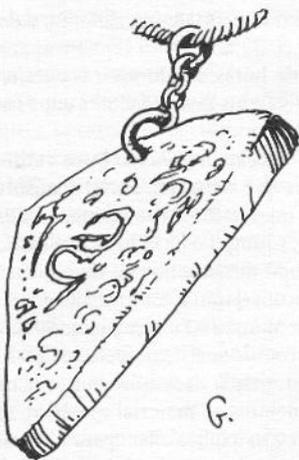
Si los investigadores piensan entrevistarse con la señora Deburau, tendrán que preparar en secreto alguna historia que les sirva de tapadera, para así ocultar sus verdaderos motivos, obedeciendo la orden de Franju. El Guardián debería permitir que funcionase cualquier explicación plausible, siempre que se vea reforzada por habilidades sociales.

En la casa Deburau, situada en el extremo norte de la calle Dauphine, hay cortinas negras en todas las ventanas, lo que sumerge el interior de la casa en una tenebrosa penumbra (utiliza como referencia el mapa de la página 15 "Casa grande con patio del barrio francés"). En cuanto los PJ llamen a la puerta les abrirá Anne, una criada mulata de aspecto severo, y les hará pasar a la sala de invita-

dos, donde tendrán que esperar mientras lleva sus cartas de presentación a Béatrice. Mientras esperan a que regrese Anne, los investigadores podrán observar la habitación y verán que está decorada con objetos de las tribus Choctó y Houma, como cerámica y puntas de flecha, y también con fotos enmarcadas de un hombre jovial de mediana edad (Louis Deburau, el difunto esposo de Béatrice) dirigiendo diversas excavaciones arqueológicas en los montículos funerarios de la zona de marismas.

Si no está ocupada haciendo otra cosa, Béatrice recibirá a los investigadores en el salón. La señora Deburau, vestida completamente de negro y con un pañuelo blanco de encaje no muy lejos de sus ojos, está sentada en la esquina más alejada de la habitación, a cierta distancia de los PJ, lo que le da un aspecto nebuloso y opaco en la penumbra del salón. Puede contarles, entre lágrimas, la historia de la muerte de su marido, tal y como aparece en la Ayuda de juego nº 1 (ver página 66), añadiendo que el conductor del coche nunca fue hallado. Un detalle que no se menciona en el artículo del periódico es que Deburau murió al salir de una reunión de las Serpientes Emplumadas, un nuevo krewé del Mardi Gras organizado por Louis y algunos de sus amigos arqueólogos (ver página 12 para más información acerca de los krewes). La voz de Béatrice se quiebra cuando dice que el primer baile de máscaras del club va a celebrarse en sólo unos días, el baile por el que tanto se había sacrificado Louis. Si alguien supera una tirada de Psicología en este momento, verá confirmada la opinión de Franju acerca de su hermana: la mente de Béatrice sigue trabajando con dificultad y de forma insana bajo el peso de la muerte de su marido; incluso su voz tiene un tono distante, como si les estuviese hablando a través de una pared.

"Al principio, no tenía intención alguna de asistir al baile," continúa la señora Deburau. "Mi marido fue asesinado justo enfrente de la casa en la que se va a celebrar. Sin embargo, Louis insistió en que fuese... a través del señor Stardust, por supuesto." Al hablar de su relación con Stardust, la viuda hace referencia a algo que podríamos llamar "clichés trillados de la Nueva Era": "Me ha abierto los ojos", "Me ha enseñado que la Esperanza es la verdadera religión", etc. Afirma que Stardust canaliza el espíritu de Louis a través de su cuerpo; el fantasma le da consejos, le ayuda a superar su angustia, y le enseña a llevar los negocios que dejó. Béatrice no está dispuesta a contarles nada más sobre ese tema, porque no quiere tratarlo con extraños. A pesar de lo que piensa Franju, ella, indignada, niega que Stardust esté tratando de engañarla: "¡Todavía no le he pagado ni un centavo por sus servicios! ¡Fue él quien vino a verme, diciendo que mi querido Louis le había escogido para ser el recipiente a través del que hablaría, y que no tenía que pagarle nada! ¡Es un hombre muy espiritual, y maravilloso!" Los personajes jugadores que presionen a la señora Deburau sobre este particular serán expulsados de la casa de forma brusca y repentina.



Baldosa triangular de Deburau

La viuda

BÉATRICE DEBURAU

(de soltera Franju),

Viuda hechizada, 42 años

FUE 9 CON 15 TAM 12

INT 12 POD 7 DES 15

APA 13 EDU 15 COR 30

PV 12

Bonificación al daño: Ninguna

Habilidades: Arqueología 26%, Crédito

89%, Derecho 47%, Equitación 54%, Historia

35%, Palabrería pseudomística 62%, Persuasión 64%, Tocar el

piano 76%; **Idiomas:** Francés 85%, Inglés 75%



No obstante, si los PJ le han mencionado el tema de Stardust a la señora Deburau, Anne les hará una señal y se los llevará aparte antes de acompañarles hasta la puerta. Es una mujer muy protectora de su ama, y no confía en Stardust lo mínimo. Ha estado escuchando las sesiones de canalización a escondidas, desde el comedor. Anne afirma que Louis, a través de Stardust, le pidió a la señora Deburau que retirase algunos artículos de la caja de seguridad del fallecido. Uno de los objetos en concreto era un trozo de baldosa de forma triangular llena de extraños símbolos: se trata de uno de los tesoros de Deburau, encontrado en una excavación en Centroamérica. Béatrice lleva la pirámide como colgante, bajo la ropa. "Louis" también le indicó a la señora Deburau que se llevase a Stardust con ella al baile de máscaras, como su "ayudante". A Anne esto le parece especialmente irritante, ya que para un hombre negro esa es la única forma de ser admitido en un acontecimiento criollo tan importante. La criada está convencida de que Stardust piensa encontrar más víctimas ricas en la fiesta de las Serpientes Emplumadas. "Pero ya se lo he contado todo al hermano de la señora, y también lo de la caja de seguridad," concluye Anne con aire satisfecho. "El señor Franju es un hombre poderoso. Él se encargará de ese farsante engreído."

Si los investigadores deciden visitar a Béatrice entre las 11:30 de la mañana y la 1:30 de la tarde, se encontrarán con que ella y Stardust están realizando una de sus sesiones de "canalización" en el salón. Si consiguen que Anne les deje contemplar la sesión junto a ella, desde su emplazamiento secreto (un agujero en la pared detrás de un cuadro) podrán escuchar cómo Stardust entra en su "trance" melodramático. Una tirada de Ciencias ocultas revelará a los investigadores que las manidas frases místicas que utiliza no tienen nada que ver con el vudú ni con cualquier otro tipo de magia. Son completamente falsas. Al final de este fraudulento "ritual", Louis Deburau "despierta" de repente y supuestamente toma el control del cuerpo de Stardust. Aunque no se pone a hablar con otra voz, su actuación es totalmente convincente. Una tirada de Psicología confirma que Stardust parece saber detalles íntimos de la familia Deburau que para un charlatán serían prácticamente imposibles de simular. Por otro lado, no hay nada siniestro en la conversación: la señora Deburau le cuenta cómo le ha ido el día, "Louis" pregunta por sus amigos, y así. Si no fuera porque se supone que uno de los participantes está muerto, la conversación sería completamente banal.



Anne



Los investigadores que fisgoneen un poco sin ser vigilados observarán que la decoración india se extiende por toda la casa; el cuarto de Louis Deburau (la "habitación del esposo" en el mapa) está decorada con reliquias mayas y aztecas. Un gran códice de piedra brilla intensamente junto a una pared, iluminando una cama con dosel. Si alguien retira el códice descubrirá que detrás hay una caja fuerte, metida en la pared. Apparentemente la combinación se fue a la tumba con Deburau, pero si los PJ se las arreglan de alguna forma para abrirla, dentro encontrarán una serie de diarios con fechas que van desde 1621 hasta el pasado 3 de noviembre. El tipo de letra cambia de unas décadas a otras, pero todos están escritos en francés y todos recogen los imaginativos y vívidos sueños del autor. Hojeando los diarios se pueden encontrar numerosas referencias a las Tierras del Sueño, sobre todo a Yibb-Tstll y la Selva de Kled. Hacen falta 1d6 meses para leer los 30 volúmenes que tiene el diario aproximadamente, cuesta 1d6/1d10 puntos de COR, y añade un 15% a la habilidad de Sueños del que los lea, así como un 10% a Mitos de Cthulhu (multiplicador de hechizos x2). Contiene, como mínimo, el hechizo Sueño lúcido (ver página 63). Los diarios pueden describir los sueños de un hechicero

serpiente de Hlanith que soñó que se quedaba atrapado en la Tierra en forma de varón humano, y que se pasó siglos reuniendo los ingredientes necesarios para el hechizo que le devolvería a su hogar; o también pueden ser los sueños de un hechicero humano que soñó que se quedaba atrapado en las Tierras del Sueño en forma de hombre serpiente, y que se pasó siglos reuniendo los ingredientes necesarios para el hechizo que le devolvería a su hogar. Es casi imposible averiguarlo.

Hay una gran losa en el centro del patio que tiene grabado un símbolo arcano. Anne dice que el señor Deburau la trajo consigo de uno de sus viajes a México; una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que se trata de uno de los símbolos necesarios para lanzar el hechizo de Convocar un Ángel descarnado de la noche.

El farsante

Las pesquisas iniciales de los investigadores acerca del pasado de Jamie Stardust serán infructuosas. No tiene antecedentes penales, no tiene certificado de nacimiento, ni de matrimonio, y no existe registro público alguno sobre él. Su nombre ni siquiera aparece en la guía telefónica. Tras un par de horas dando vueltas en círculos, una tirada de Idea puede sugerirles a los investigadores que "Jamie Stardust" quizá sea un nombre falso.

También pueden comentarles eso otros vuduistas. Los practicantes de vudú con los que contacten los PJ (consulta el Capítulo Cinco para las pautas de interacción entre vuduistas y PJ) no reconocerán a Stardust en la foto, y ninguno ha oído hablar de él. Es evidente que no ha practicado el vudú durante mucho tiempo en Nueva Orleans, por eso los vuduistas aconsejarán a los investigadores que visiten el Gran Almacén Gumbo de Mamá Zu Zu (ver página 29), donde quizá Stardust haya comprado provisiones. En efecto, Mamá Zu Zu afirma que Stardust entró en su tienda hace aproximadamente un mes, y se gastó casi doscientos dólares en material esotérico, sobre todo en "baratijas llamativas", según explica ella, "para impresionar a los turistas, como si se dispusiera a abrir un puesto para echar las cartas o algo así. Pero está claro que era novato en la Fe: ¡aquel chico no podría distin-

Ángel Descarnado de la Noche

**ÁNGEL DESCARNADO DE LA NOCHE,
ATADO POR STARDUST, Siervo sin rostro**

FUE 13 CON 10 TAM 13

INT 5 POD 12 DES 14

PV 12 Movimiento 6/12

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Presa 38%,

Placaje 40%

Armadura: Piel coriácea de 2 puntos

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 90%

Pérdida de Cordura: 0/1d6



guir ni siquiera un gris-gris de un yu-yu!" Stardust compró tal cantidad de mercancía que Mamá Zu Zu tuvo que hacer que se la llevaran a casa; todavía tiene la dirección a mano.

Las señas que Mamá entrega a los PJ no son las de una sala de cartomancia, sino las de un motel de mala muerte situado en el Garden District, el cual consta de dos pisos ubicados encima de un asqueroso salón de billar. A menos que se vistan "para la ocasión", está claro que los investigadores darán la nota en cuanto lleguen allí. Al entrar en el local, los marineros borrachos, las prostitutas, y los ladrones de poca monta que abarrotan el salón de billar se callarán y mirarán de reojo las elegantes ropas de los PJ, al tiempo que estos cruzan la habitación hasta las escaleras que llevan al segundo piso, donde está el apartamento de Stardust. Es probable que algún integrante de esta escoria callejera trate de atracar a los investigadores cuando abandonen el edificio, o que empiecen una pelea sólo por el efecto antisocial que provoca; este acontecimiento depende de si el Guardián considera o no que los jugadores necesitan cierta dosis de violencia catártica en este punto de la aventura.

Si los PJ hacen un par de preguntas en el lugar (la mayoría de los vecinos de Stardust se encuentran en el salón de billar, propiedad de la misma persona que regenta el motel) o si montan guardia fuera del apartamento de Stardust, verán que se pasa allí la mayor parte del tiempo. Sólo sale por las mañanas, de 11 a 2 aproximadamente (durante esas horas está en casa de la señora Deburau), y por las tardes, de 6 a 7 (que es cuando se va a cenar a un restaurante bastante mugriento que hay en el barrio). Nadie dice saber mucho sobre él: parece que es un tipo muy reservado.

La endeble puerta del piso de Stardust está siempre cerrada (FUE 11). Dentro, los investigadores verán una cama, un armario, un pequeño escritorio, y un retrete diminuto. En el armario hay varios trajes deslustrados colocados en perchas, y unos cuantos mantos de estilo vudú de esos que vende Mamá Zu Zu. Hay también una cartera guardada en el bolsillo de una de las chaquetas; contiene unos 150 dólares en efectivo y el carné de identidad de un tal George Modot, con domicilio cerca de la calle Rampart. Lo que queda de las compras de Stardust en el Almacén Gumbo está en los cajones del escritorio: unos frascos de polvo de las tumbas y unos envases de gris-gris. Parece que no los ha abierto todavía.

Lo más interesante para los PJ es el diario de sueños que hay junto a la cama. Es la continuación de los diarios de la casa de Deburau: las primeras anotaciones tienen fecha del pasado 7 de noviembre, y las últimas son del mismo día en el que los investigadores descubren el libro. Parece que el soñador está muy cerca de poder volver "a casa", a pesar de "una complicación bastante molesta." Leer este diario nada más requiere 1d6 días, cuesta 1/1d3 COR, y añade un 1% a Mitos de Cthulhu y otro 1% a la habilidad de Sueños (no tiene hechizos).

Está claro que la única forma de leer el diario en su totalidad es sacándolo del apartamento de Stardust. Desafortunadamente, un ángel descar-



nado de la noche tiene la misión de recuperar el libro robado en 1d3 días, matar al ladrón, y devolver el libro a Stardust. El Sin Rostro atacará al investigador en cuestión cuando menos se lo espere, y preferiblemente cuando se encuentre solo (el Guardián debe calcular el mejor momento para que el encuentro sea lo más impactante posible).

Si Stardust descubre que los PJ han estado hurgando en su habitación (porque estos hayan robado algo, por ejemplo) entonces se cambiará enseguida a otro antro anónimo, haciendo que sea prácticamente imposible localizarle durante el resto de la aventura (a menos que los investigadores decidan seguirle desde la casa de Deburau). Si se enfrentan a él en persona, Stardust les soltará la misma retahíla de palabrería pseudomística y pacifista que le cuenta a la señora Deburau, explicando que él sólo es la luz que guía a un alma atormentada fuera del valle de la amargura. Si el enfrentamiento se vuelve físico Stardust huirá (si los PJ insisten en luchar con él, pasa a la sección "Los rompe-portales").

El músico

El apartamento de George Modot está habitado ahora por una familia de doce miembros. El casero del edificio puede contarles a los investigadores que Modot se marchó de allí la primera semana de noviembre sin dejar ninguna dirección de contacto. Esta falta de consideración le molesta bastante, porque consideraba a Modot un amigo. Modot era clarinetista, y el casero solía ir al club nocturno Magie Noire, en la calle Bourbon, para oírle tocar con la banda.

Cuando los PJ visiten el Magie Noire les resultará dolorosamente obvio que el sustituto de Modot en los Funky Butts no está a la altura: la versión que hacen del "Shake It and Break It" deja mucho que desear. Todos los miembros de la banda se sienten traicionados a causa de la repentina desaparición de Modot. Los problemas empezaron el día en que George trató de ayudar a Deburau, "el criollo aquel tan elegante que fue atropellado por un coche" (consulta la Ayuda de juego nº 1 en la página 66). Cuando los Funky Butts fueron a visitarle al hospital Modot se comportó de una forma fría y distante, como si apenas los conociese. Todo lo que saben es que, en cuanto George recibió el alta médica y pudo salir del hospital, se mudó de apartamento y desapareció. Todavía están enfadados con él, pero, si alguien les muestra la fotografía de Jamie Stardust, gritarán aliviados: "¡Dios mío! ¡Es George! ¿De dónde habéis sacado esa foto? ¿y por qué lleva esa estúpida túnica encima?" (Según los Funky Butts, Modot no es vudúista, sino un baptista devoto). Las fotografías que hay en las paredes del Noire y que muestran a los Funky Butts originales confirman que George Modot y Jamie Stardust son la misma persona.

El científico

En las librerías de Nueva Orleans no aparece nada sobre Modot o Stardust, pero en cambio el nom-

bre de Louis Deburau sale constantemente en los archivos periodísticos, relacionado generalmente con algún nuevo descubrimiento arqueológico en el Yucatán o en los municipios rurales de Luisiana. También suele nombrarse bastante a Francis Whitwell, el principal socio de Deburau en el mundo académico. (El nombre de Deburau aparece así mismo en un libro no muy conocido de historia local que puede encontrarse en la Biblioteca del Museo Estatal de Luisiana o en la Biblioteca F. W. Tilton de Tulane: ver Ayuda de juego nº 2 en la página 66).

El catedrático puede contarles a los PJ que el principal interés arqueológico de Deburau eran unos extraños mosaicos triangulares que aparecían en raras ocasiones en el Yucatán y en determinados túmulos funerarios de los indios americanos. Puede llevarles hasta el Museo de Historia Natural de Tulane para enseñarles unas réplicas de las baldosas. Una tirada de Mitos de Cthulhu indica que son parecidas a las placas de información que utilizan los hombres serpiente (el hecho de que las baldosas fuesen encontradas en asentamientos mayas y choctó apoya la teoría de Whitwell de que las dos culturas estaban íntimamente relacionadas). Whitwell admite, con cierta vergüenza, que ha utilizado su influencia para retirar temporalmente la mayoría de las baldosas de la universidad para poder llevar a cabo un proyecto especial).

Whitwell es co-fundador del krewe de Las Serpientes Emplumadas, junto con Deburau y algunos otros acaudalados amantes de México. El propio Deburau hizo los diseños decorativos para el baile de máscaras de este año, y Whitwell lamenta mucho que su amigo no viva para asistir al baile que él mismo planificó. "Había urdido en secreto un juego para la fiesta que, según él, convertiría aquella velada en la mejor de todas las veladas." Whitwell dice esto con una sonrisa melancólica. "Es una pena que nunca lleguemos a saber lo que era." Debido al código de silencio del krewe, Whitwell se niega a hablarles más acerca de la decoración del baile, y tampoco puede darles invitaciones. Lo único que puede decir es el título del baile: este hace referencia a un mito azteca relacionado con el inicio de una nueva era para la humanidad: "El ocaso del quinto sol."

Los PJ pueden localizar la mansión del Garden District donde se va a celebrar la fiesta: se trata de la residencia de un tal Yves Rouard (un miembro de las Serpientes Emplumadas), pero no podrán entrar en ninguna circunstancia. En el interior de la mansión se han combinado las baldosas de Tulane con objetos de la inmensa colección personal de Deburau para transformar el salón de baile de Rouard en una copia casi exacta del Templo del Mago situado en la antigua ciudad maya de Uxmal.

Alain Kristel

Hermano ALAIN KRISTEL,

Fanático anti-Mitos, 25 años

FUE 14 CON 16 TAM 13

INT 13 POD 13 DES 15

APA 16 EDU 20 COR 53

PV 15

Bonificación al daño: +1d4

Armas: Pistola Luger P08 62%, daño 1d10

Puñetazo 75%, daño 1d3 + 1d4 + Artes marciales

Cuchillo 33%, daño 1d4+1d4

Presa 40%, daño especial + Artes marciales

Patada 55%, daño 1d6 + 1d4 + Artes marciales

Habilidades: Artes marciales 83%, Cantar 44%, Catequismo 93%, Ciencias ocultas 24%, Conducir coche 73%, Crédito 38%, Descubrir 54%, Discreción 83%, Escuchar 79%, Esquivar 36%, Mitos de Cthulhu 12%, Ocultar 77%, Ocultarse 80%, Orientarse 44%, Primeros auxilios 70%, Saltar 54%, Seguir rastros 66%, Torturar sospechoso 25%, Preparar 64%; **Idiomas:** Francés 90%, Inglés 72%, Latín 35%



El terror sagrado

Como si no tuviesen bastantes problemas ya, los investigadores se darán cuenta hacia el final de la aventura de que alguien les está siguiendo. Cuando el Guardián lo considere apropiado, los jugadores deberán hacer una tirada de Suerte: los que la pasen notarán la presencia de un hombre joven de pelo rubio que está leyendo el periódico sin quitarles el ojo de encima (o también puede estar en la acera mirando hacia su ventana). Se puede utilizar este personaje para volverlos un poco paranoicos: pueden regresar a su apartamento y ver que lo han saqueado completamente, por ejemplo.

Los investigadores que decidan perseguir a su perseguidor se meterán en una divertida cacería a través de la sección de la ciudad en la que se encuentren (consulta el Capítulo Tres: los muelles son un escenario excelente para una persecución). Desafortunadamente, cuando los PJ están convencidos de que por fin han atrapado a su presa, doblan la esquina y se encuentran con un callejón sin salida o con un solar completamente desierto: el hombre ha desaparecido. Si se lleva a cabo un examen minucioso del lugar y se supera una tirada de Descubrir se puede encontrar un estrecho conducto escondido debajo de unas cajas de madera, barriles, o algún otro tipo de desperdicios. El conducto descende hacia el apuesto sistema de alcantarillado de la ciudad (los PJ deben superar tiradas de CON x5 cada cierto tiempo para no ponerse a vomitar). Los investigadores pueden pasarse horas deambulando por el laberinto de alcantarillas sin encontrar rastro alguno del joven rubio, pero lo que sí puede pasarles es que se ahoguen o que se vean arrastrados hasta el Misisipi. Con una tirada de Idea se percatarán de que una buena opción sería examinar los muros con una nueva tirada de Descubrir: con suerte, encontrarán una puerta secreta que da a unas escaleras en espiral que descienden todavía más, por debajo de las alcantarillas, hasta un nuevo sistema de túneles.

Los investigadores necesitan pasar varias tiradas de Orientarse si no quieren perderse completamente en estas oscuras cavernas de techos bajos y atmósfera húmeda (los Guardianes que les guste ser un poco sádicos pueden colocar en los túneles un par de cocodrilos nacidos en la ciudad para aterrorizar a los jugadores). Cada cierto tiempo aparece una nueva escalera que vuelve a las alcantarillas o que sube a alguna otra parte de la ciudad. Sin embargo, al final, uno de los túneles terminará en una enorme puerta de hierro cerrada (FUE 40), decorada con un Símbolo Arcano de color verde. Tras ella se encuentra el cuartel general de la Santa Hermandad, un lugar de arcos elevados, excavado en la roca en tiempos de Napoleón, e iluminado por unas antorchas gastadas y titilantes. La cámara de torturas tiene un aspecto particularmente temible bajo esta luz, como sacada de un relato de Poe o de Sade.

Los investigadores sólo tienen unos minutos para recorrer las estancias, porque pasado ese tiempo el hombre rubio (Alain Kristel, un Hermano de alto rango) saldrá de entre las sombras, apuntándoles con la pistola. Exige que le expliquen de inmediato por qué están investigando a Louis Deburau y a las Serpientes Emplumadas, o de lo contrario les matará allí mismo.

Como se puede ver en las características de Kristel, se trata de un formidable oponente. Es un monje capuchino que ha pertenecido a la Hermandad toda su vida. Él fue quien asesinó a Louis Deburau, poniendo punto final a los setenta años que la Hermandad se había pasado investigando sus actividades. La Hermandad dedujo que "Deburau" era sólo la identidad actual de un sionista hechicero que había estado pasando de un cuerpo a otro durante siglos, y ordenó su ejecución tras conocer la existencia del Ocaso del quinto sol, ya que la Hermandad estaba convencida de que el baile era en realidad una tapadera para algún aborrecible ritual de los Mitos. Gracias a los numerosos espías con los que cuenta la Hermandad, Kristel averiguó que los investigadores estaban escarbando en la muerte de Deburau; decidió seguirles, para asegurarse de que no eran socios del fallecido tratando de continuar su sacrilego trabajo. Kristel todavía se inclina por esa teoría, y se mostrará verdaderamente hostil hacia los PJ. No dirá nada de lo que sabe, a me-

nos que los investigadores se las arreglen para someterle físicamente. Si los PJ le capturan debajo de la catedral de San Luis, Kristel emitirá un silbido agudo que atraerá a 1d10 Hermanos más que vendrán a rescatarle, todos con sus mismas características.

Kristel es un arma peligrosa, y su papel en la aventura depende de lo que los PJ decidan contarle acerca de lo que saben. En principio, él sólo quiere asustarles y sacarles fuera del caso, y antes de dejarles salir con vida exige que le juren que abandonarán toda actividad relacionada con los Mitos. Si le cuentan sus sospechas acerca de Jamie Stardust entonces les dejará ir, pero reaparecerá en el Ocaso del quinto sol para matar a Stardust (ver más abajo). En cualquier caso, Kristel no tiene intención alguna de fraternizar con los PJ; los miembros de la Santa Hermandad no confían en nadie que no sean sus Hermanos.

También puede ser que los investigadores decidan examinar el Teatro de la Ópera Francés, después de leer la Ayuda de juego nº 1 (página 66), descubriendo en consecuencia la entrada a los túneles de la Santa Hermandad sin tener que perseguir a Kristel (ver páginas 20 y 24). En tal caso, el enfrentamiento tendrá lugar cuando Kristel salga de entre las sombras para detener su intrusión en el cuartel general de la Hermandad. La conversación empezará entonces con un "¿Quiénes sois y qué estáis haciendo aquí?" en lugar de un "¿Por qué estáis investigando a Deburau?"

Los rompe-portales

El Guardián debe emplazar el baile de máscaras de las Serpientes Emplumadas, el Ocaso del quinto sol, justo después de que los investigadores se encuentren con Kristel, para darle así un aire de urgencia dramática al clímax de la aventura. La fiesta comienza con un desfile que baja por la avenida St. Charles desde Tulane hasta el Garden District. Los miembros del krewé están ataviados con disfraces aztecas, mayas, y mexicanos, y van encima de unas carrozas que representan escenas de las guerras indio-mexicanas contra los conquistadores, y así. A las nueve en punto la fiesta está ya en plena marcha en la residencia de Yves Rouard (utiliza el mapa de la Mansión del Garden District de la página 32 como referencia).

El primer obstáculo que tendrán que salvar los PJ es precisamente colarse dentro de la fiesta. En general las zonas con mayor número de invitados son el salón de baile, el vestíbulo principal, el comedor, la biblioteca, las columnatas, y el jardín (que es donde se encuentran la banda y los bailarines). Las cocinas están ocupadas en todo momento por 2d8 criados negros. Varios guardaespaldas voluminosos y de mal carácter vestidos con esmoquín vigilan la casa y los alrededores para mantener las cosas tranquilas. A menos que tengan previsto ser descubiertos al instante, los investigadores deberían hacerse de alguna forma con unos disfraces: los invitados borrachos que se van hacia los arbustos de la parte trasera para aliviarse, o las lujuriosas parejas que se citan en los dormitorios del piso superior pueden resultar útiles en ese sentido. Los PJ negros tienen que conseguir uniformes de criados si quieren pasar inadvertidos.

Una vez resuelto ese problema, los investigadores tendrán la oportunidad de relacionarse con la gente mientras planean su siguiente movimiento. Allí en la casa de Rouard está la crème de la crème de la alta sociedad de Nueva Orleans, entre ellos el candidato al gobierno Huey Long y el magnate del petróleo Jean Lafitte. Marcel Franju, vestido con un sombrero de ala ancha y unas cartucheras, sale corriendo continuamente del salón de baile hacia el teléfono de la biblioteca para tratar alguno de sus problemas con el algodón. Francis Whitwell, vestido de Moctezuma, se acerca y entabla una conversación con los investigadores disfrazados, sin reconocerlos en un principio. Si descubre que son ellos dará la alarma y hará que los matones de Rouard los expulsen de la casa. Alan Kristle, todo un espectáculo con sus atavíos de marqués español, identificará a los PJ al instante, aunque vayan disfrazados, y como han desobedecido su orden (mantenerse alejados de la familia Deburau), decidirá abatirlos uno por uno, utilizando su habilidad de artes marciales, si puede pillarlos a solas.

George Modot

GEORGE MODOT, también conocido como "Jamie Stardust" [mente/alma de "Louis Deburau"],
23 años
FUE 11 CON 14 TAM 12
INT 17 POD 20 DES 14
APA 10 EDU n/a COR 0
PV 13



Bonificación al daño: Ninguna

Hechizos: Atormentar, Contactar con un Ángel, Yibb-Tstll, Convocar/Atar a un Ángel descarnado de la noche, Convocar/Atar al Negro, Crear símbolo arcano, Inducir el pánico, Sueño lúcido (ver más abajo), Transferencia de mente

Habilidades: Antropología 85%, Arqueología 71%, Astronomía 41%, Ciencias ocultas 27%, Crédito 41%, Historia 63%, Mitos de Cthulhu 44%, Soñar 93%, Sueños 74%; **Idiomas:** Choctó 63%, Español 50%, Francés 95%, Inglés 96%, Quechua 30%

SUEÑO LÚCIDO: este hechizo derriba temporalmente las barreras que separan este plano de las Tierras del Sueño, haciendo que las dos dimensiones existan en el mismo espacio y tiempo. Requiere un complicado juego de placas de información de los hombres serpiente, todas inscritas a Yibb-Tstll y bautizadas con una cantidad de sangre de seres conscientes equivalente a TAM 20. El cántico que activa la transferencia dimensional debe ser realizado por un numeroso grupo de personas. El lanzador debe gastar 5 PM y 1 punto de POD por cada minuto que desee que dure la yuxtaposición. Es útil para interactuar físicamente con las criaturas de las Tierras del Sueño. Las pérdidas de COR se reducen a la mitad mientras dure el hechizo, debido a sus efectos narcóticos. El gasto de COR al lanzar este hechizo es de 2d6.

Béatrice Deburau y Jamie Stardust, inseparables, se quedan en el salón de baile durante toda la fiesta. La enorme cámara ha sido transformada en un verdadero templo maya, cubierta desde el suelo hasta el techo con esas extrañas baldosas metálicas tipo mosaico de los hombres serpiente (una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que forman una especie de portal). La señora Deburau, siguiendo las instrucciones de "Louis", está poniendo en práctica el juego festivo que él diseñó: los criados fijan en la espalda de cada uno de los invitados un pequeño trozo de papel en el que está escrita una sílaba de tres letras, diferente en cada uno de ellos. A los invitados les han dicho que, a medianoche, cuando se lean todas las sílabas juntas, estas formarán algún tipo de verso obscuro. Los encargados reemplazarán inmediatamente los papeles que los investigadores saquen de la espalda de los invitados, y si siguen interfiriendo en el juego los guardaespaldas los cogerán y los expulsarán de la casa.

Enfrentarse a Stardust en este momento es inútil. Se trata de un hombre serpiente cuya conciencia fue desterrada de algún modo de su ciudad natal: Hlanith, en las Tierras del Sueño, y que se ha pasado tres siglos en la tierra pasando de un huésped a otro, encontrando al fin en el Nuevo Mundo los mosaicos que le hacen falta para lanzar el Sueño lúcido, el hechizo que podría devolverle a casa, (como Deburau se casó con Béatrice Franju porque su familia era propietaria de algunos terrenos pantanosos que contenían importantes túmulos funerarios). Ha esperado durante cientos de años para escapar de su exilio, por eso no está dispuesto a dejar que los investigadores le detengan ahora. En la ciudad se defiende de los ataques físicos mediante hechizos, ángeles descarnados que haya invocado, o El Negro (consulta **La Llamada de Cthulhu**); en la fiesta la se-



ñora Deburau evitará que los PJ molesten a Stardust llamando a los guardias de Rouard. "Louis" asumió la identidad de Stardust tras ser forzado a entrar en el cuerpo de George Modot porque sabía que aquellos artificios místicos eran la única forma de ganarse la confianza de su mujer... y también el acceso al baile de máscaras.

A medianoche los invitados se reúnen formando una línea como si fuesen a bailar la conga, y cada uno lee la sílaba del papel que tiene delante; así toma forma el cántico que lanza el Sueño lúcido. Al acabar, Stardust arranca el colgante triangular del cuello de la señora Deburau ("Louis" le pidió que lo llevase puesto en el baile) y lo inserta en un hueco situado cerca de la repisa de la chimenea. Emite un brillo de color verde limón, indicando que la última pieza del hechizo ha sido colocada en su lugar. Durante un instante no ocurre nada; los asistentes a la fiesta intercambian miradas de decepción tras haber recitado esas frases sin sentido aparente (para ellos).

Entonces les invade a todos un terror inexplicable, y hay que hacer tiradas de COR. Los que la fallen pierden 1d3 puntos al oír como brota de repente a su alrededor el zumbido de miles de insectos, unos insectos enormes y extraños. La sombra del denso follaje de una selva se proyecta sobre las paredes, y las habitaciones de la mansión se llenan de una bochornosa y densa neblina. Toda la casa y la gente que hay en ella parece estar mucho más lejos de lo normal, y entonces la Selva de Kled se materializa de pronto en nuestro mundo, y viceversa. Y elevándose lentamente en el centro del salón de baile, girando en ese mismo punto, aparece la horrenda forma de Yibb-Tstll, con una huerte de ángeles descarnados mordisqueando sus tóxicos senos. Las pérdidas de COR por ver a Yibb-Tstll son de 1d3/1d10 (la mitad de lo habitual; ver más abajo).

Jamie Stardust levanta los brazos hacia el Dios Exterior, con una alegre expresión en el rostro: "¡Oh, Gran Paciente, te doy la bienvenida! ¡Te suplico que me transportes físicamente de vuelta a tu plano! A cambio de ese servicio, te ofrezco un humilde sacrificio: iestos humanos!"

La incomprensible expresión de Yibb-Tstll no cambia, pero una nube de ángeles descarnados se desprende de sus pechos y desciende hacia los invitados, los cuales, a esas alturas, ya estarán gritando, presas del pánico. Los ángeles descarnados tratarán de agarrar por la fuerza a todos los que puedan, y se los llevarán a Yibb-Tstll para que los devore (supón que las características de todos los ángeles descarnados son las de la página 60). El cuerpo de Stardust comienza a brillar, y sobre él se superpone otra forma distinta: la de un hombre serpiente vestido con un hábito de color escarlata, que imita sus movimientos como si fuera un reflejo escamoso. Las dos figuras empiezan a fundirse, crepitando con ozono y luz. Al cabo de unos 15 asaltos de combate, más o menos, la transformación se completa, y el paisaje de los Sueños se desvanece, llevándose para siempre a 2d10 de los asistentes a la fiesta...

...a menos que los investigadores detengan a Stardust. Gracias a los efectos narcóticos del Sueño lúcido las pérdidas de COR durante la batalla se reducen a la mitad. Esto debería igualar un poco las cosas (los personajes que pese a ello se vuelvan locos sufrirán el efecto de pesadillas, según la tabla de las páginas 194-195 de **La Llamada de Cthulhu**). Los investigadores pueden poner en práctica sus fantasías de *La Noche de los Muertos Vivientes* luchando contra esta horda de aleteantes ángeles descarnados. Pueden utilizar los muebles contra ellos, mientras los Sin Rostro vuelan ruidosamente por toda la casa, riendo por lo bajo y llevándose a todos los que encuentran. Nadie puede abandonar la mansión (el suelo se extiende hacia dentro de la Selva de Kled) pero aún así los investigadores tienen unas cuantas opciones para invertir los efectos del hechizo:

- Matar a Stardust. Este es el método más obvio y el más eficaz, pero tiene sus inconvenientes. Una tirada de Idea les dirá a los PJ que matando a Stardust provocarán que el alma de George Modot permanezca separada de su cuerpo legítimo para siempre (dondequiera que se encuentre esa alma). Además, debido a la extraña distorsión espacial que causa el hechizo, los inves-

tigadores necesitan 1-4 asaltos de combate para llegar hasta Stardust, independientemente de donde estén en un principio. Por el camino se encontrarán con todo un embrollo de invitados histéricos, ángeles descarnados asesinos, arenas movedizas, y muebles derribados.

Incluso aunque lleguen hasta Stardust, la señora Deburau se colocará en medio, oponiéndose a que le hagan daño. Esto es algo que no detendrá a Alain Kristel en absoluto, el cual puede tratar de derribar a los PJ antes de lanzarse hacia el supuesto vuduista (echando maldiciones al mismo tiempo por haberse retrasado en su ataque). Kristel disparará a Béatrice para sacársela de delante. Stardust enloquecerá si Béatrice es herida, y se pondrá a luchar contra Kristel. Esto evitará que ataquen a los PJ, lo que les dará más tiempo.

- Desgastar a Stardust. Al cabo de cuatro minutos (momento en el cual la transformación alcanza su punto culminante) Stardust se quedará sin puntos de magia y terminará el hechizo. Los investigadores pueden concentrarse en evitar que los ángeles descarnados secuestren a los invitados, privando así a Yibb-Tstll de sus sacrificios. Si al término de esos cuatro minutos no ha llegado ninguna víctima hasta el Gran Paciente, este se desvanecerá junto con la Selva de Kled. La conciencia de Deburau, agotada, se disipará en el limbo.
- Destruir la baldosa brillante. La baldosa que hay cerca de la repisa de la chimenea (la que llevaba la señora Deburau como colgante) brilla y lanza destellos mientras dura el hechizo. Se trata de la piedra angular del portal dimensional, y si alguien la saca o la destruye (tiene 10 PV) el hechizo terminará de repente. Los gritos de Stardust resonarán a través del espacio que separa los dos planos, y los PJ verán cómo el "reflejo" del hombre serpiente implosiona con un destello de luz. Su cuerpo cae al suelo, inconsciente. (Stardust conoce la importancia de la baldosa, por supuesto, y la defenderá con su vida, a menos que esté ocupado luchando con Kristel o con otros investigadores).

Cuando la Selva de Kled se desvanezca de regreso hacia la irrealidad, todos los asistentes caerán de rodillas, sollozando, agotados. Kristel desaparecerá en la oscuridad, admitiendo de mala gana que los investigadores se han ganado un breve descanso ante la ira de la Santa Hermandad. La señora Deburau acunará a Stardust en sus brazos, rogándole que no la abandone. Al final él abre los ojos y mira a su alrededor, como si despertase de un profundo sueño.

"¿Ha cogido alguien la matrícula de ese coche?" pregunta entonces, confuso.

El alma de George Modot ha regresado a su cuerpo.

Conclusión

Lo más probable es que se acuse a George Modot de todo lo ocurrido en el Ocaso del quinto sol (la policía supondrá que el "farsante" echó alguna droga en el ponche, o algo parecido) y tendrá que enfrentarse a una larga estancia en prisión. Sin embargo, ese destino es preferible al que hubiese sufrido de no ser por los PJ: toda una eternidad atrapado en el cadáver descompuesto de Louis Deburau. Gracias a esto, y por haber frustrado los planes de Deburau, los investigadores reciben 2d6 puntos de COR cada uno (la recompensa se reduce a 1d6 puntos si mataron a George Modot para conseguirlo).

Franju (si es que todavía sigue vivo) les agradece con elegancia a los PJ el que hayan "rescatado" a su hermana de las garras de Stardust durante la fiesta. Los personajes jugadores han rescatado también a varias personas importantes en el Ocaso del quinto sol: criollos agradecidos que podrían convertirse en poderosos clientes o aliados. Gracias a eso y a los contactos que han hecho en Tulane, en los bajos fondos de la calle Gallatin, y en la cultura vudú de la calle Rampart, los PJ están en una posición inmejorable para montar un gabinete de investigación de ciencias ocultas en Nueva Orleans. Un negocio que durará mucho, muchísimo tiempo.

AYUDA DE
JUEGO Nº 1

del *Times-Picayune* de
Nueva Orleans, 4 de
noviembre de 192-

ESTIMADO FILÁNTROPO MUERTO EN ACCIDENTE DE AUTOMÓVIL

La policía registra el barrio
buscando al conductor del coche

Un negro heroico fracasa al
tratar de reanimar a la víctima

Louis Deburau, célebre organizador de obras de caridad e historiador aficionado, murió tras ser atropellado por un coche cuando salía de la casa de un amigo en la calle Cuarta. Los testigos afirman que el conductor del coche, un hombre blanco de pelo rubio, viró directamente hacia el señor Deburau en cuanto este se dispuso a cruzar la calle. Tras cometer este acto de violencia tan atroz, el conductor se marchó de allí con calma, como si no hubiese pasado nada.

George Modot, un músico negro que presenció el horrible incidente, arrastró hasta la acera al señor Deburau, herido de muerte, y trató de reanimarle, aunque no lo consiguió. El propio señor Modot cayó inconsciente a causa del excesivo esfuerzo que realizó, y fue llevado con urgencia al Hospital de la Caridad. Los médicos del centro afirman que se recuperará pronto. El señor Deburau, en cambio, no

tuvo tanta suerte: murió en la ambulancia de camino al hospital, a raíz de las heridas que sufrió.

El arma homicida, un Ford modelo A de 1918, fue hallado abandonado minutos después en la esquina de Bourbon y Toulouse, delante de las ruinas del Teatro de la Ópera. La policía determinó más tarde que el coche había sido robado en el mismo vecindario aquel día por la mañana. Todavía no se ha apresado al asesino, y la policía pide a todos los ciudadanos que comuniquen al Inspector O'Donnell de la comisaría cualquier dato que tengan acerca de este malicioso crimen.

El señor Deburau, que tenía cuarenta y cuatro años en el momento de su muerte, dedicó su vida al servicio de los intereses cívicos e históricos de Nueva Orleans. Fue el fundador de la Sociedad Arqueológica del Sur de Luisiana, colaborador habitual en las obras de caridad realizadas en beneficio de los indios

Choctó y Houma, y también fue él quien inició y supervisó personalmente las excavaciones en los túmulos funerarios indios situados en los municipios colindantes. Donó gran parte de sus hallazgos, así como una generosa aportación económica, al Departamento de Investigación de Centroamérica de la Universidad de Tulane. El catedrático Francis P. Whitwell, perteneciente a esa admirada institución, declaró a este periódico: "Perder a un hombre tan magnífico y a un científico tan brillante de esa forma tan absurda es una tragedia doble. Yo lamento la pérdida de un amigo, y la ciudad debería lamentar la pérdida de uno de sus mejores ciudadanos."

El señor Deburau deja a su esposa Béatrice, con la que estuvo casado durante siete años. El viernes se celebrará una misa en su honor en la Funeraria de la Familia Schettino. Todo el mundo está invitado.

AYUDA DE JUEGO Nº 2

de *Cincuenta años en la Plaza Jackson* (Nueva Orleans, 1906)

Los lectores más sensibles pueden quedar impresionados al saber que los marqueses franceses utilizaban la Plaza Jackson como Place des Armes, en una época en la que las ejecuciones públicas eran una de las diversiones del día. Si la plaza pudiese hablar, ¡menudas historias contaría! Por ejemplo, los antiguos registros nombran a un granuja llamado Deburau que se reunió con su Creador donde ahora se levanta la efigie del "Viejo Hickory". Deburau había sido desterrado de su Francia natal por una serie de crímenes desconocidos, y también consiguió enfurecer al gobernador Bienville vendiéndoles armas a los indios hostiles a cambio de un puñado de sus inútiles baratijas. Resulta extraño que, durante la mañana de su ejecución, Deburau jurase y perjurase que él no era el hombre que las autoridades creían que era, sino que en realidad se trataba ¡del sacerdote que le había visitado en la celda la noche anterior, para darle la extremaunción! Sin embargo, esta imaginativa imploración de clemencia de última hora no consiguió impresionar a nuestros padres franceses, y aquel traidor demente fue fusilado sin mayor dilación.

Fuentes bibliográficas

Los textos especialmente recomendados están marcados con un asterisco (*).

No-ficción

* Asbury, Herbert. *The French Quarter: An Informal History of the New Orleans Underworld*. Nueva York: Alfred A. Knopf, 1936.

Curtis, Nathaniel Cortlandt. *New Orleans: Its Old Houses, Shops and Public Buildings*. Philadelphia: J. B. Lippincott Co. 1933.

Davis, Wade. *The Serpent and the Rainbow*. Nueva York: Warner Books, 1985.

deLavigne, Jeanne. *Ghost Series of Old New Orleans*. Rinehart & Company, 1946.

* The Federal Writers' Project of the Works Progress Administration. *New Orleans City Guide*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1952.

* Feibleman, Peter S. *The American Wilderness: The Bayou*. Alexandria, Virginia: Time-Life Books, 1973.

Gandolfo, Charles Massicot. *Voodoo in Southern Louisiana*. Nueva Orleans: Museo Histórico Vudú de Nueva Orleans, 1987.

Gleason, David King. *Plantation Homes of Louisiana and the Natchez Area*. Baton Rouge, Louisiana: Louisiana State University Press, 1982.

Haber, Leonard V. *New Orleans: A Pictorial History*. Nueva York: Crown Publishers, Inc., 1971.

Haskins, James. *The Creoles of Color in New Orleans*. Nueva York: Thomas Y. Cromwell Co., 1975.

* Hurston, Zora Neale. *Folklore, Memoirs, and Other Writings*. Nueva York: The Library of America, 1995.

Lichtenstein, Grace y Laura Dankner. *Musical Gumbo: The Music of New Orleans*. Nueva York: W. W. Norton & Company, 1993.

* Métraux, Alfred. *Voodoo in Haiti*. Nueva York: Schocken Books, 1972.

Peterson, John H., Jr. (ed.). *A Choctaw Source Book*. Nueva York: Garland Publishing, Inc., 1985.

* Rushton, William Faulkner. *The Cajuns*. Nueva York: Farrar Straus Giroux, 1979.

Salvaggio, John. *New Orleans' Charity Hospital*. Baton Rouge, Louisiana: Louisiana State University Press, 1992.

* Saxon, Lyle. *Fabulous New Orleans*. Nueva York: The Century Company, 1928.

Seabrook, W. B. *The Magic Island*. Nueva York: The Literary Guild of America, 1929.

Starr, S. Frederick. *Southern Comfort: The Garden District of New Orleans, 1800-1900*. Cambridge, Massachusetts: MIT, 1989.

* Tallant, Robert. *Voodoo in New Orleans*. Nueva York: The Macmillan Company, 1946.ç+

Young, Perry. *The Mistik Krewe: Chronicles of Comus and His Kin*. Nueva Orleans: Carnival Press, 1931.

Ficción

Faulkner, William. *New Orleans Sketches*. Nueva York: Random House, 1958.

* Lovecraft, Howard Philips. "La Llamada de Cthulhu", en *The Best of H. P. Lovecraft*. Nueva York: Del Rey Books, 1982.

Moore, Alan, Stephen Bissette, y John Totleben. *Saga of the Swamp Thing*. Nueva York: Warner Books, 1987.

-. *Swamp Thing: Love and Death*. Nueva York: Warner Books, 1990.

* Powers, Tim. *On Stranger Tides*. Nueva York: Ace Books, 1987.

Ramsland, Katherine. *The Witches' Companion*. Nueva York: Ballantine Books, 1994.

Roshell, Patricia Ann. *New Orleans by Night*. Stone Mountain, Georgia: White Wolf, Inc., 1994.

Warner, J. G. "El Titán en la Cripta", en *The Nyarlathotep Cycle*. Oakland, California: Chaosium, Inc., 1997.

Películas

* El Corazón del Ángel (1987), 113 min. Director: Alan Parker.

* Yo Anduve con un Zombie (1943), 69 min. Director: Jacques Tourneur.

La Pequeña (1978), 109 min. Director: Louis Malle

* La Serpiente y el Arco Iris (1988), 98 min. Director: Wes Craven.

Un Tranvía Llamado Deseo (1955), 122 min. Director: Elia Kazan.

Música

Una forma sencilla de transmitirles a los jugadores la atmósfera de la Ciudad de la Media Luna es poner en las sesiones de juego algo de música jazz, del estilo "Dixieland" de Nueva Orleans. Las canciones de Jelly Roll Morton, Louis Armstrong, y otros músicos de los años 20 se pueden encontrar en la mayoría de las tiendas medianamente decentes. Existen también numerosos artistas contemporáneos, como la Preservation Hall Jazz Band, que continúan grabando las canciones famosas de antaño, como por ejemplo el "Basin Street Blues", para las nuevas generaciones de oyentes.

Guía de Nueva Orleans

La Nueva Orleans de los años 20 es una ciudad con muchas caras. En ella se yuxtaponen la alegría del Mardi Gras y la descontrolada corrupción que hizo a Nueva Orleans merecedora del apodo "La Ciudad Sin Cuidado". El elegante deterioro del barrio francés, lugar del asentamiento original de la metrópoli, contrasta con la rica opulencia del Garden District, donde los americanos construyeron más tarde sus mansiones. El vudú y el catolicismo conviven en paz uno junto al otro. Y debajo de todo eso, en ocasiones, puede llegar a vislumbrarse el rostro de los Mitos...

Esta guía incluye detalles acerca de la historia de Nueva Orleans, el barrio francés, el área metropolitana, las marismas y la zona costera. El capítulo sobre el vudú incluye reglas para integrarlo en **La Llamada de Cthulhu**. Se sugieren también nuevas profesiones, exclusivas de la Ciudad de la Media Luna y sus alrededores, y se facilitan datos acerca de cinco sociedades secretas. El libro se completa con una aventura diseñada para que los Investigadores se familiaricen con la mayoría de las zonas importantes de Nueva Orleans.

La Llamada de
CTHULHU



**SCAN BY
MELKOR**

