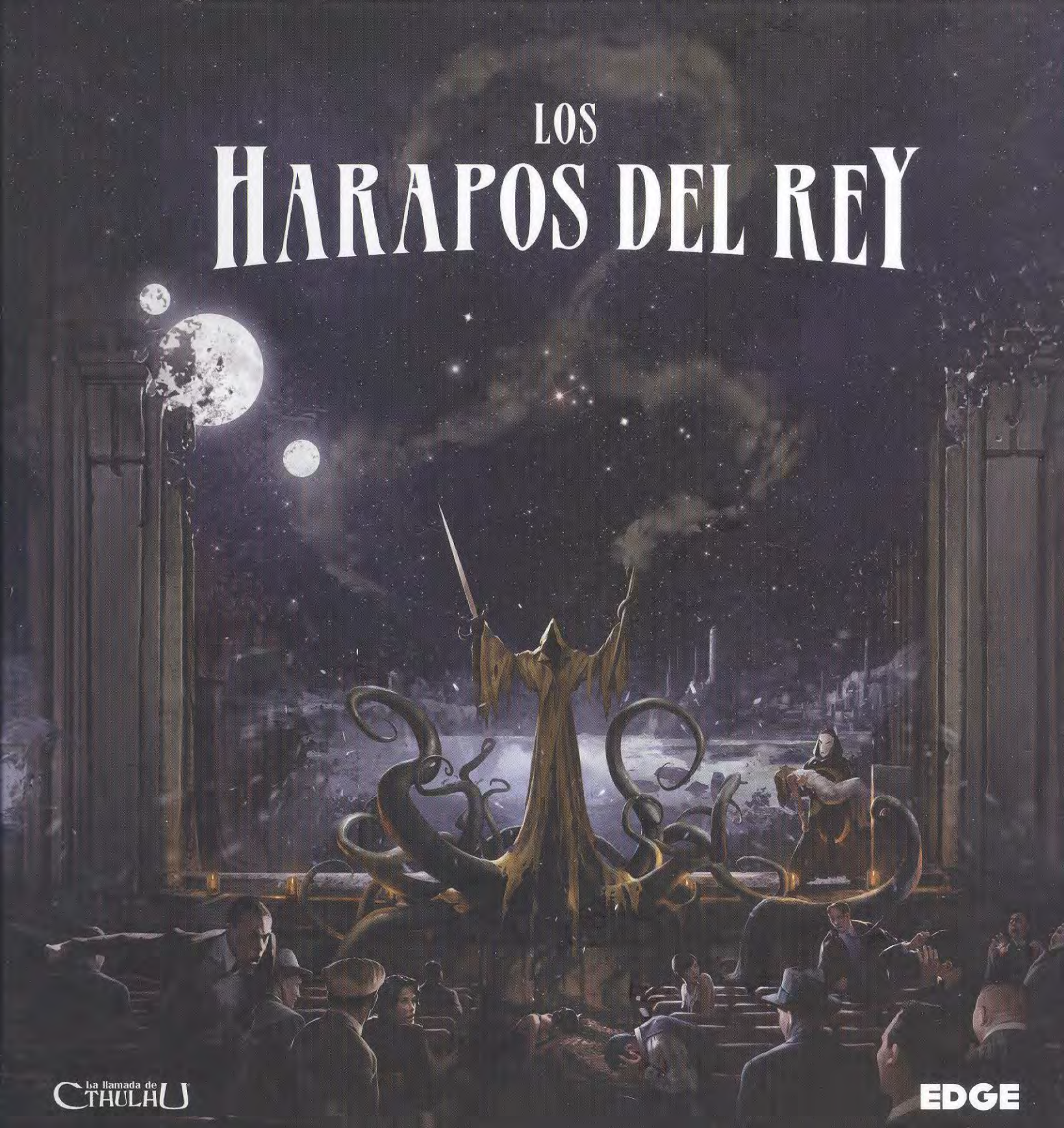
LOS HARAPOS DEL REY



La llamada de CTHULHU

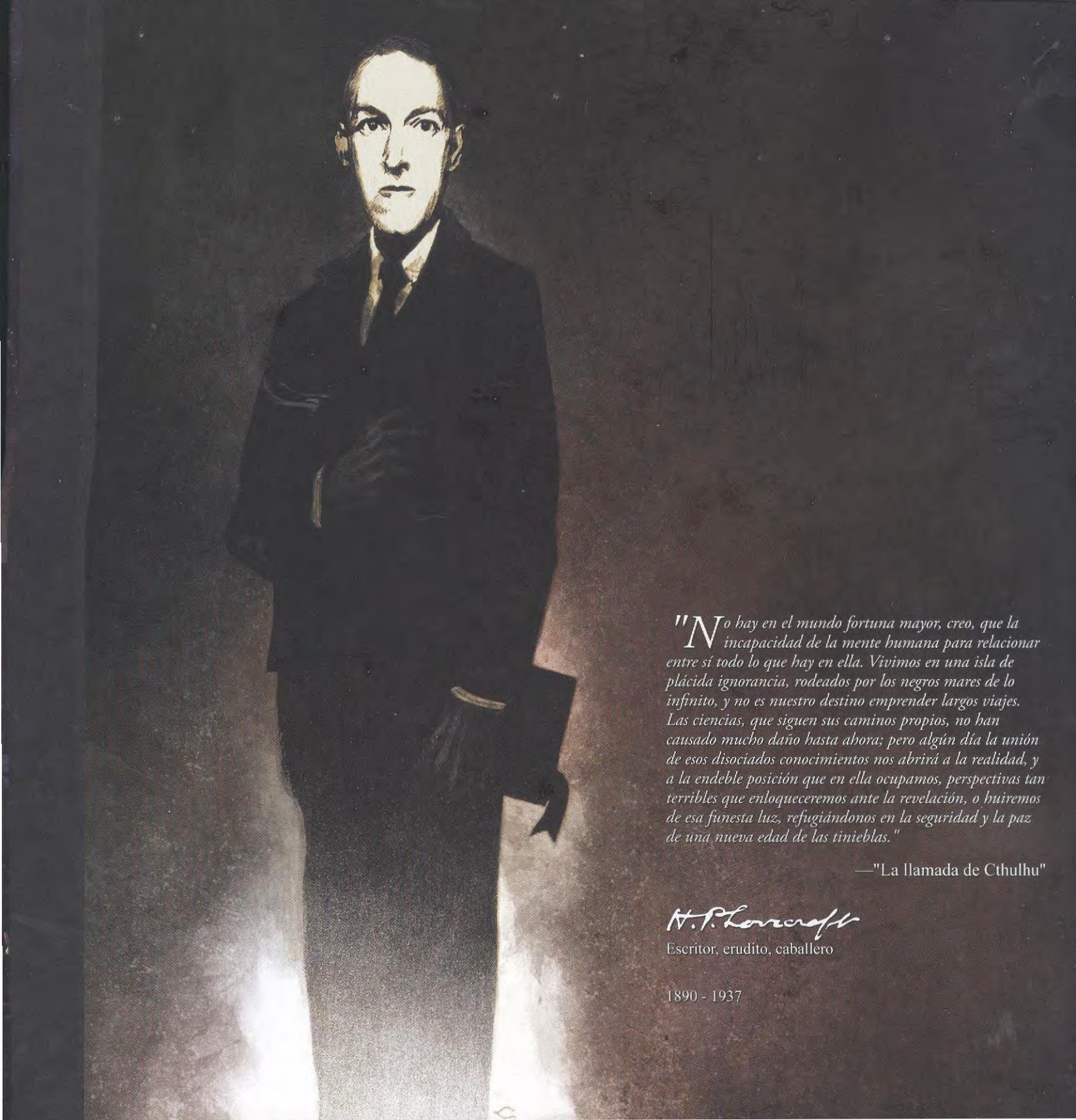
EDGE

Los harapos del rey

¿Has encontrado el Signo amarillo?

LA LLAMADA DE CTHULHU

2018



"No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas."

—"La llamada de Cthulhu"

H. P. Lovecraft

Escritor, erudito, caballero

1890 - 1937

LOS HARAPOS DEL REY

Créditos

Tim Wiseman

Maqueta y Producción original: **Charlie Krank**
Ilustraciones y portada originales: **Ashley Jones**
Mapas y planos originales: **Antony Fentiman**

Editorial:

Lynn Willis

Pruebas de juego:

David Castle, Kealey Conroy, Richard de la Plain, Vicky Hartell, Alan McTernan, Mark Oliver

Agradecimientos:

David Castle, Michael Nilsen, Kalpana Patel, Isabella Pedrinelli, Lynn Willis

Dedicado a:

Ben pero no a Jonathan

Chaosium

Greg Stafford, Sandy Petersen, Dustin Wright, Nicholas Nacario, Mike Mason, Rick Meints, Jeff Richard, Neil Robinson, Michael O'Brien, Todd Gardiner, Raja Panchmatia, Jason Durall, Susan O'Brien, Ian Cooper, James Lowder y Lynne Hardy

Créditos de la edición en castellano

UNA PRODUCCIÓN NO EUCLIDIANA DE
EDGE ENTERTAINMENT

Traducción: **Hugo González Martínez**
Corrección: **César Bernal Prat**

Edge Studio

Diseño gráfico: **Antonio Maínez y Luis E. Sánchez**
Ilustraciones: **Antonio Maínez Venegas**
Maquetación y textos adicionales: **Luis E. Sánchez**
Heraldo de Hastur: **Gus Díaz**

EDGEENT.COM

CHAOSIUM INC.

EDGE

Las harapas del rey es una publicación de Edge Entertainment bajo licencia de Chaosium Inc.

Tatters of the King tiene copyright © de Tim Wiseman; todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu® es una marca comercial registrada de Chaosium Inc.

"Chaosium Inc." es una marca comercial registrada de Chaosium Inc.

La obra de H. P. Lovecraft citada en el texto tiene *copyright* © 1963, 1964, 1965 de August Derleth y se cita con propósito ilustrativo.

Excepto en esta publicación y en la publicidad relacionada, siempre que no se haya acordado lo contrario, las ilustraciones de ***Tatters of the King*** siguen siendo propiedad de sus autores individuales, y tienen *copyright* de esos autores.

La imagen del Signo Amarillo fue forjada por primera vez por Kevin Ross en 1989.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 2[illegible] a la 269.

ISBN: 978-84-16357-81-9

Publicado en 2018 por Edge Entertainment.

Depósito legal: SE 994-2018

Contenidos

Introducción y orientación

Resumen de la campaña 11

- Tauro, Aldebarán y las Híades. 12
- La conspiración y los conspiradores 14
- Reparto de personajes no jugadores 18
- La Secta de Hastur 22

Prólogo: Noche de estreno

Noche de estreno

Comienza la partida. 29

Presentación de la obra 29

- La reina y el extranjero: Acto I 30
- La reina y el extranjero: Acto II 31
- El rey de amarillo. 32
- Bibliografía de Talbot Estus .34

Resumen del prólogo y atributos de los actores 36

Libro I: El loco

I. El loco

La entrevista con el doctor Highsmith 42

La cobertura periodística del asesinato de los Roby. 44

El manicomio de Saint Agnes . . 45

- Manicomios británicos 46
- Liberar a Hastur 48
- Construir Carcosa [...] 49

Un nuevo asesinato 52

Resumen del capítulo 53

II. Un paseo por el parque

En casa del doctor Trollope. 56

- Los silbatos de byakhees . . .59
- Información sobre Der Wanderer 61
- Mostrar el fin del camino [...] 62

Líneas de investigación 63

- Entrevistarse con Grahame Roby y hablar con la policía. .63
- Entrevistarse con la servidumbre de la residencia de los Roby. 65
- Entrevistarse con Vincent Tuck. 65
- Entrevistarse con Delia Morrison. 67

Dioses británicos [...] 69

Resumen del capítulo 70

III. La colina Springer y el canal

Clare Melford 74

La granja de Jennings. 76

Los monolitos 77

- Llamar/Expulsar a Hastur . .77

La matanza 78

La historia de Lawrence Bacon. 80

La casa de Bacon en el norte de Londres 81

- La estrategia de Lawrence [...] .82

La primera carta de Wilfred Gresty 83

La muerte de Bacon. 84

El registro de la casa de Bacon. .85

- Los gules 85
- Objetos de valor e interés. . .86

Resumen del capítulo 87

IV. El viaje al norte

La junta de evaluación de Alexander Roby 90

La necrológica de Bacon 93

- Lo que Crowley sabe sobre Bacon, Edwards, Quarrie e Il Fratelli del Signo Giallo . .94
- Aleister Crowley 95

Los planes de Edwards y el plazo límite de los investigadores 96

- Cronología 97
- Henry Lister 97

Inverness. 98

- Geografía del lago 98
- Cannich y La sombra de [...] .99

Resumen del capítulo 101

V. Un paseo por la Tierra en Carcosa

Carcosa en la partida *104*
- Máscaras 105

Los encuentros *106*
La llegada de Hastur *116*
La huida de Carcosa *117*
Resumen del capítulo *119*
La mirada de Hastur *120*

Libro II: Dioses británicos

VI. Rumores sobre Goatswood

Gresty ante el juez *126*
Las iglesias de Hawksmoor . . *127*
El encuentro con Gresty *128*
- Shub-Niggurath, Y'Golonac y Nug. 129

Mercy Hill y Hillary Quarrie . *129*
Resumen del capítulo *129*

VII. La granja de Nug

El autobús a Clotton *133*
La aldea de Clotton *133*
El camino hasta la granja y Goatswood *134*
Hillary Quarrie *135*
- El maestro y la aprendiz . . 137

La granja *138*
- Los tres mastines de Hillary 140
- Los papeles en el escritorio de Hillary . . . 141

El ataque *142*
- Convocar/Atar a un retoño oscuro 143
- Los benditos de Shub-Niggurath 145

La salida del Valle del Severn . . *146*
Hillary y la secta de Goatswood *146*
Resumen de capítulo *147*

Libro III: La Casa Superior

VIII. Los Hermanos del Signo Amarillo

Opciones alternativas de viaje . *151*
Contratar a un guía *152*
Il Fratelli del Signo Giallo *153*
El Navigli y la oficina de embarques *153*
Milán en 1929 . . . . . *156*
- El auge del fascismo en Italia. 157

La entrevista con Villiers *158*
- El ataque del ángel 160

La universidad y una referencia a Drakmar *162*
Resumen de capítulo *163*

IX. El Virrey de la India

El barco *166*
Cómo dirigir la aventura en el barco *168*
Sueños con Hastur *171*
Los sucesos de a bordo *172*
El desarrollo de la travesía . . . *173*
Drama en los muelles de Bombay *174*
Resumen del capítulo *175*

X. Mil millas de viaje

Bombay y la India *178*
El guía *180*
La llegada del rey: Los sueños *181*
El rastro de la expedición italiana en Bombay *181*
La expedición italiana *182*
Mustang y los tcho-tchos *184*
El tren de salida de Bombay . . *186*
Equipándose para el viaje al Nepal *188*
La entrada al Nepal *189*
El paso fronterizo *191*
Resumen del capítulo *191*

XI. Hacia Drakmar

El Rigsum Gonpo *194*
Viaje en solitario *195*
Mal de altura *196*
Escalada y congelación *197*
La travesía del grupo *198*
Los investigadores continúan en solitario *203*
Un tiroteo *206*
Dentro del monasterio *206*
Resumen del capítulo *207*

XII. La Casa Superior

La exploración de las cuevas . . *209*
Notas sobre el final de la campaña *211*
Chaugnar Faugn y los miri nigri *212*
El rey de amarillo y los tcho-tchos *213*
El horror de las colinas [...] . . *214*
La Meseta de Leng *217*
Los movimientos de Quarrie . . *218*
La Casa Superior *220*
El rey de amarillo *224*
Cómo detener al rey de amarillo *227*
Consecuencias:
- El viaje a Carcosa. 229
- El viaje a Tsang. 229
- El rey de amarillo alcanza la Tierra 229

Resumen del capítulo *231*

XIII. Los papeles del rey

Índice de las ayudas de juego . *233*

XIV. Apéndices

Índice de los apéndices *271*

Introducción y orientación

Las estrellas están alineadas.

La mirada de Hastur se posa brevemente sobre la Tierra.

Y todo cambia.

Octubre de 1928. Londres: la capital de un imperio que abarca la cuarta parte del planeta y de la raza humana. Sus habitantes andan de aquí para allá, ocupados con asuntos de política y gobierno, finanzas e industria, trabajo y placer.

Pero cuán frágil es su mundo.

Qué grande su ignorancia.

Pues hay quienes persiguen objetivos bien distintos, individuos que desean traer a la Tierra un poder inhumano, uno tan inmenso que, en comparación, haría que toda la frenética actividad de la civilización moderna pareciera un simple baile de camino a la tumba.

A lo largo de este invierno la mancha de ese poder se expande como nunca antes lo había hecho. Los primeros en experimentar sus efectos son los débiles y los de espíritu sensible. Pocos son capaces de entender su origen, pero algunos lo aceptan igualmente, pues a través de él viven sensaciones inéditas. Los artistas notan extrañas influencias en su obra y explotan esa vena de creatividad. Multitud de exposiciones muestran imágenes similares: una reunión social atenazada por un pánico reprimido; lagos o pantanos ocultos por la niebla; la presencia de algo que está justo más allá del lienzo. Las nuevas obras y estrenos teatrales incluyen escenas de tumultos y alborotos que nunca llegan a alcanzar el clímax. Las sesiones de espiritismo y las demostraciones de médiums producen resultados indecorosos que acaban en altercados. Los hay que se ven presa de cambios de humor y que notan cómo se abren nuevas líneas de comunicación en su interior. Algunos afirman que Dios les habla.

Todos sienten la llamada de las estrellas. Artistas, músicos y escritores trabajan tras la puesta de sol, sentados junto a la ventana, con las cortinas abiertas al cielo. Los afligidos recorren las calles de noche, hablando con ellos mismos, enfureciéndose con aquellos que los interrumpen. Los locos se sientan en sus celdas con la mirada perdida allí por donde las Híades no tardarán en aparecer.

Los acontecimientos aquí reflejados tienen lugar durante los inviernos de 1928-29 y 1929-30, provocados por ciertos seguidores del primigenio Hastur. Los personajes jugadores son reclamados en dos ocasiones: primero deben desplazarse a las Highlands de Escocia, las Tierras Altas, donde la ciudad maldita de Carcosa ha sido traída a la Tierra y donde algunos están arrastrando a la semilla de Hastur hacia nuestro mundo; después, casi un año más tarde, los investigadores viajan al Himalaya y a la Meseta de Leng, donde Hastur se manifiesta bajo la forma del rey de amarillo. Allí, un hombre guiará al rey hacia la Tierra; si se le impide hacerlo, se le pedirá a los propios personajes jugadores que presten el servicio.

La influencia de Hastur es sutil, incluso seductora, y difícil de ignorar. En última instancia la mutua confianza entre los propios investigadores (y hasta en sí mismos) podrá verse afectada. ¿Caerán bajo el influjo de su mensaje? Aún más, ¿llegarán a convertirse en agentes de su advenimiento? La campaña podrá considerarse un éxito en el momento en el que los jugadores empiecen a sentir ese poder de seducción.

Londres
Paris
Milan
Marsella
Himalaya
Nueva Delhi
Benares
Bombay
ORBIS VETERIBUS NOTUS.
BRITISH ISLANDS
Inverness
Lago Mullardoch
Océano Atlántico
Glasgow
Edimburgo
Mar del Norte
Mar de Irlanda
Manchester
Liverpool
Clare
Melford
Birmingham
Oxford
El manicomio de Saint Agnes
Cardiff
Bristol
Londres
Gloucester
Southampton
la grippe de Nice
Londres
Bombay

Resumen de la campaña

Esta campaña resulta apropiada para un grupo de entre cuatro y seis investigadores. Lo ideal sería que al menos uno fuera un psicoanalista o alienista que haya publicado un libro o artículo en ese campo, y que otro o más estuvieran relacionados con las bellas artes. Resulta conveniente que los investigadores vivan en Londres o sus alrededores, aunque también pueden residir en el extranjero, siempre que estén dispuestos a viajar al Reino Unido para hacerse cargo de la situación. Hay más detalles con ideas para involucrar a los personajes jugadores en la sección «Cómo juntar a los investigadores», al principio del prólogo.

La campaña de *Los harapos del rey* está dividida en tres partes: «El loco», «Dioses británicos» y «La Casa Superior».

La esencia de las pesadillas no reside tanto en la simple experiencia del horror como en el inevitable cumplimiento de los horrores anunciados de antemano.

— Michael Shea.

Libro I: El loco

Esta aventura transcurre a caballo entre Inglaterra y Escocia, durante un periodo de ocho semanas a lo largo de octubre, noviembre y diciembre de 1928. Uno de los investigadores recibe el encargo de examinar el historial del paciente de un manicomio y aconsejar sobre la conveniencia de darle el alta. Los investigadores descubren cosas sobre los antiguos conocidos del recluso, miembros de una secta o sociedad secreta, y desentierran el rastro de muerte y dolor que estos individuos dejaron tras de sí. Es posible dibujar paralelismos con otros acontecimientos insólitos que están ocurriendo en Londres, como esa extraña representación teatral a la que asistieron los propios personajes jugadores. Algunos de los investigadores empiezan a experimentar sueños y visiones que amenazan con sumergirlos aún más en el interior del oscuro mar de lo desconocido.

Aunque queda claro que el recluso no debería ser puesto en libertad, hay otra persona interesada en el tema que acaba por imponer su voluntad, incluso si la vista de evaluación transcurre según los deseos de los investigadores. El paciente pone rumbo al norte. Con la llegada del invierno la secta, como paso previo a intentar captar la atención del mismísimo Hastur, se reúne e invoca una ciudad alienígena sobre un lago de la Tierra. Aunque el planteamiento de la secta es erróneo y sus planes fracasan, los personajes jugadores tendrán que esforzarse si quieren minimizar el horror y destrucción causados.

Libro II: Dioses británicos

Hay una pausa de casi un año (desde enero de 1929 hasta mediados de diciembre de ese mismo año) que permite liberar tensiones y volver a recuperar la energía, aunque también le da tiempo al guardián para hacer un par de cosas más, dependiendo de los personajes de su grupo. Antes de volcarse sobre los acontecimientos que están por suceder, los personajes jugadores pueden tratar de volver a sus vidas normales y recuperarse de lo sucedido (de hecho, quizás haya periodos en los que necesiten descansar dentro de una institución especializada) o dirigir su atención hacia otros asuntos e involucrarse en nuevos encuentros con los Mitos. Al comienzo del capítulo 6 hay sugerencias sobre cómo gestionar este periodo de tiempo.

Sea como sea, a medida que Aldebarán se eleva por encima del horizonte (en octubre de 1929), los personajes jugadores se dan cuenta de que su labor no ha terminado. La tensión aumenta una vez más a raíz de los preparativos para un segundo y mejor calculado intento de traer a Hastur a la Tierra. «Dioses británicos» cubre solo una o dos semanas de diciembre de 1929. Tras largos meses durante los que parece que la secta ha sido completamente derrotada, cada vez resulta más claro que no es así. Los investigadores viajan al West Country, el suroeste de Inglaterra, donde descubren que los dioses alienígenas mantienen una fuerte presencia. Su llegada desencadena una crisis y se ven obligados a decidir si pueden confiar y apoyar a alguien dispuesto a usar el poder de esos dioses para, aparentemente, enfrentarse al mal.

Tauro, Aldebarán y las Híades

Las Híades juegan un papel importante en la mitología de Hastur. Se supone que este «reside» (por usar un término antropomórfico) cerca de Aldebarán, por encima de las Híades. Carcosa, la ciudad que se usa como telón de fondo en *El rey de amarillo*, parece encontrarse en las Híades (al menos de forma intermitente). Resulta muy revelador señalar que la influencia de Hastur solo se siente en la Tierra durante el periodo del año en el que las Híades se encuentran sobre el horizonte y son visibles.

Las Híades son un cúmulo estelar abierto que constituye la cabeza de la constelación de Tauro. En la posición del ojo derecho se encuentra Aldebarán, una brillante estrella roja de magnitud 0,9 y la novena más brillante de nuestro firmamento. Allí o en sus cercanías se encuentra el Lago de Hali, que parece ser la fuente de la influencia de Hastur sobre la Tierra.

Más hacia el interior de la constelación se sitúa un cúmulo globular de jóvenes estrellas, las Pléyades.

Todas estas estrellas son visibles a simple vista desde latitudes en la mitad superior del hemisferio norte, a excepción de las Pléyades. En este último cúmulo hay un grupo de siete estrellas conocidas en la mitología griega como «Las siete hermanas», seis de las cuales son aproximadamente de cuarta magnitud y fáciles de ver a simple vista, si bien hay muchas otras que solo pueden observarse mediante prismáticos o telescopio.

En las latitudes septentrionales Tauro se levanta por el este en octubre, alcanza su cenit en el cielo austral a primeros de enero y desaparece por el oeste a final de marzo.

Ya en tiempos modernos los astrónomos han establecido que Aldebarán no se encuentra en las Híades, sino que está mucho más cerca de la Tierra que ese cúmulo estelar, a tan solo cincuenta años luz de distancia.

Libro III: La Casa Superior

La última parte de la campaña transcurre durante un periodo de entre ocho a diez semanas, desde finales de diciembre de 1929 o principios de 1930 hasta febrero o marzo de 1930. Los investigadores viajan a Italia en busca del más ambicioso y hábil de los sectarios, un individuo que quiere provocar el «Segundo Advenimiento» de Hastur. En Milán hablan con uno de sus aliados a fin de descubrir su paradero, para después embarcarse rumbo a Bombay. Desde allí atraviesan la India hasta llegar al Nepal, inexplorado aún por los occidentales, y a las cumbres del Himalaya.

La campaña llega a su clímax en las frías planicies de Leng. Los investigadores se enfrentan a un horrible ser en el templo de la Casa Superior. ¿Serán capaces de detenerle? ¿Podrán engañarle para que equivoque su camino? ¿Tienen todos el mismo objetivo o hay alguno entre ellos que ahora sirva a Hastur el rey de amarillo, el rey harapiento?

El influjo de Hastur

La *Encyclopedia Cthulhiana* dice de Hastur que es «Un primigenio que reside o se encuentra atrapado en una oscura estrella en las proximidades de Aldebarán. Está relacionado con Carcosa, el Signo amarillo, el Lago de Hali y el rey de amarillo», añadiendo: «Se sabe que los tcho-tchos y el pueblo de K'n-yan adoran a Hastur. En el pasado también se le rindió culto en Samaria, Attluma e Hiboria. Sus ritos de adoración se consideran particularmente abominables, incluso en comparación con los del resto de primigenios». Hastur también es conocido como Assatur, Kaiwan, aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado, el devorador de más allá de las estrellas, el innombrable o Haita el pastor.

No se sabe cuáles son sus objetivos ni lo que piensa sobre los proyectos de los humanos. Si tiene opiniones, planes o enemigos es algo que resulta desconocido para nosotros. Solo hay un puñado de inscripciones, predicciones o augurios vinculados con su nombre, por lo que quienes desean honrar a Hastur tienen poco a lo que recurrir. Es raro encontrar grupos de humanos que le adoren de forma organizada y cuando los hay suelen ser muy poco eficaces, e irrelevantes a efectos prácticos.

El texto más útil relacionado con Hastur es la obra de teatro *El rey de amarillo*, cuyo título proviene de uno de sus avatares. Aunque en un primer momento la obra aparenta ser un texto sobrio y algo abstracto, una lectura más cuidadosa resulta inquietante. Descubrimos una entidad que nos susurra de forma seductora y que parece usar nuestras emociones como sustento, una entidad que solo podemos llegar a conocer sacrificando nuestra humanidad. Parece que una vez se comulga con Hastur resulta imposible seguir funcionando en este mundo o vivir según sus reglas. ¿Así que quién sería capaz de describirlo de forma adecuada?

Muchos de los que oyen su mensaje son de espíritu artístico: pintores, músicos, escultores, actores, poetas y, a menudo, aquellos que trabajan al margen de las principales escuelas y corrientes de pensamiento. A estos se les acerca bajo diferentes aspectos: el rey de amarillo, el rey harapiento, el extraño, el extranjero, el acólito blanco... todos ellos manifestaciones de sí mismo. A menudo su mensaje solo se entiende en parte, pero siempre encuentra la manera de influir en el trabajo de los artistas, de tal forma que ni ellos mismos son capaces de describirlo o explicarlo. Los tocados por Hastur encuentran cierto atractivo en este, un equilibrio perfecto entre forma y motivo, una fuerza inflexible, un poder capaz de derribar la arrogancia de los demás. Es una belleza feroz y egoísta, pero belleza al fin y al cabo.

De todos los que oyen la llamada de Hastur los artistas son los más afortunados, especialmente en comparación con aquellos que viven apartados de nuestra sociedad: los marginados, los solitarios y los locos. Ellos no tienen voz para transmitir su mensaje. Nadie les escucha.

Todos los personajes jugadores se verán expuestos a estos síntomas (producto de la proximidad de Hastur) a través de periódicos, al asistir a galerías de arte y representaciones teatrales o simplemente durante su rutina diaria. El guardián debería usar este tipo de situaciones para crear una atmósfera inquietante que impregne constantemente la campaña. En la próxima sección hay consejos para lograr un impacto más inmediato sobre los investigadores.

Sueños y visiones

Algunos de los personajes jugadores van a experimentar de primera mano la influencia de Hastur. Para esos casos, el apéndice D contiene textos narrativos con detalles sobre los sueños, visiones o momentos de lucidez que pueden tener los investigadores. El guardián debe decidir sobre quién va a usar esas imágenes. Se recomienda elegir a dos investigadores, basándose en los siguientes factores:

Primero, ¿cómo de cercana ha sido la relación del investigador con los Mitos de Hastur? ¿Asistió a la representación de *La reina y el extranjero* y perdió temporalmente la razón tras ver el Signo amarillo? ¿Ha leído *El rey de amarillo* o el *Códice Turner*? ¿Cree en la existencia de Hastur y el rey de amarillo? ¿Quizás ha empezado a mirar fijamente a Aldebarán cuando camina sobre los arcos del puente de Waterloo, de regreso a casa? Cualquier investigador que responda «sí» a la mayoría de estas preguntas será un buen candidato que elegir.

En segundo lugar, ¿tiene el investigador el temperamento apropiado para escuchar el mensaje de Hastur? Es mucho más probable que los de tendencia artística se muestren receptivos. Los tocados por Hastur sienten la necesidad de crear, aunque el resultado siempre queda teñido de la hermosa corrupción del rey de amarillo. Los artistas de cualquier tipo son una elección casi segura.

Aunque los jugadores a los que les guste la interpretación pueden hacer buen uso de la oportunidad que supone enfrentarse a los Mitos de Hastur, el guardián no debe permitir que todos los investigadores tengan sueños o visiones. Espera a que los soñadores elegidos empiecen a cuestionarse sus propias motivaciones y visión de las cosas. Cuando esto suceda, basta que compartan sus experiencias para que aparezcan las primeras divisiones dentro del grupo, ya que los demás comenzarán a preguntarse si tienen los mismos objetivos. El guardián debería alimentar todo lo posible ese estado de paranoia.

La conspiración y los conspiradores

Esta sección presenta a los personajes no jugadores sobre los que giran los sucesos de esta campaña, además de explicar lo ocurrido hasta el momento en el que los investigadores hacen acto de presencia. El guardián puede consultar el orden de los acontecimientos usando la cronología del apéndice A.

Hay siete personajes no jugadores principales: Montague Edwards, Lawrence Bacon, Alexander Roby, Malcolm Quarrie, Hillary Quarrie, Atkinson y Wilfred Gresty. Todos ellos son sectarios en el sentido de que han obtenido conocimiento sobre los Mitos y han realizado actos destinados a aumentar dicho saber. Sin embargo, las relaciones entre ellos son complicadas. A los investigadores les interesa descubrir de qué lado está cada uno; si eligen sabiamente dónde depositar su confianza estarán en mejor posición para enfrentarse a los peligros que les aguardan.

Montague Edwards y Lawrence Bacon

Montague Edwards es el único hijo de un rico terrateniente escocés. Su padre y abuelo habían coqueteado con la magia y lo oculto antes que él, pero Edwards tenía mucho más talento que ellos dos. Siendo un joven llegó a Londres en 1905 para asistir a una escuela de arte, pero con otro objetivo también en mente: localizar y unirse a la Aurora Dorada, una sociedad secreta de Londres. Las ambiciones y lucha de egos de sus miembros habían debilitado a la organización hasta dejarla irreconocible, pero Edwards fue admitido como miembro. Lawrence Bacon (otro miembro, ocultista y comerciante de libros raros) le introdujo en el mundo de los Mitos y el primigenio Hastur. Edwards aprendió mucho, tanto en los salones de la Aurora Dorada como zambulléndose en la colección de libros de ocultismo de Bacon, pero ese estudio fue su perdición.

Tras la pausa que supuso la Gran Guerra, en la que Edwards sirvió con honores, Bacon y él se volvieron a reunir. Con la clausura del último templo de la Aurora Dorada al inicio de la guerra, los dos se dedicaron a trabajar en solitario, apoyándose mutuamente mediante la investigación, experimentación e intercambio de correspondencia, todo con el propósito de alcanzar un mejor entendimiento del rey de amarillo (y lo que les llevó a la más absoluta locura). Ambos fueron transformados tras un terrible juramento a Hastur (la Promesa innombrable): Bacon recibió sabiduría y un caudal infinito de vitalidad, mientras que Edwards obtuvo un vigor que le permite ignorar heridas que matarían a cualquier ser humano. Estas bendiciones son al mismo tiempo una maldición: la mente de Bacon es incapaz de descansar y no puede ni dormir de noche ni enfrentarse al mundo de día; la mente de Edwards está igualmente trastornada, viéndose sumida en violentos episodios de paranoia y orgías de automutilación, aunque gracias a su don siempre puede regenerarse físicamente y restañar las elaboradas heridas que se inflige a sí mismo.

El objetivo de la pareja era acercarse a Hastur y traerlo a la Tierra. Con esa meta empezaron a construir un grupo secreto y no muy organizado de individuos: una secta que les proporcionase la ayuda que sabían que iban a necesitar. Desde 1918 a 1924 fueron reclutando a dichos miembros entre los antiguos conocidos de la Aurora Dorada, las personas que frecuentaban el domicilio de Bacon y otros con los que se toparon o aparecieron en su busca. A mediados de los Años 20 la Secta de Hastur superaba la veintena de miembros. Edwards fue elegido líder. Al grupo se le dijo que su momento estaba próximo y que cuando llegara el día, todos ellos se elevarían sobre el común de los mortales, convirtiéndose en dioses sobre la Tierra.

Wilfred Gresty

Uno de los sectarios, que solo finge compartir estos ambiciosos proyectos. Wilfred Gresty nació en el pueblo de Goatswood* en el Valle del Severn, al suroeste de Inglaterra. La suya era una comunidad cerrada y endogámica. Allí, al igual que los demás, fue criado en el culto a Shub-Niggurath, la cabra negra de los bosques con un millar de retoños. Esta lleva miles de años cuidando de su pueblo, pero ahora (tras entrar en contacto con ella) la Secta de la Cabra Negra ha descubierto que Hastur está en ascenso. ¿Qué sería de la cabra negra con un millar de retoños si Hastur volviera a caminar sobre la Tierra?

Aunque feo, Gresty se parece mucho a los forasteros, además de ser inteligente y astuto. Se decidió mandarle fuera del Valle para que descubriese si algún grupo aguardaba la llegada de Hastur. Una vez en Londres tardó muchos meses en encontrar la Secta de Hastur de Edwards, pero finalmente lo consiguió con ayuda de un gul. Logró ingresar en la secta, pero no se le aceptó en el círculo interior, por lo que permanece en la ignorancia respecto a los planes a largo plazo de Edwards. Wilfred culpa a Hastur y a la secta de su situación, por lo que arde en deseos de vengarse.

Hillary y Malcolm Quarrie

La Secta de la Cabra Negra desempeña un papel aún mayor en nuestra historia. En la primavera de 1923 una joven pareja, Hillary Hayes y Malcolm Quarrie, se casaron en Tewkesbury (Gloucestershire, al oeste de Inglaterra), tras lo que se mudaron a una pequeña granja en un tranquilo lugar del campo. El lugar, conocido como la granja de Nug, fue el regalo de bodas de Malcolm para su mujer. La granja no estaba en muy buenas condiciones, pero no muy lejos de allí había una fantástica casa señorial del siglo catorce, junto al enorme Bosque de Dean. A Hillary le encantó el lugar. Desde el principio se sintió embrujada por la tierra y el enorme bosque negro junto a la propiedad. Allí fueron felices: Malcolm se recluyó para trabajar en el libro que estaba escribiendo, mientras que Hillary se ocupaba de la granja con ayuda de algunos lugareños.

El comportamiento de la gente del lugar fue la primera pista de los problemas que estaban por llegar. Lo que al principio parecían conductas pintorescas y excéntricas resultaron ser otra cosa:

* ***N. del T.:*** *«Bosque de la cabra», en inglés.*

animadversión hacia Malcolm y una extraña sumisión hacia Hillary. Al llegar el otoño apareció un libro junto a su puerta, cuidadosamente envuelto: «Como un niño abandonado», dijo Hillary. Era un manuscrito viejo, escrito por muchas manos diferentes a lo largo de muchos años, una especie de diario compartido. Todos los autores parecían ser autóctonos, e incluso podría ser que hubieran vivido en la misma granja de Nug. Además, todos habían escrito bajo el mismo apellido, Atkinson. Al principio el libro solo despertó la fascinación de Malcolm, aunque tampoco parecía muy sorprendido por su contenido; lo guardó y empezó a leérselo. A pesar de que había muchas partes que trataban temas cotidianos (alquileres, cosechas, enfermedades, nacimientos y defunciones), el libro también hablaba de forma extensa sobre brujería, satanismo y un dios que a veces se llamaba la cabra negra y otras Shub-Niggurath. En él se decía que esa deidad había sido adorada por las tribus locales antes de la aparición de Cristo y que fue adoptada por los romanos cuando llegaron al Valle del Severn. El título del libro era *Revelaciones de Glaaki*.

A comienzos de invierno empezaron a aparecer cartas sin remite, que hablaban del libro y los bosques de alrededor y que parecían provenir del mismo tipo de mente detrás de las *Revelaciones*. Las misivas estaban escritas en un tono respetuoso, incluso sumiso, y venían firmadas por «Atkinson».

Este nuevo suceso fue demasiado. Pero aunque Hillary y Malcolm se sentían molestos por las cartas, ninguno se decidía a deshacerse de ellas; de hecho, su deseo de saber más siguió creciendo. El contenido de esa peculiar correspondencia embrujó a Hillary, quien empezó a esconder las nuevas misivas de los ojos de su marido. Lentamente, tanto el amor que les unía como su desagrado hacia los extraños mensajes comenzaron a desintegrarse. Discutían y sospechaban que el otro escondía nuevas cartas; empezaron a rehuirse y en diferentes ocasiones se encontraron el uno al otro leyendo el libro a altas horas de la noche.

En el verano de 1924 nació su hija Sarah y el manuscrito de Malcolm fue aceptado para su publicación. Malcolm solo se alegró realmente de la segunda noticia, llegando a afirmar en mitad de una pelea con Hillary que Sarah no era hija suya. Tras obtener una plaza en la Royal Society (la Real Sociedad de Londres para el Avance de la Ciencia Natural), se trasladó a dicha ciudad. Durante los siguientes meses continuó pasando los fines de semana en la granja, pero las visitas eran cada vez menos frecuentes, hasta que cesaron del todo. Siguió enviando dinero durante un tiempo más, pero al final este también dejó de llegar.

Malcolm y Atkinson

Malcolm se había criado no lejos del Valle del Severn, aunque fue durante sus estudios posdoctorales de Historia en Oxford cuando aprendió parte de la extraña historia del lugar. En 1922 la investigación de su libro (un volumen sobre mito y religión que publicaría posteriormente) le condujo al Valle y a un encuentro casual con un anciano que le destruiría la vida. El hombre se mostró frío al principio, incluso hostil, hasta que por casualidad vio una fotografía de la prometida de Malcolm que se le había caído al suelo. La imagen de Hillary cambió por completo la actitud del viejo, quien empezó a contarle la historia de un linaje ininterrumpido de hombres y mujeres que se remontaba hasta el siglo XVI. Ese linaje había ostentado «cargos religiosos» por los alrededores. El anciano conocía los nombres de esas personas y de muchas otras incluso anteriores, gente que vivía allí antes de que los sajones llegaran tan al oeste. Le mostró escritos de tiempos de la reina Isabel, le explicó por qué no había iglesias en los pueblos de la zona y le habló de lo que era capaz de hacer y a quién podía invocar. El viejo se llamaba Atkinson y le dijo a Malcolm lo que tenía que hacer si quería acceder a sus secretos.

Malcolm escuchó con asombro. Ese hombre, a pesar de su obvia falta de formación, hablaba con tal autoridad que solo podía estar diciendo la verdad. Lo que contaba era más de lo que jamás hubiera soñado, e imaginó lo que ese conocimiento podía hacer por él. Solo cuando el joven se vio deslumbrado por las palabras de Atkinson le reveló este el precio por sus secretos: Malcolm debía vivir en su casa y traer a Hillary con él. No le costó mucho convencerle; el joven estudiante se dijo a sí mismo que la situación ofrecía muchos beneficios y ningún peligro. Pero incluso mientras se repetía esto sabía que era mentira.

Los planes de Atkinson para Hillary, Malcolm y la niña

Atkinson es el líder de una antigua secta de Shub-Niggurath que comprende las comunidades de Lower Clotton, Temphill, Whitminister, Mercy Hill y otras bajo la sombra de Goatswood y el Valle del Severn. Durante la última década Atkinson había entrado en un lento declive y buscaba un sucesor. Encontrarlo había resultado ser una tarea difícil, porque aunque décadas de rituales y endogamia habían producido preciadas características físicas entre sus fieles, también había menos sectarios que nunca y la mayoría eran débiles de mente. Atkinson vio algo en la fotografía de Hillary: podía traerla al Valle del Severn, mostrarle sus artes y engendrar un niño con ella. En los años que le quedaban podía prepararla para que ocupara su lugar, sabiendo que después de ella sería su hijo (su sangre) quien heredaría el poder.

El plan funcionó. Hillary y Malcolm se mudaron al lugar y cayeron bajo el embrujo de Goatswood, al igual que todos los demás. Leyeron el libro y sus cartas y, fascinados por su lectura, se olvidaron de sus vidas y el uno del otro. El único fracaso de Atkinson fue que a pesar de haber hecho suya la voluntad de la mujer, su brujería no era capaz de llevarla hasta su cama. Sin embargo, cuando Hillary quedó embarazada de Malcolm, Atkinson proclamó ante los adoradores de la cabra negra que el bebé era suyo.

Quizás Malcolm y Hillary seguían amándose, pero de ser así no fueron capaces de admitirlo. Los estudios de Malcolm le llevaron más allá de Shub-Niggurath: durante el invierno de 1923 y comienzos de 1924 siempre veía a la cabra negra bajo la sombra de otra de las entidades mencionadas en el libro, Hastur. Ahora sabía lo que Atkinson ocultaba: Hastur estaba en ascenso. La mente de Malcolm terminó de alejarse de Hillary y de su vida anterior; ya solo le importaba llegar a conocer a Hastur y al rey de amarillo. Sabía que Atkinson no podía enseñarle nada más y que a este solo le interesaba Hillary. Estaba listo para renunciar a ella, ya solo se trataba de un acuerdo entre hombres con el objeto de que Malcolm pudiera dejarla llevándose su dignidad intacta.

Así fue. Atkinson le proporcionó a Malcolm el nombre de Edwards, que había obtenido a su vez a través de Gresty. Cuando Malcolm empezó a escribirse con Edwards descubrió en él a un erudito que parecía ser su alma gemela. Abandonó a su mujer y a su hija recién nacida y entregó su mente a Hastur. En Londres pronto se ganó el respeto de Edwards y Bacon. Trabajó con ellos durante 1924 y principios de 1925, mientras se esforzaban por explicar y capturar al rey de amarillo.

Pero siempre se odió a sí mismo por lo que hizo.

La historia de Gresty se recupera en el capítulo 6 de la campaña. La de Hillary y Atkinson vuelve a aparecer en el capítulo 7.

Alexander Roby

Esta es la última presentación de importancia. Alexander Roby nació en una familia rica y bien relacionada, pero aunque era brillante y sensible acabó resultando una decepción. Tras un periodo trabajando en el Ministerio de Defensa y el Foreign Office (Ministerio de Asuntos Exteriores) se dejó llevar por su incapacidad para asentarse y labrarse su propia carrera. Empezó a apartarse de la sociedad y de los demás, convencido de que lo que estos podían ofrecerle era muy poco. Ahora vivía entregado a sus inquietudes: leer y escribir sobre espiritualidad, filosofía y lo oculto, además de estudiar las estrellas.

La naturaleza de Roby hacía de él un ser raro y maldito, uno cuya musa es Hastur, a quien era capaz de escuchar y entender. Roby venía sufriendo las más vívidas e inquietantes pesadillas desde la Gran Guerra. Con la ascensión de Tauro al firmamento empezó a recibir palabras de poder y atisbos de Aldebarán, Hali y el Signo amarillo. A veces era capaz de controlar esas visiones, logrando en repetidas ocasiones entrar físicamente en ellas. Más de una vez viajó a un planeta o estrella donde se hallaba la sublime ciudad de Carcosa. En ella encontró todo lo que siempre deseó: no solo era ladrillo, alquitrán y acero, sino que también estaba viva y se movía en respuesta a los deseos y humores del visitante, haciéndose eco de ellos hasta alcanzar un apogeo de éxtasis. Para él salir de Carcosa era como morir, porque solo allí se sentía realmente vivo. Vivir en la Ciudad del Sueño se convirtió en su único deseo.

Pero al mismo tiempo empezó a dudar de su cordura. ¿Realmente existía ese sitio? ¿Cómo podría encontrar a otros que tuvieran y compartieran sus conocimientos? Decidió transcribir sus sueños y publicarlos por su propia cuenta: en 1923 apareció un fino volumen titulado *Der Wanderer durch den See* (*El caminante del lago*).

El encuentro entre Edwards y Alexander Roby

En febrero de 1925 el obsesivo trabajo de la Secta de Hastur se vio finalmente recompensado con un enorme éxito. Bacon se cruzó con una copia de *Der Wanderer durch den See* de Roby, dándose cuenta de su importancia nada más abrirlo. Edwards comenzó a relacionarse con Roby y lo atrajo hacia su círculo: Roby, Bacon, Quarrie y él empezaron a trabajar juntos. Roby leyó por primera vez (y con gran placer) *El rey de amarillo* y el *Códice Turner*. Para él eran la prueba de que Carcosa realmente existía. Por otro lado, los demás vieron que Roby parecía ser capaz de abrir un puente a Carcosa. Y si pudieran entrar en Carcosa, ¡seguramente podrían llegar hasta el rey de amarillo!

Sin embargo, las diferencias y antagonismos empezaron a surgir. Edwards, Bacon y Quarrie coincidían en que Hastur debía ser traído a la Tierra bajo la forma de su avatar, el rey de amarillo. Pero mientras que Edwards y Bacon pensaban que el rey debía venir a través de Carcosa, Quarrie no estaba de acuerdo. Y cualquiera que fuera el método, Roby no debía enterarse de los planes, puesto que se mostraba horrorizado siquiera por la posibilidad de encontrarse con Hastur. Roby veía en este una fuerza del caos, y aunque era consciente de que la naturaleza de Hastur era el origen del encanto de Carcosa, veía su posible aparición como una calamidad. Él solo deseaba llegar a su anhelada ciudad. El progreso era lento debido a los recelos de Roby y la naturaleza esporádica de sus sueños. Pero trabajaron sin desfallecer en sus encantamientos hasta que, poco a poco, la secta se acercó a la apertura del puente a Carcosa.

Frustrado por la dirección que llevaba la secta, Quarrie empezó a cartearse con otros ocultistas en el verano de 1925, con la intención de refinar sus propios planes. Entre aquellos con quienes contactó había un profesor italiano residente en Milán cuyas investigaciones se complementaban en gran medida con las suyas. A lo largo de varios meses desarrollaron una teosofía que colocaba a la cristiandad como un sistema de creencias que hundía sus raíces en Hastur y el rey de amarillo. Encontraron paralelismos en un trabajo sobre otra entidad posiblemente mitológica, Chaugnar Faugn, que yace a la espera de un «acólito blanco» en un lugar llamado Leng. Todo empezaba a encajar: la llave para alcanzar al rey de amarillo era Chaugnar Faugn. Emocionado, Quarrie intentó convencer a Edwards y Bacon de que la ruta no pasaba por Carcosa, sino por Leng.

Edwards no solamente rechazó de plano el proyecto sino que además tomó una decisión drástica: la secta entraría en contacto directo con Hastur para pedirle consejo.

La invocación y el cisma

En la víspera de año nuevo de 1925 la secta se reunió en una solitaria granja de East Anglia, al este del país. Edwards, Bacon, Quarrie, Gresty y otros catorce hombres se distribuyeron a lo largo de una pequeña colina dentro del ángulo creado por nueve monolitos de piedra tallados, mientras que Roby permanecía en el límite de la estructura y gemía en dirección al cielo, dirigiendo el intento de guiar a Hastur hacia la Tierra.

Y durante unos terribles segundos el dios apareció.

Cinco de los participantes de la invocación murieron en el acto, otros perdieron la razón. En un pueblo cercano perecieron muchos inocentes bajo el nefasto influjo de Hastur. Este episodio y sus consecuencias aparecen en el capítulo 3.

Quarrie se encontraba entre esos pocos que apenas escaparon con vida. Furioso, se enfrentó con Edwards acusándole de haber atraído al avatar de Hastur con la promesa de entregarle sus vidas. Sin embargo, no obtuvo ni una palabra de remordimiento de boca de Edwards. Este se encontraba sonriente y eufórico, puesto que Roby había obtenido más conocimientos sobre Carcosa (y con más intensidad) que nunca antes. Ahora sabían cómo y cuándo llamar a Hastur. El acceso a Aldebarán sería más fácil durante los inviernos terrícolas de finales de la década,

en 1928-29 y 1929-1930. La secta tenía tiempo para preparar la llegada de Hastur a la Tierra.

Este incidente convenció a Quarrie de que ya no podía contar con la colaboración de Edwards. A principios de 1926 partió hacia Milán junto a un compañero. Su historia continúa en el capítulo 8.

El asesinato de la familia de Roby

En Londres la secta permaneció muy unida, pero cuando Aldebarán abandonó el firmamento nocturno (alrededor de marzo de 1926) Roby cayó en un negro pozo. Devastado por la visita de Hastur durante ese invierno, solo sus sueños le mantenían con vida; pero cuando Aldebarán desapareció también se esfumaron estos, junto con lo que le quedaba de cordura. El siguiente verano lo pasó en un estado de completa apatía. Su hermano Grahame y su padre se desesperaron con él, especialmente este último. Solo su hermana Georgina siguió mostrándose cariñosa.

El 14 de octubre del 1926, cuando la estrella reapareció, Roby hizo algo terrible en mitad de un ataque de locura. Salió al balcón y alzó su voz en dirección a Aldebarán, invocando un byakhee que matara a su padre. Este apareció y cumplió el encargo, aunque en la orgía de destrucción también acabó con la vida de Georgina.

Roby confesó los asesinatos consumido por los remordimientos, pero la manera en que fueron cometidos hacía que fuera imposible relacionarlos con él. Aunque no se presentaron cargos, Grahame estaba convencido de que Alexander fue de alguna manera responsable directo de lo sucedido. Con la ayuda del médico de la familia consiguió que le ingresaran en un manicomio, donde el director firmó una «orden por solicitud» que fijaba el periodo inicial de internamiento en dos años.

El manicomio y el alta de Roby

Durante la mayor parte del siguiente año Edwards y Bacon intentaron por todos los medios completar los encantamientos sin ayuda de Roby. Pero al no ser capaces, en octubre de 1927 Edwards decidió entrar a trabajar en el manicomio en calidad de enfermero bajo el pseudónimo de «Michael Evans». Su plan era pasar suficiente tiempo con Roby como para ayudarle a terminar el trabajo, pero cada vez tenía menos paciencia. Consumido por la rabia, reaccionó dejándose llevar por su furia homicida y mató a uno de sus compañeros de trabajo, aunque por suerte nadie le implicó en el suceso.

Pero lo peor estaba por llegar: al parecer había una seria posibilidad de que Alexander no saliera nunca de la institución, puesto que la familia estaba intentando que el internamiento se convirtiera en permanente. Hasta ese momento Edwards se había abstenido de tomar medidas más drásticas, convencido de que Roby recibiría el alta tarde o temprano, pero la nueva situación le obligó a replanteárselo todo.

Los investigadores aparecen en escena

El doctor Charles Highsmith, el director del manicomio donde Roby está confinado, ha desarrollado un interés particular en el caso tras notar sus cambios de comportamiento y la aparente relación de estos con el paso de las estaciones. Incluso ha llegado a inventarse un término para explicar la regularidad de dichos episodios: «Manía estacional». Con la vista de evaluación de Roby acercándose, el doctor Highsmith busca un especialista (uno de los investigadores) que le proporcione una segunda opinión sobre el paciente y consejo sobre la idoneidad del alta. La motivación oculta del doctor Highsmith es publicar el caso para su propia promoción profesional, por lo que intentará usar a los investigadores para reunir información biográfica o de cualquier otro tipo sobre Roby. No tiene ni idea de lo que realmente está en juego.

Los datos de los personajes no jugadores

Los atributos y descripciones de los monstruos y personajes no jugadores siempre aparecen cerca de su primera intervención en la historia. Unos pocos, como los byakhee, se repiten para mayor comodidad del guardián.

El apartado de «Apariencia y conducta» aparece en primer lugar. Se encarga de describir al personaje y proporciona la información necesaria para darle vida.

El apartado de «Información» indica los datos que se obtienen sobre ese personaje tras un éxito en una tirada de **Conocimientos**. La «Información adicional» cubre hechos, rumores e historias que pueden conseguirse mediante una tirada apropiada de habilidad o gracias al trasfondo del personaje jugador. Por ejemplo, se puede obtener «Información adicional» de Talbot Estus a través de una tirada de **Persuasión** o mediante un contacto dentro del mundo editorial o periodístico, pero si el investigador también es un escritor le puede bastar con una simple tirada de **Conocimientos**.

Depende del guardián crear oportunidades en las que haya libertad para interpretar cómo se consigue la información. Los apartados de «Trama» le indican al guardián, de forma breve, cómo interviene cada personaje en el desarrollo de la campaña.

Reparto de personajes no jugadores

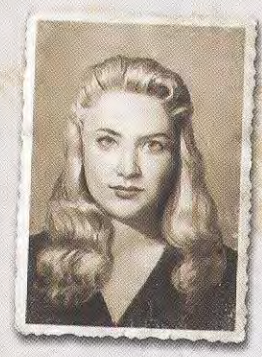
Londres e Inglaterra

Talbot Estus
Escritor y esteta

Michael Willen
Editor jubilado

Jean Hewart
Actriz

George Keith
Actor



Hannah Keith
Actriz

Walter Paige
Actor

Doctor Charles Highsmith
Ambicioso director de manicomio

Lucius Harriwell
Lunático

Doctor Lionel Trollope
Fiel médico de familia

Grahame Roby
Exitoso y respetado banquero

Detective Inspector Andrew Taylor
Inspector de policía

Delia Morrison
Esposa desgraciada y antigua estudiante de ocultismo

Peter Morrison
Marido maltratador

Vincent Juck
Detective privado

Harold Jennings
Granjero

Aleister Crowley
Mago negro, poeta y escritor

La Secta de Hastur

Montague Edwards
(alias Michael Evans) Líder de la secta y enfermero en un manicomio

Lawrence Bacon
Sectario y estudioso

Alexander Roby
Sectario, diletante y soñador

Michael Coombs
Criminal y sectario violento

Dick Blair
Sectario y tabernero

Henry Lister
Sectario subalterno

Quentin Spence
Sectario subalterno

Hastur
El rey de amarillo

Sectarios de Shub-Niggurath

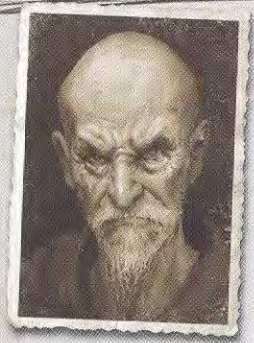
Carcosa

Nott
Ciudadano de Carcosa
Plebeyo y curtidor

Yolanda
Ciudadana de Carcosa
Noble y cortesana

Hillary Quarrie
Sacerdotisa y granjera

Will
Sectario y jornalero



Atkinson
Líder de la Secta de la Cabra Negra

Wilfred Gresty
Sectario y espía

Bendito de Shub-Niggurath

Milán

Paulo Juminardo
Guía e intérprete

Milán

Thomas Villiers
Artista y hermano del Signo Amarillo

Giuseppe Colombo
Cascarrabias y hermano del Signo Amarillo

Compañeros a bordo del barco

Reverendo Ian Gore
Misionero

Julian Knight
Diplomático

Compañeros a bordo del barco

Francesca Nicholson
Secretaria

Patricia Berry
Acompañante de Francesca

Stephen Thomas
Contable

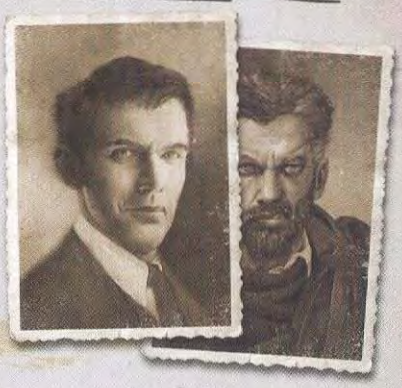
Henrietta Jullis
Esposa del agregado cultural en Bombay

India y Nepal

Sivakumar Patel
Guía e intérprete, indio

Jigme Rinzing
Guía y mercader, nepalí

Tsewar Pemba
Guía y granjero, tibetano



Carlo Schippone
Sectario y estudiante de doctorado

Robert Anzalone
Sectario, historiador y compañero

Malcolm Quarrie
Sectario, historiador y folclorista

Chaugnar Faugn
El horror de las colinas

La Secta de Hastur

Como los detalles sobre la Secta de Hastur (su historia, miembros y actividades) son parte integral de esta campaña, la información sobre ella se irá proporcionando a lo largo del libro. Sin embargo, resulta conveniente detenerse ahora para realizar una breve presentación.

Montague Edwards es el líder de la Secta de Hastur, una organización de unos treinta miembros. La mayoría reconocería de vista a un cincuenta por ciento de los demás sectarios, pero solo conocen sus nombres falsos. Las exigencias de la secta hacia sus adeptos son mínimas aunque hay reuniones mensuales en la librería de Bacon. La asistencia ronda la media docena y casi todos los miembros acuden al menos una vez cada ocho meses, aproximadamente. Edwards y Bacon (y antes del cisma, Malcolm Quarrie) están presentes en todas las reuniones. Edwards conoce los nombres y direcciones de cada sectario y usa la oficina de correos para contactar con ellos. Guarda esa información en un diario que lleva consigo en todo momento. Los miembros de la secta solo disponen de la librería de Bacon como medio para iniciar un contacto. Los mensajes entre Bacon y Edwards siempre son entregados en mano a través de un sectario llamado Michael Coombs.

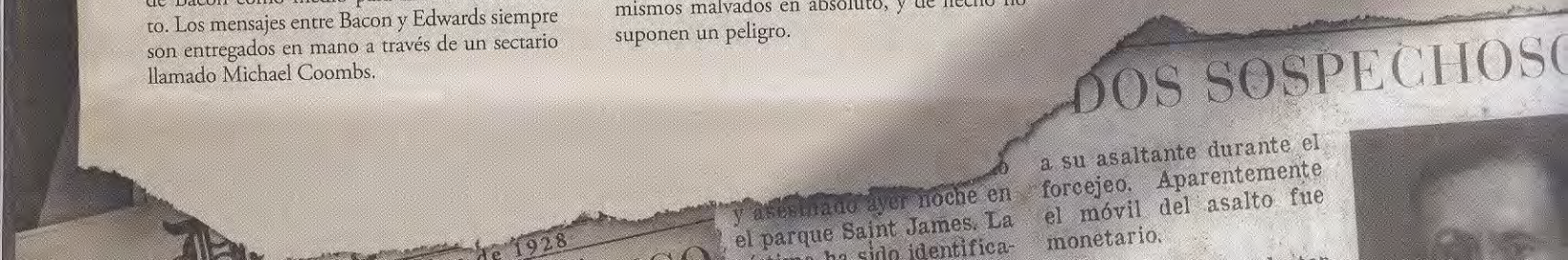
Hay bastante variedad de perfiles dentro de la secta, pero como muchos fueron captados a través de la librería existe una gran cantidad de ocultistas entre sus filas. Otros son antiguos compañeros de la Aurora Dorada o artistas de uno u otro tipo, reclutados de forma activa basándose en la obra que producen.

Todos los sectarios son hombres. La mayoría no estaban presentes en East Anglia durante la invocación de Hastur (en la secta solo quedan nueve de aquellos), pero casi todos han visto un gul o un byakhee. Hay otros que han sido blanco inconsciente de la magia de Edwards, a través de su conjuro de Enviar sueños. A estos se les muestra Hastur como un ente abstracto, un ser que posee y otorga riqueza, fama, poder y capacidades especiales, y que además es capaz de dañar a aquellos que aborrezcan: no solo individuos, sino también razas, nacionalidades y seguidores de una religión cualquiera. Hay pocos que esperan encontrarse con el dios en carne viva. De hecho, Edwards y los demás en el círculo interior no han hecho públicas sus intenciones de traer a Hastur a la Tierra.

Según la definición de *La llamada de Cthulhu* muchos de estos sectarios están locos. Dependiendo de su tipo de locura, algunos habrán dejado de serle útiles a la secta. La gran mayoría de los miembros no se consideran a sí mismos malvados en absoluto, y de hecho no suponen un peligro.

Los objetivos de los cabecillas

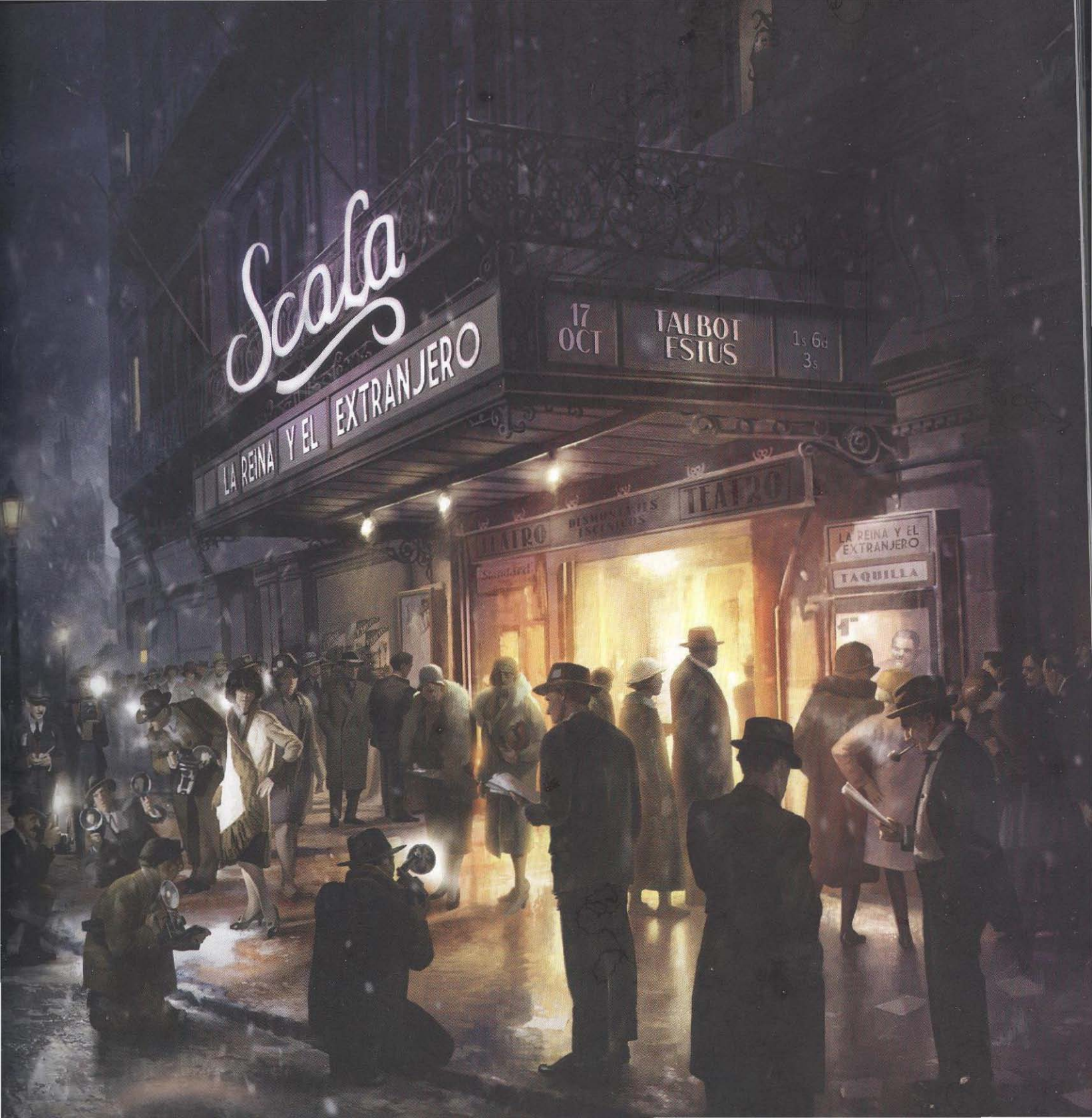
- El objetivo de Alexander Roby es vivir para siempre en Carcosa. Para entrar en dicha ciudad necesita traerla a la Tierra; así, cuando esta regrese a las Híades él volverá con ella. Al principio de la campaña Roby aún no ha terminado el conjuro necesario para eso, aunque lleva años trabajando en él.
- Montague Edwards desea traer a la Tierra al rey de amarillo, un avatar de Hastur. Cree que podrá hacerlo una vez Roby haya invocado a Carcosa; además, piensa que la presencia del rey en Carcosa evitará que la ciudad pueda regresar a las Híades.
- Malcolm Quarrie también desea que el rey de amarillo venga a la Tierra, pero cree que el camino para conseguirlo es diferente. A finales de 1929 viaja al norte del Nepal para entrar en contacto con los tchotchos. Ellos le guían hasta Leng, un lugar entre Aldebarán y la Tierra al que el rey de amarillo descenderá desde las Híades. Una vez allí Quarrie se reunirá con él para conducirle hasta la Tierra. Esta trama se cubre en detalle en el último libro, «La Casa Superior».



Montague Edwards
Michael Coombs
Lawrence Dacre
Malcolm Quarrie
Alexander Roby
Inverness Cou
ciembre de
ALDEA VISITADA POR LA TRAGEDIA
Los habitantes de Cannich una aldea situada en la confluen cia de los ríos Glass y Canni menos de 20 kilómetros adrochit), continúan as una terrible e inexp
ENTIERRO DE DO
LOS MIEMBROS DI
Daily Express, 15 de octubre de 1926
ASESINATO EN LA MANSIÓN MAYFAIR
DETENIDO MIEMBRO DE LA FAMILIA PARA SU INTERROGATORIO
Un doble asesinato fue perpetrado la pasada noche en el domicilio del señor Herbert Roby, en el 4 de Curzon

Prólogo

Noche de estreno


Scala
LA REINA Y EL EXTRANJERO
17 OCT
TALBOT FESTUS
1s 6d 3s
TEATRO
TEATRO
LA REINA Y EL EXTRANJERO
TAQUILLA

"CA COSA"
A
REINA
Y EL
EXTRANJERO
siendo una Fantasía en Dos Actos
adaptada del francés y
escena por
TALBOT EST
Charlotte Street
Londres W.1
Del 17 de oct
ESTRENO 17 OCT
Entrad
1s 6
3s
a las 2
b. a las 9
STREET, S. O. 1
DORLAND AGENCY,
REPRESENTANTES
EINA
EL
XTRA

«Hay una cola a las afueras del teatro. La gente se apiña para protegerse del intenso frío. Un fotógrafo ha colocado su equipo a fin de capturar la estampa, la gente mira en su dirección. Un caballero de gran tamaño, ataviado con un abrigo y un sombrero fedora, muestra una expresión de enfado; tiene los brazos cruzados y empuña un ejemplar del London Express. Su esposa, de pie junto a él, mantiene la cabeza gacha. Frente a ellos hay dos mujeres elegantemente vestidas: están sentadas en taburetes plegables, llevan puestos sombreros de fantasía y beben té. Detrás del fotógrafo un ómnibus vacío limpia la nieve que cubre la calle.»

— *«La maldición de Beydelus»*, de **Talbot Estus**.

Noche de estreno

«El Grupo», una compañía de teatro *amateur* del oeste de Londres[1], va a ofrecer en el teatro Scala de Charlotte Street (a partir del 17 de octubre de 1928 y solo durante breve tiempo) una serie de representaciones de su nueva producción. Sin embargo, la noche del estreno se desarrollará de tal manera que solo se llega a realizar esa función. En los carteles y programas la obra se anuncia como *Carcosa*, o *La reina y el extranjero*, siendo una fantasía de Talbot Estus adaptada del francés.

Cada personaje recibe un programa del evento a través de un amigo o conocido o se lo encuentra dentro de alguna publicación apropiada a la que esté suscrito. Las entradas tienen un precio razonable, como se espera de una función de aficionados. Una tirada de **Conocimientos** revela que la Scala se usa sobre todo en producciones no profesionales.

El distrito de teatros de Londres se concentra alrededor de Leicester Square y Covent Garden. Desde allí, caminando a buen ritmo en dirección norte, se tardan unos diez o quince minutos en llegar a la Scala, en Charlotte Street (entre Goodge Street y Tottenham Street). La función empieza bastante tarde; para cuando los investigadores llegan al teatro y se unen a la cola las estrellas ya se han ocultado. La audiencia proviene de todas las clases sociales, aunque todos visten lo mejor posible. Las puertas no tardan en abrirse. Al entrar, los espectadores reciben otro programa junto con el reparto de actores.

El interior del teatro está tristemente iluminado: hay algunas lámparas de gas repartidas simétricamente a lo largo de unas paredes pintadas de rojo y un puñado de candilejas junto al borde del escenario. El teatro es pequeño y ni siquiera está medio lleno, apenas habrá unas cien personas en el recinto. La audiencia se reparte por el patio de butacas. No hay palco en la Scala.

Cómo juntar a los investigadores

Como ya mencionamos con anterioridad, la principal excusa para involucrar a los personajes jugadores es que uno de ellos haya recibido formación como psicoanalista o alienista. También debería haber publicado en su campo algo que sirva de excusa para que el director del manicomio (el doctor Highsmith) contacte con ese investigador en concreto, en busca de su opinión como especialista. Si los personajes jugadores de esta campaña son nuevos, el guardián debería animar a uno de los jugadores a que se haga un personaje de ese tipo.

Si los investigadores pertenecen a un grupo ya existente, pero en el que no hay alienista, el doctor Highsmith ha oído hablar igualmente de uno de los personajes y se acerca en busca de sus conocimientos en ese campo: medicina, filosofía, antropología o similar. En ese caso el guardián debe ajustar la redacción de la solicitud de ayuda del doctor.

*1. **Nota para el guardián:** puede que el guardián no tenga problemas a la hora de dirigir una aventura que transcurra en Inglaterra y Gran Bretaña. No obstante, el apéndice F proporciona algo de información adicional sobre estas zonas que podría resultar útil.*

Highsmith prefiere tratar con una persona de prestigio profesional, pero si entre los investigadores no hay ningún académico contacta con ellos igualmente, aunque el investigador elegido debe tener algún tipo de fama. De nuevo será necesario cambiar el texto de la carta, de modo que el doctor Highsmith solo les solicite ayuda para buscar información sobre el pasado de su paciente, y no una opinión sobre el estado del mismo y la conveniencia o no de darle el alta.

Los otros personajes jugadores pueden ser de cualquier profesión, pero sería bueno que uno o dos tuvieran relación con las artes. Los artistas (poetas, pintores, escultores, actores, novelistas y demás) son particularmente receptivos al mensaje de Hastur y no solo se convertirán en objetivo de los sueños y visiones que ya presentamos en «El influjo de Hastur», sino que también puede que vean cómo su obra artística se transforma. Una trama secundaria interesante puede girar en torno a las reacciones de los investigadores al nuevo estatus de celebridad obtenido gracias a sus últimas obras. Puede que también tengan que lidiar con la desconfianza creciente de los demás personajes jugadores. Estas situaciones pueden dar mucho de sí.

Si se trata de un grupo de investigadores nuevos, el guardián debería animar a los jugadores a fijar su residencia en Londres, lugar donde se desarrollan los acontecimientos. Si los personajes de los jugadores ya viven en otro sitio tendrán que viajar hasta Londres para tratar los asuntos aquí presentados. El inicio de la campaña seguirá teniendo sentido si el personaje con el que el doctor Highsmith entra en contacto tiene fama internacional y el grupo está compuesto por investigadores experimentados que se dan cuenta rápidamente de los indicios de actividad de los Mitos. En el apéndice F hay detalles sobre cómo viajar a Inglaterra, información de hoteles, comidas y alojamiento y otros datos generales para el desarrollo de la campaña en Gran Bretaña.

Los papeles del rey nº 1, pág. 234

Comienza la partida

Los acontecimientos descritos en este libro se desarrollan con lentitud en un primer momento, así que ¿cómo puede el guardián involucrar de forma eficaz a los investigadores?

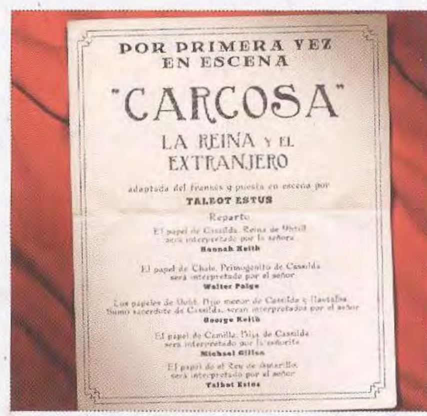
Todos los personajes jugadores deberían asistir a la obra que se representa con anterioridad a los hechos. Si los investigadores vienen del extranjero, esta es una parte de la historia que, junto con los personajes de los actores y el propio director, debe ser reubicada. Si los investigadores aún no se conocen entre sí quizás sea el momento de hacer las presentaciones, aunque el guardián puede sugerir de forma razonable que los nuevos personajes se conocían de antes, aunque sea por parejas o en pequeños grupos. Los sucesos de la velada deberían ser lo suficientemente importantes como para dejar huella.

Más tarde, cuando el investigador elegido visite a Roby, se le debe animar a que lleve a uno o dos de sus compañeros con él. El viaje puede describirse como poco más que una pequeña excursión al campo. La ventaja de esto es facilitarle a otros personajes jugadores una manera inmediata y más profunda de involucrarse en los acontecimientos. La secta comienza a interesarse en ellos después de la entrevista, tras lo que hay un asesinato. A partir de ese momento las pesquisas deberían empezar a ganar ritmo rápidamente.

Si hacen falta más estímulos para los primeros días de campaña otra posibilidad es narrar una sesión de espiritismo. Uno o más de los investigadores asisten a una reunión de su círculo habitual, quizás invitando a los compañeros que no pertenecen a este; consulta el apéndice E («Cómo dirigir la campaña») para ver un posible desarrollo de esa sesión. Los personajes jugadores deberían empezar a tener claro que la situación se les está yendo de las manos y que necesitan comenzar a seguir las pistas y entrevistas que se les presenten.

Una última nota relativa a las fechas. La aventura no tiene que ocurrir obligatoriamente entre 1928 y 1930. La principal razón para situar la historia en esas fechas es que el invierno real de 1928-29 fue mucho más duro de lo normal. Si el guardián necesita cambiar acontecimientos de fecha para que cuadre con la cronología de sus propias partidas solo tiene que acordarse de ajustar las fechas aquí y en las ayudas de juego, además de tener cuidado con un par de personajes secundarios.

Si los investigadores que van a jugar la partida aún no se conocen entre ellos, la noche del estreno es un buen momento para realizar las primeras presentaciones. Quizás los investigadores tengan butacas contiguas o hayan hecho cola juntos. Anímales a conversar un rato antes de que se abra el telón y comience *La reina y el extranjero*.



Los papeles del rey nº 2, pág. 235

Presentación de la obra

Esta escena se basa principalmente en el cuento corto *Más luz*, de James Blish, que trata de reproducir en su (casi) totalidad la obra de *El rey de amarillo*[2]. También usa elementos de *The King in Yellow*, de Thomas Ryng. Puedes consultar esas fuentes en la bibliografía del apéndice G.

El texto que se presenta a continuación es la base para presentar la obra a los jugadores. En vez de leérsela directamente, puede que el guardián quiera entremezclar la acción con momentos en los que el foco de atención se centre sobre ciertos detalles de la función: un traje, una larga y extraña pausa en la acción o diálogo, la expresión en el rostro de uno de los actores, etcétera.

En este acto intervienen siete actores: seis adultos y un niño. La puesta en escena es profesional pero sobria.

2. *Nota para el guardián:* *Estus ha eliminado al personaje de Aldones, hermano de Cassilda, de su versión de la historia.*

La reina y el extranjero: Acto I

Escena primera

La terraza de un palacio. La reina Cassilda descansa sobre un diván, antaño opulento pero ahora descolorido y deshilachado. Tras ella, el decorado muestra dos soles gemelos. Entran los dos hijos y la hija de la reina. Los cuatro discuten temas relacionados con la sucesión, pero no se menciona a nadie en particular y ninguno llama a los demás por su nombre. Aunque los hijos discuten y se quejan a su madre, Cassilda no les presta la atención que ellos querrían. Finalmente les ordena marcharse con un gesto agotado. Parece ser un tema que ya habían discutido muchas veces en el pasado; los actores transmiten una sensación de hastío, de movimientos carentes de energía. Con una tirada de **Arte** los investigadores pueden determinar que las actrices quizás tienen más talento que sus contrapartidas masculinas.

Escena segunda

El palacio, el salón recibidor de Cassilda. La reina está de pie junto a una larga mesa. Lee en voz alta un pergamino con un informe. Averiguamos que su ciudad se llama Yhtill y que su reino es Hastur. Oímos hablar de una guerra contra el reino de Alar, un conflicto del que no se adivina el final. Entra un niño con los dedos cubiertos de piedras preciosas. No está claro si es otro hijo más de la reina, aunque se dirige a ella con familiaridad e incluso impertinencia. Hablan de Carcosa, una ciudad errante hecha de sueños que cuenta con varias peculiaridades: aparece durante la noche; está sobre o más allá del Lago de Hali, frente al palacio; por la noche las torres de la ciudad se ocultan tras las lunas; y nadie es capaz de recordar el nombre de la ciudad mientras la mira. Hay una quinta peculiaridad de la que nadie habla. Cassilda entona una triste canción sobre el destino de Carcosa. Entra Naotalba, el sacerdote. Observa al niño con desconfianza, pero parece que la reina no tiene poder para echar al pequeño. Naotalba describe el alboroto que hay en la ciudad. Ha llegado un extranjero, un hecho inaudito.

Escena tercera

En vez de describir esta escena, el guardián debería darle a cada investigador una de las tres impresiones (radicalmente diferentes) que pueden encontrarse en Los papeles del rey n° 3, intentando que estén tan lejos la una de la otra como sea posible.

Las diferencias entre las descripciones de las escenas reflejan el desconcierto que acompaña a la inminente aparición del Signo amarillo. No dejes que la partida se pare; después de que los jugadores hayan leído sus impresiones vuelve a dirigir su atención hacia el escenario. El extranjero alza sus brazos y revela el Signo amarillo pintado sobre su túnica. Cassilda se desmaya. Una tirada de **Descubrir** revela que Cassilda no estaba mirando al extranjero cuando este levantó sus brazos. Cuando aparece el Signo todos los presentes en el teatro hace una tirada de **Cordura**: la primera vez que se ve el Signo amarillo la pérdida es de 0/1D6. El público alrededor de los investigadores grita y solloza. A continuación se apagan las luces del escenario y se encienden las del teatro.

Entreacto

Se hacen las tiradas de **Cordura**, pero sin aplicar aún las consecuencias; eso se deja para el final de la representación. Alrededor de los investigadores hay una mezcla de reacciones: un par de espectadores parecen haber sufrido un leve ataque de histeria, mientras que otros lloran de manera ahogada. Hay uno o dos caballeros que lanzan opiniones hirientes sobre la obra; hablan en voz alta, como si estuvieran buscando apoyo. Sin embargo, la mayor parte de la audiencia parece estar hechizada. Algunos se van a casa, pero no muchos. Parece que una de las mujeres que se marcha lo hace en contra de su voluntad.

Informa en privado a cualquiera de los investigadores que haya perdido cordura de que la obra es turbadora pero tonificante. Si alguien sufre una locura temporal dile que está tenso y que la obra no es solo hermosa, sino también importante. Los investigadores que pierden cordura no quieren irse. El telón se levanta y comienza el segundo acto.

La reina y el extranjero: Acto II

Escena primera

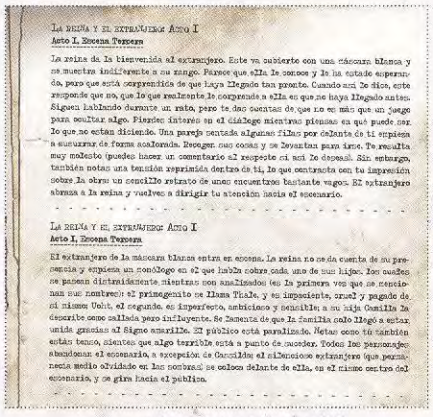
Una habitación en el palacio, decorada con austeridad. Parece que está ocupada por el extranjero. Los demás personajes van apareciendo uno por uno para hablar con él. Thale usa halagos y amenazas para intentar obtener su respaldo en su candidatura al trono. Uoht intenta negociar para que le apoye en sus demandas. Camilla no quiere nada. Dice que quiere escuchar y aprender de él, pero inmediatamente se pone a hablar de los problemas de Yhtill. Cassilda empieza a tratarle como a un enemigo, pero a continuación sugiere una alianza o incluso un matrimonio de conveniencia entre ellos, aun sin saber a quién representa. Por último, el niño entra y permanece de pie y callado. Hace falta una tirada de Idea para darse cuenta de que el extranjero no ha dicho una sola palabra en toda la escena. Las luces se apagan y pasamos a la última escena.

Escena segunda

Un baile de máscaras en la terraza del palacio. Los invitados visten con elegancia y se cubren el rostro con elaboradas máscaras, moviéndose al compás de la música que toca una pequeña orquesta de cámara (ahora hay unos cuantos extras más sobre el escenario). Se tarda unos instantes en localizar al extranjero. Viste su máscara de color hueso y se mueve de forma rígida, sin alegría.

Después de un rato los asistentes a la fiesta empiezan a quitarse sus máscaras. Están eufóricos y sus actos son extravagantes, descontrolados. El extranjero conserva la suya, o no: ¡en realidad no lleva máscara! Agarra a la reina del brazo y esta se desmaya. Aparece otra figura vestida con una túnica harapienta: es el rey de amarillo. Es enorme y sostiene una espada y una antorcha que emite humo pero no luz. Habla con la reina y con Naotalba, el sacerdote. A través de las conversaciones de los cortesanos queda claro que todos los que han visto el Signo deben vestir la máscara: Yhtill se ha transformado en Carcosa y ya no son totalmente humanos. El rey desaparece. El niño sale corriendo de entre el grupo de invitados, atenazados por el miedo. Se acerca al extranjero, que yace en el suelo. Le coge de la mano y siguen la estela del rey.

La obra termina y el público (investigadores incluidos) se muestra confundido. Las últimas líneas de diálogo, distorsionadas de algún modo, se apagan poco a poco hasta desaparecer.



LA REINA Y EL EXTRANJERO ACTO I
Acto I, Escena Tercera

La reina da la bienvenida al extranjero. Este va cubierto con una máscara blanca y se muestra indiferente a su rango. Parece que ella le conoce y le ha estado esperando, pero que está sorprendida de que haya llegado tan pronto. Cuando ésta le dice, este responde que no, que lo que realmente le sorprende a ella es que se haya llegado antes. Siguen hablando durante un rato, pero te das cuentas de que no es más que un juego para ocultar algo. Pierdes interés en el diálogo mientras piensas en qué puede ser lo que no están diciendo. Una pareja sentada algunas filas por delante de ti empieza a cuchichear de forma acalorada. Recoges tus cosas y se levantan para irse. Te resulta muy molesto (puedes hacer un comentario al respecto si así lo deseas). Sin embargo, también notas una tensión reprimida dentro de ti, lo que contrasta con tu impresión sobre la obra: un sencillo retrato de unos encuentros bastante vagos. El extranjero abraza a la reina y vuelves a dirigir tu atención hacia el escenario.

LA REINA Y EL EXTRANJERO ACTO I
Acto I, Escena Tercera

El extranjero de la máscara blanca entra en escena. La reina no se da cuenta de su presencia y empieza un monólogo en el que habla sobre cada uno de sus hijos. Los cuales se pasean distraídamente mientras son analizados (en la primera vez que se mencionan sus nombres): el primogénito se llama Thale, y es impaciente, cruel y pagado de sí mismo; Uoht, el segundo, es imperfecto, ambicioso y sencillo; a su hija Camilla la describe como callada pero influyente. Se lamenta de que la familia cada vez llegó a estar unida gracias al Signo amarillo. El público está paralizado. Notas como tú también están blanco, mientras que algo terrible está a punto de suceder. Todos los personajes abandonan el escenario, a excepción de Camilla, el cardenalicio extranjero (que parecía medio olvidado en las sombras) se coloca delante de ella, en el mismo centro del escenario, y se gira hacia el público.

Los papeles del rey nº 3, pág. 236

El altercado

El telón cae y de repente estalla el escándalo. Es como si un hechizo se hubiera disipado tras el final de la obra. Ahora es cuando debes aplicar los efectos de haber visto el Signo amarillo. Siete hombres y dos mujeres sufren una locura temporal: tres de ellos entran en un estado catatónico y seis se ven poseídos de una furia incontrolable. Cualquier personaje jugador que también esté afectado tendrá que seguir sus instintos. Dos hombres corren hacia el escenario, pero son interceptados por los tramoyistas; otros se vuelven de forma aleatoria contra los miembros del público: la audiencia que no se ve afectada tiene que elegir entre huir o luchar en defensa propia. Uno de los asaltantes empuña una botella, otro blande su bastón y una de las mujeres araña y muerde; todos ellos atacan de forma indiscriminada y con abandono.

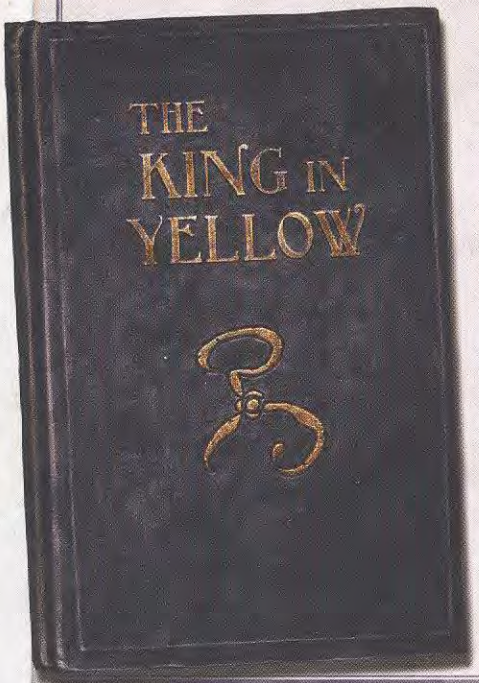
No es probable que haya muertos o heridos graves, porque muchos de los asistentes hacen llamamientos a la calma o intervienen de forma enérgica para tratar de detener el altercado y proteger a las mujeres presentes. Dirige la escena como si fuera una clásica pelea de taberna y no te detengas para calcular cuántos puntos de daño hace cada ataque.

La mayor parte de la gente abandona el patio de butacas y sale al vestíbulo o a la calle, pero el tumulto en el interior del teatro continúa durante cinco minutos, hasta que aparece la policía. Cualquier investigador que siga por la zona puede intentar esquivar a la ley (tiradas de **Ocultarse** o **Esquivar**) o quedarse y afrontar la situación. Si se le acusa ante la policía de haber participado en el altercado tiene que superar una tirada de **Charlatanería** o **Crédito** (a su elección) o unirse a la otra media docena de personas que están siendo llevadas a la comisaría de policía de Bow Street. Es posible repetir la tirada una vez en la comisaría, pero otro fallo supone pasar la noche en el calabozo. A la mañana siguiente es llevado hasta un tribunal donde se le acusa de un delito de altercado público (como mínimo) y multado con 2 £. Algunas acusaciones más graves podrían incluir un delito por lesiones o lesiones graves.

La conversación con Talbot Estus

Antes de que los investigadores abandonen el teatro coméntales que, sorprendentemente, se están colocando unas mesas en el bar del teatro para la fiesta de la noche del estreno. La mayor parte del público ya se ha marchado, pero sobre las mesas se sirve comida y bebida. Se invita al público a quedarse y algunos lo hacen. Uno de los empleados del teatro les puede informar de que es el propio Talbot Estus quien ha insistido en que la fiesta siga adelante. Todo el reparto, a excepción de Estus, hace acto de presencia[3].

El rey de amarillo



En inglés, traductor desconocido, aprox. 1895. El original está en francés. Se sospecha que el autor fue un tal Thomas de Castaigne, pero la edición original fue confiscada y destruida por la Tercera República nada más publicarse. La traducción al inglés es un fino volumen en octavo forrado en tela, con una gran estampa en relieve de un Signo amarillo. La primera vez que se ve el Signo la pérdida de Cordura es de 0/1D6. El texto es ambiguo, una obra sacada de un sueño capaz de llevar al lector a la locura. El resumen de la adaptación de Estus puede dar una idea de la trama y estilo de la obra. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6 + 1, +5 a Mitos de Cthulhu, 1 semana.* Hechizos: ninguno.

Estudiar la copia personal de Estus lleva tres días más de lo normal, a causa de las laberínticas interpretaciones y cuartillas con notas extras repartidas a lo largo del texto. Debido a ese material adicional: *Pérdida de Cordura 1D4/1D6 + 2, +6 a Mitos de Cthulhu, 10 días.*

3. Nota para el guardián: *los atributos de todos los personajes no jugadores de importancia aparecen al final de esta sección. Deberías estudiarte la información que aparece en los apartados de* **Apariencia y conducta, Información** *e* **Información adicional** *antes de presentarlos. Si quieres más detalles, mira las notas que aparecen antes de los atributos de Estus.*

La gente no parece beber ni tener mucho apetito. El ambiente está enrarecido. Los actores oyeron el alboroto, pero no vieron nada y no están al tanto de la gravedad de lo sucedido. En caso de descubrirlo se muestran muy sorprendidos. El dato más importante que se puede conseguir es charlando con Jean Hewart: una tirada de **Crédito** o **Persuasión** revela que ella piensa que la obra está «maldita», describiendo las pesadillas que sufre, llenas de la simbología de la obra. Al parecer Hannah Keith también tiene pesadillas, aunque no se muestra tan habladora.

Tras media hora la fiesta da la impresión de estar a punto de acabar, pero en ese momento aparece Talbot Estus. Los actores le ofrecen un aplauso que este acepta cortésmente. Parece no notar el apagado ambiente a su alrededor y suelta un breve pero enardecido discurso. Lamenta lo sucedido tras la representación, aunque admite que no le sorprende: «Toda obra de arte debe inspirar pasión». Se niega a discutir sobre el altercado y pide una ovación para el reparto, la cual depende casi exclusivamente de los investigadores. A continuación empieza a hablar con el público sobre la adaptación de su obra del original francés; los investigadores pueden unirse a esa conversación. Estus menciona *El rey de amarillo* por su título y presenta una versión fantasiosa de la génesis de la obra, añadiendo de forma innecesaria asesinatos, suicidios y encuentros amorosos a la historia real de prohibición y quema de ejemplares provocados por los efectos de su divulgación. Dice que desde que leyó la obra hace dos años la puede haber releído unas veinte veces y que ahora es su principal fuente de inspiración (consulta el recuadro sobre *El rey de amarillo*, en la página anterior). Estus se altera bastante mientras habla de su trabajo, cada vez con más vehemencia y profundidad. Se muestra sinceramente sorprendido si los investigadores admiten su ignorancia sobre el significado del Signo amarillo, aunque no puede explicar ni reconocer su poder, prefiriendo pensar que los únicos responsables del impacto de la función son el texto, la dirección y la interpretación del reparto. La astrofobia de Estus (ver su descripción) le hace asomarse de vez en cuando a la puerta, satisfecho por ver que la niebla y nubes tapan las estrellas. También está contento de hablar sobre sus otras obras, de las que fácilmente podrían estar al tanto los investigadores (ver la

NOMBRE Y APELLIDOS: MICHAEL GILLEN — EDAD: 61 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Editor jubilado, irlandés-americano

FUE 14	CON 12	TAM 14	INT 14	POD 8
DES 7	APA 11	EDU 20	COR 29	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Arte (actuar) 34%, Arte (literatura) 51%, Buscar libros 46%, Charlatanería 64%, Contabilidad 67%, Crédito 40%, Disfrazarse 46%, Historia (irlandesa) 72%, Historia (otra) 35%, Historia de la industria editorial 64%, Persuasión 61%, Psicología 54%.
- Lenguas: gaélico 54%, griego (clásico) 88%, griego (moderno) 21%, hebreo 26%, inglés 83% (propia), italiano 35%, latín 83%.

NOMBRE Y APELLIDOS: TALBOT ESTUS — EDAD: 49 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Escritor y esteta, estadounidense

FUE 9	CON 16	TAM 11	INT 16	POD 16
DES 10	APA 13	EDU 11	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (escribir) 67%, Arte (poesía) 30%, Arte (valorar pinturas y esculturas) 25%, Buscar libros 35%, Charlatanería 25%, Conducir automóvil 30%, Crédito 51%, Descubrir 44%, Historia 42%, Mitos de Cthulhu 9%, Ciencias ocultas 26%, Persuasión 55%, Psicología 40%.
- Lenguas: español 37%, francés 65%, inglés 94% (propia).

información de «Conocimientos» de Estus). Michael Gillen permanece cerca de Estus durante toda la velada.

El gerente del teatro, el señor Noble, está presente durante la velada; aunque dio permiso para que la fiesta siguiera adelante, se muestra muy intranquilo por lo sucedido durante la noche y se le puede ver discutiendo insistentemente con Estus. Si los investigadores tienen éxito en una tirada de **Escuchar**, oyen cómo Noble le dice a un imperturbable Estus que se ve obligado a recomendarle a la Compañía Liebler la cancelación de todas las representaciones de la obra, lo cual llega en efecto a suceder[4].

Talbot Estus

Apariencia y conducta: Estus es una persona de apariencia enérgica. Moreno de piel, tiene un grueso bigote y un frondoso pelo negro. Su vista no es buena, hecho que compensa alternando el uso de tres pares de anteojos según la distancia. Es meticuloso a la hora de vestir y tiene debilidad por los sombreros panamá, algo raros en Londres. Adopta una pose urbana e intensa (frunce el ceño, aprieta los labios, habla de forma atropellada) que los seguidores de sus novelas admiran hasta el extremo. Gracias a esa aura de artista excéntrico su descenso a la locura (ver su COR) ha pasado desapercibida de forma casi total. Estus sufre de astrofobia aguda: cuando se ve expuesto a un cielo despejado y lleno de estrellas pierde toda su compostura y empieza a vociferar frases inconexas acerca de un «devorador de más allá de las estrellas».

Información: autor de las novelas *La dama de gris* (1905), *Los fantasmas de Agatha Mae* (1912), *La maldición de Beydelus* (1921), *La raíz del mal* (1926) y *El rey retornado* (1928). También es el traductor y director de la obra *La reina y el extranjero* a la que asisten los investigadores. Su editorial en Gran Bretaña es McGraw-Hill Book Company; en los Estados Unidos trabaja con Doubleday, Doran & Co.

Información adicional: nacido Waldo Easterman en Lansing, Texas. A la edad de 22 años heredó una gran cantidad de dinero gracias a la fábrica de alfileres de su tío. Estus se cambió de nombre cuando empezó a escribir, antes de su primera publicación. Ahora está trabajando en un libro titulado *El Signo amarillo*; puede que esto alarme a los investigadores, pero es un libro que jamás conseguirá acabar, a pesar de invertir el resto de su carrera literaria en él. Su editor puede revelar su domicilio: está en Belsize Park, en el noroeste de Londres. Estus se ha carteado ocasionalmente con Robert Chambers (ver notas sobre Chambers en el apéndice E).

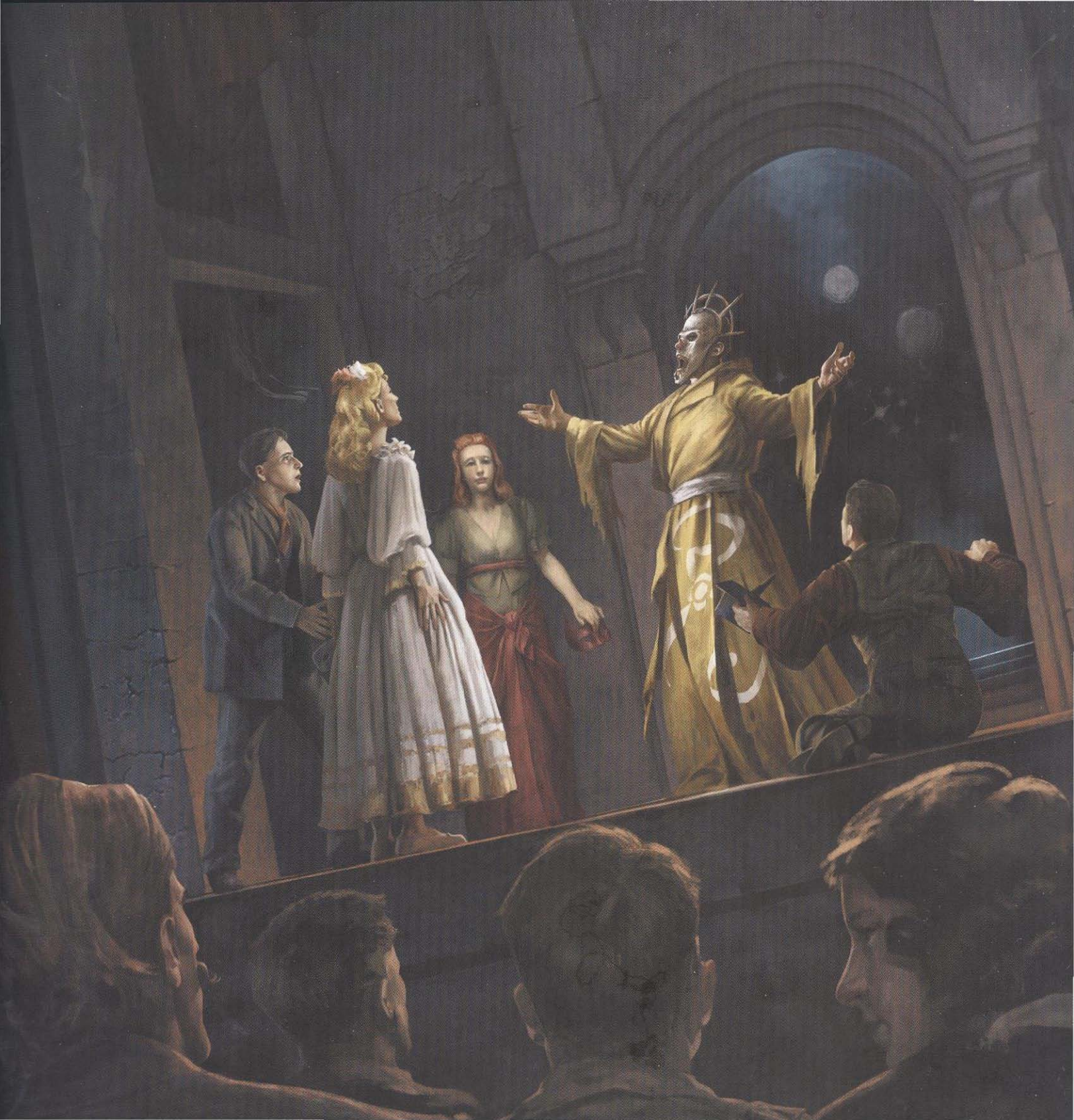
Trama: Talbot interpreta el papel del rey de amarillo. Puede facilitarle a los investigadores el acceso a *El rey de amarillo* y *Der Wanderer durch den See*, puesto que posee ambos tomos y no le importa compartirlos. Cuando los leyó por primera vez, hace ya dos años, empezó a tener pesadillas inducidas por Hastur, material que ha usado en su obra. Siempre ha sentido interés por lo raro y macabro, pero solo es peligroso por el descuido con el que trata los Mitos de Hastur. No tiene ninguna intención oculta ni guarda relación con los sectarios.

Bibliografía de Talbot Estus

La locura de Estus ha calado hondo en su obra. Su última novela, El rey retornado *(1928) supuso un cambio de estilo que no fue bien acogido. En ese libro incorporó elementos de los Mitos, mencionando a Cassilda, la Máscara pálida y Hali, aunque de forma incoherente. Estus escribe «horrores románticos» e «historias de amor macabras», géneros de los que dice ser creador y que, a pesar de sus encendidas diatribas, son exactamente iguales. Estas son algunas de sus obras más importantes:*

- *La dama de gris* (1905). La institutriz de unos niños envenena a su madre y ocupa su lugar.
- *Los fantasmas de Agatha Mae* (1912). Una joven mujer es la única capaz de ver lo que le ocurrió a los antiguos propietarios de una casa de campo.
- *La maldición de Beydelus* (1921). Las maquinaciones de un mago para arruinar a una célebre familia valiéndose de un pacto de alianza con un príncipe de los infiernos.
- *La raíz del mal* (1926). El espíritu de una princesa egipcia posee a la joven hija del arqueólogo que descubrió su tumba.

4. Nota para el guardián: *el guardián puede decidir que uno o más de los actores permanezcan en contacto con los investigadores. Jean Hewart y Walter Paige podrían servir perfectamente como sustitutos para cualquier investigador que no logre alcanzar las partes finales de la aventura. Los jugadores podrían añadir habilidades extras a esos personajes, según su buen criterio.*



Resumen del prólogo y atributos de los actores

En Londres, los investigadores asisten a una función de teatro relacionada con los Mitos, donde ven el Signo amarillo. Tras la función se ven envueltos en un altercado, pero con algo de suerte salen ilesos y no son detenidos.

Tienen la ocasión de conocer a los actores y al director de la obra, un americano llamado Talbot Estus, quien revela que se inspiró en un libro llamado *El rey de amarillo* para escribir su obra. Entablar cierta relación con Estus (y por extensión probablemente con Michael Gillen, que siempre anda cerca de Estus) les puede resultar de ayuda, puesto que posee copias de *El rey de amarillo* y *Der Wanderer durch den See*, libros que van a necesitar obtener a lo largo de la campaña.

Si hablan con Jean Hewart puede que esta les releve sus secretos. Aquellos que perdieron cordura tras ver el Signo, y especialmente los que sufrieron locura temporal, se convierten en candidatos para empezar a tener sueños confusos e inquietantes y sufrir posteriores pérdidas de Cordura. La descripción de los sueños viene en el apéndice D.

Hannah Keith

Apariencia y conducta: una mujer atractiva, de pelo rubio largo y ondulado, con rasgos faciales llenos de personalidad. Viste de forma sencilla y modesta. Es organizada y racional, ama profundamente a su familia y tiene un fino sentido del humor.

Información: ninguna.

Información adicional: es la esposa de George, con el que tiene dos hijos, Robert (10) y Moira (4). Robert es el Niño en la obra.

Trama: en la obra interpreta el papel de Cassilda. Hannah y George se conocieron en un grupo de teatro de aficionados. Ha empezado a tener pesadillas en las que está perdida en Carcosa. Jean Hewart y ella han hablado sobre las pesadillas de ambas, comparándolas.

Walter Paige

Apariencia y conducta: un joven de pelo negro y salud algo endeble, hermoso pero delgado. Tiende a mostrar una expresión de preocupación y se mira mucho los pies. Aparenta tener unos diecisiete o dieciocho años. Se viste bien, con elegancia. Es callado, educado y respetuoso. Cree estar enamorado de Jean, pero aún no ha hecho público su amor.

Información: ninguna.

Información adicional: Paige es estudiante de segundo año de Bellas Artes, en la University College London.

Trama: en la obra interpreta el papel de Thale. Debido a su naturaleza artística sufrió un brote de locura cuando vio el Signo amarillo por primera vez, por lo que intenta no acercarse a este. Walter es un posible candidato a convertirse en personaje jugador.

George Keith

Apariencia y conducta: alto y guapo, de hombros anchos, ojos azules despiertos, pómulos marcados y pelo rubio peinado hacia atrás. Cuando está en sociedad es tranquilo y un poco estirado. Sus actuaciones sobre el escenario son siempre comedidas. Su mujer no acaba de entender por qué le gusta el teatro, pero es un devoto hombre de familia.

Información: ninguna.

Información adicional: es el marido de Hannah, a la que conoció a través de otro grupo de teatro de aficionados. Tienen dos hijos, Robert (10) y Moira (4). George trabaja para la Central Nacional de Electricidad, en Charing Cross Road, donde ocupa el puesto de administrativo de primera clase.

Trama: en la obra interpreta los papeles de Uoht y Naotalba.

Jean Hewart

Apariencia y conducta: una hermosa joven, de porte delicado y algo demacrado. Tiene pecas en la cara y los brazos y una larga melena roja pasada de moda que suele llevar recogida cuando no está sobre el escenario. Habla en susurros, es muy jovial y le encanta reír y escuchar historias.

Información: ninguna.

Información adicional: Jean es la segunda hija del muy honorable lord Gordon Hewart, presidente de la Corte Suprema en la King's Bench Division (nombrado en 1922 con un salario de 8000 £ anuales). Se toma la interpretación en serio y tiene bastante talento. Vive con su familia (un hermano y una hermana) en Kensington, en el oeste de Londres.

Trama: en la obra interpreta el papel de Camilla. Es de naturaleza artística y sensible, y la obra le ha producido sueños sobre el rey de amarillo («Una figura inmóvil cuya túnica se mueve por un viento que no está allí») y las semillas de Hastur y Carcosa («Enormes criaturas parecidas a peces, que nadan a empujones sobre una elegante ciudad blanca»). Hannah y Jean han hablado sobre sus sueños en común. La señorita Hewart es una buena candidata a convertirse en otro personaje jugador; además, su padre tiene conexiones al máximo nivel con la ley y la justicia.

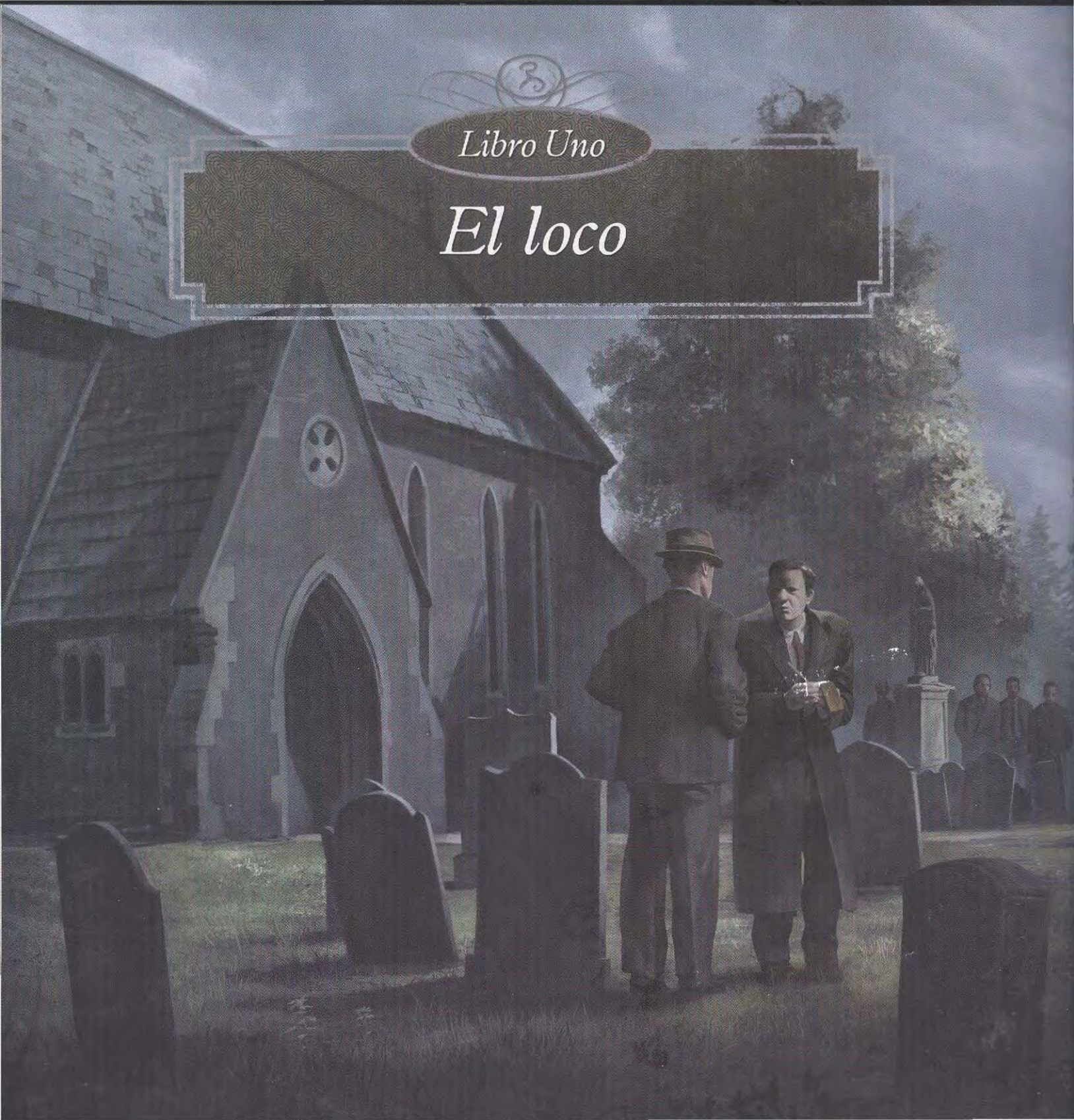
Michael Gillen

Apariencia y conducta: Michael se conserva bien para su edad, tiene el pelo gris y un rostro grande, limpio y despejado. Sus movimientos son un poco rígidos debido a su reumatismo, pero se resiste obstinadamente a aceptar la ayuda de un bastón. Viste con elegancia, aunque su estilo pasó de moda hace unos diez o veinte años. Es de trato afable y asiente mientras los demás hablan, a modo de estímulo. Es bastante astuto y se muestra muy protector con Estus, cuyo declive mental le preocupa enormemente.

Información: ninguna.

Información adicional: licenciado en 1893 por el Trinity College (Dublín), donde también obtuvo un doctorado en Lenguas Antiguas (1896). Trabajador jubilado de Doubleday, Doran & Co. en Garden City (Nueva York), la editorial americana de las obras de Estus.

Trama: en la obra interpreta el papel del extranjero, pero solo es un actor dramático aficionado. Es el amigo más cercano de Estus y vive junto a él en Belsize Park. La opinión de Gillen sobre los investigadores determina su nivel de acceso a Estus.



Libro Uno

El loco

Firmado:

Hotel Oriental

GREAT WESTERN RAILWAY

16 Estación de Paddington
Londres, W. 1

Director, Halsey W. Manwaring

Daily Express, 15 de octubre de 1926

ASESINATO EN LA MANSIÓN MAYFAIR

DETENIDO MIEMBRO DE LA FAMILIA PARA SU INTERROGATORIO

Un doble asesinato fue perpetrado
el domicilio del señor Herbert Rob
Street, Mayfair. Miembros de la ser
en contacto con la policía a las on
noche, tras descubrir los cadávere
la familia: el propio Herbert Rob
Georgina Roby. Según la policía
de un crimen casual u obra de la
tivos siguen siendo desconocido
milia se encuentra en las depe
borando con las investigaciones
de 64 años de edad, trabajó pa
padre del conocido banquero
quien no se encontraba en la
la tragedia.

Manicomio de Saint Agnes,
Weobley,
Herefordshire
Viernes, 19 de octubre de 1928.

Estimado Señor:

Ruego disculpe mi atrevimiento al dirigirme a usted de esta manera, pero espero que me haga el favor de leer esta carta con atención y considerar la petición que le hago. Le escribo en su calidad de autor del artículo «Ansiedad básica e inseguridad ontológica», que (si me permite decirlo) me parece admirable, en particular por su análisis del trabajo de la doctora Karen Horney. Soy médico residente en el manicomio de Saint Agnes, en Herefordshire, y estoy buscando una opinión experta sobre cómo proceder en el caso de un paciente. Le expongo algunos detalles de la situación, por si sirvieran para despertar su interés.

El paciente W es un joven de buena familia, sin empleo conocido y que antes de su ingreso pasó mucho tiempo estudiando en solitario. En otoño de 1923 el padre y hermana de W fueron asesinados durante un terrible incidente. W, visiblemente conmocionado, fue internado poco tiempo después en mi manicomio, a petición de su hermano y tras el diagnóstico del médico de la familia.

W sufre de extensos brotes de nictofobia, durante los cuales padece una ansiedad intensa pero temporal. La medicación se ha mostrado efectiva, por lo que me muestro optimista y confío en poder recomendar su alta el próximo noviembre, cuando el periodo de internamiento voluntario llegue a su fin. Y aquí es donde surge el problema: el hermano de W me ha instado a recomendar que permanezca internado. Me encuentro sorprendido por este intercambio de papeles, en un tipo de desacuerdo entre parientes y facultativo que por otro lado no es tan infrecuente. Debo añadir que encuentro la postura de la familia inusualmente rígida y que me veo incapaz de encontrar un motivo para esta.

Espero que preste su consentimiento a entrevistarse conmigo a fin de tratar este tema. De nuevo, me disculpo por haberle mandado esta misiva sin presentación previa, pero los colegas de profesión con los que suelo relacionarme no tienen la paciencia requerida para el psicoanálisis, que considero la herramienta más apropiada para estudiar un caso como este. Quedan por mencionar algunos aspectos extraordinarios que podrían hacer que el estudio de la situación resulte de su interés.

Planeo visitar Londres durante unos pocos días, a partir del 28 de octubre. Me alojaré en el Gran Hotel Oriental. Si desea hablar más del asunto podrá contactar conmigo en dicho lugar. Por supuesto, le invito a que venga acompañado de un colega o ayudante si así lo estima oportuno.

Quedo suyo atento y seguro servidor,

Charles Highsmith

«"¿Has encontrado el Signo amarillo?" "¿Has encontrado el Signo amarillo?" "¿Has encontrado el Signo amarillo?"

Estaba furioso. ¿Qué había querido decir con eso? Luego, dirigiéndole una maldición, cambié de postura y me quedé dormido. Pero cuando más tarde desperté estaba pálido y ojeroso, porque había vuelto a soñar lo mismo de la noche pasada y me turbaba más de lo que quería admitir.»

— «*El rey de amarillo*», **Robert W. Chambers**.

Sabes, siempre me ha llamado mucho la atención la poca curiosidad que demuestra la mayoría de la gente más allá de lo que ocurre en el pequeño fragmento de tiempo y espacio que ocupan en este planeta.

— **Michael Shea**

El loco

El 19 de octubre de 1928, dos días después de asistir a la representación de *La reina y el extranjero*, uno de los investigadores, un médico profesional o un amateur interesado en la medicina u otro campo (y con buena reputación), recibe una carta[1] de Charles Highsmith, un médico del manicomio de Herefordshire. El motivo del doctor para contactar con el personaje jugador es su deseo de recabar más datos antes de tomar una decisión relacionada con un paciente anónimo (Alexander Roby).

Aunque el doctor Highsmith está sinceramente interesado en la opinión del investigador (si este puede darle alguna), tiene otra razón para buscar esos datos: los necesita para un artículo que quiere publicar sobre el caso y espera que la presencia del investigador le ayude a convencer al hermano y al médico de Alexander (Grahame Roby y Lionel Trollope, respectivamente) de que le faciliten ciertos antecedentes sobre el caso, a lo cual se han resistido hasta ahora. El artículo analiza algo que Highsmith ha bautizado como «Manía estacional», una locura recurrente relacionada con las estaciones del año. El doctor Highsmith se muestra inclinado a darle el alta a Roby, puesto que cree que su conducta está bajo control; además, su artículo tendría más repercusión si el paciente sobre el que trata se ha curado.

*1. **Nota para el guardián:** puede que necesites cambiar la carta para ajustarla al sexo del destinatario u otras características concretas del investigador.*

La entrevista con el doctor Highsmith

El Gran Hotel Oriental se encuentra en la estación de Paddington, la última estación de la compañía ferroviaria Great Western Railway. Es un establecimiento del oeste de Londres, cómodo y de buen precio, al que puede llegarse a través de las líneas de metro de Metropolitan o Bakerloo.

El recepcionista del hotel avisa al doctor Highsmith, que baja para reunirse con los investigadores en el salón cafetería del hotel, que se encuentra lo suficientemente vacío como para ofrecer cierta intimidad. Highsmith intenta que los investigadores se sientan cómodos y charla un poco sobre el frío del otoño antes de que llegue el té que pidió. Solo entonces aborda el tema que les ha reunido. Empieza diciendo que estará encantado de dejarles trabajar como mejor prefieran, siempre que no pongan en peligro el buen nombre del Saint Agnes y la confidencialidad del caso. Obviamente, eso es algo fundamental para él. Cuando los investigadores aceptan esa condición, enciende su pipa y continúa hablando.

El nombre de su paciente es Alexander Roby, hermano del importante banquero Grahame Roby. Grahame y el médico de la familia, el doctor Lionel Trollope, ingresaron a Alexander en el manicomio de Saint Agnes hace casi dos años. Ambos, junto con el doctor Highsmith, firmaron la orden por solicitud que autorizaba el ingreso. Aquello sucedió al poco de morir el padre y hermana de los Roby (Herbert y Georgina) en la casa familiar de Londres. Consulta la sección de «Información» sobre Alexander Roby en la página 49 para determinar cuánto logran recordar los personajes sobre el asunto.

Aunque dice que Alexander ha sufrido terrores nocturnos durante este tiempo, Highsmith se muestra animado por sus progresos. Tampoco ve síntomas de una locura incurable a largo plazo, ya que los breves ataques de pánico se repiten a intervalos regulares y, por tanto, pueden ser controlados mediante somníferos de gran potencia. La revisión del internamiento de Alexander está programada para dentro de unas semanas, ya que en el derecho civil inglés una orden por solicitud no permite ingresar al paciente durante más de dos años. Highsmith dice que le corresponde aconsejar si Alexander debería recibir el alta o seguir ingresado, pero que no se siente cómodo sobre cierto punto concerniente a la familia de Alexander: toda su comunicación a lo largo del caso ha sido con el doctor Trollope, quien durante el último año le ha insistido por carta a mantener el internamiento de Alexander. Cree que la familia está presionando al doctor para que actúe así. Highsmith querría saber por qué se oponen al alta de Alexander, pero parece que no quieren hablar directamente con él.

¿Accedería el investigador a intervenir y hablar con el doctor Trollope sobre la situación? Por desgracia, dice Highsmith, tanto Trollope como él se han enrocado en sus posiciones. Quizás la reputación e independencia del investigador pueda mover las cosas. ¿Podría hablar también con Grahame Roby? Está deseando saber más acerca de la historia familiar de Alexander: qué fue lo que le llevó a ser internado y el tipo de personalidad que tenía durante su vida en libertad. El doctor Highsmith dice estar abierto a reconsiderar su postura a la luz de cualquier nueva información, pero también dice que planea darle el alta a Alexander y ponerle bajo el cuidado de un familiar o una clínica de reposo. A esto último recurrirá solo si la familia sigue oponiéndose en rotundo a su libertad. El investigador recibe la dirección de la consulta del doctor Trollope y la del domicilio de Grahame Roby. Además le promete escribirle una carta de presentación para ambos caballeros.

Highsmith regresa a Herefordshire el 30 de octubre, pero invita a los investigadores a que le acompañen de vuelta si desean hablar con Alexander por sí mismos. Si prefieren hacerlo más tarde, quedan invitados para cuando deseen. Solo tienen que llamarle desde la estación de Hereford y un coche pasará a recogerlos.

Los papeles del rey nº 4, pág. 237

Doctor Charles Highsmith

Apariencia y conducta: moreno, con barba recortada y cejas bastante pobladas. Se viste al estilo de la clase alta rural: traje de *tweed* y zapatos de cuero calado. Fuma en pipa continuamente. Es un hombre educado, atento y meticuloso, siempre abierto al análisis científico y las nuevas ideas. Le gusta hablar y escuchar. Cuando razona sus opiniones lo hace apuntando a su interlocutor con la boquilla de su pipa.

Información: director del Manicomio de Saint Agnes, en Weobley (Herefordshire). Graduado en Medicina por la University of London, en 1900.

Información adicional: es un buen profesional, muy trabajador y completamente responsable con sus pacientes. Es miembro de la Sociedad Británica de Psicoanálisis y un especialista muy leído en su campo.

Trama: el doctor Highsmith empieza la campaña poniéndose en contacto con un investigador que trabaje de forma activa en el campo de la psiquiatría o el psicoanálisis. Es un hombre ambicioso que se siente atrapado trabajando en un manicomio de provincias, aunque tiene la esperanza de que el caso de Alexander Roby le traiga reconocimiento. Ha estado trabajando en un artículo relacionado con el diagnóstico,

cura y tratamiento de Roby, y confía en poder usar a los investigadores para obtener algo más de información biográfica que le ayude a profundizar en su estudio. Al margen de lo censurable que pueda ser esa estrategia, Highsmith cree sinceramente que trasladar a Roby a un entorno donde goce de más libertad no supone riesgo alguno.

Otros datos proporcionados por el doctor Highsmith

Sobre el asesinato de los Roby: fue un crimen con un inusual grado de brutalidad. Ni se presentaron cargos contra Alexander a pesar de su confesión, ni este ha vuelto a mencionar las muertes desde que está en el manicomio. Highsmith cree que la familia no estaba contenta con las amistades que Alexander frecuentaba antes de los asesinatos, pero no está muy al tanto de esos asuntos; quizás sea comprensible que la familia se muestre reservada sobre ese punto.

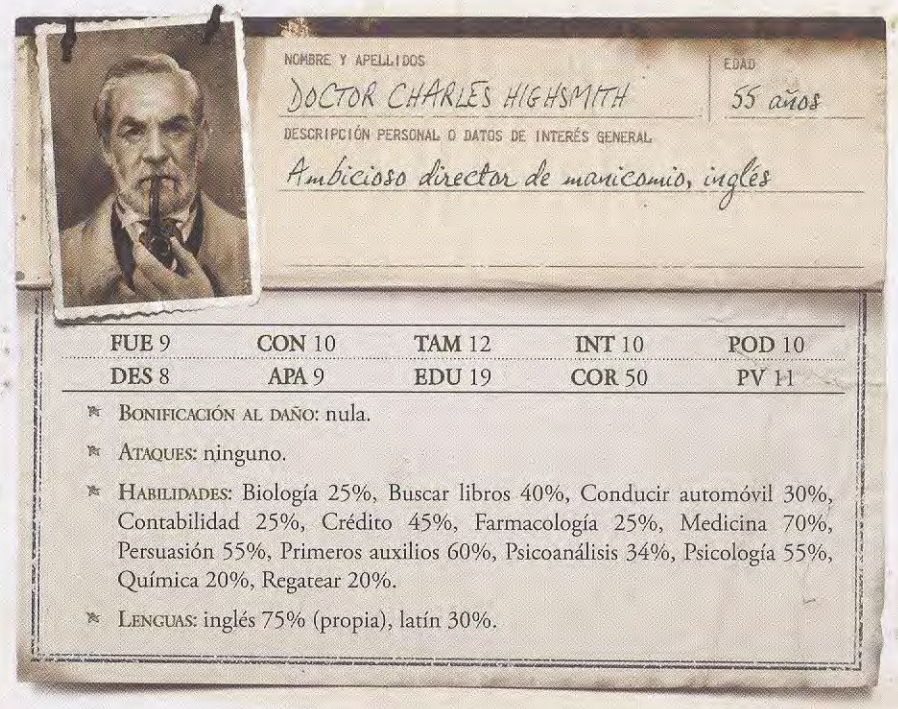
Sobre la familia de Roby: cree que la enfermedad de Alexander surgió a raíz del dolor producido por la muerte de su padre y hermana o por un posible sentimiento de culpa. Alexander nunca tuvo problemas mentales con anterioridad, ni tampoco hay casos de locura en su familia.

Sobre la naturaleza de su enfermedad: los ataques se manifiestan cuando el sueño se ve interrumpido por episodios de pánico. El pulso y la respiración se aceleran, las pupilas se dilatan y el vello se le eriza. El sujeto se muestra confundido y resulta difícil calmarlo. Esta definición coincide punto por punto con la sintomatología clásica de un cuadro de terrores nocturnos o nictofobia. Highsmith ha conseguido poner fin a esos periodos suministrándole media onza de láudano líquido antes de ir a dormir. Es una dosis muy alta, pero necesaria para impedir que el cerebro de Alexander sueñe.

Sobre la periodicidad de sus fobias: Alexander puede pasar largos periodos de tiempo sin sufrir ataques, incluso cuando no está medicado. Highsmith tiene el expediente de Alexander en su maletín y no tiene problemas en mostrarlo. Si los investigadores lo ojean y sacan una tirada de **Medicina**, verán que a Roby se le administró el láudano desde su hospitalización en noviembre de 1926 hasta abril de 1927. Siguió sin tomar su medicación hasta que volvió a sufrir otro ataque, el 19 de octubre de 1927. Tras el incidente alternó seis meses de tratamiento con otra temporada sin él, hasta que tuvo un episodio de recaída hace poco, el 15 de octubre de 1928. Highsmith relaciona ese patrón con una aversión al otoño, la estación del año en la que ocurrieron los asesinatos. De ahí su teoría sobre una «Manía estacional». No se extiende mucho sobre el tema, porque está un poco preocupado de no obtener el reconocimiento por el hallazgo.

Sobre contactos con el exterior: si se le pregunta sobre situaciones extrañas desde el ingreso de Alexander, Highsmith dirá que no ha sucedido nada de importancia. Si se le insiste sobre ese «nada», mencionará que en dos ocasiones se vio a Alexander con un enfermero que no debería estar en esa parte del edificio. Una de dichas veces la amonestación quedó registrada en el expediente del empleado. También se han encontrado lápices en su cuarto, cuando no debería tener acceso a tales objetos. Si se le pregunta el nombre del enfermero que estaba con Alexander dirá que era Evans, uno de los mejores profesionales que tiene en plantilla[2].

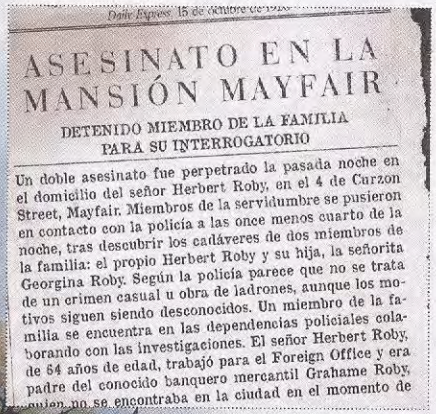
Una tirada de **Psicología** con una penalización de -20% sugiere que el doctor Highsmith tiene razones ocultas para involucrar a los investigadores en el caso.



2. Nota para el guardián: *los lápices también son obra de Evans, o lo que es lo mismo, Montague Edwards.*

La cobertura periodística del asesinato de los Roby

Si los investigadores realizan averiguaciones, una tirada con éxito de **Buscar libros** les proporciona dos recortes de prensa relacionados con los asesinatos de 1926. Las notas obtenidas no indican si hubo alguna detención posterior. Consulta *Los papeles del rey nº 5*.



Daily Express, 15 de octubre de 1926

ASESINATO EN LA MANSIÓN MAYFAIR

DETENIDO MIEMBRO DE LA FAMILIA PARA SU INTERROGATORIO

Un doble asesinato fue perpetrado la pasada noche en el domicilio del señor Herbert Roby, en el 4 de Curzon Street, Mayfair. Miembros de la servidumbre se pusieron en contacto con la policía a las once menos cuarto de la noche, tras descubrir los cadáveres de dos miembros de la familia: el propio Herbert Roby y su hija, la señorita Georgina Roby. Según la policía parece que no se trata de un crimen casual u obra de ladrones, aunque los motivos siguen siendo desconocidos. Un miembro de la familia se encuentra en las dependencias policiales colaborando con las investigaciones. El señor Herbert Roby, de 64 años de edad, trabajó para el Foreign Office y era padre del conocido banquero mercantil Grahame Roby, quien no se encontraba en la ciudad en el momento de

Los papeles del rey nº 5, pág. 238

Datos adicionales sobre el asesinato de los Roby

En caso de seguir investigando pueden descubrir los siguientes hechos y detalles relacionados con los asesinatos:

La Iglesia de Inglaterra: las exequias por los Roby se celebraron en la iglesia de Saint Peter, en Upper Belgrave Street, cerca de Victoria. La ceremonia fue oficiada por el reverendo James Bryant. Los cuerpos están enterrados en la cripta familiar, detrás de la iglesia. Si visitan el lugar pueden comprobar que Herbert y Georgina aparecen en la lista de difuntos, con fecha de 14 de octubre de 1926.

El enterrador: la funeraria a cargo del entierro fue Ames, en Lower Belgrave Street. El señor Percival Hume, gerente del negocio, se entrevista con cualquier investigador que supere una tirada de **Crédito** o **Persuasión** y le convenza de que no tiene un interés morboso por el asunto. Recuerda que la preparación de los cuerpos fue una tarea complicada: el cuerpo del caballero había sido desangrado, mientras que la joven señorita había recibido lesiones muy serias. «Bastante horripilante», dice.

Si los investigadores desean contactar con el doctor Lionel Trollope, Grahame Roby o el personal de servicio presente en el hogar familiar de los Roby en la fecha del asesinato, consulta las secciones relevantes en el capítulo 2, donde se cubren las primeras indagaciones.

El manicomio de Saint Agnes

HEREFORDSHIRE

El 30 de octubre el doctor Highsmith coge el tren de las 10:20 destino Paddington, con un transbordo en Bristol. Durante el viaje se hace evidente que aunque es un hombre de trato agradable no tiene muchos temas de conversación: se limita a hablar sobre la teoría psicoanalítica moderna y su hospital y rehúye los temas que se salgan de su campo; es posible que el viaje se haga largo. El tren es de línea regional y no llega a la estación de Hereford hasta casi el anochecer. Una vez en su destino, el grupo es recibido por uno de los conductores del manicomio, quien los lleva hasta Weobley. Durante el trayecto les queda claro que van a tener que pasar la noche en el lugar. El doctor Highsmith les ofrece una habitación triple que califica de «lamentablemente espartana». Debería ser suficiente, aunque si hay más investigadores tendrán que pasar la noche en el pueblo.

Weobley se encuentra a treinta y dos kilómetros al noroeste de Hereford, la capital del condado, y a la misma distancia de la frontera con Gales. Básicamente se trata de una comunidad de granjeros con ganado vacuno de raza Hereford, cabaña lechera, huertos de manzanos para sidra y campos de trigo. El pueblo tiene un negocio de suministros agrícolas, una tienda que hace las veces de oficina de correos y dos pubs, el *Wheatsheaf* y el *Red Lion*. El *Wheatsheaf* tiene un par de habitaciones para invitados.

Manicomios
británicos

En 1928 los manicomios del Reino Unido seguían funcionando al margen de la ciencia. La tendencia de las dos últimas décadas ha sido basar todas las soluciones terapéuticas en la neurociencia. Ese camino ha resultado ser un callejón sin salida: en los últimos diez años la tasa de curación ha caído del 40% al 31%. Además de geográficamente, los alienistas y psiquiatras británicos también viven apartados de los circuitos tradicionales de investigación médica. Muchos de sus compañeros de profesión los ven como médicos de segundo nivel, a un solo paso de distancia (si acaso) de los homeópatas y los médicos de balneario. De hecho, según Eliot Slater (un psiquiatra del Hospital Maudsley de Londres), muchos de los hábitos de los directores de manicomio podrían recordar a los de la aristocracia rural «invitados a torneos de tenis en la casa del párroco, a pescar o incluso a la caza del zorro». La moral entre los profesionales del país es baja, especialmente en comparación con Alemania o Europa central, donde el estado financia generosamente a los manicomios y los médicos llevan a cabo investigaciones científicas.

Pero quizás haya una esperanza en el horizonte, gracias a la aparición de un nuevo enfoque científico. La atención está empezando a pasar de los propios manicomios a las universidades y centros como el nuevo Instituto Tavistock (Londres), donde todos los esfuerzos van dirigidos a investigar los vínculos entre mente y cerebro, aplicando una investigación sistemática y ponderable que incluye experimentos sobre humanos y animales, pruebas con drogas y el estudio *post mortem* de cerebros.

Manicomio de Saint Agnes

1. Edificio principal
2. Celda de Harriwell
3. Celda de Roby
4. Patio
5. Edificio de administración
6. Oficina del doctor Highsmith

Preparativos para la entrevista con Roby

El manicomio de Saint Agnes se encuentra en una colina a un kilómetro y medio al este del pueblo. Se llega hasta él a través de un camino sin asfaltar y lleno de baches, encajado entre sendas paredes de piedra. El alargado edificio principal tiene tres plantas construidas en ladrillo gris y un tejado de pizarra a dos aguas. Hay barrotes en todas las ventanas. Junto a este edificio hay otro dedicado a la administración. Es de apariencia similar, pero más pequeño y sin barrotes. Las dos estructuras están en una ladera de la colina donde no hay árboles ni arbustos; la estampa recuerda a una solitaria fortaleza sin propósito alguno.

El personal se compone de veinticinco personas: el propio doctor Highsmith, siete enfermeros, catorce celadores y tres administrativos. La formación de los enfermeros es mínima, aunque son responsables de la administración de medicinas y de velar por el bienestar general de los internos. Los celadores se encargan de todo lo demás: desde el mantenimiento de las instalaciones al servicio de lavandería, pasando por la contención física de los pacientes. Todo el personal es masculino.

Los empleados del manicomio observan con mirada sombría la llegada en coche de los investigadores. El doctor Highsmith les ofrece té una vez en su oficina. Si no lo hicieron con anterioridad, ahora tienen otra oportunidad para pedirle el archivo e historial médico de Roby. Highsmith no asiste a la entrevista de los investigadores con Roby, puesto que piensa que será más productiva si el paciente solo ve caras nuevas. Sin embargo, le gustaría tener una transcripción de la misma, por lo que su secretario les acompaña para tomar notas taquigráficas.

Hay un par de detalles a tener en cuenta durante el procedimiento: aunque Roby no es peligroso es recomendable no llevar objetos afilados ni alfileres de sombrero; además, habrá un celador (de nombre Price) presente en la celda en todo momento. Roby no debe recibir ninguna noticia del mundo exterior. El doctor Highsmith les advierte de que quizás hable poco y que puede que sus respuestas no tengan demasiada relación con las preguntas. Roby no ha tenido mucho contacto con las demás personas del Saint Agnes.

Montague Edwards

Price, un celador grande y silencioso, y Reeves, un secretario, se unen a los investigadores. El cielo está despejado y empieza a anochecer con rapidez. El doctor Highsmith escolta al pequeño grupo hacia el edificio principal, a través del patio. Dentro, un enfermero se detiene un momento para mirar a los forasteros y empieza a preguntarle algo al doctor Highsmith: «Ahora no, Evans», le interrumpe. El hombre se queda mirando al grupo a medida que se alejan. Se trata de Montague Edwards, que inmediatamente se dirige a la oficina de Highsmith, donde encuentra el nombre y dirección del investigador invitado. Se da cuenta de que Roby tiene visita.

Apariencia y conducta: Edwards es de altura y peso medio. Es moreno y va bien afeitado, aunque en su vida normal suele dejarse barba y bigote. Parece inteligente y calculador, con una sonrisa siempre a punto de asomar. Edwards sufre de manía homicida. Normalmente puede controlar sus impulsos de automutilación, pero en ocasiones tiene que darles rienda suelta. Durante uno de esos episodios mata a otro enfermero, Cuthbert Yates, y más tarde a un celador, Frederick Long. Como resultado de su Promesa innombrable a Hastur es capaz de curar sus heridas en minutos. En términos de juego, mientras tenga –2 puntos de vida o más regenera 4 puntos por asalto.

Información: ninguna.

Información adicional: Montague Arthur Horace Edwards es un hombre extremadamente reservado, por lo que la manera de conseguir la siguiente información se cubre en detalle durante la aventura. El abuelo de Edwards, Horace, compró el título de señor de Mullardoch en 1868. La familia, antaño adinerada, ha caído lentamente en la ruina, aunque el título sigue perteneciendo a Edwards. De 1905 a 1907 asistió al Colegio de Bellas Artes Slade, en la University College London; de 1905 a 1914 fue miembro de la Aurora Dorada, donde adoptó el nombre de «Vox Muratis». Edwards no tiene una ocupación profesional, simplemente vive de la menguante fortuna familiar.

NOMBRE Y APELLIDOS: MICHAEL EVANS

EDAD: 41 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Enfermero en un manicomio, inglés

FUE 10	CON 8	TAM 13	INT 15	POD 15
DES 14	APA 16	EDU 18	COR 0	PV 10

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: nula.
- ATAQUES: Revólver Beretta .32 50%, daño 1D8.
- HABILIDADES: Arte (dibujar) 60%, Arte (pintar) 47%, Buscar libros 70%, Contabilidad 35%, Crédito 25%, Descubrir 50%, Historia 30%, Historia de la Arquitectura 42%, Mitos de Cthulhu 24%, Ciencias ocultas 45%, Persuasión 75%, Psicología 50%, Regatear 40%.
- HECHIZOS: Convocar/atar a un ángel descarnado de la noche, Convocar/Atar a un byakhee, Crear portal, Enviar sueños, Llamar/Expulsar a Hastur, Liberar a Hastur, Manos de colubra, Mostrar el fin del camino, Promesa innombrable.
- LENGUAS: alemán 57%, inglés 90% (propia), latín 20%.

Trama: Edwards es el líder de una secta que planea traer de forma permanente a Hastur a la Tierra. Alexander Roby menciona ingenuamente su nombre durante la primera entrevista. Vincent Tuck también habla de él, pero con menos detalle. Dos cartas de Wilfred Gresty lo señalan como una figura clave de la secta. La nota de Roby a Delia Morrison dice que él y Edwards van a ir a Mullardoch, mientras que la esquela de Lawrence Bacon le presenta con el título de señor de Mullardoch, a raíz de lo cual puede obtenerse más información a través de Aleister Crowley. Al empezar la campaña, Edwards trabaja como enfermero en el manicomio de Saint Agnes bajo el seudónimo de Michael Evans, a fin de poder estar más cerca de Roby. Vive cerca, en una casa de alquiler. Edwards se asegura de que Roby escape del manicomio de un modo u otro tras la vista de evaluación. Resulta imposible encontrarle hasta que comience la invocación de cinco días de duración dentro de Carcosa, en las Highlands de Escocia. Tras el completo y estrepitoso fallo de sus planes regresa a la vida transformado en un posesor innombrable.

Alexander Roby

Apariencia y conducta: un poco más alto que la media y bastante delgado. Tiene unos llamativos ojos color avellana y es de pelo alborotado rubio pajizo. No cuida su apariencia pero hay algo cautivador en él y su temperamento resulta contagioso: cuando guarda silencio la gente a su alrededor siente la necesidad de callarse, pero si está animado toda la habitación cobra vida. Las mujeres le encuentran atractivo, aunque sin poder señalar una razón. Las investigadoras del grupo deben superar un tirada de **POD** contra **POD** para evitar encapricharse un poco (una pifia hace que el personaje se obsesione con él). Cuando llegan a su celda se encuentra fuertemente sedado, por lo que su capacidad de comunicación está muy limitada. Sin embargo, cuando se crucen con él en Carcosa será muy diferente: alegre, lúcido, tranquilo y decidido. Roby sufre de astrofilia, fascinación por la estrellas, aunque nada comparado con la intensidad de los periodos de sobreexcitación provocados por sus sueños con primigenios y dioses exteriores.

Liberar a Hastur

Este cántico permite que Hastur entre y permanezca libre dentro de un área delimitada por los mismos nueve monolitos de piedra necesarios para Llamar a Hastur. Como todos los demás hechizos relacionados con Hastur, solo puede lanzarse durante una noche en la que Aldebarán esté visible. Cada participante debe cantar una estrofa aprendida de boca del lanzador y perder un punto de POD permanentemente. Cada diez POD sacrificados atraerán a la Tierra un punto de POD de Hastur o de sus semillas. Por tanto, hacen falta un coro de 350 personas para reunir los treinta y cinco POD necesarios para liberar a Hastur, pero solo 180 para traer a una semilla de Hastur de Poder medio.

Opcionalmente, si Carcosa se encuentra en el lugar de la invocación (es decir, si Construir Carcosa se ha lanzado con éxito) puede bastar con un grupo más pequeño. En ese caso, cada punto de POD sacrificado da acceso a la Tierra a un punto de POD de Hastur o su semilla. Eso significa que bastarían 35 participantes para liberar a Hastur, y solo 18 para traer una semilla de Hastur de POD medio. La presencia de una semilla invocada aporta 5 POD para subsiguientes invocaciones de Hastur u otras semillas.

Una vez libre, Hastur no necesita volver al cielo antes de que amanezca, pero puede permanecer activo durante todo el año. Además, los hechizos relacionados con Hastur pueden lanzarse durante día o noche dentro del área delimitada, que puede ser de cualquier tamaño.

NOMBRE Y APELLIDOS: ALEXANDER ROBY
EDAD: 36 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario, diletante y soñador, inglés

FUE 9	CON 9	TAM 13	INT 13	POD 24
DES 6	APA 12	EDU 15	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (literatura) 32%, Arte (música) 12%, Arte (poesía) 43%, Astronomía 34%, Buscar libros 85%, Crédito 5%, Equitación 20%, Escuchar 40%, Filosofía 30%, Historia 45%, Mitos de Cthulhu 34%, Nadar 35%, Ciencias ocultas 50%.
- Hechizos: Alteración meteorológica, Anunciar el fin de los días, Canción de Hastur, Contactar con un dios/Cthulhu, Convocar/Atar a byakhee, Crear portal, Encantar silbato, Fabricar hidromiel espacial, Llamar/Expulsar a Hastur, Visión premonitoria. Le falta poco para terminar el hechizo Construir Carcosa.
- Lenguas: alemán 75%, francés 60%, inglés 85% (propia), latín 25%.

Información: una tirada de **Conocimientos** con un penalizador de -20% permite recordar el caso del asesinato de los Roby, en 1926, cuando su padre y su hermana fueron asesinados en circunstancias presuntamente impactantes. Se cree que Roby fue arrestado por el crimen, pero no se presentaron cargos contra él. Jamás se halló al culpable. Una tirada de **Crédito** les hará caer en la cuenta de que es el hermano de Grahame Roby, un influyente banquero.

Información adicional: Roby abandonó el Peterhouse College de Cambridge para servir en el Ministerio de Defensa durante el conflicto de 1914-18. Tras el armisticio trabajó en el Foreign Office (en el antiguo departamento de su padre), donde nunca llegó a sentirse cómodo, por lo que renunció para dedicarse al estudio de diferentes ciencias alternativas: astronomía, arte, mitología y ocultismo.

Trama: Roby lleva tiempo recibiendo sueños directamente de Hastur. Ha visitado la ciudad de Carcosa, donde aprendió cómo podría traerla a la Tierra y así poder vivir en ella. Al principio de la campaña no está lejos de su objetivo, aunque se encuentra internado en un manicomio, donde le resulta imposible soñar a causa de la sedación. El médico del manicomio, el doctor Charles Highsmith, le pide a los investigadores una segunda opinión sobre Roby de cara a la vista de evaluación donde se decidirá la continuidad o no de su internamiento. Una entrevista con Roby permite comprobar sus aparentes delirios, así como ciertos paralelismos con la obra a la que los personajes jugadores asistieron recientemente. Durante sus pesquisas los investigadores encuentran personajes y acontecimientos en el pasado de Roby que posiblemente les hagan decantarse en contra de su puesta en libertad. Sin embargo, Roby sale del manicomio de una manera u otra, por lo que los investigadores deben encontrarle e interrumpir la celebración de la ceremonia que él ha hecho posible. El POD sobrenaturalmente alto de Roby es fruto de sus contactos con Hastur y Carcosa.

El estado mental de Roby: durante el invierno, los sueños de Roby deberían estar abiertos a la influencia de Hastur, pero con la cantidad de láudano que le suministran no es así. Octubre y noviembre están a la vuelta de la esquina, por lo que los investigadores se lo encuentran totalmente drogado: solo está medio despierto y la ausencia de sueños le produce trastornos y frustración. El diagnóstico de Highsmith es erróneo: Roby no sufre de nictofobia, sino de astrofilia, obsesión por las estrellas.

Roby sabe por qué está en el manicomio, pero su confinamiento le produce fatiga; su deseo es terminar su conversación con Hastur y completar su obra escrita, donde explica cómo «construir» Carcosa. Aunque es difícil, ha hecho avances incluso durante su reclusión. Edwards logró pasarle lápices dos veces, aunque en ambas ocasiones acabaron confiscados porque a Roby le faltó astucia para ocultarlos. No es consciente de que puede recibir el alta dentro de poco y, por supuesto, tampoco sabe que su hermano se opone a ello.

La entrevista con Alexander Roby

El sonido de pasos y sollozos apagados se multiplica con el eco del pasillo de piedra desnuda. Price conduce al grupo hasta la celda de Roby, abre la cerradura y les invita a pasar.

Construir Carcosa, un nuevo hechizo

Este hechizo solo puede tener éxito cuando se lanza de noche, con Aldebarán visible sobre el horizonte. El lanzamiento debe realizarse junto a una masa de agua de al menos mil quinientos metros cúbicos de volumen y con la colaboración voluntaria de otras nueve personas. El lanzador debe leer un texto muy parecido a ciertos pasajes de *Der Wanderer durch den See* al tiempo que los demás leen diálogos sacados directamente de *El rey de amarillo*: Cassilda, Thale, Uoht, Camilla, Aldones, Naotalba, el niño, el extranjero y el propio rey de amarillo. Según avanza la lectura una niebla comienza a formarse sobre el agua, y las plazas y edificios de Carcosa empiezan a aparecer entre un resplandor, rodeando al grupo.

1D3 + 1 monstruos tentaculares gigantescos relampaguean en el cielo: la semilla de Hastur. El lanzador y los «actores» están a salvo del ataque de las semillas mientras continúen leyendo. Las tiradas de **Cordura** son de 1D6/1D20; cualquiera que se vuelva loco y quiera seguir leyendo tiene que hacer una tirada con éxito contra **POD** 14 en la Tabla de resistencia. En caso de fallo, y a menos que alguien le reemplace automáticamente, las semillas atacan a todo el reparto de forma indiscriminada. Los sectarios con cero puntos de Cordura son los candidatos ideales para ese tipo de obra. Independientemente del progreso del conjuro, las semillas pueden atacar a cualquiera que no sea parte de la representación y que se encuentre en la ciudad.

La ejecución del hechizo suele llevar unos setenta y cinco minutos, tras los que el lanzador pierde 1D10 puntos de Cordura y los actores 1D8. Las semillas desaparecen bajo el agua (ahora oscura, casi negra), mientras que la ciudad en la orilla termina de materializarse por completo. La Carcosa de la Tierra es una réplica de su contrapartida en las Hiades, aunque también podría ser la mismísima ciudad transportada a través del espacio. En cualquier caso, permanece una semana en la Tierra siempre que el lanzador siga dentro de ella y esté vivo. La existencia de Carcosa sobre la Tierra también permite que el hechizo de Liberar a Hastur sea más sencillo de lanzar. Si Hastur es invocado en la ciudad, se queda en la Tierra hasta que esta desaparezca. Aquellos que participen en el lanzamiento de Liberar a Hastur no envejecen mientras permanezcan dentro de la ciudad: al igual que la propia ciudad, ahora son inmunes al paso del tiempo.

El texto para Construir Carcosa es obra de Alexander Roby, aunque al inicio de la campaña aún no lo ha completado.

Cuando entra el primero, Roby levanta la cabeza.

– *¿Delia?* – pregunta.

Si le preguntan quién es Delia no responderá.

Roby está vestido con una bata de tela blanca y pantalones. La celda es minúscula, poco iluminada y muy fría. Hay una cama, una mesa y dos sillas. Sus únicas posesiones son una docena de libros apilados sobre la mesa. La ventana con barrotes permite ver el cielo. Si los investigadores lo especifican, una tirada de **Descubrir** revela un pequeño agujero en la pared, entre su habitación y la de al lado (ocupada por Lucius Harriwell).

Los libros son de poesía: *Welchman's Hose* de Robert Graves; *The Freaks: An Idyll of Suburbia* de Pinero; *Poems 1918-1921* de Ezra Pound; y *Collected Poems* y *The Man Who Died Twice* de Edwin Arlington Robinson. Desde su llegada Roby ha apuntado ciertos pasajes de sus sueños en los márgenes del libro de Graves. Aunque son parte del conjuro de Construir Carcosa, Highsmith no notó nada raro al leerlos[3].

Reeves abre su libreta.

Roby ignora cualquier cosa que le digan. Los investigadores deben hablar con él durante un minuto o más de tiempo de juego antes de obtener una respuesta (una buena prueba de paciencia e interpretación). Independientemente de lo que le hayan dicho, Roby empieza a hablar, si bien de manera extraña y con un ritmo lento e irregular.

– *Es un contratiempo estar encerrado en esta habitación. Me impide terminar mi trabajo y poder ir donde me gustaría* – tras tomarse una pausa, continúa - *Como sabrán, hay pocos escritores con capacidad para escribir con verdadera honestidad. Las verdades se usan solo para entretener. Qué raro, ¿no? Apenas se roza la superficie de lo realmente importante. Un escritor así es como un hombre cuya única preocupación es ocultar su ignorancia... Malinterpreta la realidad de forma deliberada, cierra su mente, su boca, sus ojos... su mano es un puño. No basta con tener capacidad, hay que ser lo suficientemente valiente como para usarla, hay que obligar al intelecto a ser como una luz en la oscuridad, como un hombre cuerdo en un mundo de locos.*

Sonríe para sí mismo, con remordimiento, y se calla.

Para obtener algo más de Roby durante la entrevista deben abordar algún tema delicado, algo como la familia de Roby o su puesta en libertad (ni Reeves ni Price impiden este tipo de preguntas), o sobre el Signo amarillo, el rey de amarillo o Carcosa. Es probable que los investigadores necesiten haber entrevistado al doctor Trollope antes de poder sacar esos tres últimos temas. Una tirada de **Psicología** revela que Roby se anima por primera vez. Se agita en su silla y mueve la pierna derecha de forma distraída, pero sigue sin levantar la cabeza. El silencio cubre la habitación, pero la tensión en el interior de Roby es evidente, contagiando de algún modo a todos los presentes. Incluso Price cambia de postura. Roby empieza su segunda intervención, hablando en voz alta, sin dejar espacio para réplicas.

– *¿Han visto la Máscara pálida? ¿Han estado junto al lago? ¿Han contemplado su belleza y sentido lo correcto que era? Edwards dijo que trabajara solo con él. ¿Están con Quarrie? ¿Por qué no está aquí? ¿Es este el año que solo sucede cada cinco mil años? ¿Ha traído Quarrie al rey de amarillo? ¿Está ya entre nosotros?*

Roby termina gritando pero se tranquiliza de repente. A continuación susurra:

– *¿Han visto el Signo amarillo?*

Si los investigadores dicen que sí, Alexander se convence de que son unos sabios y habla por tercera vez, con un tono monótono y vacío; es como si supiera que sus palabras, aunque importantes, son en vano.

– *Lo que Edwards y yo estamos haciendo no le hará daño a nadie. Pero me preocupan las conversaciones que tuve con Malcolm Quarrie. Creo que a pesar de lo que Edwards dice, Quarrie tiene razón. El rey de amarillo se ha llamado a sí mismo el acólito blanco.*

Los investigadores no saben cómo darle sentido a estas palabras. Roby vuelve a clavar su mirada sobre los personajes jugadores.

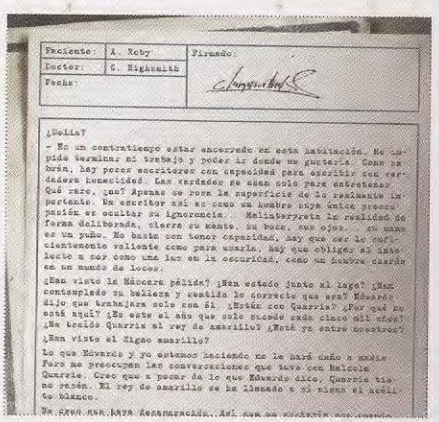
– *No creo que haya desaparecido. Así que me gustaría que cuando le vean le pasen estas palabras de apoyo, para cuando descubra que el rey no le da lo que espera. Para desviar la atención del rey de nuestra Tierra y llevarlo de vuelta a la Ciudad del Sueño debe pensar en la canción de Cassilda:*

«Las estrellas que queman su carbón de muerte se encogen, sienten la vieja respiración de aquel que secuestra a la gran Carcosa.

Él huye a donde se encuentran la reina y el profeta, donde los soles gemelos caen pero nunca se ponen, escapa de la tumba de la perdida Carcosa.»

A continuación se calla y no dice nada más. Los investigadores pueden obtener una copia mecanografiada de la transcripción tipográfica tomada por Reeves (una vez la haya pasado a limpio), aunque solo contiene las palabras de Roby.

Podría ser que los investigadores se muestren precavidos con Roby y que la última intervención y versos de este no sean apropiados (como por ejemplo, si dicen no haber visto el Signo amarillo). En ese caso es muy importante que se encuentren con esta información en otro momento. Si los investigadores concertan una segunda entrevista con Roby, el tercer diálogo puede tratarse como la suma total de las declaraciones de Roby durante esa ocasión; también puede darles el mensaje cuando se los encuentre en Carcosa.



Paciente:	A. Roby	Firmado:
Doctor:	G. Highsmith	
Fecha:		

¿Delia?

– Es un contratiempo estar encerrado en esta habitación. Me impide terminar mi trabajo y poder ir donde me gustaría. Como sabrán, hay pocos escritores con capacidad para escribir con verdadera honestidad. Las verdades se usan solo para entretener. Qué raro, ¿no? Apenas se roza la superficie de lo realmente importante. Un escritor así es como un hombre cuya única preocupación es ocultar su ignorancia... Malinterpreta la realidad de forma deliberada, cierra su mente, su boca, sus ojos... su mano es un puño. No basta con tener capacidad, hay que ser lo suficientemente valiente como para usarla, hay que obligar al intelecto a ser como una luz en la oscuridad, como un hombre cuerdo en un mundo de locos.

¿Han visto la Máscara pálida? ¿Han estado junto al lago? ¿Han contemplado su belleza y sentido lo correcto que era? Edwards dijo que trabajara solo con él. ¿Están con Quarrie? ¿Por qué no está aquí? ¿Es este el año que solo sucede cada cinco mil años? ¿Ha traído Quarrie al rey de amarillo? ¿Está ya entre nosotros?

¿Han visto el Signo amarillo?

Lo que Edwards y yo estamos haciendo no le hará daño a nadie. Pero me preocupan las conversaciones que tuve con Malcolm Quarrie. Creo que a pesar de lo que Edwards dice, Quarrie tiene razón. El rey de amarillo se ha llamado a sí mismo el acólito blanco.

No creo que haya desaparecido. Así que me gustaría que cuando

Los papeles del rey nº 6, pág. 239

3. Nota para el guardián: *a partir de aquí deberías explicar que Roby se sienta encorvado sobre sí mismo, mirándose el regazo. Puedes hacer lo mismo para leer con exactitud las siguientes intervenciones de Roby, a la vez que ocultas el texto a los jugadores.*

Evaluación de la entrevista con Roby

Si la entrevista sale razonablemente bien, los personajes jugadores pueden hacer una tirada de **Psicología**. Un éxito apunta a que Roby funciona de acuerdo a algún tipo de realidad interna a la que los investigadores no tienen acceso, y que no le queda paciencia para conversaciones razonadas. Además, un éxito crítico deja entrever que está siendo manipulado por alguien más fuerte.

Desde un punto de vista más prosaico, un investigador despierto puede llegar a la conclusión de que Roby recibe ayuda del exterior. Estas son las pruebas disponibles:

- Los lápices mencionados por el doctor Highsmith.
- Los garabatos de Roby en los márgenes de sus libros.
- Las sospechas sobre el contacto no autorizado de Evans con los pacientes.
- El comentario de Roby sobre «Edwards».

Un detalle acerca de los versos finales de Roby (si llega a decirlos): cualquier espectador de *La reina y el extranjero* puede recordar unos versos parecidos en la canción de Cassilda, en el acto I, escena segunda. Si los investigadores se hacen con una copia de *El rey de amarillo* descubren que son una repetición palabra por palabra del original.

El doctor Highsmith no es capaz de ayudarles con la transcripción, ya que nunca ha intentado encontrarle sentido a la extraña conversación de Roby. No sabe que «Delia» es Delia Hartston, una conocida de Roby; esta nunca vino a visitarle.

¿Entrevista con Evans?

Es posible que unos investigadores atentos soliciten hablar con el enfermero Michael Evans (seudónimo de Montague Edwards). Evans responde a sus preguntas y admite que pensaba que la familia le recompensaría con unas pocas libras si trataba a Roby con especial cuidado, ya que parece un «caballero». Le dio un lápiz, que es todo lo que el señor Roby le pidió. Dice que estos pequeños favores son una práctica común entre enfermeros y pacientes (es verdad). Dejó de hacerlo cuando el doctor Highsmith le descubrió. Dice que no quiere perder su trabajo[4].

El secreto del manicomio

El 27 de noviembre de 1927, tras seis semanas trabajando en el Saint Agnes, Edwards tuvo un ataque de manía homicida. Cogió dos cuchillos de la cocina y sorprendió a otro enfermero, Cuthbert Yates, mientras atendía al paciente Lucius Harriwell. Con horrible simetría Edwards clavó los cuchillos sobre Yates y sobre sí mismo, una y otra vez, corte por corte, hasta causarle la muerte. Las heridas de Edwards se curaron en cuestión de minutos. Aunque el horrorizado Harriwell pudo presenciarlo todo, Edwards le perdonó la vida.

A pesar de que sucedió hace casi un año, el personal del manicomio sigue teniendo el asesinato muy presente: cualquier charla casual con un empleado del manicomio acabará incluyendo el asunto y los detalles sin resolver. Los trabajadores describen alegremente cómo las paredes y suelo estaban cubiertos de sangre.

Si los investigadores quieren hablar con Harriwell necesitan el permiso del doctor Highsmith, lo que supone una tirada con éxito de **Persuasión** y la promesa de que los detalles de la conversación se mantendrán en secreto. Tiene cierto miedo a que la historia del asesinato se popularice; por supuesto que llamó a la policía, pero como Yates no tiene pacientes famosos el caso no llamó mucho la atención.

La entrevista con Lucius Harriwell

Harriwell está en la celda adyacente a la de Roby. Aunque lleva una camisa de fuerza, Price les acompaña al interior. Es difícil leer a Harriwell: a veces es astuto y fanfarrón, dando a entender que sabe más de lo que aparenta, mientras que otras parece tan indefenso y asustadizo que podría echarse a llorar en cualquier momento[5].

Harriwell describe con toda crudeza lo que vio: el asesinato fue cometido por un «diablo» que estaba cubierto de sangre y cuyas heridas abiertas le habrían causado la muerte a cualquier hombre. Sus manos eran cuchillos y cada corte que le hacía a su víctima lo repetía sobre sí mismo (uno dos, uno dos), pero solo el otro cayó al suelo. El diablo no paró de reír en ningún momento e hizo otras cosas (Harriwell no da más detalles sobre las señales de estimulación sexual exhibidas por «Evans»). Harriwell estaba tan asustado que fue incapaz de reconocer a Evans, aunque este le amenazó igualmente con hacerle lo mismo si hablaba.

Para hacerlo todo aún más confuso, Harriwell ha escuchado a Alexander hablar de Carcosa, Kaiwan, el rey de amarillo, Hastur, Hali y todo lo demás. Si se le pregunta por esos temas podrá repetir muchas cosas, pero es todo lo que sabe. Si le mencionan a Roby dirá que él es su «maestro».

Si los investigadores lo buscan expresamente, una tirada de **Descubrir** les permite localizar el otro extremo del pequeño agujero que hay en la habitación de Roby, y que le permite espiar a su vecino.

Una tirada de **Psicología** revela que Harriwell no sabe cuándo miente y cuándo dice la verdad.

Lucius Harriwell

Apariencia y conducta: Harriwell es de rostro orondo. Aunque está algo fofo se nota que es una persona muy fuerte. Lleva el pelo muy corto y apenas le quedan unas canas, está casi calvo. Sonríe constantemente, pero su mirada es de miedo, no de alegría. A Harriwell le enfurece que le hagan preguntas y solo habla cuando quiere, alternando astucia con duda. Una tirada de **Psicología** tras un examen sirve para convencerse de que no es probable que sea un asesino: le falta valor para ello.

Información: ninguna.

*4. **Nota para el guardián:** no son más que mentiras, pero «Evans» sabe que admitir un pequeño crimen a menudo sirve para ocultar otro mayor, y es capaz de mantener su versión.*

*5. **Nota para el guardián:** como se dice en su descripción, Harriwell reacciona mal a los interrogatorios. Permite una tirada de* **Psicología** *tras su primer desvarío para darse cuenta de ello.*

Información adicional: Harriwell sufrió daños cerebrales en un accidente de circulación (¿o fue durante la guerra?). Presenció el asesinato de Cuthbert Yates a manos de Edwards, cometido en su propia habitación. El personal se comporta como si Harriwell fuera el asesino (aunque parece imposible que realmente sea el culpable), por lo que nunca le quitan la camisa de fuerza.

Trama: vive en la celda contigua a Alexander Roby. «Evans» mató a Cuthbert Yates (y pronto matará a Frederick Long) en la habitación de Harriwell. Es capaz de describir los dos asesinatos, aunque cree que fueron obra del diablo. Cuando Edwards se lleva a Roby se cruza de nuevo con Harriwell, mencionando un detalle de su plan.

NOMBRE Y APELLIDOS: LUCIUS HARRIWELL | EDAD: 49 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Lunático, inglés

FUE 15	CON 16	TAM 15	INT 6	POD 7
DES 6	APA 7	EDU 6	COR 0	PV 16

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Cuchillo 45%, daño 1D3 + 1D4.
  Patada 34%, daño 1D3 + 1D4.
  Presa 60%, daño especial.
  Puñetazo 61%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Descubrir 75%, Escuchar 65%.
- Lenguas: inglés 40% (propia).

La policía de Hereford

La policía habla del asesinato con cualquiera que tenga éxito en una tirada de **Crédito** y le presente una prueba de una relación profesional con el manicomio (basta con la carta del doctor Highsmith).

Puede que para cuando los investigadores hablen con la policía se haya cometido un segundo asesinato. La descripción del asesinato de Cuthbert Yates es la siguiente:

El superintendente Wallace Rees revela que la escena del crimen estaba cubierta con tanta sangre que no podía pertenecer a un solo hombre y que además encontraron dos grupos sanguíneos diferentes. Se encontraron sendos cuchillos de cocina en la habitación y un uniforme de enfermero ensangrentado y hecho añicos en la lavandería. Aunque Harriwell estaba cubierto de sangre, ninguno de los grupos encajaba con el suyo. La cerradura de su habitación estaba cerrada y él se encontraba ileso. Interrogaron a todo el personal del manicomio pero no hallaron que ninguno estuviera herido. No parece haber un móvil tras la muerte de Yates. Rees dice que Harriwell tuvo que ser el responsable y que una segunda víctima debió lograr huir de la escena.

Rees tiene problemas para sostener su versión y ni él mismo está totalmente convencido. Los agentes de la comisaría también son escépticos, pero están desconcertados por las pruebas y la ausencia de una teoría alternativa.

Un nuevo asesinato

Al poco de llegar los investigadores al manicomio, Edwards mata a otra persona, el celador Frederick Long (ver más adelante). Tras este nuevo asesinato el doctor Highsmith se muestra reacio a permitir que nadie acceda al manicomio antes de la vista de evaluación: le preocupa que el tema de los asesinatos ponga en peligro el alta de Roby. Hace falta una tirada exitosa de **Persuasión** para que los investigadores puedan regresar.

Con suerte los investigadores se involucran en el asunto. Los asesinatos plantean nuevos interrogantes. ¿Necesita Roby protección? ¿Fue él el responsable de las muertes? ¿Son una réplica de los asesinatos de su padre y hermana? Si los investigadores siguen merodeando por el manicomio, Edwards encuentra su presencia lo suficientemente preocupante como para usar el hechizo de Enviar sueños cada noche.

Dicho esto, la investigación del nuevo asesinato seguramente acabe en un callejón sin salida. No es probable que ni la policía ni los investigadores se fijen en Evans: su sobrenatural capacidad de curación hace que las escenas del crimen no tengan sentido. Si de alguna manera llegan a acusarlo, se deja arrestar con tranquilidad y no le dice absolutamente nada a la policía ni a los investigadores. Sus habilidades y hechizos hacen que sea muy difícil retenerlo por medios convencionales.

Lo que Edwards hace esa noche

Edwards vigila a Roby con celo. Desde su habitación en la pensión lanza su hechizo de Enviar sueños sobre uno de los investigadores con los que se cruzó en el manicomio, el hombre con más APA. Le envía una visión de Hastur, la que presenció durante su invocación. Puedes encontrarla en *Los papeles del rey nº 7*, a continuación.

Una visión en sueños

Estás andando por una transitada calle de ciudad. Es de paso. Además, cada veinte metros o así te sientes oblig un bolsillo interior de tu chaqueta (es una llave vieja, enorme En una ocasión te la cuelgas del brazo como si fuera una bol y la guardas allí de nuevo. Cuando vuelves a sacarla, en ve fetiche, inerte sobre tu mano. Es grotesco, pero notas algo m

Miras hacia arriba, molesto, y ya no hay ciudad sino una lla fiados. Hay otros junto a ti. La tensión crece, como si hubie lleva su olor hasta ti. Está oscuro pero eres capaz de ver y distribuidos a tu alrededor. Notas algo diferente en el aire parece que no te cabe en el pecho. Algo se aproxima. Escu se desvanecen como el pestañeo de una estrella. Estás solo, cuando se echa sobre ti, te toma, te levanta, te sientes minús

Te despiertas en tu cama. Estás sentado, con la espalda env detalle del sueño. Una ligera fragancia a fruta podrida inur

Los papeles del rey nº 7, pág. 240

El investigador objetivo debe tirar **Cordura**, 1/1D10. Si sufre una locura temporal el personaje tiembla violentamente y tiene la mirada perdida durante quince minutos, incapaz de abandonar la cama. El olor mencionado en el pasaje es tan fuerte y repugnante que el investigador se siente físicamente enfermo.

Edwards sigue usando Enviar sueños durante las siguientes noches. El hechizo continúa teniendo efecto mientras el investigador se encuentre en un radio de treinta kilómetros. El sueño también puede cambiar para mostrar otras cosas que Edwards haya visto: un byakhee intentando desmembrar una víctima; un gul de ojos muertos y carne putrefacta arrastrándose por el suelo; una visión en primera persona de un hombre acuchillando su propio cuerpo...

A la primera oportunidad que tenga, Edwards se acerca a Price para averiguar más. Quiere saber quiénes son los investigadores y qué quieren. Le enfurece que haya gente interfiriendo en sus asuntos. No deja de enviar sueños. Esa tarde habla con Michael Coombs, el miembro de la secta con el que trabaja más estrechamente. Le ordena que vaya a Londres y que siga al investigador con el que Highsmith se puso en contacto (dándole la dirección). Coombs debe informarle de cualquier movimiento o actividad del grupo. Puede amenazarles si lo considera oportuno, pero no debe matarles.

Edwards está tan furioso que sufre un rebrote de manía homicida. Unos días más tarde entra en la celda de Harriwell mientras el enfermero Frederick Long está trabajando. Lleva dos cuchillos de cocina en la mano y asesina a Long con Harriwell de testigo, al igual que hizo con Yates: un tajo sobre su víctima, otro sobre sí mismo. Sus propias heridas se restañan al mismo tiempo que Long cae muerto frente al aterrorizado Harriwel, quien queda cubierto de sangre y con la imagen del demonio y sus horrendas garras grabada en la memoria. Edwards se deshace de su uniforme, ensangrentado y hecho jirones, en la lavandería. Y aunque el doctor Highsmith está al tanto del crimen, no informa a la prensa de lo sucedido.

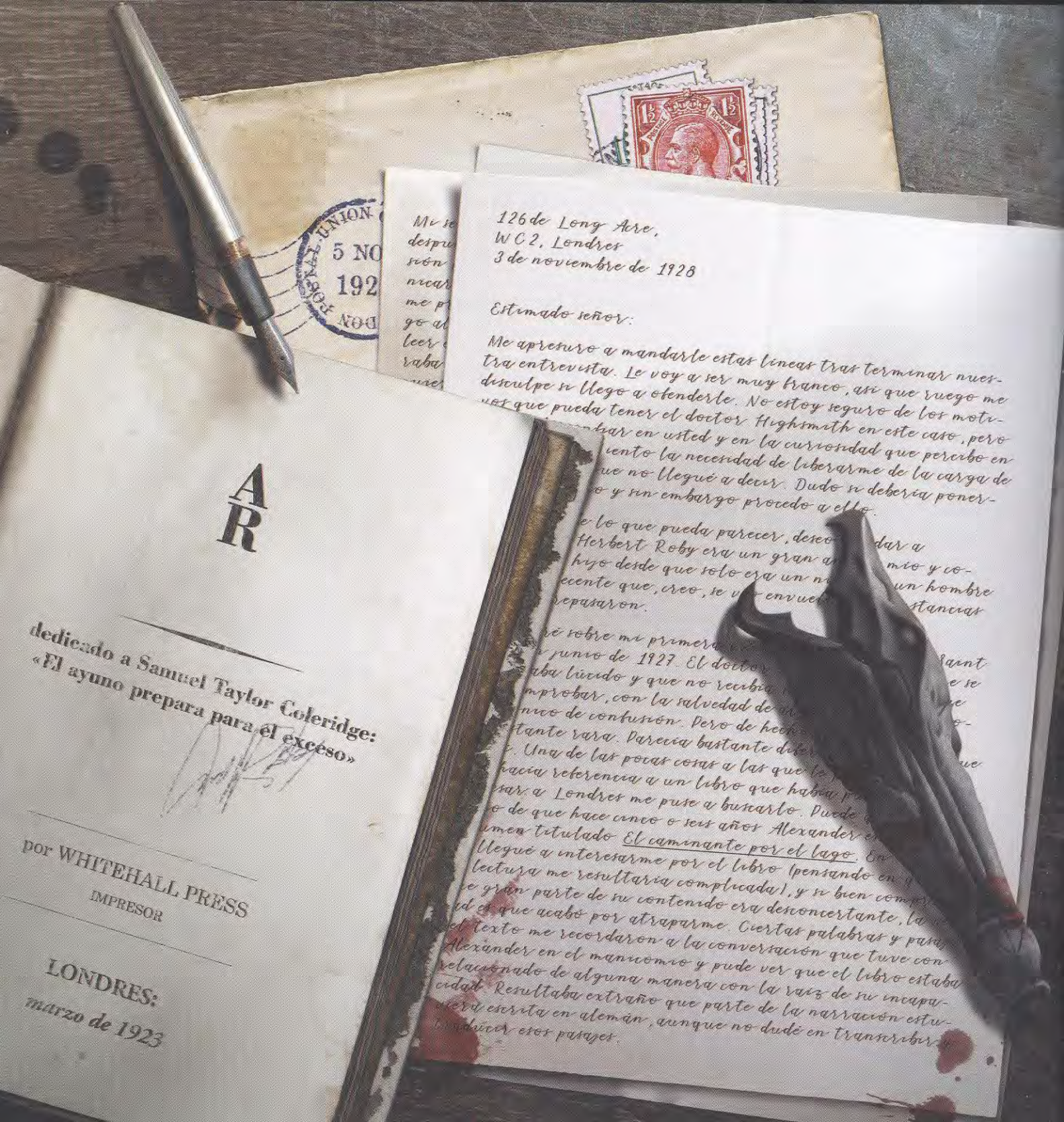
Resumen del capítulo

El doctor Charles Highsmith, director de un manicomio, entra en contacto con los investigadores en busca de ayuda para el caso de un paciente, Alexander Roby. Les habla de este y de un asesinato sin resolver sucedido hace dos años.

En el manicomio, Roby menciona cosas que recuerdan a la obra de Estus. Puede que también proporcione información en verso. Esta debería ser cuidadosamente recordada, porque quizás llegue a servir para frustrar la llegada del rey de amarillo en las últimas escenas de la campaña.

Puede que empiecen a sospechar de que hay alguien trabajando con Roby en el manicomio: el enfermero Michael Evans, que no es otro sino Montague Edwards. Quizás descubran que un hombre fue asesinado en el lugar. Evans, un paciente llamado Lucius Harriwell y la policía local pueden formar parte de esa investigación.

Si permanecen en la zona, uno de los investigadores es víctima del hechizo Enviar sueños de Edwards, a través del cual presencia la invocación de Hastur; se trata de una experiencia traumática que puede dejar secuelas duraderas, pero que también proporciona un vistazo interesante a la escena en la colina Springer.



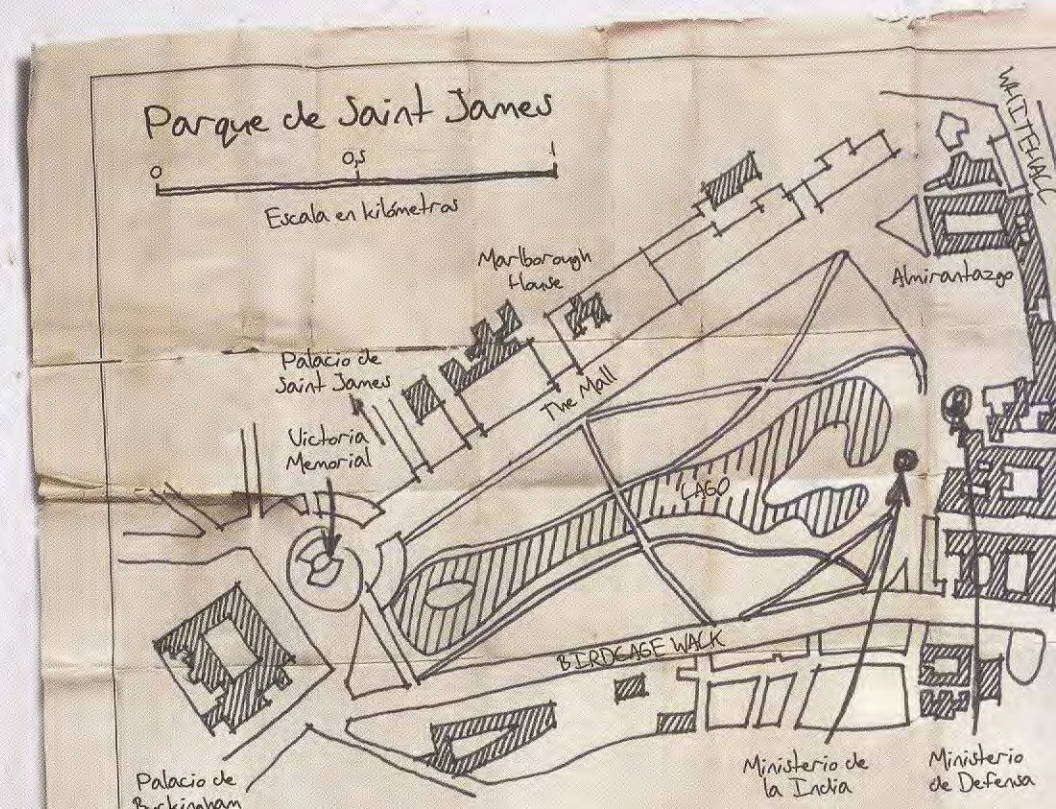
126 de Long Acre,
W C 2, Londres
3 de noviembre de 1928
Estimado señor:
Me apresuro a mandarle estas líneas tras terminar nuestra entrevista. Le voy a ser muy franco, así que ruego me disculpe si llego a ofenderle. No estoy seguro de los motivos que pueda tener el doctor Highsmith en este caso, pero
A
R
dedicado a Samuel Taylor Coleridge:
«El ayuno prepara para el exceso»
por WHITEHALL PRESS
IMPRESOR
LONDRES:
marzo de 1923

«El mal activo es mejor que el bien pasivo.»

— «Notas a Lavater», **William Blake**.

Un paseo por el parque

El invierno de 1928 es inusualmente duro en toda Gran Bretaña. A principios de noviembre las temperaturas nocturnas rondan los cero grados y las nevadas se intercalan con el granizo y las lluvias heladas. Al llegar diciembre y enero los lagos, estanques y ríos se hielan, las tuberías de agua revientan, el suministro de comida, leña y carbón se ve afectado, las carreteras rurales se vuelven intransitables, los trenes y transportes públicos reducen su frecuencia de circulación y los médicos y hospitales empiezan a verse desbordados por una epidemia de gripe. Las aceras y escaleras se vuelven un peligro para los peatones. El guardián debería considerar el uso de estos elementos para provocar una sensación de inclemencia y aislamiento, particularmente entre los personajes jugadores que abandonen la relativa comodidad de Londres.



En casa del doctor Trollope

LONG ACRE

Puede que los investigadores concierten una cita con el doctor Trollope en su casa de Long Acre, que se encuentra a solo un corto paseo de su oficina, en Bedford Place, Bloomsbury. Coombs sigue a los investigadores hasta allí; si estos ya están alerta y vigilan si alguien los sigue, pueden hacer una tirada de **Descubrir** para localizar a Coombs justo cuando están llegando. Este gira la esquina inmediatamente, por lo que no pueden tener la certeza de que los estuviera siguiendo.

El doctor Trollope es un solterón empedernido. Su ama de llaves, la señora Enid Hughes, les abre la puerta y les conduce a un espacioso salón de techos altos y cómodos sofás de color azul sobre una alfombra persa verde. Hay varios objetos de arte a la vista: un colmillo de marfil con una procesión de tallas circulares sobre la colonización de África; un oso polar de latón, descansando sobre un témpano de hielo hecho de cristal; una elegante pintura de un springer spaniel inglés, obra original de Stubbs (cualquiera con más de un 10% en **Arte (pintar)** puede identificar el cuadro).

El doctor no tarda en aparecer. Tiene un aspecto pálido y demacrado. Si alguien se lo menciona se disculpa y explica que puede que esté trabajando demasiado. Aparece la señora Hughes con té para los invitados; mientras que esta no abandone la habitación la conversación se limita a temas cotidianos.

Trollope se muestra más abierto con los investigadores de edad o formación parecidas a la suya. También deben aceptar que la información que les va a dar es totalmente privada, excepto para tenerla en cuenta a la hora de aconsejar al doctor Highsmith sobre el alta de Alexander Roby. Si le tranquilizan sobre ese punto continúa hablando con rostro grave.

La noche en la que el padre y la hermana de Alexander fueron asesinados, Trollope acudió al domicilio de los Roby a petición de la servidumbre. Los cuerpos estaban en el salón. Al del señor Herbert le habían sacado toda la sangre, al parecer a través de una profunda incisión en la parte superior del torso. A primera vista, su cuerpo no parecía contener sangre alguna. Georgina Roby había sido atacada con un instrumento afilado, quizás un hacha de buen tamaño en manos de alguien muy fuerte o profundamente alterado.

Alexander se encontraba en la casa durante los asesinatos. Cuando Trollope subió a examinarle este declaró haber matado a su padre y hermana. Destrozado por el dolor, no quiso dar más explicaciones. Parecía que la suerte de su hermana le afectaba especialmente. El doctor Trollope dice que no pudo responsabilizar a Alexander de los asesinatos, tanto por lo que sabía de él como por la forma en que fueron cometidos: no había ninguna evidencia física que lo vinculara, ninguna del tipo que se puede esperar de un crimen tan cruel. Aunque Alexander no pasó mucho tiempo bajo custodia policial parecía un hombre destrozado, por lo que el doctor Trollope estuvo de acuerdo en ingresarlo en el Saint Agnes al poco tiempo.

Tras haberlo visitado en dos ocasiones, su opinión profesional es que Alexander no está listo para abandonar el manicomio. Todavía sigue demasiado afectado por la muerte de su padre y hermana. Trollope añade que para él las instituciones como Saint Agnes son lugares donde poder encerrar a los lunáticos y proteger al resto de la sociedad, pero que no es posible curar a aquellos correctamente diagnosticados e ingresados.

Llegado ese punto pone fin a la entrevista, pidiéndole al investigador su tarjeta de visita (si es que no la tenía ya) por si necesitara ponerse en contacto con él. Una tirada de **Psicología** sugiere que el doctor Trollope está preocupado con otra cosa y que estaba a punto de empezar a desahogarse, pero que se contuvo a tiempo. Los investigadores son acompañados a la salida.

Es posible que intenten convencer a Trollope de que cuente más, pero este es de costumbres reservadas, lo que le impide hablar en ese momento. Intuye que el caso de Alexander esconde algo. Tras la marcha de los investigadores empieza a debatirse entre lo que es correcto o no. Momentos después, entra en su estudio a por papel y pluma.

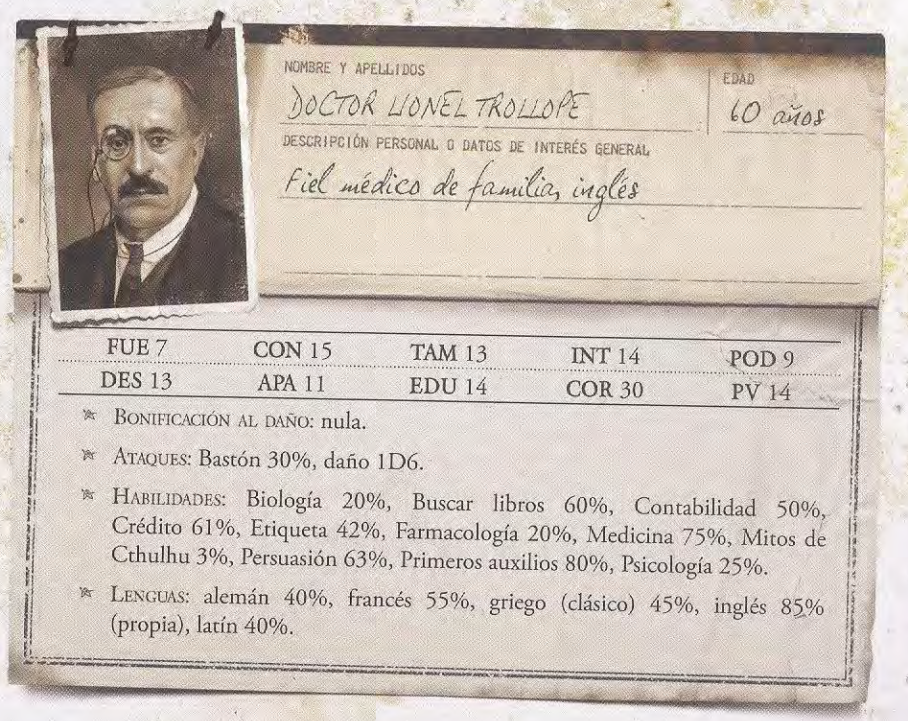
Doctor Lionel Trollope

Apariencia y conducta: el doctor Trollope tiene el pelo color plata, un bigote recortado y usa monóculo para leer. Viste con mucha elegancia y formalidad. Es extremadamente educado y cortés. Durante el encuentro con los investigadores parece estar cansado, incluso nervioso, y gesticula con sus manos frecuentemente. El doctor Trollope camina a diario para combatir el anquilosamiento de sus articulaciones.

Información: el doctor Trollope es un médico de familia muy respetado y capaz. Su consultorio está en el 31-32 de Bedford Place, Bloomsbury, WC1. Su domicilio se encuentra en el 126 de Long Acre, WC2.

Información adicional: ha sido el médico de cabecera de la familia Roby durante los últimos treinta años, por lo que conoce a Roby y a su hermano Grahame desde que eran niños. Era amigo íntimo de su padre, Herbert Roby.

Trama: los investigadores se reunirán con Trollope a instancias del doctor Charles Highsmith y a fin de discutir las reservas de la familia sobre el alta de Alexander Roby. Es de trato bastante directo, ya que ve a los personajes como la oportunidad de quitarse el peso que lleva encima. Tras la entrevista les manda una carta donde menciona a un conocido de Alexander que podría ser peligroso, un tal Lawrence Bacon. Por desgracia, también vive una extraordinaria experiencia donde parece contemplar su propia muerte.


NOMBRE Y APELLIDOS
DOCTOR LIONEL TROLLOPE
EDAD
60 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Fiel médico de familia, inglés

FUE 7	CON 15	TAM 13	INT 14	POD 9
DES 13	APA 11	EDU 14	COR 30	PV 14

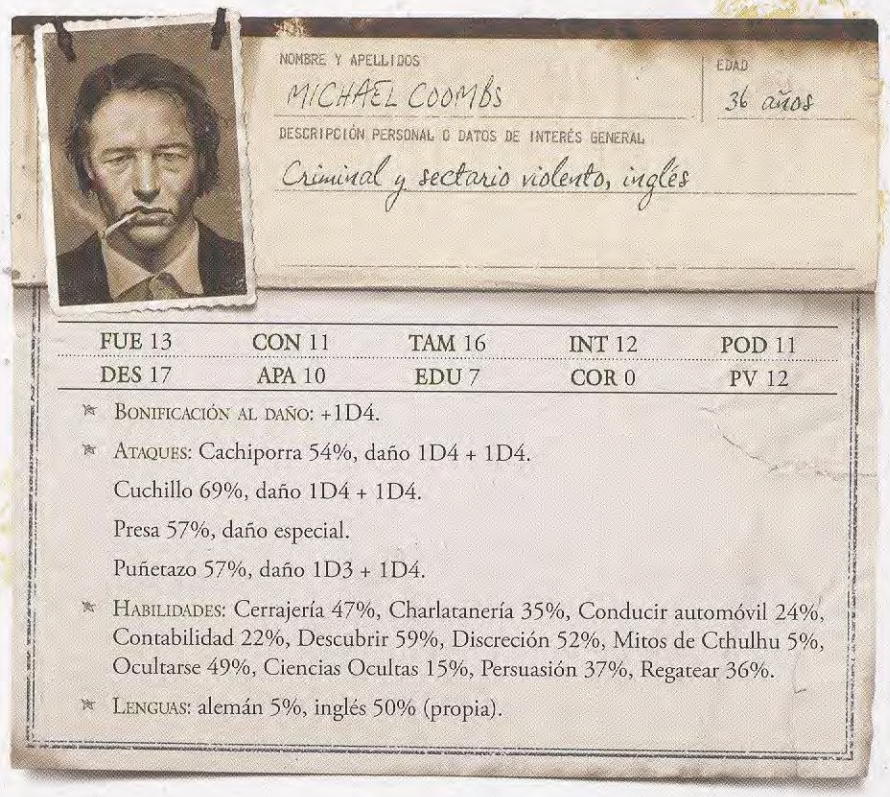
- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón 30%, daño 1D6.
- Habilidades: Biología 20%, Buscar libros 60%, Contabilidad 50%, Crédito 61%, Etiqueta 42%, Farmacología 20%, Medicina 75%, Mitos de Cthulhu 3%, Persuasión 63%, Primeros auxilios 80%, Psicología 25%.
- Lenguas: alemán 40%, francés 55%, griego (clásico) 45%, inglés 85% (propia), latín 40%.

Michael Coombs

Coombs llega a Londres el día después de que los investigadores regresen del manicomio. Se aloja en casa del sectario Wilfred Gresty, en East London. Mientras se toman unas pintas en el pub habitual de Gresty (*The Plough*), Coombs le cuenta lo que pasó en el manicomio y lo que sabe acerca de los personajes jugadores. Aunque Gresty sabe que la secta tiene a un infiltrado vigilando a Roby, ni siquiera sospecha que se trata del propio Edwards. Al día siguiente Coombs va a la dirección que el doctor Highsmith usó para contactar con el investigador, haciéndose pasar por un taxista para hablar con un vecino y asegurarse de que la información es correcta. Más tarde ese vecino le comenta al investigador de forma casual su encuentro con el taxista, aunque si le pregunta cómo era solo puede describir a Coombs como un «caballero alto, moreno y bastante brusco al hablar». A lo largo de los próximos días Coombs averigua más cosas acerca de los otros investigadores, siguiéndoles hasta sus domicilios y repitiendo la misma rutina.

Apariencia y conducta: alto (193 cm), delgado, de rasgos marcados y pelo largo y grasiento. Lleva un traje barato, sin corbata, y un abrigo negro gastado. Siempre está fumando tabaco de liar. Muestra un comportamiento servil que rápidamente se revela burlón; hay muy pocos a quienes respete. Es cuidadoso y de movimientos rápidos. También es un borracho irascible que disfruta con la violencia y que no tiene reparo en ejercerla.

Información: ninguna.



Información adicional: Coombs se dedica a robar casas y atracar transeúntes. Aunque es un conocido de uno de los clientes de Lawrence Bacon, fue Edwards quien lo reclutó para la secta. Se muestra completamente leal a este y sigue cualquier orden que le dé, incluso si supone romper la ley.

Es un hombre cruel. Vive en un pub/hotel cerca de Edwards, en el pueblo de Leominster, aunque cuando está en Londres se queda en casa de Wilfred Gresty, lo más parecido que tiene a un amigo. Coombs estaba presente durante la invocación en Clare Melford.

Trama: Coombs se mantiene en un segundo plano durante las primeras pesquisas. Acaba con la vida del doctor Lionel Trollope siguiendo órdenes de Edwards. Después amenaza a uno de los investigadores. Debería estar en Carcosa en el momento de la invocación y tratar de matarlos allí.

Coombs y la muerte del doctor Trollope

Coombs ha seguido a los investigadores hasta el domicilio del doctor e informa a Edwards de este hecho. Edwards sabe quién es Trollope y la noticia le preocupa lo suficiente como para ordenar a Coombs que lo mate, cosa que sucede dos días después.

El buen doctor se da un paseo diario por el parque Saint James. Su itinerario es siempre el mismo: cada noche sigue la avenida ecuestre que corre entre The Mall y Birdcage Walk, cruzando el pequeño lago a través del puente ornamental. Coombs espera a Trollope junto al puente, se le aproxima sin más y le clava un cuchillo en el corazón.

Los silbatos de byakhees

Edwards les da a cada sectario de Hastur un silbato de hueso con forma de byakhee, tanto a modo de identificación como en señal de lealtad. Están fabricados con el esternón de una de esas monturas estelares, del que se extrae una sustancia ligera y negra como el azabache, pero tremendamente fuerte y que no refleja luz alguna. Cada silbato está tallado con diferentes formas abstractas que recuerdan a dichas criaturas: una cabeza alargada, un byakhee entero montado a horcajadas sobre un barril, etc. No es posible identificar el material del que están hecho. En caso de examen, una tirada de **Química** sugiere que son de origen extraterrestre.

El primero en llegar a la escena es un vendedor de periódicos llamado Tommy Wilson, de doce años de edad. Le dirá a la policía lo que vio: un hombre alto que se alejaba corriendo del lugar y uno gordo que vigilaba a través de las rejas del parque. El hombre alto es Coombs, mientras que el gordo es una pista falsa, un simple peatón anónimo. Lo que Tommy no dice es que se quedó con el silbato de hueso que llevaba Coombs alrededor del cuello: durante el breve forcejeo que les enfrentó, un moribundo Trollope le arrancó el cordel de bota de donde colgaba el artefacto.

Puedes encontrar una nota de prensa sobre la historia, en *Los papeles del rey nº 8*. El artículo aparece en el periódico del día siguiente. Es posible que haga falta cambiar la fecha del mismo.

SE BUSCA A DOS SOSPECHOSOS

Un caballero fue asaltado y asesinado ayer noche en el parque Saint James. La víctima ha sido identificada como el doctor Lionel E. Trollope, del 128 de Long Acre WC2.

Un joven vendedor de periódicos fue testigo de los hechos. Eran las seis en punto cuando el atacante, un hombre alto enfundado en un abrigo oscuro, salió del interior del parque en dirección a Waterloo Place. A la altura de The Mall se le unió otro hombre de menor estatura. La policía encontró un cordón de cuero marrón en el pecho del cadáver, que se sospecha pudo arrebatarle a su asaltante durante el forcejeo. Aparentemente el móvil del asalto fue monetario.

El respetado doctor Trollope dirigía un consultorio en el 31-32 de Bedford Place, Bloomsbury WC1. Tenía 60 años, cabello gris, bigote y paseaba vestido con un sombrero negro, guantes blancos, bastón y un elegante abrigo oscuro de tres cuartos con un estampado en espiguilla. La policía solicita fervientemente la ayuda de cualquiera que pudiera estar en el parque de Saint James o sus inmediaciones durante la hora del suceso y que pudieran haber visto al doctor Trollope o a cualquier persona que encaje con las anteriores descripciones. Los testigos deben dirigirse al agente asignado al caso, el detective inspector Taylor de Scotland Yard.

Doctor Trollope

Los papeles del rey nº 8, pág. 241

Tras leerlo, el detalle del cordón puede hacer que los investigadores sospechen que el vendedor encontró algo. Tommy Wilson trabaja en el parque casi todas las noches. Si los investigadores le presionan y le ofrecen una recompensa, les entrega el silbato de byakhee. El investigador que se haga con él recupera 2 puntos de Cordura, el resto solo uno.

Detective inspector Andrew Taylor

El detective inspector Andrew Taylor trabaja en el Departamento de Investigación Criminal (DIC) de la vieja Nueva Scotland Yard en el Curtis Green Building de Victoria Embankment. El inspector ha obtenido la agenda del doctor Trollope, donde dejó registrada su entrevista con los personajes jugadores. Contacta con ellos un par de días después del asesinato. No es probable que sospeche de los investigadores, pero el guardián debería pedir una tirada de **Crédito** al inicio del encuentro. Les pregunta sobre el motivo de su entrevista con el doctor Trollope, el desarrollo de la misma, lo que les dijo durante el encuentro y su estado anímico. En caso de que los personajes le cuenten que vieron a un hombre que encaja con la descripción del asesino merodeando junto al grupo (o cerca de la casa de uno de los investigadores), se muestra muy interesado y les insta a que acudan a un agente de policía si vuelven a verle.

Si los investigadores proponen alguna teoría vinculando a Alexander Roby con este asesinato y los de Herbert y Georgina Roby, Taylor escucha con un interés educado y toma notas, pero no seguirá esa línea de investigación. En este momento no hay casi ninguna prueba sólida sobre la que montar el caso y Taylor piensa que los indicios son circunstanciales en el mejor de los casos.

Apariencia y conducta: un hombre bien parecido, afeitado. Mide casi un metro noventa y es de porte muy erguido. Viste bien, pero midiendo el gasto. Bien educado (aunque usa «señor» y «señora» en exceso), valiente y abierto de mente. Habla en voz baja con un marcado acento escocés.

Información: el detective inspector Taylor trabaja en el Departamento de Investigación Criminal (DIC) de la vieja Nueva Scotland Yard en el Embankment.

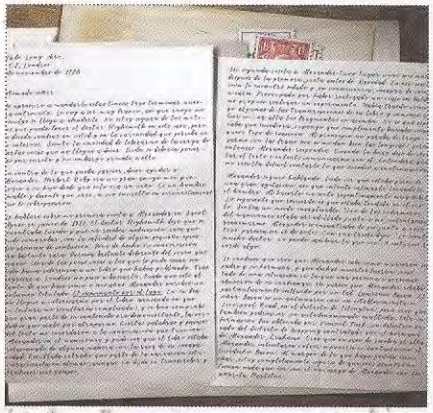
Información adicional: sirvió con honores durante la Gran Guerra, como oficial en la Guardia Escocesa.

Trama: el detective está a cargo de la investigación del asesinato de Trollope. Entrevista a los investigadores dos o tres días después del asesinato (o antes, si acuden por iniciativa propia).

La carta póstuma del doctor Trollope

El doctor Trollope le entrega una carta a la señora Hughes antes de su fatídico paseo; tras la confusión que sigue a su asesinato esta olvida mandársela a los investigadores, quienes la reciben después de reunirse con el inspector Taylor. Es posible que haya que modificar la fecha y encabezado de la misiva.

La carta es un documento importante. Contiene información sobre las dos visitas del doctor a Alexander Roby y sobre un incidente que ocurrió durante el segundo encuentro (Roby usó magia, aunque el doctor no la identificó como tal). También menciona los recelos del doctor hacia los conocidos de Roby y su cuidadosa lectura del libro de Roby, *Der Wanderer durch den See*.

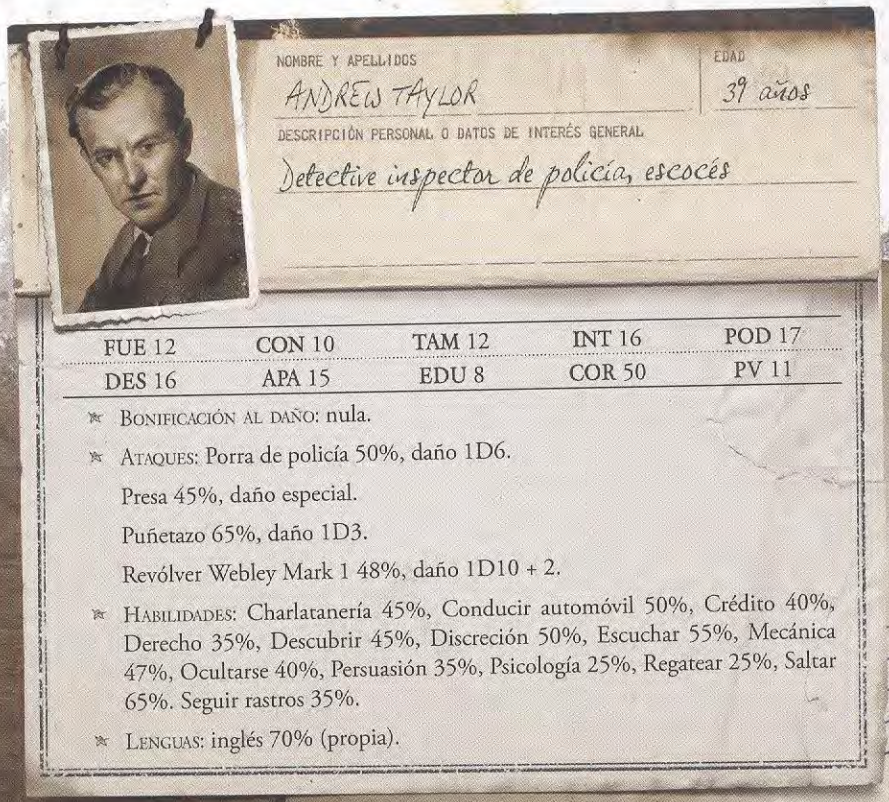


Los papeles del rey nº 9, pág. 242-243

Notas sobre la carta del doctor Trollope.

Lee con atención la carta de Trollope (ver *Los papeles del rey nº9*). En ella hay varias pistas importantes. Las siguientes líneas son una simple aclaración:

- El matasellos muestra que la carta fue enviada tres días después de la muerte del doctor Trollope. No hay nada extraño sobre esto. Como se explicó anteriormente, a la señora Hughes simplemente se le olvidó mandar la carta tras la muerte del doctor.
- Durante la segunda visita al manicomio, Alexander Roby y Trollope lanzaron el conjuro Mostrar el fin del camino. Trollope no llegó a darse cuenta de lo que hizo, simplemente perdió los puntos de magia y presenció los resultados del hechizo.
- En noviembre de 1925 Grahame Roby contrató un detective privado, Vincent Tuck, para seguir a Alexander e informar sobre sus asociados.
- El doctor Trollope menciona a Delia Hartston únicamente porque sabe que Grahame Roby sospecha sobre esa relación. En la actualidad Delia usa su apellido de casada, Morrison.



NOMBRE Y APELLIDOS: ANDREW TAYLOR
EDAD: 39 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Detective inspector de policía, escocés

FUE 12	CON 10	TAM 12	INT 16	POD 17
DES 16	APA 15	EDU 8	COR 50	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Porra de policía 50%, daño 1D6.
  Presa 45%, daño especial.
  Puñetazo 65%, daño 1D3.
  Revólver Webley Mark 1 48%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Charlatanería 45%, Conducir automóvil 50%, Crédito 40%, Derecho 35%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 55%, Mecánica 47%, Ocultarse 40%, Persuasión 35%, Psicología 25%, Regatear 25%, Saltar 65%. Seguir rastros 35%.
- Lenguas: inglés 70% (propia).

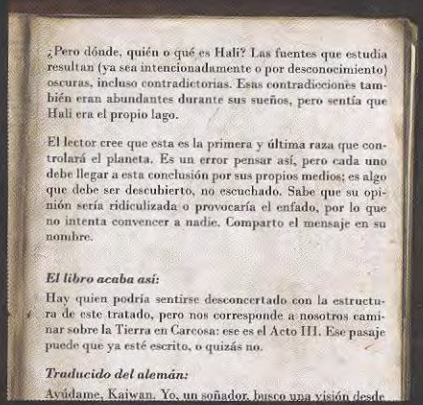
Información para los jugadores sobre Der Wanderer

Der Wanderer durch den See, volumen en inglés y alemán por A. R. (Alexander Roby), 1923, Whitehall Press, Londres. Un pequeño libro de 15 × 10 cm, noventa y siete páginas numeradas, encuadernado en tela color marfil, con portada y lomo en blanco. La primera página incluye las iniciales del autor, la fecha, nombre de la imprenta y una dedicación a Samuel Taylor Coleridge: *«El ayuno prepara para el exceso»*.

El texto está partido en dos mitades, tituladas Acto I y Acto II, donde se describen los sueños de un hombre. Está escrito siguiendo la estructura de un historial clínico, pero también puede ser leído como una autobiografía, aun a pesar de la ausencia de pronombres personales. No hay referencias a entrevistas ni estudios sobre sujeto alguno. El texto no parece estar organizado para obtener un efecto dramático ni ofrecer ningún recurso terapéutico; tampoco es ficción, poesía o ciencia.

La narración de los sueños se hace en alemán, pero el resto del libro está en inglés. Los sueños tratan sobre un hombre que empieza a descubrir y conocer un poder que antaño vivía en la Tierra. El poder es una entidad esencialmente incomprensible que ve a la humanidad y sus logros como nosotros vemos a las hormigas y sus hormigueros. El soñador suele referirse al poder como «El Rey», pero en dos ocasiones previas usa el sinónimo «Kaiwan» y en otro momento lo llama «El Innombrable». El protagonista absorbe fragmentos de conocimiento a través de períodos de intensa actividad onírica, interrumpidos por otros en los que es incapaz de soñar. Con el tiempo llega a visitar Carcosa, una ciudad que abre su espíritu aún más: es un lugar bello y alegre, aunque un desafío para los sentidos.

La ayuda de juego *Los papeles del rey n° 10* contiene extractos que permiten hacerse una idea de cómo es el libro de Roby.



¿Pero dónde, quién o qué es Hali? Las fuentes que estudia resultan (ya sea intencionadamente o por desconocimiento) oscuras, incluso contradictorias. Esas contradicciones también eran abundantes durante sus sueños, pero sentía que Hali era el propio lago.

El lector cree que esta es la primera y última raza que controlará el planeta. Es un error pensar así, pero cada uno debe llegar a esta conclusión por sus propios medios; es algo que debe ser descubierto, no escuchado. Sabe que su opinión sería ridiculizada o provocaría el enfado, por lo que no intenta convencer a nadie. Comparto el mensaje en su nombre.

El libro acaba así:

Hay quien podría sentirse desconcertado con la estructura de este tratado, pero nos corresponde a nosotros caminar sobre la Tierra en Carcosa: ese es el Acto III. Ese pasaje puede que ya esté escrito, o quizás no.

Traducido del alemán:

Ayúdame, Kaiwan. Yo, un soñador, busco una visión desde

Los papeles del rey n° 10, pág. 244

Información para el guardián sobre Der Wanderer

Es posible encontrar copias de este libro entre las posesiones de varios miembros de la secta o en manos de Delia Morrison, Talbot Estus, coleccionistas privados y unos pocos anticuarios o librerías de segunda mano. Para descubrir una librería que tenga un ejemplar del libro hace falta tener éxito en tres tiradas: **Ciencias ocultas, Buscar libros** y **Suerte**. Solo hay cuatro librerías en todo Londres que tengan una copia. Para localizar a un coleccionista privado que tenga el libro hace falta una tirada de **Ciencias ocultas**.

El ejemplar que el doctor Trollope leyó era la copia personal de Grahame Roby, pero se deshizo de ella tras el internamiento de Alexander, junto con todos sus papeles y libros.

El tomo contiene el hechizo Mostrar el fin del camino. Una tirada con éxito de INT × 2 o **Mitos de Cthulhu × 5** sugiere que el propio texto esconde la existencia de otro hechizo de gran poder, pero que Roby aún no ha terminado de desarrollarlo. *Pérdida de Cordura 1/1D6, +3 a Mitos de Cthulhu, 1 semana.* Hechizos: Mostrar el fin del camino.

* ***Nota para el guardián:*** *el último párrafo de* **Los papeles del rey nº 10** *proporciona el texto del conjuro Mostrar el fin del camino, mientras que la descripción aporta los gestos rituales que permiten realizarlo con éxito.*

Mostrar el fin del camino,
un nuevo hechizo

Este hechizo le cuesta al lanzador 6 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, más las posibles pérdidas por lo que vea durante el transcurso del hechizo.

Este poderoso encantamiento, una variante del hechizo Visión premonitoria, proporciona una imagen de un momento específico en el futuro del lanzador. La visión coloca al lanzador u objetivo en una escena completamente real que incluye vista, sonidos, olores, gustos y texturas, pero de la que solo es un testigo pasivo: aunque totalmente consciente de lo que sucede en la escena no será capaz de cambiar nada. Al presentar sus efectos, el guardián debe describir la escena de manera normal, pero cambiando de forma sutil las instrucciones que dé el jugador sobre las acciones de su personaje.

El verdadero poder de este hechizo no es la visión que ofrece sobre el futuro del objetivo, sino que ese destino queda fijado. Una vez se lance el hechizo, tanto el lanzador/objetivo como todo el que aparezca en la imagen quedan protegidos hasta que la visión se haga realidad. Mientras tanto, cualquier personaje tiene una posibilidad igual a sus **Mitos de Cthulhu × 5** de percibir que dichos sujetos están a salvo de todo peligro. Cualquier criatura de los Mitos percibe de forma automática esa aura distintiva y rehúsa atacar a aquellos protegidos por esta; los afortunados individuos solo pueden sospechar el por qué.

Evidentemente, el guardián debe ser cuidadoso en extremo con lo que muestre, puesto que ello fija ciertos sucesos en el futuro, con la consiguiente tranquilidad para la integridad física del lanzador y de cualquier otro que aparezca en la visión, al menos hasta que esta se cumpla. El guardián debe elegir una situación que vaya a ocurrir en un momento no muy lejano y proteger de forma sutil a los involucrados hasta dicho entonces. Puede que el guardián tenga que recurrir a métodos indirectos para impedir que algún investigador abuse del hechizo, como añadir visiones que conlleven pérdidas de Cordura. Hay que tener mucho cuidado con incluir a personajes no anónimos, so pena de hacer que la gestión del conjuro se convierta en una pesadilla.

El lanzador debe formular el hechizo en alemán: si lo habla con un 30% o más no necesita realizar ninguna tirada; en caso contrario, tiene que tirar **INT × 5** o (si cuenta con la ayuda de un germanoparlante) **INT × 6**. El lanzador también debe usar su puño para trazar un Signo amarillo a la inversa, lo que requiere conocer el Signo y superar una tirada de **DES × 6**. A continuación ha de concentrarse en el curso de acción del que quiera saber el desenlace: por ejemplo, si está intentando localizar a una persona puede que vea cómo la encuentra y el lugar donde ocurre. Si no especifica ninguna visión en concreto, el guardián tiene libertad para mostrarle lo que quiera.

Líneas de investigación

LONDRES

Comienzos de 1928. Los investigadores todavía están reuniendo las primeras pistas. Hay varios cursos posibles de acción entre los que elegir de la siguiente lista. Cada uno será analizado en los apartados que siguen a continuación.

- El inminente ataque de Coombs.
- Entrevistarse con Grahame Roby y hablar con la policía.
- Entrevistarse con la servidumbre de la residencia de los Roby.
- Entrevistarse con Vincent Tuck.
- Entrevistarse con Delia Morrison (Hartston).
- Localizar a Malcolm Quarrie.
- Localizar a «Edwards», uno de los asociados de Alexander.
- Entrevistarse con Lawrence Bacon.
- Entrevistarse con Talbot Estus.
- Hacerse con el libro de Alexander Roby.

El inminente ataque de Coombs

Coombs ataca a los investigadores durante algún momento de sus investigaciones. Su táctica es elegir a uno de los hombres mientras están dentro de un pub (es bastante probable que mantenga algún tipo de vigilancia cerca de la casa de Bacon, por ejemplo) y provocar una pelea con la excusa de que le ha derramado la cerveza. Al final de la pelea, haya ganado o no, saca un cuchillo de manera subrepticia y le dice al grupo que sabe lo que se traen entre manos y que si los vuelve a ver «están muertos». Con una tirada de **Idea** se dan cuenta de que el hombre encaja tanto con la descripción del asesino de Trollope como con la persona que estuvo preguntando sobre la casa de uno de los investigadores.

Entrevistarse con Grahame Roby y hablar con la policía

Los investigadores obtienen la dirección a través del doctor Highsmith, quien también mandó una carta de presentación.

Grahame Roby prefiere comunicarse con los personajes jugadores por carta. Si buscan información sobre su hermano, Grahame les remite al inspector John Stephens de Scotland Yard, el oficial al mando de las investigaciones de los asesinatos de Herbert y Georgina Roby en 1927. El inspector Stephen no ofrece una gran ayuda: es un hombre agobiado y desbordado por el trabajo y que no tiene tiempo para investigadores aficionados. Si tienen pruebas sólidas deben presentárselas a uno de los subinspectores de su equipo (Stephen no juega un gran papel en la historia, por lo que no se ofrecen más datos sobre él). Si tienen algún tipo de credencial proporcionada por Grahame Roby (o si sacan una tirada de **Charlatanería** para asegurar que la tienen) pueden hablar con el sargento detective Lorimer, uno de los subinspectores de Stephen. Lorimer les recibe con cortesía y saca el archivo del caso.

El oficial dice que ambos cuerpos fueron hallados en el salón de la planta baja, al que se accede desde una de las puertas del vestíbulo. Dicha puerta había sido golpeada hasta arrancarla del marco, a pesar de no estar cerrada con llave. El cuerpo de Herbert Roby mostraba una enorme herida penetrante sobre la clavícula izquierda. Había muerto totalmente desangrado. Georgina había sido asesinada por dos heridas cortantes, una en el pecho y otra sobre la cabeza y el cuello. Uno de los golpes se hizo con la mano derecha y el otro con la izquierda, posiblemente usando un objeto cortante de gran peso. Las heridas en ambos cuerpos indicaban que el atacante era extremadamente fuerte. Además, el médico forense sospecha que debieron usarse dos armas diferentes, una para cada asesinato. No se halló ningún arma del crimen.

La puerta que da al balcón acristalado del cuarto de Alexander Roby (en la planta superior) fue destrozada desde el exterior. Alexander afirmaba haber estado allí toda la tarde, pero no dio explicaciones sobre cómo se rompió. También se declaró responsable de las muertes. El resto del archivo comprende los testimonios dados por el doctor Trollope y la servidumbre de los Roby.

Los dos tipos de heridas fueron causadas, respectivamente, por los ataques de Mordisco y Garras del byakhee.

Con una tirada de **Charlatanería** los investigadores también pueden obtener la siguiente información sobre la situación financiera de la familia Roby (una pista falsa): el señor Herbert Roby estaba viudo; su mujer Margaret murió en una epidemia de gripe después de la Gran Guerra; a la muerte de Herbert la fortuna familiar (que tras la venta de la casa alcanzó las 80.000 £) debería haberse dividido así: el 45% para Grahame, un 20% para Alexander, con un fideicomiso extra del 15% si se casaba, y otro 20% para Georgina; por último, si Alexander seguía soltero a los cuarenta, Grahame recibiría la cantidad reservada para el fideicomiso.

Grahame Roby se muestra muy sorprendido si los investigadores le dicen que el doctor Highsmith planea darle el alta a Alexander (estaba seguro de que su internamiento iba a ser permanente) y les concede una entrevista durante la que se muestra bastante desagradable. Grahame comparte la opinión del doctor Trollope de que Alexander es el responsable de la desgracia de su familia; su hermano está muerto para él, e incluso usa el pasado cuando habla de su situación. También añade, de manera totalmente injustificada, que Delia Hartston sabía algo sobre los asesinatos; dice que ella compartía con Alexander su interés por lo oculto y que asistieron juntos a varias conferencias y «Dios sabe qué más».

Sería un error por parte de los investigadores hacer cualquier alusión a los Mitos de Cthulhu. Grahame quiere evitar cualquier publicidad que pueda manchar el nombre de su familia, por lo que se cierra en banda a ese tipo de conversación. A menos que los investigadores se retracten inmediatamente y pasen una tirada de **Charlatanería**, Grahame se desvincula rápidamente de su causa.

A pesar de la antipatía que puedan sentir hacia el mayor de los Roby, los investigadores podrían encontrar un aliado en él, siempre que también se opongan al alta de Alexander. Si Grahame lo cree necesario, puede hacer que uno de sus amigos del departamento del lord canciller se ponga en contacto con el magistrado encargado de la vista de evaluación de Alexander, a fin de que recomiende la continuidad del internamiento. Esta maniobra tiene un 75% de posibilidades de éxito.

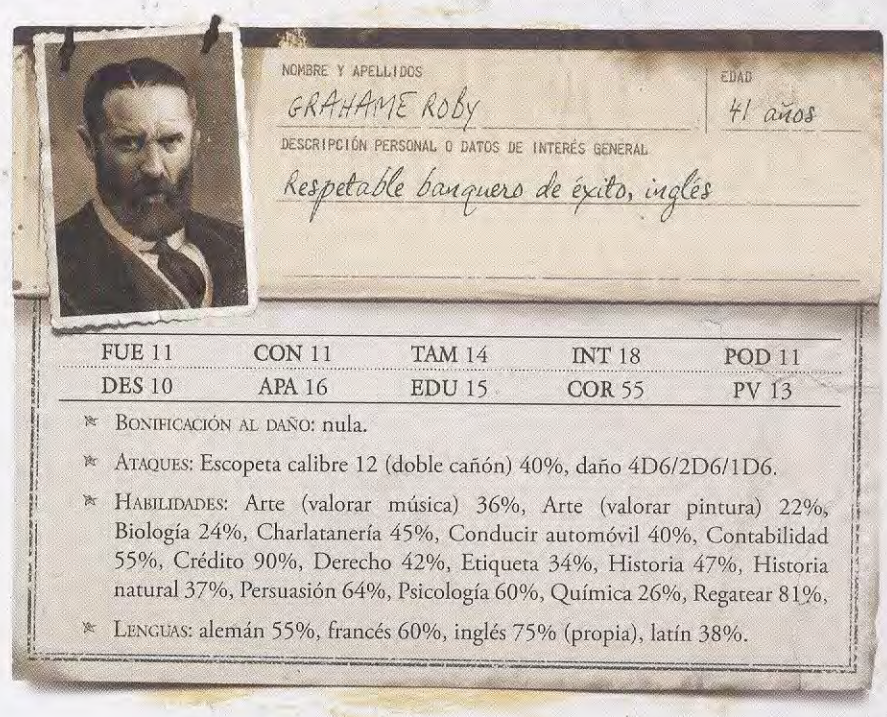
Grahame Roby

Apariencia y conducta: un caballero imponente, alto, con barba y una mirada adusta, de aire patricio; su aspecto no recuerda para nada al de su hermano Alexander. Viste siempre de manera impecable. Además, si se reúnen con él tras el trabajo irá vestido de gala, preparado para algún acontecimiento social. Posee una vasta cultura, es de inteligencia aguda y tiene buen ojo para juzgar a la gente. Cuando trata con personas que considera inferiores suele comportarse de manera brusca, hasta llegar a resultar maleducado. También es machista.

Información: una tirada de **Crédito** le identifica como un prominente banquero comercial de Coutts & Co., 440 de Strand, WC2. La familia real lleva más de dos siglos usando los servicios bancarios de Coutts & Co.

Información adicional: casado con Anna Roby. Tienen dos hijos: Clarisse y Hermione, de 8 y 5 años de edad. Vive en una gran casa adosada en el 17 de Hill Street, W1, en el atractivo barrio de Belgravia. En 1925 contrató a Vincent Tuck, detective privado, para que siguiera a Alexander. Su relación con su hermano se convirtió en hostil en los años y meses anteriores al asesinato. Si el internamiento de Alexander en el manicomio se hace definitivo, Grahame saldrá económicamente beneficiado. Aunque eso es una pista falsa, la verdad es que Grahame está más preocupado en salvaguardar el nombre familiar que en el bienestar de su hermano.

Trama: se muestra reacio a entrevistarse con los investigadores, aunque si le mencionan la posibilidad de que Alexander reciba el alta es probable que interfiera en la decisión de la vista de evaluación. Más tarde, tras la fuga



NOMBRE Y APELLIDOS: GRAHAME ROBY
EDAD: 41 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Respetable banquero de éxito, inglés

FUE 11	CON 11	TAM 14	INT 18	POD 11
DES 10	APA 16	EDU 15	COR 55	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Escopeta calibre 12 (doble cañón) 40%, daño 4D6/2D6/1D6.
- Habilidades: Arte (valorar música) 36%, Arte (valorar pintura) 22%, Biología 24%, Charlatanería 45%, Conducir automóvil 40%, Contabilidad 55%, Crédito 90%, Derecho 42%, Etiqueta 34%, Historia 47%, Historia natural 37%, Persuasión 64%, Psicología 60%, Química 26%, Regatear 81%,
- Lenguas: alemán 55%, francés 60%, inglés 75% (propia), latín 38%.

de Alexander, confirma que el cuerpo mutilado que aparece en St. Agnes no es el de su hermano. Grahame Roby tiene un amplio círculo de amigos influyentes, especialmente en la City, el corazón económico de Londres.

Entrevistarse con la servidumbre de la residencia de los Roby

En el momento de los asesinatos había cuatro criados trabajando en la mansión de los Roby.

La casa está en el 4 de Curzon Street, Mayfair. Se trata de una hermosa mansión de estilo Georgiano rodeada por una pared y un jardín con entrada. La casa ya no es propiedad de la familia Roby, y los criados que trabajaban al servicio del señor Herbert tampoco siguen allí. La cocinera (la señora Vetch), sirve en casa de Grahame Roby, en el 17 de Hill Street, Belgravia. Se niega a hablar con los investigadores mientras está en el trabajo, pero puede ser fácilmente interceptada mientras va o viene de su casa. No tiene problema en contar todo lo que sabe sobre los asesinatos. También puede proporcionarles la dirección actual del mayordomo (el señor Lowell), el ayudante de cámara (el señor Dodd) y una de las criadas (la señorita West). De considerarlo apropiado, el guardián puede solicitar tiradas de **Crédito**, **Persuasión** o **Charlatanería**, si bien todos los criados (a excepción del señor Lowell) están encantados de chismorrear.

- El día del asesinato, las puertas y ventanas estaban cerradas desde dentro, según la costumbre de la casa. El señor Roby era muy puntilloso en este aspecto, ya que estaba preocupado por posibles robos.
- Los criados presentes eran el mayordomo (Lowell), el ayudante de cámara (Dodd), la cocinera (Edna Vetch) y una de las criadas (la señorita West). Se encontraban juntos en la salita de recepción cuando oyeron el estruendo producido durante los asesinatos.
- Ambos cuerpos fueron hallados en el salón principal que hay junto al vestíbulo, en la planta baja. Estaban horriblemente mutilados.
- Cinco minutos antes de producirse el estruendo, el señor Lowell y la señorita West escucharon un estridente pitido que provenía del interior de la casa. La policía encontró un silbato en la habitación de Alexander Roby. Uno de los policías se encargó de soplarlo y tanto Lowell como West dieron fe de que el tono producido era idéntico al que escucharon[1].
- Alexander Roby fue arrestado por la policía, pero no cometió los asesinatos. Tras los sucesos se fue a realizar una cura de reposo.

Entrevistarse con Vincent Tuck

Apariencia y conducta: Tuck es un peso pesado de ojos pequeños. Es moreno, aunque el pelo empieza a clarearle por encima. Rubicundo de complexión, respira con fuerza tras cualquier tipo de ejercicio. Parece que se ha roto la nariz más de una vez. La tela de su traje está tan gastada que brilla, además de que ha empezado a deshilacharse por las mangas y el cuello. Tuck desprende un aura de dignidad triste. Es una persona que valora la educación y los buenos modales. No es tonto pero tampoco es rápido de mente. Siempre da por supuesto que cualquier caso para el que le contraten incluye un divorcio o una promesa incumplida, tanto si el cliente lo admite como si no.

Información: ninguna.

Información adicional: sirvió como voluntario en la Royal Navy, entre 1902 y 1918. Ahora dirige una agencia de detectives de la que es el único empleado, situada encima de una papelería del distrito de Wapping, al sur de los muelles de Londres. No gana mucho, pero es honesto y de confianza. Está casado y tiene tres hijos. Le gusta beber. En noviembre de 1925 Grahame Roby le contrató para que siguiera a su hermano Alexander durante tres semanas.

Trama: Tuck identifica a los asociados de Alexander como Lawrence Bacon, Malcolm Quarrie y «Edwards». También habla sobre una noche junto al Regent's Canal en la que Bacon pareció atacar a un hombre, y la posterior aparición de un cuerpo «tan seco como el polvo». Tuck puede resultar un aliado valioso gracias a sus contactos, habilidades de investigación y presencia física. También se le puede contratar como guardaespaldas.

Gracias a sus investigaciones, Vincent Tuck puede aportar detalles sobre los movimientos de Alexander durante un periodo de tres semanas durante finales de 1925, levantando graves sospechas sobre Lawrence Bacon.

La agencia de detectives de Vincent Tuck está situada encima de una papelería, en el insalubre distrito de Wapping. El timbre del piso no funciona, por lo que los investigadores deben entrar sin más. Su oficina está sucia y desordenada; un olor a sudor y bebida impregna todo el lugar. Hay una botella de ginebra encima de una pila de archivos arrinconados. Tuck es un poco caótico, pero siempre intenta trabajar lo mejor posible. Se levanta de la silla y se pone la chaqueta que descansaba sobre el respaldo antes de saludar formalmente a sus posibles clientes. Durante las presentaciones mira la botella de ginebra un par de veces y en algún momento de la conversación se acerca discretamente para apartarla de la vista.

Tuck necesita alguna prueba de buena voluntad antes de compartir información sobre un antiguo caso. Un soborno puede valer, pero Tuck no lo acepta como tal: es simplemente un pago en señal de futuros servicios.

Les confirma que el 12 de noviembre de 1925 fue contratado por Grahame Roby para informarse sobre los movimientos de su hermano Alexander, a quien siguió en varias ocasiones durante el transcurso de las tres semanas siguientes. Después de montar un poco de follón, encuentra el archivo del caso. Alexander Roby se reunía casi todas las noches con tres hombres:

- Lawrence Bacon, clase media, de unos cincuenta y cinco años de edad, un metro ochenta de altura, pelo gris, con barba, de complexión fuerte, anticuario de profesión.
- Malcolm Quarrie, clase media-alta, de unos treinta y cinco años de edad, un metro setenta y cinco de altura, pelo negro, bien afeitado, delgado, científico.

*1. **Nota para el guardián:** Alexander usó el silbato para lanzar el hechizo Convocar a un byakhee.*

Aparenta estar soltero. Malcolm Quarrie trabaja en la Royal Society de Londres, en el West End, y vive en el 12 de Moreton Street, en Westminster. De apariencia respetable.

8 El tercer hombre solo pudo identificarlo como un tal Edwards, de clase media-alta, unos cuarenta y cuatro años de edad, metro setenta de altura, moreno, barba y bigote cuidados, complexión media, profesión desconocida. Edwards vivía en un hostal en el 50 de Berriman Road, en Islington, más al norte que Bacon y justo al lado de la Seven Sisters Road. Solía frecuentar una tienda de libros, pero no parece que fuera a ninguna otra parte al margen de sus reuniones con otros hombres. No tenía esposa ni amiguita conocida. Conducía un coche.

Los cuatro hombres (Roby, Bacon, Quarrie y Edwards) se reunían en la residencia y lugar de negocios de Bacon, en el 112 de Liverpool Road, en Islington. Roby y Edwards pasaron en alguna ocasión toda la noche en casa de Bacon, aunque las luces siempre permanecían encendidas en todo momento. Quarrie nunca se quedó a pasar la noche; parecía que Roby tenía una relación más estrecha con Bacon y Edwards.

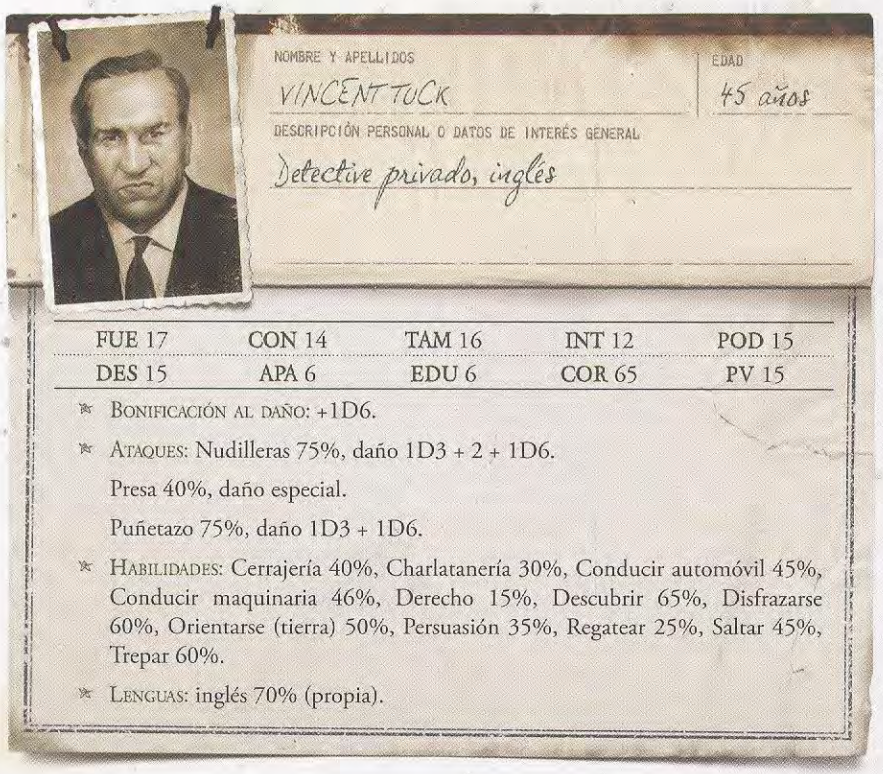
La descripción de Bacon no concuerda con la que se da más adelante, ya que por aquel entonces Bacon era más viejo que ahora, en la actualidad, gracias a su reciente uso del hechizo Absorber la vida. Aquellos años no le sentaron demasiado bien.

Roby también salió en varias ocasiones para visitar la Sala de Lectura de la Biblioteca del Museo Británico, en Bloomsbury, en el centro de Londres. Tuck no pudo seguirle porque habría necesitado un carnet para entrar, pero le vio salir en varias ocasiones, tanto en solitario como en compañía de Edwards. Roby no tenía ninguna amiga especial.

Información adicional de Tuck

Tuck respira hondo y suspira. Mira su reloj y se disculpa porque ha quedado con alguien en el pub de abajo. No es verdad, simplemente necesita un trago. Una tirada de **Psicología** indica que se ha puesto nervioso de repente. Si un investigador le sigue al pub (Tuck llega a invitar a cualquiera con el que haya congeniado) bastan un par de pintas en el *Prince of Wales* para que se le suelte la lengua. El lugar es bastante tosco, por lo que cualquier investigador bien vestido recibe alguna que otra mirada. Finalmente Tuck invita al investigador (o investigadores) de vuelta a su oficina.

Algo sucedió la última vez que vigiló la casa de Bacon. Saca un informe escrito a mano. Tiembla un poco al hacerlo, así que busca la botella de ginebra para echarse otro trago. Les dice que no pasa una semana que no tenga la misma pesadilla («A veces incluso despierto a mi señora»). Niega con la cabeza: «Me quedé quieto, mirando»[2].

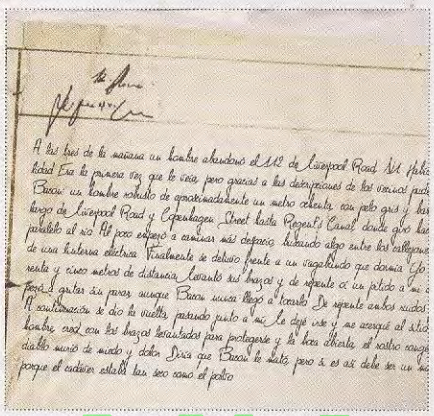


NOMBRE Y APELLIDOS: VINCENT TUCK — EDAD: 45 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Detective privado, inglés

FUE 17	CON 14	TAM 16	INT 12	POD 15
DES 15	APA 6	EDU 6	COR 65	PV 15

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Nudilleras 75%, daño 1D3 + 2 + 1D6.
  Presa 40%, daño especial.
  Puñetazo 75%, daño 1D3 + 1D6.
- Habilidades: Cerrajería 40%, Charlatanería 30%, Conducir automóvil 45%, Conducir maquinaria 46%, Derecho 15%, Descubrir 65%, Disfrazarse 60%, Orientarse (tierra) 50%, Persuasión 35%, Regatear 25%, Saltar 45%, Trepar 60%.
- Lenguas: inglés 70% (propia).



Los papeles del rey nº 11, pág. 240

2. Nota para el guardián: *Tuck siguió a Bacon en una excursión nocturna en la que fue testigo inconsciente de cómo el sectario lanzaba un conjuro de Absorber la vida sobre un vagabundo sin hogar.*

Entrevistarse con Delia Morrison (apellido de soltera: Hartston)

Gracias a la carta de Trollope, los investigadores saben que Delia es la antigua prometida de Alexander. Tanto Vincent Tuck como Grahame Roby siguen conociéndola por su apellido de soltera (Hartston) y pueden proporcionarles la dirección: el 120 de Southbury Road, en Ponders End, un barrio de la periferia a diecisiete kilómetros del centro de Londres. En la actualidad solo la madre de Delia vive allí, pero esta les da la nueva dirección de su hija (en Turkey Street) y su nombre de casada (Morrison). Delia conoce la localización exacta del lugar de invocación en East Anglia y arroja aún más sospechas sobre los asociados de Alexander.

La dirección de Delia Morrison, el 10 de Turkey Street (Enfield), está un kilómetro y medio al norte de la ciudad de Londres, en el condado de Middlesex. Delia acepta hablar con los investigadores. El suyo es un matrimonio totalmente infeliz, por lo que siempre agradece cualquier distracción o interacción social. Sin embargo no quiere que los vecinos vean a hombres entrar en la casa, por lo que sugiere reunirse en un salón de té en el centro de la ciudad.

Si se le pregunta, comparte la historia sobre su noviazgo con Roby. Hace algunos años estaba interesada por lo oculto: leyó muchas de las obras más importantes del campo y solía asistir a conferencias. Conoció a Alexander Roby en una de esas charlas, en 1925. Al principio su relación se basó en sus intereses comunes. También leyó con gran admiración el libro escrito por Alexander. Se prometieron al poco. Sin embargo Delia rompió el compromiso tras unos meses, debido al comportamiento cada vez más extraño de Alexander. Siguieron en contacto durante un tiempo; aunque Alexander insistía en la reconciliación, la última vez que lo vio (noviembre de 1925) su conducta y estado de ánimo eran intolerables. No han vuelto a estar en contacto desde entonces.

Si siguen preguntando pueden averiguar más detalles. Delia sabe que Alexander pertenecía a un grupo que compartía sus intereses. Aunque intentó invitarla a alguna de sus reuniones, Delia presentía que no eran del todo respetables, por lo que nunca aceptó la propuesta. No se acuerda de ningún nombre de pila, pero sí puede darles una pequeña lista de apellidos: Edwards, Bacon, Quarrie y Coombs. A este último lo vio una vez y Alexander le contó, más tarde, que tenía reputación de violento. Delia cree que Edwards era el líder del grupo.

Comparte otro dato más: rompió su relación poco antes de una reunión que se suponía iba a ser especial y con la que Alexander estaba muy emocionado. El grupo iba a encontrarse a finales de diciembre de 1925 fuera de Londres, en una colina junto a la aldea de Clare Melford (Suffolk), en las lomas de East Anglia. Delia recuerda que Alexander mencionó la preparación de «nueve dientes» para esa noche de invierno; dijo que debía verlos, admirar su belleza. Es muy posible que los jugadores quieran visitar ese lugar (que aparece en el capítulo 3).

Delia no tiene deseos de comunicarse con Alexander ni quiere tener noticias suyas. Sabe que Herbert y Georgina Roby murieron, pero no que le internaron en un manicomio. Delia se casó con Peter Morrison el 15 de mayo de 1927.

Tiene una copia de *Der Wanderer durch den See* que está dispuesta a prestarle solo a alguien que se haya ganado su confianza. Hay una dedicatoria en la primera página: «*Junio de 1925. Para Delia, con todo mi amor, Alexander*».

Apariencia y conducta: Delia es pequeña, muy guapa, con una corta melena rubia. Viste a la última moda, aunque su apariencia radiante esconde cierto nerviosismo. Una tirada de **Descubrir** detecta los restos de un moratón bajo el maquillaje de su ojo. Su situación personal la hace muy vulnerable, aunque es poco probable que hable de su matrimonio con unos desconocidos (y llegado el caso, solo con otra mujer). Si llega a abordar el tema, se muestra muy abierta y sensible. ¿Cómo podría escapar? ¿Tendrá que pasar el resto de la vida atada a su marido?

Información: ninguna.

Información adicional: su apellido de soltera es Hartston. En 1925 estuvo prometida durante unos meses con Alexander Roby, aunque como su origen es de clase media-baja la familia Roby no aprobaba la relación. Se casó

NOMBRE Y APELLIDOS: DELIA MORRISON
EDAD: 31 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Esposa desgraciada y antigua estudiante de ocultismo, inglesa

FUE 7	CON 10	TAM 9	INT 14	POD 9
DES 15	APA 16	EDU 8	COR 34	PV 10

- Bonificación al daño: –1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 33%, Buscar libros 35%, Discreción 30%, Esquivar 40%, Etiqueta 25%, Historia 24%, Mitos de Cthulhu 4%, Ciencias ocultas 29%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 35%, Química 15%.
- Lenguas: alemán 15%, inglés 80% (propia).

con Peter Morrison en mayo de 1927. No tienen hijos. Ella no está feliz con su matrimonio (Peter la maltrata físicamente) y le gustaría separarse, pero solo podría recurrir a su madre, que no está dispuesta a consentir la vergüenza de tener un divorcio en la familia (por aquella época las separaciones y divorcios aún era muy infrecuentes; entre 1925 y 1929 hubo 1.700.000 matrimonios en Gran Bretaña, pero solo 18.000 divorcios). Delia solía tener un vivo interés por el espiritismo y lo oculto, aunque lo ha abandonado casi por completo. Vive en el 15 de Turkey Street, en Enfield Lock, Middlesex. Su madre reside en Ponders End, Middlesex.

Trama: sabe que Edwards (del que ignora su nombre de pila) dirigía un grupo de ocultistas que incluía a Roby, Lawrence Bacon y Malcolm Quarrie. Está al tanto de un gran acontecimiento que iba a tener lugar en un lugar llamado Clare Melford, en Suffolk. Tiene una copia de *Der Wanderer durch den See*. Recibe una carta de Roby tras la fuga de este, la cual puede que mande a los investigadores. Aún siente afecto por Alexander, pero jamás aceptaría volver a verle.

Peter Morrison

Apariencia y conducta: Morrison es algo más grande de la media. Tiene un poco de barba y se está quedando calvo. Es de lengua rápida. Se muestra encantador cuando le conviene, pero prefiere dar órdenes y abusar de los que le rodean. Cuando bebe se vuelve hosco y a veces violento. Le gusta pavonearse delante de sus amigos.

Información: ninguna.

Información adicional: los detalles sobre su domicilio y matrimonio vienen en la descripción de Delia Morrison. Peter Morrison trabaja como topógrafo de canales para el gobierno de Middlesex. Pasa todas las tardes en el pub *The Turkey* y los fines de semana de pesca en el río Lea. A veces le pega a su mujer cuando está borracho.

Trama: si llega a enterarse de que otro hombre se ha acercado a Delia se pone celoso y probablemente violento. Le echa la culpa a su mujer de que no hayan tenido hijos, aunque en realidad es impotente. Peter representa una oportunidad para que uno de los investigadores se convierta en un caballero de brillante armadura, con todas las complicaciones que eso conlleva.

Localizar a Malcolm Quarrie

Por ahora los investigadores saben que Quarrie es un conocido de Alexander. Su nombre aparece en el informe de Tuck, en la entrevista con Delia Morrison y durante la conversación con Roby. Aunque resulta posible descubrir parte de su pasado, su paradero actual continúa siendo un misterio.

La pista que lleva a su última dirección conocida, en Westminster, revela que abandonó el lugar en la primavera de 1926. Los nuevos inquilinos piensan que Quarrie se fue al extranjero. No parece que tuviera ningún familiar cercano. Si preguntan en las oficinas de la Royal Society en Picadilly, descubren que renunció en febrero de 1926: era un graduado de Oxford que estuvo contratado durante menos de tres años. Nadie sabe por qué se fue, pero una tirada con éxito de **Charlatanería** o **Crédito** les lleva hasta un amigo que sigue trabajando allí, un tal Rupert Adams, quien piensa que Quarrie se mudó a la Europa Continental.

Adams puede confirmar que Quarrie estudió en Oxford. Era un buen especialista en folclore y antropología histórica, un hombre muy brillante. Adams dice que Quarrie nunca mencionó a ninguna mujer ni que estuviera casado. Una posterior tirada de **Buscar libros** determina que Quarrie asistió al Pembroke College entre 1919 y 1922, donde completó sus estudios de postgrado en Historia Anglosajona, obteniendo la nota máxima; también publicó un libro: *Dioses británicos: mito y religión en los reinos occidentales de la Gran Bretaña anglosajona*. Los investigadores pueden encontrar el tomo en una librería académica, aunque no tiene relación alguna con sus planes. Hay un resumen sobre *Dioses británicos* en el cuadro que aparece a continuación.

NOMBRE Y APELLIDOS: PETER MORRISON

EDAD: 43 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Marido maltratador, inglés

FUE 15	CON 9	TAM 16	INT 15	POD 13
DES 10	APA 12	EDU 10	COR 60	PV 12

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1D4.
- ATAQUES: Barra de hierro 40%, daño 1D4 + 1 + 1D4.

  Puñetazo 75%, daño 1D3 + 1D4.
- HABILIDADES: Buscar libros 30%, Charlatanería 30%, Conducir maquinaria 30%, Contabilidad 27%, Crédito 15%, Descubrir 45%, Electricidad 40%, Fotografía 25%, Geología 20%, Historia natural 20%, Salir de juerga 55%, Mecánica 35%, Oficio (pescador) 38%, Oficio (topógrafo) 51%, Orientarse (tierra) 33%, Regatear 35%.
- LENGUAS: inglés 50% (propia).

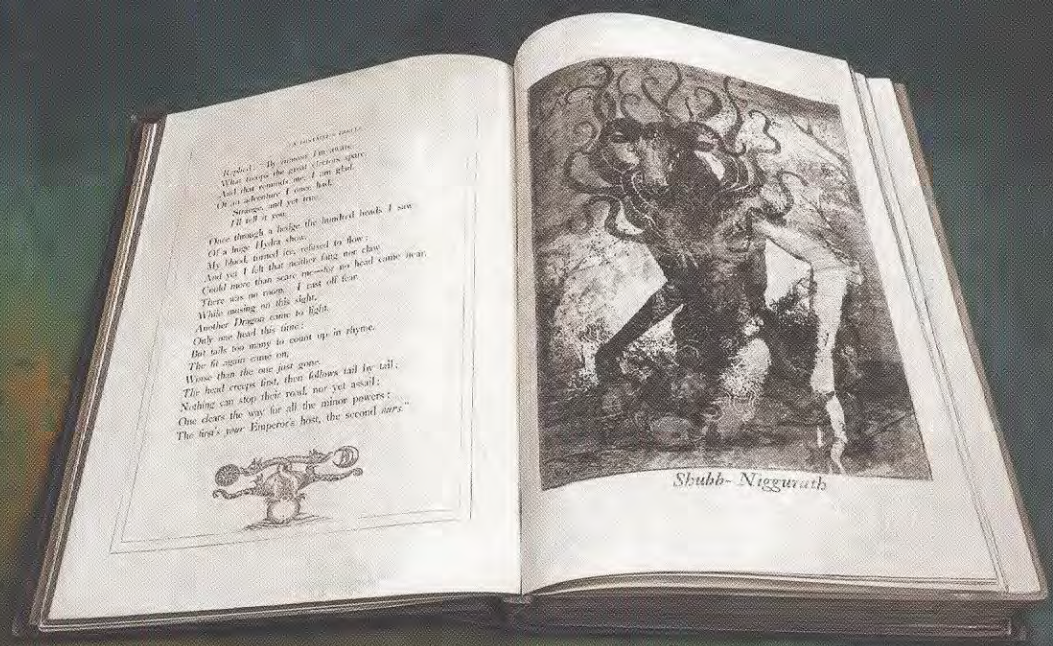
Dioses británicos: mito y religión en los reinos occidentales de la Gran Bretaña anglosajona

1924. La obra es un texto académico escrito por Malcolm Quarrie y publicado por Oxford University Press. Su tema principal son los dioses celtas, romanos, sumerios y demás que supuestamente fueron adorados en el suroeste británico, entre el 50 a.C. y el 650 d.C.

Entre muchas otras deidades se hace mención a Shub-Niggurath. Normalmente se la considera una versión local de la diosa celta Brigid, conocida como la «Madre de los rebaños», una entidad que sobrevivía alimentándose únicamente de la leche de un sobrenatural rebaño de vacas y ovejas. Brigid era honrada en el festival de la primavera de Imbolc, cuando la tierra regresaba a la vida tras el invierno y nacían los primeros animales del año.

Es posible que Shub-Niggurath haya sido una diosa importada a través de la Galia, zona con la que la tribu de los durotriges (al oeste de Gran Bretaña) solía comerciar. Pero sus orígenes no parecen galos, sino que quizás fueron los asirios los primeros en adorarla. Según las crónicas, Shub-Niggurath gozaba de una temible reputación; y aunque su culto no estaba muy extendido, los pueblos a los que había concedido su bendición en el cultivo y la guerra la defendían con fanatismo. A cambio se supone que esas tribus ofrecían sacrificios de sangre a «La cabra con un millar de retoños», en su morada del gran Bosque de Dean. Cuando los romanos conquistaron las poblaciones de Gloucester, Bath y Cirencester muchos de sus líderes y ciudadanos se unieron a su culto, al igual que los reyes sajones que llegaron a esas tierras siglos más tarde[3].

Esta edición tiene 360 páginas y está profusamente anotada. *Pérdida de Cordura 0, +1 a Mitos de Cthulhu, +2 a Ciencias ocultas, 2 semanas.* Hechizos: ninguno.



*3. **Nota para el guardián:** los detalles sobre Shub-Niggurath no tienen gran importancia para los investigadores hasta que viajan para encontrarse con Hillary, la mujer de Quarrie.*

Al principio de la campaña el profesor de Estudios Anglosajones de Pembroke no es otro que J. R. R. Tolkien, nombrado en 1925. Los investigadores pueden reunirse con el profesor Tolkien, de 37 años, para preguntarle si podría contactar con su predecesor y averiguar cuáles eran los intereses particulares de Quarrie. Tolkien tiene una copia del libro de Quarrie; lo describe como un tratado interesante sobre dioses autóctonos y extranjeros de los reinos celtas del oeste de Bretaña. Se carteó con Quarrie entre 1924 y 1925, quien le había sido presentado por el antiguo ocupante de su plaza, el profesor Dilley; su correspondencia giró en torno a un segundo trabajo que Quarrie planeaba escribir, un libro sobre brujería y rituales basado nuevamente en esos reinos occidentales. Tolkien está seguro de que Quarrie estaba casado, pero llevan años sin escribirse. Tiene las cartas en algún lado y dice que intentará localizarlas, pero que no puede prometer que las encuentre (y de hecho no lo hace).

A los investigadores les resulta imposible localizar a Quarrie, ya que se encuentra en Milán. Tampoco es probable que logren averiguar a ciencia cierta si tiene una esposa, aunque si visitan el archivo matrimonial de la abadía de Tewkesbury (Gloucestershire) pueden comprobar que está casado. Pero incluso en ese caso son incapaces de descubrir dónde vive su mujer.

Localizar a "Edwards", uno de los asociados de Alexander

«Edwards», uno de los asociados de Alexander, aparece en el informe de Tuck y durante la conversación con Roby en el manicomio. Los investigadores no disponen por el momento de datos suficientes para localizarlo (ni siquiera tienen su nombre de pila). Edwards trabaja en el manicomio de Saint Agnes bajo el nombre de Michael Evans. Un investigador inspirado podría relacionar a Evans con Edwards, quizás porque sus iniciales coinciden u otra corazonada similar. Esta eventualidad se cubrió en la sección «Un nuevo asesinato», en el capítulo anterior.

Entrevistarse con Lawrence Bacon

Bacon aparece mencionado en la carta de Trollope y el informe de Tuck. Sigue viviendo en la misma dirección que Tuck puso en su informe, el 112 de Liverpool Road, en Islington. Por ahora se niega a hablar con los investigadores, aunque no tarda en cruzarse en su camino, durante el capítulo 3.

Entrevistarse con Talbot Estus

El autor y dramaturgo posee algunos libros que los investigadores encontrarán de utilidad. Puede que sospechen que está relacionado con la secta, pero no es así.

Hacerse con el libro de Alexander Roby

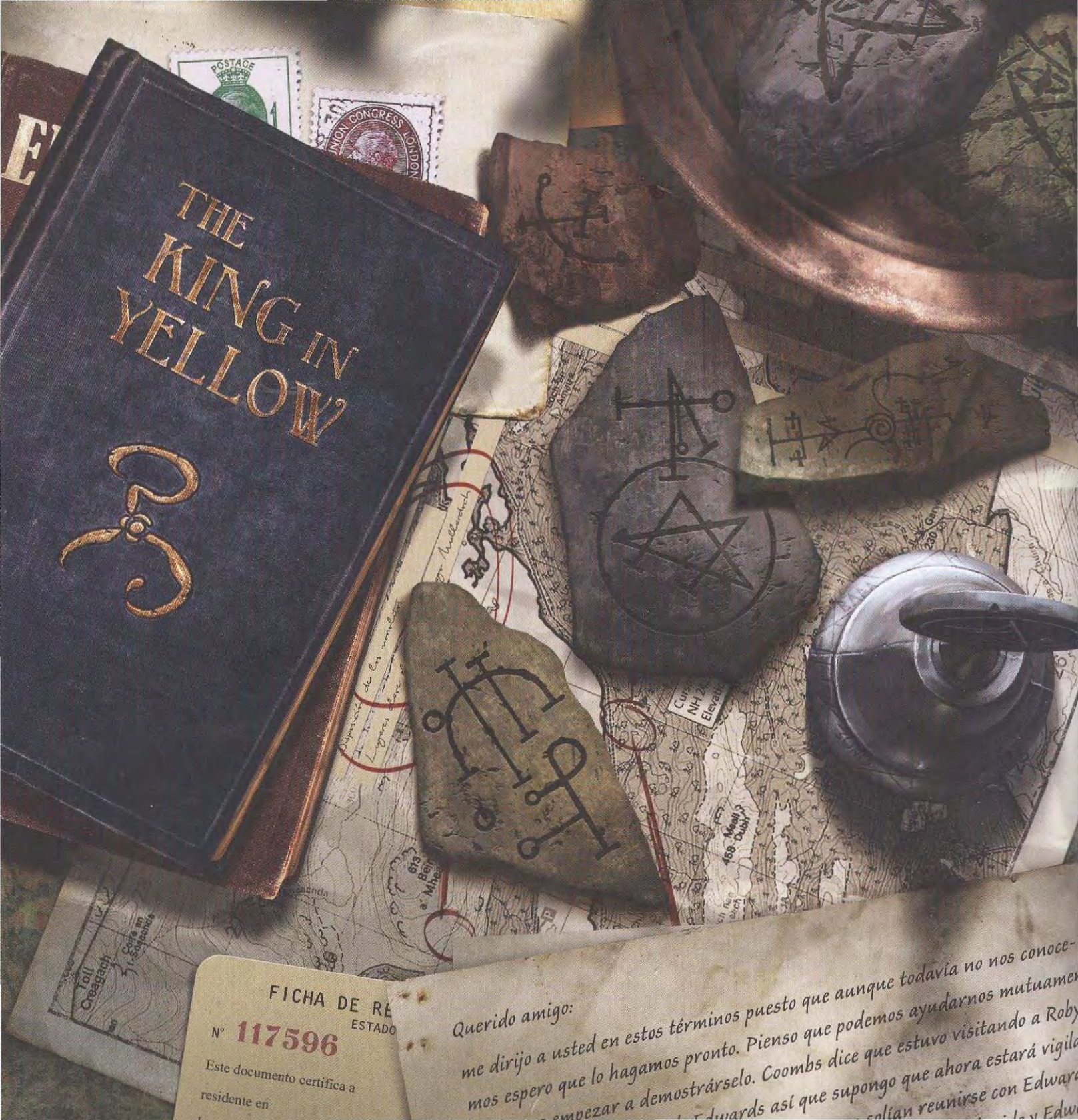
Es necesario poner cierto empeño para encontrar un ejemplar de *Der Wanderer durch den See*, el libro de Roby. Los diferentes medios para hacerlo aparecen en el recuadro sobre ese libro (ver la «Información para el guardián» en *Der Wanderer*, en la página 61).

Resumen del capítulo

El doctor Lionel Trollope comparte información sobre un antiguo paciente (Alexander Roby) y sobre los asesinatos de la familia de este. A los dos días Trollope es asesinado por Michael Coombs, siguiendo órdenes de Montague Edwards. Es posible recuperar el silbato de Coombs de manos de un vendedor de periódicos que presenció el ataque. La descripción que este proporciona del atacante encaja con la de la persona que ha estado preguntando por ellos. Más tarde Coombs actúa directamente contra uno de los personajes jugadores.

Llega una carta del doctor Trollope, escrita justo antes de su muerte y en la que detalla sus preocupaciones en lo referente a Alexander, además de rememorar una experiencia que le afectó profundamente. Les proporciona los nombres de unos conocidos de Alexander (Lawrence Bacon y Delia Morrison), además del de Vincent Tuck, un detective privado contratado por Grahame, el hermano de Alexander. También menciona el libro de Alexander, *Der Wanderer durch den See*, que pueden encontrar o quizás pedir prestado, y donde podrán obtener más detalles sobre lo que se esconde tras la locura de Alexander.

Delia les habla de la relación de Alexander con un grupo de ocultistas y de un ritual en Suffolk. La historia de Vincent Tuck sobre Bacon les da algo sobre lo que pensar. Tuck, al igual que Delia, menciona a Edwards y Malcolm Quarrie, aunque aportando detalles adicionales. Es posible que los investigadores lleguen a sospechar de Grahame Roby debido a su brusquedad y poca predisposición a ayudarles con el caso. Pueden obtener información sobre el asesinato de los Roby entrevistándose con la policía o los antiguos criados de la familia. En este momento de la historia todavía no tienen posibilidades reales de encontrar a Edwards o Malcolm Quarrie.


THE KING IN YELLOW
POSTAGE
UNION CONGRESS LONDON
FICHA DE RE
ESTADO
Nº 117596
Este documento certifica a
residente en
Querido amigo:
me dirijo a usted en estos términos puesto que aunque todavía no nos conoce-
mos espero que lo hagamos pronto. Pienso que podemos ayudarnos mutuame
empezar a demostrárselo. Coombs dice que estuvo visitando a Roby
Edwards así que supongo que ahora estará vigila
solían reunirse con Edwar

«Ya la colina Springer se alzaba frente a nosotros. Y aunque su falda apareció inesperadamente desnuda, el terreno circundante estaba cubierto de nieve. Soplaba una hedionda brisa, pero no había vegetación que mover.»

— *«La raíz del mal»*, **Talbot Estus**.

«Sus ojos siguieron las negras letras a través de las páginas malditas, hasta que su mente logró escapar por un momento de sus horribles enseñanzas.»

— *«Songs of a Dead Dreamer»*, **Thomas Ligotti**.

La colina Springer y el canal

Roby invocó a Hastur a la Tierra el 31 de diciembre de 1925, desde las lomas de East Anglia, junto al pueblo de Clare Melford. La invocación fue realizada en presencia de Edwards, Bacon, Quarrie, Gresty y otras catorce personas, en una granja propiedad de Harold Jennings, más concretamente en lo alto de una colina conocida como la colina Springer. El área había sido preparada con anterioridad mediante la colocación de nueve bloques de piedra de una tonelada, dispuestos de tal modo que formaban la letra «V».

Hastur acudió a la llamada.

Solo duró un segundo, pero fue tiempo suficiente como para llevarse las vidas y mentes de aquellos que se encontraban en la zona.

Absorbió la esencia de cinco de los hombres presentes y penetró en la mente de otros (Roby entre ellos) mostrándoles sus ojos y las visiones que en ellos anidan: imágenes de sueños y pesadillas, de verdades y mentiras inimaginables. Quizás también se dio un breve paseo por los alrededores, puesto que a la mañana siguiente cinco habitantes del pueblo aparecieron muertos en su cama; la mirada en su rostro podía haber sido de placer o de terror.

Jennings recibió un pago por el uso de sus tierras, más otro adicional por mantener los monolitos en su propiedad. Aparte de ese dinero no tiene ninguna otra relación con la secta; tampoco sabe nada acerca del significado de las piedras. Es consciente de que las muertes sucedidas en el pueblo coincidieron con la llegada de los forasteros, pero intenta no pensar en ello.

El pueblo de Clare Melford se halla en una vía secundaria del ferrocarril que une Londres con Chelmsford. El viaje cubre ochenta kilómetros y dura setenta y cinco minutos. Solo hay un tren directo de Londres a Clare Melford, que sale a las 17:35 desde Liverpool Street; el de Clare Melford a Londres regresa a las 7:35 de la mañana. Es posible coger una línea principal y bajarse en Witham, a ocho kilómetros del pueblo, de donde salen conexiones cada hora. La nieve cae con fuerza el día que los investigadores deciden emprender el viaje, lo que impide el uso de automóviles.

Clare Melford

La mayor parte del pueblo se reúne cada tarde en el pub *The Railway*. El dueño es Dick Blair, un sectario de Hastur. Edwards pagó bastante más del precio de mercado por el traspaso, pero necesitaba que alguien se quedara en el pueblo después de la invocación y protegiera los monolitos hasta que volvieran a ser necesarios. El elegido fue Blair, quien ya había trabajado anteriormente como tabernero en el norte de Londres. Blair puede ofrecerle alojamiento a los investigadores.

Apariencia y conducta: Blair es de talla y constitución medias. Es pelirrojo, se afeita muy de cuando en cuando y suele vestir camisas sin cuello, sin chaqueta. Aunque siempre anda ocupado tras la barra es parlanchín y tiene opiniones para todo, pero no le gusta perder una discusión o que se rían de él. En su dormitorio puede encontrarse uno de los pequeños libros blancos de Roby y un silbato de byakhee.

Información: ninguna.

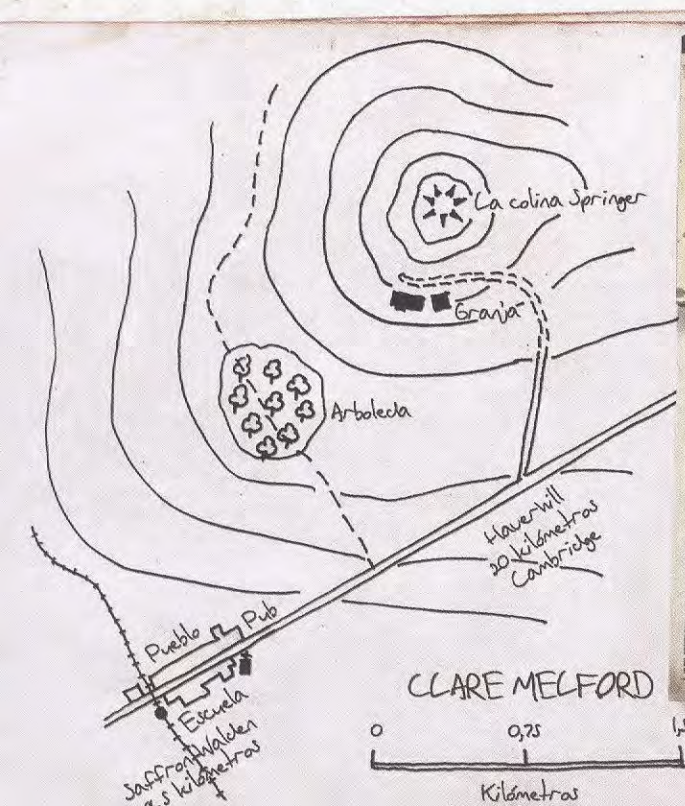
Información adicional: Blair regenta *The Railway* desde hace casi tres años. Antes de eso había tenido un pub en Holloway, en el norte de Londres.

Trama: tras la invocación en la Nochevieja de 1926, Montague Edwards le encargó a Blair la vigilancia de los monolitos. Blair se da cuenta del interés de los investigadores y puede (a discreción del guardián) tomar una decisión bastante autodestructiva.

Rumores que pueden oírse en el lugar (uno por parroquiano):

- En la Nochevieja de 1926 hubo cinco muertos en el pueblo en una sola noche: un niño y cuatro personas mayores.
- Un grupo de arqueólogos estuvo excavando en la colina Springer durante un par meses del invierno de 1907, aunque no encontraron mucho de interés (Montague Edwards oyó hablar de esta excavación a uno de los profesores que participaron en la misma; es por eso que escogió este lugar).
- En la granja de Jennings hay casi media hectárea de la parte más cercana al camino que, al parecer, lleva varios años sin cultivarse. Jennings no explica por qué, solo dice algo sobre la mala suerte. Es un hombre un poco excéntrico y no se junta con nadie desde la muerte de su mujer. Un granjero que está escuchando la conversación añade: «No crean que van a poder hablar con él. Si entran en sus tierras lo más probable es que les pegue un tiro».

Es posible animar a los jugadores a que visiten la granja de Jennings por la tarde o noche; quizás también perciban que Dick Blair recela sobre lo que les trae al lugar. El siguiente episodio puede ser más dramático si la oscuridad impide ver ciertos elementos con suficiente claridad (especialmente los byakhees).



NOMBRE Y APELLIDOS: DICK BLAIR
EDAD: 44 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario y tabernero, inglés

FUE 12	CON 12	TAM 13	INT 7	POD 8
DES 9	APA 11	EDU 6	COR 27	PV 13

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1D4.
- ATAQUES: Palo (un taco de billar roto escondido bajo la barra) 55%, daño 1D6 + 1D4.

  Puñetazo 70%, daño 1D3 + 1D4.
- HABILIDADES: Charlatanería 45%, Contabilidad 25%, Persuasión 35%, Psicología 28%.
- LENGUAS: inglés 30% (propia).

SAFFRON WALDEN
EL PUEBLO

La granja de Jennings

CLARE MELFORD

Aunque Delia Morrison solo informó a los investigadores de que la ceremonia se celebró en una colina justo a las afueras del pueblo, cualquier vecino puede decirles que el lugar debe ser la colina Springer, en la granja de Jennings, a tres kilómetros de distancia siguiendo la carretera que lleva a Haverhill y girando por un camino que hay a la izquierda. Si los investigadores pensaron en traerse un mapa detallado de la zona, pueden ver una colina marcada con nombre y un sendero con servidumbre de paso que cruza la propiedad de Jennings y lleva hasta ella.

Para cuando los investigadores se ponen en marcha, la intensa nevada que cae ha cubierto el camino con un blanco manto. No tardan en ver la colina a su izquierda, sobresaliendo sobre el paisaje llano, su forma irregular recortada sobre el cielo. Lo siguiente que descubren es el sendero. Si toman ese desvío verán que sigue recto durante unos ochocientos metros. Un seto cubre el lado derecho del camino. Al final del recorrido se llega a una arboleda de olmos que se alza sobre un desnivel cubierto de zarzas, en mitad de dos campos de remolachas: ese es el lugar hasta donde arrastraron los monolitos tras la ceremonia, y donde permanecen tumbados y ocultos. La granja descansa en la falda de la cuesta que lleva a lo alto de la colina Springer, pero solo se puede ver a duras penas tras los árboles. Una tirada de **Descubrir** revela que a la espalda de la arboleda hay un gran franja semicircular sin cultivar; con una segunda tirada (o si entran en el bosque) divisan un par de enormes piedras colocadas sin orden alguno entre los arbustos.

Es posible ver algo más. Cuando los sectarios abandonaron este lugar hace casi tres años, Lawrence Bacon ató dos byakhees a los monolitos. Las criaturas siguen allí, dispuestas a abalanzarse sobre cualquiera que intente mover o dañar los monolitos. Sobrevuelan el cielo sin descanso, siempre en círculo, tan lejos que parecen pájaros. Los byakhees son visibles durante el día, pero por la noche solo pueden detectarse si los investigadores sacan otra tirada de **Descubrir**. Una tirada de **Historia natural** revela dos cosas más: no es fácil identificar a los pájaros, pero parece que vuelan muy alto y siguiendo un patrón bastante regular. Lo más probable es que sean murciélagos.

Los monolitos

Los investigadores pueden acercarse a los nueve monolitos sin que nada se lo impida. Las piedras miden casi dos metros ochenta de alto, son de superficie lisa y están rematadas por un pico en forma de pirámide. Se nota que han sido construidas por un experto en granito. Cada una debe pesar una tonelada. En todos los monolitos se ha tallado una parte del cántico empleado en los hechizos de Llamar/Expulsar a Hastur y Liberar a Hastur. Las inscripciones dicen así (no es posible leer la segunda y quinta líneas, puesto que están de cara al suelo):

Expectantes alzamos nuestros hocicos para oler el aire en busca de odio, estiramos nuestras orejas en busca del sonido del amor

Nosotros los mudos, cojos, estúpidos, grises, débiles

Volvemos nuestros ojos ciegos hacia el asesino del cazador

Elevamos nuestras manos y voces rogando por una respuesta

Nueve dientes asoman abriendo las fauces de la tierra viva

¡Vuelve, Hastur! ¡Atiende nuestra llamada!

Tus Corceles Estelares dominan la negra y oscura noche

¡Vuelve, Hastur! ¡Sálvanos!

¡Iä! ¡Oh tú, grande entre los grandes! ¡Iä! ¡Hastur el Grande! ¡Guíanos!

La tercera línea hace referencia a la constelación de Tauro cargando contra Orión, el cazador, no a Escorpio, que solo le persigue. En concreto alude a la estrella Aldebarán. Los investigadores también pueden encontrar este texto en el *Códice Turner*, en *Los papeles del rey nº 13*.

Pídele a los investigadores una tirada de **Escuchar**: con un éxito detectan unos pocos ladridos que paran rápidamente. Un minuto más tarde aparece en escena Harold Jennings, junto con su escopeta y tres perros atados a una correa. Se muestra agresivo. Si ve a los investigadores cerca o junto a los monolitos, asume que son sectarios que han venido a recogerlos.

– *Lleváoslos. Ya no quiero vuestro dinero. Bien que os ha cundido. ¡Sacadlos de mis tierras!*

Los investigadores tienen que hacer una tirada de **Charlatanería**, con independencia de lo que contesten.

Si fallan, Jennings simplemente levanta su escopeta y dispara. No lo hace directamente sobre los investigadores, sino que descarga uno de sus cañones dentro de la arboleda. Sin embargo, un perdigón llega a impactar sobre los monolitos. Si hay algún personaje jugador dentro de la arboleda, elige a los dos que estén más cerca de un monolito y pídeles que tiren **Suerte**: en caso de fallo son alcanzados por el rebote del perdigón o una esquirla de granito y pierden un punto de vida. Inmediatamente oyen un terrible ruido sobre sus cabezas. Uno de los byakhees cae chillando en picado sobre ellos, a la vez que intenta localizar a quien disparó sobre el monolito.

Si tienen éxito en la tirada de **Charlatanería** pueden hablar con Jennings. Sigue enfadado y nervioso, pero les cuenta lo que sabe acerca de los monolitos y los sectarios (si bien no es gran cosa): hace tres años un hombre le dio dos guineas a cambio de poder usar la colina, más otra por dejar las piedras hasta que volviera a por ellas. Dice que le han traído mala suerte: la tierra alrededor de la colina y de la arboleda ha dejado de ser fértil, todo lo que recoge sale hinchado, dulzón y podrido. Está bastante nervioso. Dice algo sobre traer dinamita y entonces levanta la escopeta y dispara al monolito. Mientras el sonido del disparo desaparece se escucha un horrible grito en el cielo y uno de los byakhees se abalanza sobre el grupo.

Llamar/Expulsar a Hastur, un nuevo hechizo

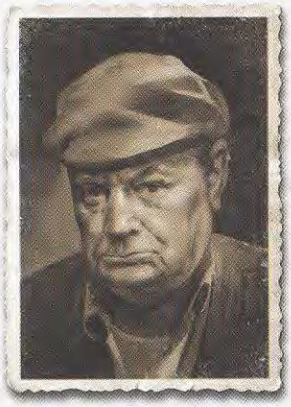
El hechizo solo puede realizarse en noches donde Aldebarán está visible sobre el horizonte. Cada persona que participe y cante una de las líneas aprendidas de boca del lanzador pierde un punto de magia. El mago pierde 1D10 puntos de Cordura y elige cuántos puntos de magia quiere gastar. El porcentaje de éxito del hechizo es igual a la suma total de puntos gastados por el lanzador y el grupo. Cada byakhee presente durante el lanzamiento suma 10 puntos a las posibilidades de éxito. Por cada punto de magia gastado el grupo deberá cantar durante un minuto, hasta un máximo de cien minutos. Hastur aparece como un humano sin ojos, de tamaño colosal y piel cenicienta, cuerpo hinchado y extremidades dúctiles sin huesos; su peso supera las cien toneladas. El coste en puntos de Cordura es de 1D10/1D100. Siempre le acompañan ocho byakhees.

El dios se manifiesta en el interior de un área formada por nueve bloques de piedra o monolitos dispuestos en forma de «V». Si se sacrifica un punto de POD sobre cada bloque las probabilidades de realizar el hechizo con éxito aumentan un 30%. El texto del hechizo aparece en la descripción de los monolitos, a la izquierda.

La matanza

El byakhee se clava en el suelo frente a Jennings, quien se encuentra a poca distancia de los investigadores. El granjero retrocede presa del miedo, deja caer su escopeta y levanta los brazos intentando protegerse. Cualquiera que vea la criatura debe tirar **Cordura**. Es una muerte atroz: el byakhee agarra al pobre hombre, lo levanta, se abraza a él y le absorbe toda la sangre (presenciar el espectáculo cuesta 0/1D4 puntos de Cordura). Una vez saciada, la criatura se agacha sobre sus cuartos traseros y con un grito estridente se impulsa de nuevo hacia el cielo, ganando altura con movimientos desgarbados. Si atacan al primer byakhee el segundo acude en su ayuda con un grito, pero ambos vuelven a volar sobre la zona una vez se hayan encargado del profanador de los monolitos.

De los tres perros uno huye de vuelta al granero tan pronto como ve al byakhee, otro se queda agachado y llorando a unos veinte metros y el último se pone a ladrar como un loco, pero desde una distancia segura. Cuando el byakhee desaparece, los perros corren hacia su amo muerto y atacan a cualquier investigador que se acerque y no supere una tirada de **POD × 5**.



Harold Jennings

Apariencia y conducta: Jennings es pequeño y recio. Sufre de pectus carinatum, una deformidad que hace que el pecho le asome como un pico. Siempre anda con el ceño fruncido y su cara está llena de arrugas. Tiene mal carácter y es agresivo. Lleva unos pantalones de hilo de lana, tirantes, botas, una chaqueta gruesa y una gorra plana.

Información: ninguna.

Información adicional: viudo. Jennings lleva toda su vida dedicándose a cultivar la tierra en las afueras de Clare Melford, en Suffolk (ver los rumores antes mencionados).

Trama: en Nochevieja de 1925 Jennings recibió un pago por el uso de una parte de su propiedad, la colina Springer, lugar que fue usado para traer a Hastur a la Tierra. Los monolitos siguen dentro de sus tierras. La presencia de los investigadores le lleva a provocar accidentalmente a uno de los byakhees que protegen los monolitos. No tiene relación alguna con la secta, al margen del dinero que le dieron.

La granja

Si los investigadores continúan explorando la zona llegan a la casa de Jennings, una sencilla estructura de tres habitaciones. Al otro lado de la ventana de la cocina hay una pila de sacos, cajas, restos de comida, latas, botellas y demás, tirados de cualquier manera. La casa no tiene gas ni electricidad. Dentro del comedor hay una mesa, dos sillas y un escritorio. El dormitorio tiene una cama grande, un armario y una cómoda sobre la que hay una foto enmarcada de la boda de Jennings y su difunta esposa. Es posible encontrar varias facturas y recibos, pero nada de interés. Entre los papeles pueden ver que Jennings tiene hasta tres empleados, dependiendo de la época del año: Fred Banks, Charlie Hayes y Reg Joseph, habitantes de Clare Melford; estos no saben nada del acuerdo entre Jennings y los sectarios.

Al lado de la casa hay un oscuro granero de dos plantas. En su interior se encuentran dos caballos de labranza, un tractor a medio arreglar y un revoltijo de utensilios de cultivo, herramientas y suministros. Uno de los perros está escondido aquí, llorando. A discreción del guardián, los sonidos que salen del interior del granero pueden ser diferentes: el otro byakhee, el que no se comió a Jennings, ha venido a por su propio sustento y monta un gran escándalo mientras devora al perro; dentro de sus cuadras los caballos se revuelven frenéticos, relinchando lastimeramente presos del pánico.

La colina Springer

Más allá de la granja se alza la colina Springer, un empinado montículo de tamaño considerable. Aunque hay campos de remolachas y nabos en todo el perímetro, no hay nada sembrado en la colina ni alrededor de su base. Al aproximarse, los investigadores notan que la tierra está blanda y esponjosa, además de cierto olor enfermizo en el aire.

El único edificio que puede verse desde la cima de la colina es la aguja de la iglesia del pueblo. Los personajes reparan en una gran depresión bajo sus pies, de unos 12 metros de largo por 9 de ancho, anegada por más de cinco centímetros de un viscoso líquido negro. El olor es peor aquí arriba, parecido al de fruta podrida, lo que provoca náuseas a cualquier investigador que se acerque. Es el mismo olor que apareció en el sueño que uno de los investigadores tuvo durante la visita al manicomio: si no se le ocurre pensar en ello, recuérdaselo si saca una tirada de **Idea**. La sustancia es casi tan densa como el alquitrán y no puede ser identificada mediante análisis. Este es el lugar donde apareció Hastur. Una cuidadosa inspección del área alrededor del charco revela las nueve depresiones donde estuvieron colocados los monolitos.

La estancia en el pueblo

Puede que Dick Blair no sea la persona más lista del mundo, pero cuando los investigadores llegan a su establecimiento no tarda mucho en darse cuenta del motivo de su visita. En cuanto salen rumbo a la granja de Jennings, Dick les sigue de cerca a través de la nieve hasta asegurarse de que está en lo cierto, tras lo que vuelve al pub para aguardar su regreso. Cuando vuelven (si lo hacen) Dick hace algo totalmente imprudente, siempre a discreción del guardián.

Su plan es invocar a una de las bestias aladas y ordenarle que mate a sus enemigos y proteja las piedras, pero en una clara confusión lanza el hechizo Mostrar el fin del camino que hay en su copia de *Der Wanderer durch den See* y hace sonar su silbato. El grupo escucha el pitido, seguido (siempre que al menos quede un byakhee vivo) del tremendo ruido de algo que choca contra una ventana y rompe parte de la pared. Si alguno de los investigadores sale corriendo hacia la habitación de Blair, llega justo a tiempo para ver de refilón como se marcha un byakhee (0/1D3 de Cordura). De Blair solo queda la mitad de su cuerpo y un charco de sangre (1/1D4 + 1 de Cordura). Entre la carnicería pueden encontrar el silbato y el libro cubierto de sangre. Los personajes deben darle su dirección a la policía local si quieren evitar que aumenten las sospechas sobre su presencia en el lugar del crimen.

Si el guardián desea evitar el incidente, Blair simplemente espera el regreso de los investigadores. A la mañana siguiente se inventa una reserva de habitaciones para hacer que se marchen; a continuación le manda una carta a Edwards usando la dirección de Bacon, alertándole de lo sucedido.

Acerca de las muertes de Jennings o Blair

Edwards se entera de la muerte de Jennings a través de Blair. Si Blair también muere, la noticia llega a los periódicos y Edwards asume lo peor. Su reacción es poner en marcha una parte del plan que esperaba poder posponer hasta que Roby estuviera libre: contrata a una empresa de transporte de Hereford llamada W.J. Blanchard para que lleve los nueve monolitos desde la granja a varios puntos alrededor del lago Mullardoch, en Escocia. Edwards sabe que alguien podría toparse con una o más de las piedras y provocar cierta atención y comentarios, pero tampoco puede dejarlos donde están ahora. Necesita las nueve piedras e inspecciona personalmente su posición antes de la ceremonia final.

Una carta del doctor Highsmith

El 21 de noviembre (posiblemente tras la vuelta de los investigadores de Suffolk) llega una nota del doctor Highsmith, preguntando si han encontrado más información sobre el pasado de Alexander Roby. Aunque no les pide su opinión sobre la situación de Roby ahora sería el momento de dársela, ya que la vista de evaluación se reúne el 30 de noviembre.

La historia de
Lawrence Bacon

LONDRES

Centrémonos en Bacon. Junto a Edwards, Lawrence es el sectario más poderoso. También está decidido a traer al rey de amarillo a la Tierra, a Gran Bretaña. Su trasfondo ya fue presentado (la pertenencia a la Aurora Dorada, las reuniones y posterior colaboración con Edwards, el uso de su negocio para captar miembros para la secta), pero lo que mayor impacto ha tenido sobre su vida fue el uso de dos hechizos en particular.

Allá por 1920 Bacon formula la Promesa innombrable, un pacto mágico con Hastur (hay más información en el «Grimorio de los Mitos» del libro básico). Bacon buscaba conocimientos y esa fue su recompensa: pudo atravesar el oscuro manto que cubre a los primigenios y dioses exteriores y multiplicar sus conocimientos por cuatro. Bacon también emplea la magia para prolongar su existencia; a lo largo de los años ha usado Absorber la vida sobre desafortunados vagabundos, prostitutas y (en una sola ocasión) un cliente, drenando su energía vital para mantener su juventud. Es amoral, brillante y jamás envejece. Además, está seguro de que nadie en el mundo ama la vida tanto como él.

Sin embargo el sobrehumano Bacon no es feliz. Esa vida a la que tanto aprecio tiene también es una horrible prisión, puesto que su cerebro es incapaz de absorber sus propios conocimientos, encontrarles sentido o escapar de ellos: su mente siempre está activa, saltando de aquí para allá, por lo que no puede dormir y es totalmente incapaz de enfrentarse al mundo. La única manera que tiene de escapar de la incertidumbre y locura que le acosan es trabajar sin descanso en la inminente llegada de Hastur. Bacon vive como un ermitaño a la espera de este momento y solo sale de casa cuando necesita una víctima.

Las reglas de La llamada de Cthulhu *especifican que, entre otras cosas, la Promesa innombrable proporciona un 2% por año (no acumulable) de transformar al lanzador en un posesor innombrable bajo el control de Hastur. Aquí interpretamos la regla de manera que el lanzador también se convierte en un posesor innombrable tras su muerte.*

La casa de Bacon en el norte de Londres

La casa de Bacon (en el 112 de Liverpool Road, Islington, N1) también es su lugar de negocios, donde aparentemente comercia con antigüedades y libros raros. Solo recibe a clientes con cita previa. Si los investigadores hablan con los vecinos y tenderos del lugar descubren que Bacon vive allí desde hace unos treinta o cuarenta años, que no tiene empleados ni criada y que vive recluido en su casa. Si vigilan la propiedad, después de dos días solo ven entrar a un cliente, que se marcha sin comprar nada. Si se le acercan, la persona (un sectario anónimo de edad media) muestra un comportamiento bastante paranoico y se niega a hablar con los investigadores.

La casa es una fortaleza. Hay una reja con cerradura y candado de hierro protegiendo la puerta delantera, y barrotes de hierro en todas las ventanas de ambas plantas. La fachada se encuentra en una carretera transitada, mientras que la parte posterior da a un callejón. Tiene un jardín trasero estrecho protegido por un muro de más de dos metros de altura con trozos de cristal sobre la parte de arriba; el interior está lleno de vegetación y basura (una bañera de porcelana, una cocina de hierro fundido, etcétera). La puerta trasera está atrancada con clavos.

Bacon abre la puerta a la tercera llamada, hablando a través de la reja de hierro. Su apariencia debería causar cierta sorpresa, puesto que parece más joven de lo que describió Tuck.

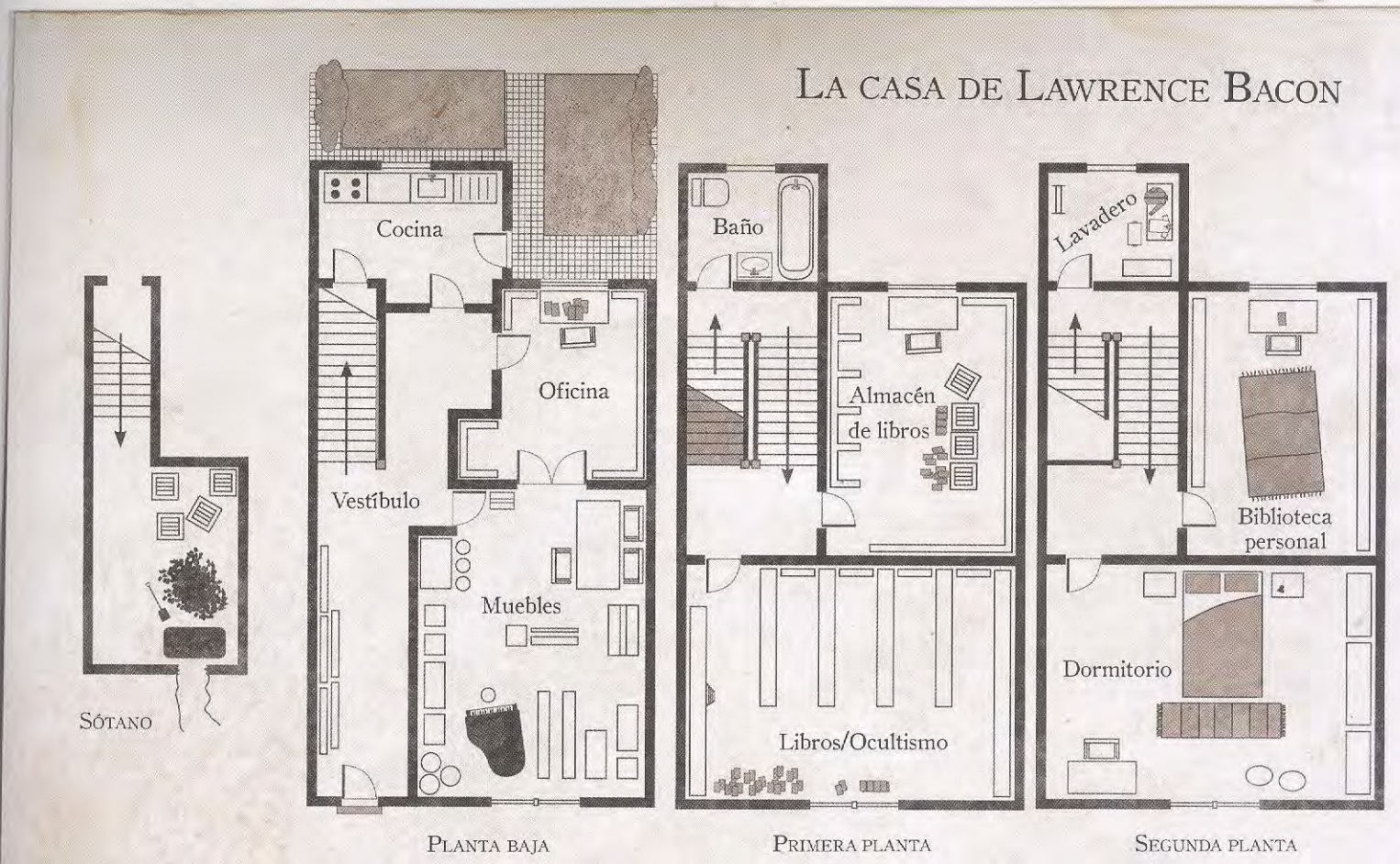
Si los investigadores dicen querer comprar muebles o libros y tienen éxito en una tirada de **Crédito**, Bacon les pide la tarjeta. La mira y dice que no tiene interés en hacer tratos con ellos, tras lo que cierra la puerta.

Si mencionan a Roby, Hastur, el rey de amarillo o algo similar, Bacon les mira fijamente y fuerza una sonrisa.

– ¿Y por qué han venido aquí?

Con independencia de la respuesta les pide la tarjeta como antes. A continuación dice que les han informado mal y cierra la puerta.

Deja la tarjeta en la oficina y no hace nada con ella.



La estrategia de Lawrence Bacon

Antes de salir de casa Bacon usó 5 de sus 18 puntos de magia para lanzar Protección corporal, por lo que cuenta con 17 puntos de armadura contra ataques. Si le interrumpen mientras realiza Absorber la vida puede conjurar las Manos de colubra, tras lo que se queda con un único punto de magia. El veneno de las serpientes es solo de POT 1, pero la pérdida de Cordura por ver las serpientes es de 0/1D6; además, el hechizo le permite realizar dos ataques. Si Bacon pudo completar el conjuro de Absorber la vida solo le quedan siete puntos de magia, de los que usa seis para intentar Convocar/Atar a un byakhee con su silbato, aunque prefiere defenderse por otros medios, ya que además de tener que perder tiempo buscando el silbato (y llamar la atención sobre este), solo tiene un 70% de posibilidades de éxito y las criaturas tardan 2D10 asaltos en llegar. Si Bacon muere antes de la llegada del byakhee, las acciones de este quedan a discreción del guardián.

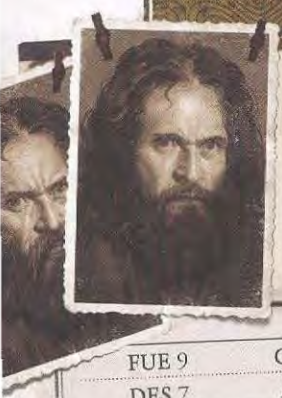
Puede que Bacon intente escabullirse por uno de los edificios cercanos y separar a los investigadores. Si lo consigue y oyen el silbato del byakhee será un momento de angustia, puesto que puede que ya sepan lo que eso presagia. Si los investigadores llevan las de perder, deja que Bacon se resbale y caiga al canal entre maldiciones, hundiéndose hacia el fondo para no reaparecer.

Apariencia y conducta: Bacon es un hombre enorme, bastante gordo y alto (190 cm, 127 kg), de pelo negro largo y barba poblada. Es difícil determinar su edad. En algunos aspectos aparenta tener menos de sesenta años (consecuencia del conjuro de Absorber la vida), pero la falta de sueño hace que siempre esté demacrado y ojeroso. Viste de manera formal. Es un hombre amargado, mordaz y arisco. Se niega a hablar sobre Mitos de Cthulhu. Marca las diferencias entre espiritismo y ocultismo de forma cuidadosa, incluso pedante. Como resultado de su Promesa innombrable posee una inteligencia sobrenaturalmente alta y no necesita dormir. O para ser exactos, no puede dormir.

Información: algunas universidades y museos solían recurrir a Bacon por su capacidad para identificar y autentificar manuscritos sobre ocultismo, pero hace diez años que ya no se dedica a eso.

Información adicional: comercia con antigüedades y libros raros en su casa del norte de Londres. Gestiona su negocio (cuando lo hace) de forma caprichosa y caótica.

Trama: Bacon conoció a Montague Edwards en tiempos de la Aurora Dorada y fue quien le llamó la atención sobre Alexander Roby. Lionel Trollope identifica a Bacon como un ocultista, mientras que Vincent Tuck presenció cómo Bacon (aparentemente) mató a un hombre una noche de luna llena. La primera carta de Wilfred Gresty le señala como el culpable de los males de Roby y anima a los investigadores a plantarle cara. Muere durante el incidente de Regent's Canal, pero resucita al día siguiente como un posesor innombrable. Es posible que su casa sea saqueada: tiene muchos libros, pero los hallazgos clave serán el *Códice Turner* y la Campana de Tezchaptl.



NOMBRE Y APELLIDOS: LAWRENCE BACON
EDAD: 60 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Edad física, 44 años, sectario y estudioso, inglés

FUE 9	CON 15	TAM 18	INT 20	POD 18
DES 7	APA 10	EDU 16	COR 0	PV 17

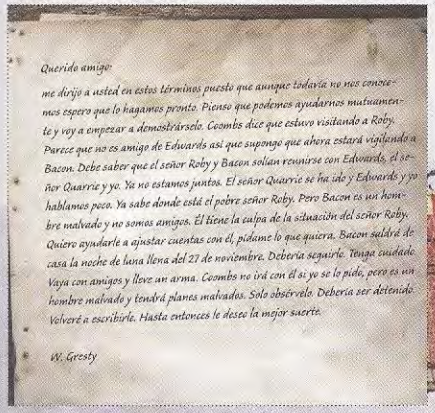
- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Astronomía 30%, Buscar libros 85%, Contabilidad 20%, Crédito 25%, Encuadernación 53%, Escuchar 55%, Historia 60%, Historia de la imprenta 68%, Historia natural 25%, Mitos de Cthulhu 34%, Ciencias ocultas 75%, Persuasión 65%, Regatear 35%.
- Hechizos: Absorber la vida, Alma errante, Campana de Tezchaptl, Canción de Hastur, Cántico de Thot, Contactar con un gul, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, Convocar/Atar a un byakhee, Crear portal, Manos de colubra, Mostrar el fin del camino, Promesa innombrable, Protección corporal, Signo de conjuración, Ver portal.
- Lenguas: inglés 85% (propia), latín 60%.

La primera carta de Wilfred Gresty

Los investigadores están reconstruyendo la historia de Roby y puede que ya hayan visitado la colina Springer, pero en lo relativo a los tres hombres que parecen ser la clave de todo, se encuentran en un callejón sin salida: no son capaces de encontrar a Edwards ni a Malcolm Quarrie, y aunque conocen el paradero de Bacon tampoco pueden hablar con él.

Como dijimos anteriormente, Wilfred Gresty sirve a Shub-Niggurath y a la Secta de la Cabra Negra. Es un hombre vanidoso y mezquino que se siente víctima de múltiples agravios. Ha estado escuchando con interés las historias de su invitado, Coombs, y por fin ve una oportunidad para vengarse.

Gresty le escribe una carta en secreto a uno de los hombres del grupo de investigadores, uno al que Coombs haya logrado seguir y del que haya podido obtener la dirección. Conoce los movimientos de Bacon a través de Coombs, así que quizás pueda perjudicarle. Aunque firma la carta, no pone remite. El matasellos es de Bethnal Green, en el este de Londres, y llega a su destinatario el 20 de noviembre.



Querido amigo:

me dirijo a usted en estos términos puesto que aunque todavía no nos conocemos espero que lo hagamos pronto. Pienso que podemos ayudarnos mutuamente y voy a empezar a demostrárselo. Coombs dice que estuvo visitando a Roby. Parece que no es amigo de Edwards así que supongo que ahora estará vigilando a Bacon. Debe saber que el señor Roby y Bacon solían reunirse con Edwards, el señor Quarrie y yo. Ya no estamos juntos. El señor Quarrie se ha ido y Edwards y yo hablamos poco. Ya sabe donde está el pobre señor Roby. Pero Bacon es un hombre malvado y no somos amigos. Él tiene la culpa de la situación del señor Roby. Quiero ayudarle a ajustar cuentas con él, pídame lo que quiera. Bacon saldrá de casa la noche de luna llena del 27 de noviembre. Debería seguirle. Tenga cuidado. Vaya con amigos y lleve un arma. Coombs no irá con él si ye se lo pide, pero es un hombre malvado y tendrá planes malvados. Solo observelo. Debería ser detenido. Volveré a escribirle. Hasta entonces le deseo la mejor suerte.

W. Gresty

Los papeles del rey nº 12, pág. 245

El encuentro junto a Regent's Canal

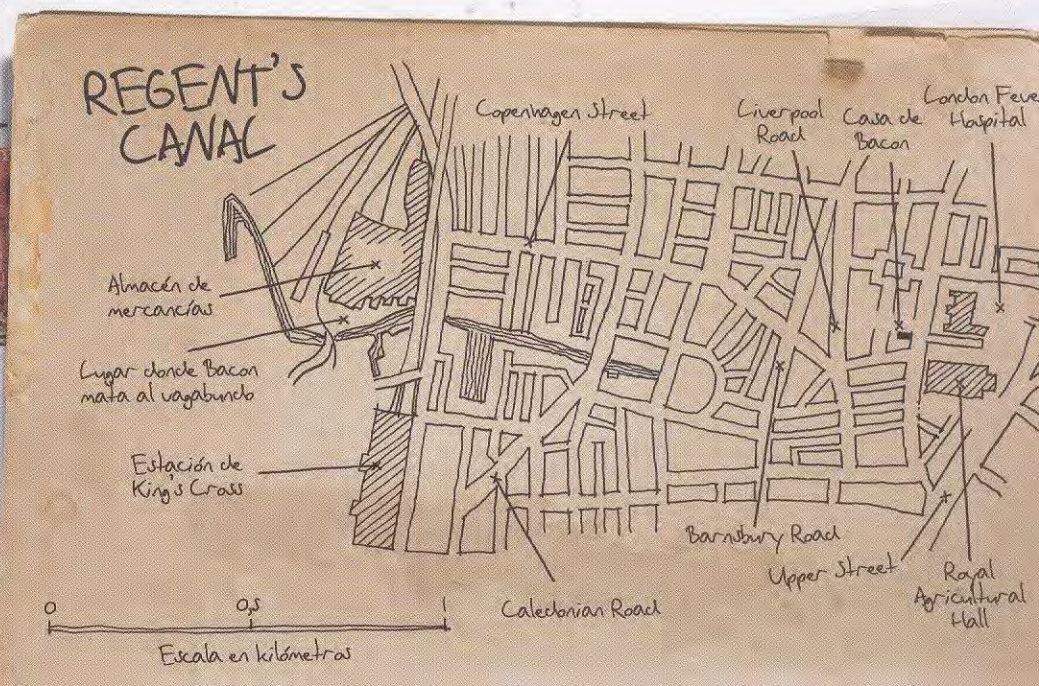
Bacon planea su salida de caza coincidiendo con la luna llena. Por otro lado, aunque Coombs había acordado con Bacon que iba a seguirle y protegerle, Gresty le convence para irse juntos de borrachera. No hace falta mucho trabajo para persuadir a Coombs de que es mejor beber que perseguir al inquietante Bacon en una noche tan fría.

Es importante para los investigadores y el desarrollo de la campaña que estos sigan a Bacon en su paseo por el canal. También hará falta un poco de deus ex machina*: Bacon debe morir esta noche. La carta tendría que bastar como cebo para los investigadores, pero si no es suficiente el guardián debe preparar un encuentro igualmente fatídico (quizás en casa de Bacon, si los investigadores logran entrar), puesto que falta demasiado para la próxima luna llena. La necrológica de Bacon (ver capítulo 4) debe aparecer antes del intento de invocación de Hastur. Si los investigadores intentan localizar a Gresty no tendrán éxito: este no se relaciona con mucha gente en Londres y los que le conocen solo saben su nombre de pila, Wilfred.*

La noche del 27 de noviembre pueden ver a Bacon salir de casa por primera vez. Es casi media noche. El viento sopla con un frío cruel y la escarcha cubre el suelo. Una hinchada luna amarilla cuelga del cielo.

La ruta de Bacon es la misma que describió Tuck: por Liverpool Road, Copenhagen Street y la margen izquierda del Regent's Canal. El canal es oscuro y recto y está sembrado de almacenes en desuso reconvertidos en casas para vagabundos. Bacon pasea despacio en busca de una víctima. Tras solo diez minutos encuentra lo que andaba buscando: un hombre que duerme en el rellano de un portal. Se coloca junto a la figura, de espalda a los investigadores, y empieza el conjuro de Absorber la vida.

Si no le interrumpen esto es lo que pasa: el encantamiento es un estridente grito inhumano que parece provenir de todos lados y que hace que el aire cobre vida. La víctima empieza a blasfemar y aullar de agonía, pero logra ponerse en pie a pesar del dolor que sufre. Bacon se abalanza sobre él, aplastándolo contra una pared, y le levanta del suelo mientras continúa chillando su canto.



El hombre parece consumirse y mira en todas direcciones, preso de la desesperación. ¿Dónde están los investigadores? El *deux ex machina* exige que sean descubiertos. ¿Van a correr al rescate o están intentando ver qué ocurre? En ese caso la víctima les ve. Si están escondidos, pide tiradas de **Ocultarse**. Si fallan son localizados; si tienen éxito, la víctima saca su tirada de **Descubrir** y les ve igualmente.

– ¡Ayuda! ¡Me está matando! ¡Por favor! ¡Por el amor de...!

El grito muere ahogado en su boca.

Bacon se gira y los ve, pero termina su hechizo en un asalto. Sin esfuerzo alguno tira el cadáver contra una pared, como si no pesara nada, ¡y al impactar con la pared parece romperse en pedazos! Presenciar el suceso cuesta 1/1D3 puntos de Cordura. Un examen detenido de la cáscara seca y hecha añicos del cuerpo cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Se hace el silencio.

Bacon asume que los investigadores son vagabundos y avanza hacia ellos con furia: «¡Coombs, haces falta!» y un segundo más tarde, «¡Maldito seas, Coombs! ¿Dónde estás? ¡Te necesito!».

El camino junto al canal está helado y es traicionero. Si los investigadores huyen, pelean, etcétera, hace falta una tirada de **DES × 6** para evitar resbalarse. Si fallan deben superar otra tirada de **DES × 6** o caer al frío canal. Aplica las reglas de nadar y asfixia que aparecen en *La llamada de Cthulhu*, páginas 83 y 62 respectivamente. Debido al frío deben ser rescatados antes de que pasen cinco asaltos, para lo que basta una tirada de **FUE** contra **TAM** en la Tabla de resistencia.

La muerte de Bacon

Si Bacon no se ahoga y registran su cuerpo, pueden encontrar un silbato de byakhee, una piedra con el Símbolo arcano necesario para el hechizo de Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche y cuatro llaves de su casa. Los investigadores harían bien en ver qué tesoros se ocultan allí.

Bacon resucita a la noche siguiente convertido en un posesor innombrable. Los investigadores solo se enteran de esto si siguen las noticias sobre el canal o si se pusieron en contacto con la policía la noche antes o después de los acontecimientos. El posesor no es algo de lo que los investigadores tengan que ocuparse, porque la policía acaba por erradicar la amenaza, pero es posible que un grupo ambicioso no pueda resistirse al desafío. Tras morir, la criatura recupera su forma humana y es posible reconocer a Bacon.

El posesor innombrable

Apariencia: horrenda. Su presencia viene precedida de un hedor a carne podrida. Escamas y huesos despuntan por su viscoso cuerpo desde distintos ángulos. La cara de la víctima asoma entre un mar de carne gelatinosa; está aterrorizada y llena de odio, pero aún es reconocible. El posesor puede conservar parte de las habilidades y hechizos que tenía cuando era humano, a elección del guardián (los atributos de Bacon aparecieron con antelación).

NOMBRE Y APELLIDOS: LAWRENCE BACON | EDAD:

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Posesor innombrable

FUE 18	CON 45	TAM 27	INT 15	POD 35
DES 7	-	Mov 8	-	PV 36

- Bonificación al daño: +2D6.
- Ataques: Toque 85%, el daño es muerte o 1D10 puntos de vida absorbidos por asalto.
- Armadura: 6 puntos de escamas y carne gomosa.
- Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a un posesor innombrable cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

El registro de la casa de Bacon

Si Bacon muere, los investigadores tienen una breve oportunidad para saquear su casa. Las llaves que probablemente han conseguido abren la reja, la puerta delantera, el estudio y el dormitorio.

La casa tiene tres pisos y un sótano. El lugar está muy desordenado, sucio y lleno de polvo: casi todo el suelo está cubierto de cajas, material de embalaje y periódicos, mientras que el resto de la casa (incluyendo escaleras) está enterrada en libros, facturas y basura en general. En la planta baja hay un almacén de muebles jacobinos de calidad mediocre, piezas que Bacon raramente se preocupaba en vender. En la primera planta hay hileras de estanterías con más de mil libros sobre ocultismo, teología y filosofía. Los tomos no siguen ningún orden en particular y la mayoría son bastante (o extremadamente) raros. La planta de arriba alberga un despacho y un dormitorio, ambos cerrados. El reducido sótano está conectado con la planta baja a través de nueve escalones; el lugar apenas tiene un metro y medio de alto y su única función es almacenar carbón. Parece que solo contiene basura, pero una tirada de **Suerte** detecta un olor nauseabundo, quizás un animal en estado de descomposición (o algo por el estilo).

Los dos objetos más importantes que deberían encontrar durante el registro son el *Códice Turner* y la Campana de Tezchaptl, en la segunda planta de la casa. El códice se encuentra abierto sobre el escritorio del despacho de Bacon, mientras que la campana está encima de la mesita de noche que hay junto a la cama.

Los artefactos aparecen junto a otros en la sección de «Objetos de valor e interés». El guardián puede dejar que los investigadores hallen otras cosas de la lista, como un ejemplar de *El rey de amarillo*, pero todo dependerá de lo temerarios que sean: tras descubrir la campana y el códice van a tener compañía.

Los gules

Mientras los investigadores exploran la casa, un gul entra a través del sótano (el gul nº 2). Bacon había contactado con él durante el día y continuaba por los alrededores. Ha notado movimientos en la casa que no reconoce y tiene el presentimiento de que Bacon podría estar muerto, ya que ha dejado de sentirse bajo su influjo. De cualquier forma, su caso es el mismo que el de los investigadores: está merodeando por la casa porque sabe que hay muchos tesoros que descubrir. Se muestra cauto y silencioso como la mayoría de los de su especie, aunque sigue a los personajes durante un rato. Si sacan una tirada de **Descubrir**, el guardián debería permitirles verlo de refilón cuando empieza a retroceder hacia el sótano. Una vez allí, llama a cuatro compañeros como refuerzos antes de (posiblemente) volver a entrar en la casa. Los investigadores deberían salir del domicilio antes de que eso suceda. Aunque ahora son cinco, los gules siguen siendo muy cuidadosos y evitan cualquier situación donde corran el riesgo de morir o salir heridos. Tampoco quieren que les puedan identificar con claridad. Solo se atreven a atacar a uno o dos humanos como mucho; si hay más lo máximo que intentan es asustarlos.

Apariencia: de la *Guía de campo de Sandy Petersen para monstruos de Cthulhu:* «No son completamente humanos, pero a menudo su apariencia es similar. Aunque andan encorvados, los gules son prácticamente bípedos. Tienen un aspecto vagamente canino, incluyendo un hocico blando, un cuerpo fuerte y compacto, pies con media pezuña y duras garras que usan para excavar».

Si los investigadores bajan al sótano y superan una tirada de **Encontrar**, verán una pequeña abertura en la pared por la que es posible adentrarse, escondida tras una vieja caldera de hierro. Bacon ha contactado con gules con tanta frecuencia que las criaturas del lugar han abierto un acceso desde sus túneles hacia el sótano. Los gules le conocen muy bien y llevan años esperando pacientemente a que muera. En menos de media hora aparecen muchos más gules y saquean la casa con alborozo, llevándose lo más interesante.

CINCO GULES DE CIUDAD

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	BD
1	12	13	13	16	12	17	13	+1D4
2	16	11	13	14	13	16	12	+1D4
3	15	16	13	12	15	15	15	+1D4
4	19	14	17	12	13	10	16	+1D6
5	21	14	18	14	11	14	16	+1D6

- MOV.: 9
- ATAQUES: Garras 30%, daño 1D6 + bd.

  Mordisco 30%, daño 1D6 + bd (con presa automática que causa 1D4 hasta provocar la muerte).
- ARMADURA: las armas de fuego y los proyectiles les hacen solo la mitad del daño obtenido en la tirada (redondeando las fracciones hacia arriba).
- HECHIZOS: el gul nº 2 conoce Contactar con un gul.
- HABILIDADES: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Olfatear la putrefacción 65%, Saltar 75%, Trepar 85%.
- PÉRDIDA DE CORDURA: ver a un gul cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

A discreción del guardián los investigadores pueden regresar al día siguiente o más tarde y seguir encontrando cosas de valor que los gules dejaron escapar. Sin embargo, también hay un oficial de policía con un ojo puesto en la entrada delantera. Coombs no descubre la muerte de Bacon hasta unas pocas semanas después, tras lo que informa a Edwards. Este se muestra impaciente por entrar en la casa en busca de tomos, artefactos y cualquier documento incriminatorio. Coombs y otros dos o tres sectarios (incluyendo posiblemente a Gresty) son los elegidos para esta misión, pero para cuando lleguen su búsqueda se muestra infructuosa: el lugar ha sido despojado de todos los bienes de valor.

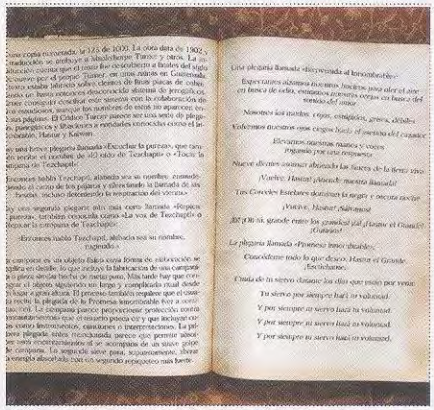
Objetos de valor e interés en casa de Bacon

- *Der Wanderer durch den See*, el libro de Alexander Roby (descrito en el capítulo 2).
- *El rey de amarillo* (descrito en el prólogo).
- Un cuenco cubierto de runas que parece estar hecho de una aleación de cobre (necesario para Enviar sueños) y dos piedras talladas con el Símbolo arcano (necesario para Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche).
- *The Golden Bough (La rama dorada): un estudio sobre magia y religión*, J. G. Frazer, D.C.L., LL.D., Litt.D. Segunda edición, revisada y ampliada a tres volúmenes, 1900, Macmillan and Co.
- *Principles of Nature, Her Divine Revelations and a Voice to Mankind (Principios de la naturaleza, sus divinas revelaciones y un mensaje a la humanidad)*, Andrew Jackson Davis, 1847.
- *The Witch Cult in Western Europe (El culto de la brujería en Europa occidental)*, Dra. Margaret Murray, 1921. Hay más información sobre estas tres últimas obras en *La llamada de Cthulhu*.
- *L'homme Tours* (*Las eras del hombre*), en francés, Jean-Lic Trebusset, 1907. Una voluminosa tesis doctoral de filosofía que analiza la brecha entre el conocimiento moderno y el de la antigüedad. Afirma que el pensamiento actual reprime y evita de forma intencionada la verdad a la que se estaba llegando. No hay explicación sobre el origen del título. *No hay pérdida de Cordura, +2 a Ciencias ocultas.* Sin hechizos.
- *All fall down* (*Todo decae*), Laura Abigail Vincent, 1881. Un examen y reinterpretación de diferentes nanas, canciones e historias infantiles. El tomo estudia las similitudes de este tipo de obras a lo largo del tiempo y las culturas, además de sus efectos sobre los narradores y la audiencia. Contiene muchos versos oscuros y extrañamente inquietantes. *No hay pérdida de Cordura, +1 a Ciencias ocultas.* Sin hechizos.
- *The Turner Codex (Códice Turner)*, Maplethorpe Turner y otros, 1902. A finales del siglo diecinueve Maplethorpe Turner, un adinerado hombre de mundo estadounidense, descubrió (según dicen) varias finas placas de cobre en unas ruinas en Guatemala. Turner invirtió once años de trabajo en descifrar los jeroglíficos cuidadosamente labrados del códice. Publicó sus hallazgos en 1902, en una edición limitada de mil copias. Sin embargo, las escuelas de arqueología de su tiempo no aceptaron el libro por la negativa del traductor a revelar la identidad de sus colaboradores, probablemente para quedarse con todo el mérito. Las placas originales se fundieron

durante un incendio en 1919 y Turner nunca llegó a obtener el reconocimiento por su trabajo. La traducción del *Códice Turner* es una serie de plegarias y libaciones dirigidas a Hastur el innombrable. *Pérdida de Cordura 1D2/1D6, +4 a Mitos de Cthulhu, 3 semanas.* Hechizos: Campana de Tezchaptl, Liberar a Hastur, Llamar/Expulsar a Hastur, Promesa innombrable.

Consulta *Los papeles del rey nº 13* para un resumen del *Códice Turner* y unos fragmentos escogidos, entre los que se incluye el uso de la Campana de Tezchaptl.

- La Campana de Tezchaptl. Se trata de una pequeña campanilla redonda exquisitamente labrada en plata. El objeto descansa sobre un receptáculo (que solo sirve para mantenerla de pie). Ambas piezas están talladas con inscripciones rúnicas y han sido pulidas concienzudamente. La nota que produce la campana es muy alta y resuena con claridad durante bastante tiempo. El uso y fabricación del objeto vienen descritos en la entrada del *Códice Turner*, en *Los papeles del rey nº 13*. La campana funciona el 100% de las veces y es una herramienta de defensa fundamental para los jugadores en momentos posteriores de la campaña.



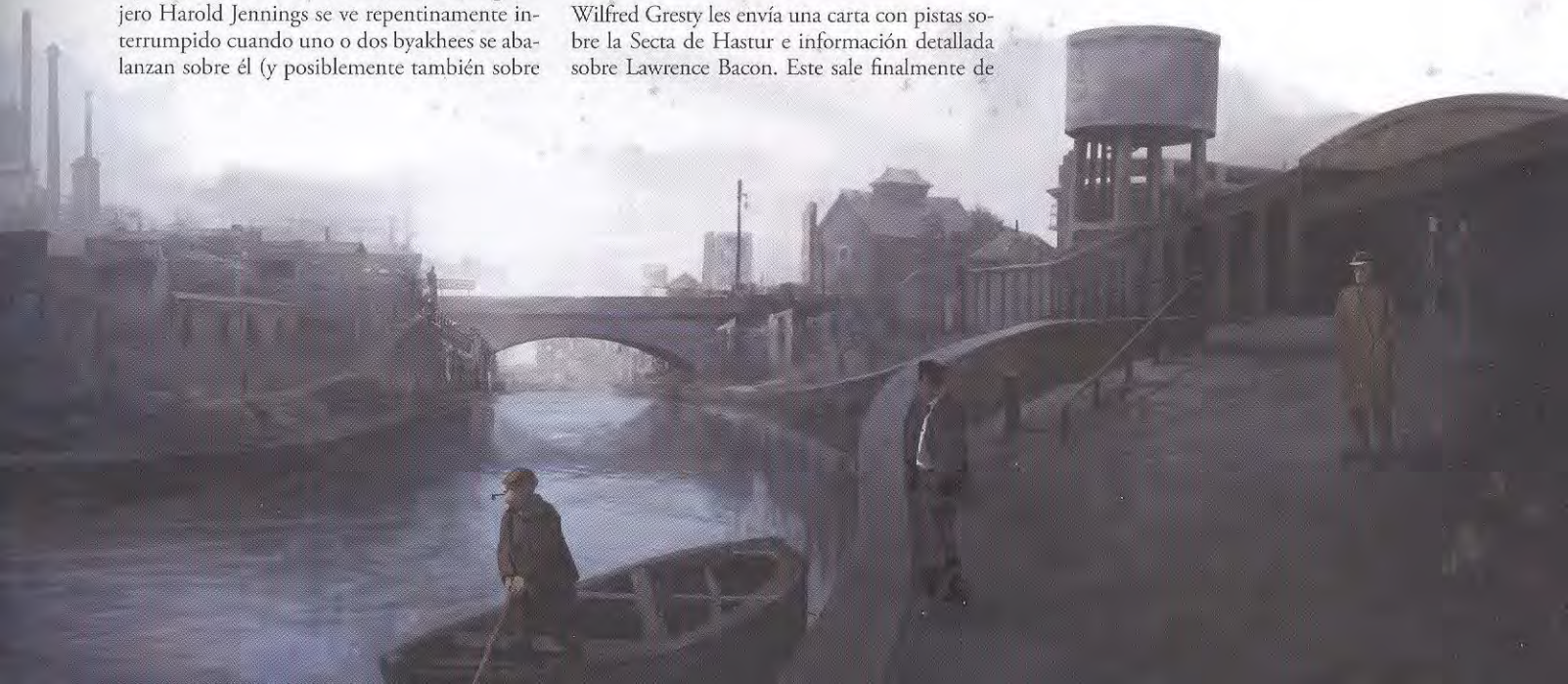
Los papeles del rey nº 13, pág. 246

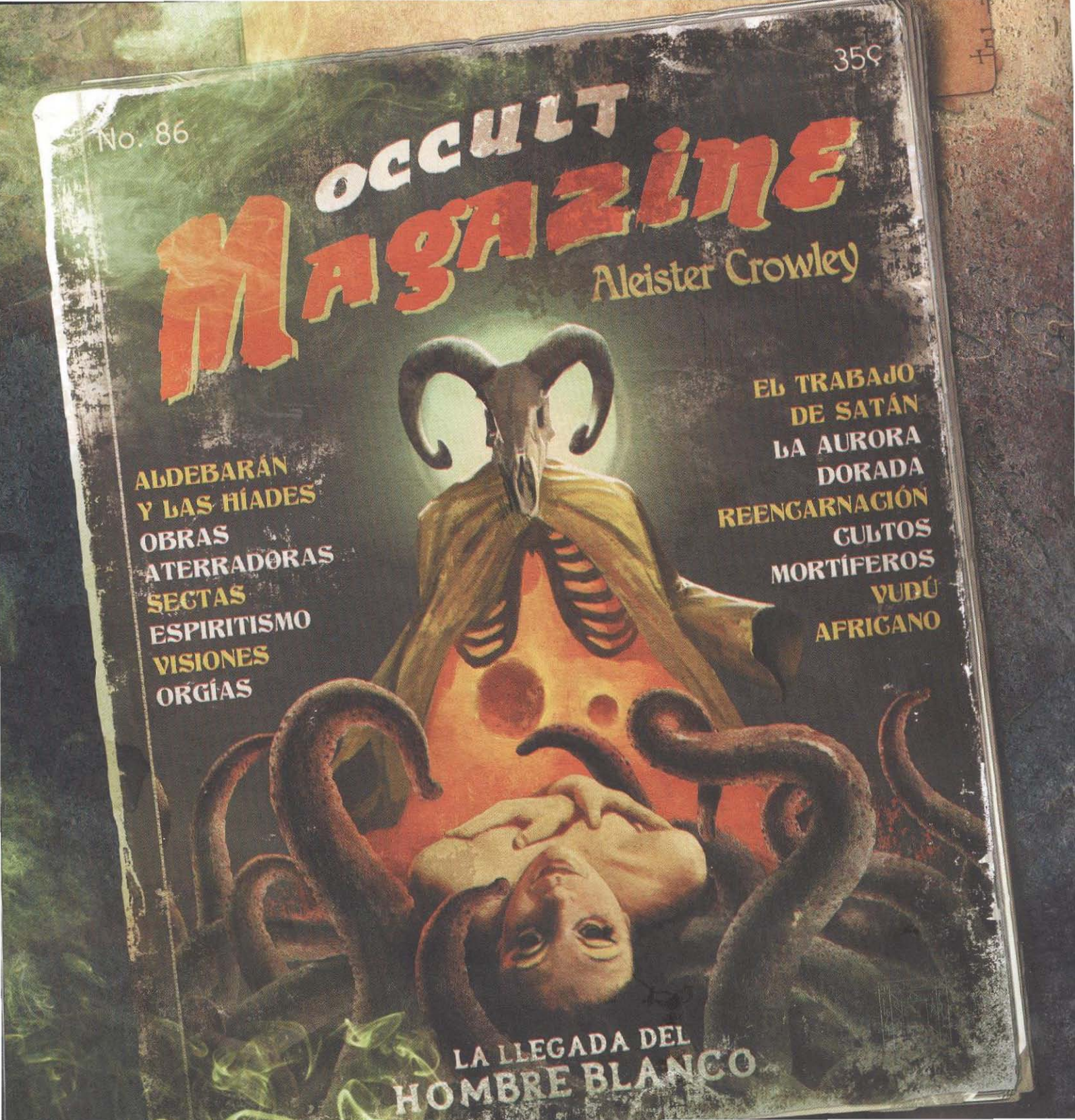
Resumen del capítulo

En la aldea de Clare Melford (Suffolk) es posible descubrir algo sobre los sucesos acaecidos en la Nochevieja de 1925. En una granja de la zona los investigadores encuentran unos monolitos donde se ha tallado con el texto de Llamar a Hastur, lo que en combinación con el libro de Turner debería bastarles para saber qué fue lo que hizo la secta aquella noche. Un breve encuentro con el granjero Harold Jennings se ve repentinamente interrumpido cuando uno o dos byakhees se abalanzan sobre él (y posiblemente también sobre los investigadores). Si suben a lo alto de la colina Springer encuentran el rastro de la llegada de Hastur. Por último un incidente en el pub local puede provocar la muerte de un sectario que vigilaba el sitio.

Una carta del doctor Highsmith podría volver a dirigir su atención sobre la puesta en libertad de Alexander Roby.

Wilfred Gresty les envía una carta con pistas sobre la Secta de Hastur e información detallada sobre Lawrence Bacon. Este sale finalmente de su domicilio en busca de una víctima para su hechizo de Absorber la vida, aunque los personajes jugadores deben seguirle y precipitar su caída final. Si entran en la casa de Bacon pueden obtener la Campana de Tezchaptl y el *Códice Turner*, pero la búsqueda es interrumpida por unos gules. La transformación de Bacon en un posesor innombrable supone un pequeño cabo suelto.




No. 86
35¢
OCCULT
MAGAZINE
Aleister Crowley
ALDEBARÁN Y LAS HÍADES
OBRAS ATERRADORAS
SECTAS
ESPIRITISMO
VISIONES
ORGÍAS
EL TRABAJO DE SATÁN
LA AURORA DORADA
REENCARNACIÓN
CULTOS MORTÍFEROS
VUDÚ AFRICANO
LA LLEGADA DEL HOMBRE BLANCO

«Los árboles sobresalen de forma tenebrosa. Se inclinan... toscamente doblados hacia un lado, como el pelaje que recorre el espinazo de una bestia prodigiosa. Inclinados hacia el Lago.»

— *«La dama de gris»*, **Talbot Estus**.

«Demasiado grande, sí, demasiado grande como para sostenerse en el aire.»

— *«La isla del doctor Muerte»*, **Gene Wolfe**.

El viaje al norte

Puede que llegados a este punto los investigadores se encuentren bloqueados: han hablado con varios protagonistas del pasado de Roby y es presumible que hayan visitado la colina Springer y presenciaran o incluso tomaran parte en la muerte de Bacon. También están al corriente de que la secta les vigila, tanto por la intervención de Coombs como la de Gresty. Asimismo, puede que sospechen que Roby es una figura clave en un futuro intento de repetir algo similar a lo que sucedió en la colina Springer. Quizás pasen los próximos días revisando cualquiera de los tres libros que han obtenido: *Der Wanderer durch den See*, el *Códice Turner* y *El rey de amarillo*.

Un par de días después de la muerte de Bacon (es decir, probablemente el 29 de noviembre) llega una carta más de Wilfred Gresty, unas líneas inconexas que escribió bajo el influjo del alcohol. El sobre tiene el mismo matasellos de Bethnal Green que la primera carta (ver *Los papeles del rey nº 14*), Gresty ya considera al destinatario como un amigo en quien confiar, aunque puede que este se sienta preocupado por la referencia al «asesinato de Bacon» (Gresty ha estado en casa de Bacon y pudo comprobar por sí mismo que ya no vive allí, por lo que deduce que debe haber muerto). El contenido de la carta no sirve para encontrar a Edwards, pero sí confirma que tiene planes para Roby. La carta también aporta información sobre la ruptura entre Edwards y Quarrie, lo que sirve para preparar la segunda parte de esta campaña, una vez descubran que Quarrie continúa adelante con su propios planes, aún más peligrosos.

Querido amigo:

Tengo que agradecerle que asesinara a Bacon. Estoy seguro de que tuvo que ser difícil, pero era un hombre malvado. Sé dónde poner mi confianza y estaba bien puesta con usted en este asunto. Ahora que confiamos el uno en el otro deberíamos conocernos mejor. Tengo amigos pero no son caballeros como usted y sus amigos. Deberíamos conocernos pronto. Yo vengo del oeste del país pero Londres ha sido mi casa desde hace diez años y yo digo que es como un orinal bonito cuando lo ves de reflón pero lleno de inmundicias y estupefacientes. Espero regresar pronto a casa para heredar. Gracias a usted podré quedarme con la casa de los Atkinson cuando muera el viejo. Como mucho le quedarán dos años. Dice que estoy aquí por la cabra pero él también me debe algo y tendrá que pagarme lo que me debe. La mujer de la granja de Hog es hacina granjera, es decir, la esposa del señor Quarrie. El viejo nunca la tuvo. La niña no es suya. Me río cuando pienso que puede hacer cosas más increíbles que un soltero y más negras que una pesadilla pero que no logra meterse en su cama. Cómo deben de picarle las partes al viejo cuando piensa en ella. Pero antes debemos hacer nuestra última jugada contra Edwards y su dios. Edwards necesita al señor Roby y si logra llevarle hasta el sitio se va a desatar un infierno. Cree que algo peor porque el infierno no es que sea muy imaginativo. Debes detenerle. Edwards también me llamará. Me necesita. No le responderé. En vez de eso invocaré a los dioses de Gran Bretaña y ellos protegerán al mejor de sus sirvientes que es

Este su amigo,

Wilfred Gresty

Los papeles del rey nº 14, pág. 247

La junta de evaluación de Alexander Roby

La decisión sobre el internamiento o alta de Alexander Roby se toma el 30 de noviembre de 1928, cuando se presentan las evidencias y testimonios ante la Magistratura de Hereford. Roby no está presente durante la vista, pero puede que los investigadores tengan interés en asistir. Hereford es una pequeña ciudad del condado de 23.000 habitantes, situada a algo más de 30 kilómetros de Weobley y el manicomio. Gran parte de su superficie se encuentra en la orilla norte del río Wye. Tiene una hermosa catedral. Los hoteles a disposición de sus visitantes son el Green Dragon, el Mitre y el City Arms.

Si no han logrado persuadirle de lo contrario, el doctor Charles Highsmith recomienda que Roby reciba el alta y sea transferido desde Saint Agnes a la clínica de reposo de Southgate, en Deal (Kent).

Es probable que los investigadores sean muy conscientes de la importancia de impedir esto. Puede que hayan intentado convencer al doctor Highsmith de mantener a Alexander en el manicomio, pendiente de más estudios e investigación. Pon en escena esta conversación con el doctor y muestra su descontento en el caso de que le convenzan. Si Highsmith no presta oído a sus palabras, los investigadores todavía pueden intentar persuadir a Grahame Roby para que use sus contactos y se asegure de que el juez no ponga a su hermano en libertad.

Si tras la vista se decide que Alexander debe continuar en Saint Agnes, cada investigador gana inmediatamente 1D6 puntos de Cordura.

Edwards recibe el veredicto

Tras el anuncio del veredicto, un sectario que estaba presente en el sitio telefonea a Edwards al manicomio.

Si se ordena la continuidad del internamiento, Edwards pone inmediatamente en marcha el plan que esperaba evitar. Primero se asegura de que nadie le molesta y después saca a Roby de su celda y lo lleva hasta su coche, donde le da una muda de ropa para que se cambie. Posteriormente coge un cuchillo y obliga a otro enfermero de edad y aspecto similar a Roby, Thomas Clarke, a entrar en la habitación de Roby y a ponerse la ropa de este, asesinándolo a continuación. En mitad del ataque de locura, Edwards repite sobre su propio cuerpo cada corte que le hace a Clarke. Después se concentra en mutilar a conciencia la cara del cadáver. Al salir pasa por la celda de Lucius Harriwell, deja el cuchillo en una esquina y le quita la camisa de fuerza. Finalmente, y ya restablecido de sus heridas, se marcha en coche junto con Roby. Edwards no espera que el plan tenga éxito, su único objetivo es crear confusión y retrasar la persecución.

Si se ordena el alta de Roby, el encargado del traslado es Evans, el enfermero más competente del doctor Highsmith.

Los movimientos de Edwards siempre son los mismos, con independencia de si acompaña a Roby hasta la clínica de reposo o huye con él. El mismo día de la vista lleva a Roby a la estación de Bristol, donde toman un tren hacia Londres. Allí pasan la noche del 30 de noviembre en un hotel. El 1 de diciembre se suben a otro tren que sale de Euston en dirección al norte, llegando a la residencia Mullardoch, en Escocia, al final de ese mismo día.

Si Edwards comete el nuevo asesinato, al día siguiente aparece una crónica sobre este en los principales periódicos. En esos primeros instantes la policía asume que el cadáver encontrado es el de Roby. Para una crónica de ejemplo sobre el asesinato, consulta *Los papeles del rey nº 15.*

Daily Express

29 de noviembre de 1928

ESINATO DE UN LUNÁTICO EN EL
ANICOMIO DE HEREFORDSHIRE

del manico-
Valle del Wye
ando el pasa-
bajo las más
circunstan-
illecido, el se-
ander Roby,
vista de eva-
programada
misma tarde
gistratura de
aunque no
mente duran-
na. Tras escu-
leclaración del
el manicomio,
ado ordenó el
ento indefini-
lor Roby por

el propio bien de este. Pero cuando el director regresó a su centro descubrió que el paciente había sido asesinado.

Alexander Roby se encontraba internado en el manicomio de Saint Agnes para enfermos mentales, situado en Weobley (Herefordshire), bajo el cuidado del doctor Charles Highsmith. Fue ingresado en octubre de 1926, poco después de los asesinatos de su padre (el señor Herbert Roby) y su

hermana (la señorita Georgina Roby), en un crimen aún sin resolver. Su hermano es el banquero Grahame Roby, de Coutts and Co.

Según fuentes policiales, el asesinato fue extremadamente violento. El arma del crimen, un cuchillo, apareció en el lugar de los hechos en posesión de otro paciente. Aunque el recluso es el principal sospechoso del asesinato, la policía también está muy interesada en localizar a dos enfermeros

del lugar, que se encuentran en paradero d conocido. El primer un tal Thomas Cl de Leominster: tre y cuatro años de e estatura media, d do, bien afeitado, azules y pelo rubio otro es un tal Mic Evans, también Leominster; cuar y un años de edad tura y constitución; dias, moreno, bien tado y de ojos osc Puede que uno o am hombres se encuen heridos.

Los papeles del rey nº 15, pág. 248

La identificación del cadáver

El error en la identificación del cadáver se resuelve al día siguiente, el 1 de diciembre. Grahame Roby llega a la morgue de Hereford para identificar el cuerpo, pero en cambio se da cuenta de que no se trata de Alexander: le falta una cicatriz en el antebrazo que se hizo de pequeño. La policía piensa que el cadáver debe ser el de uno de los dos enfermeros, en concreto el de Thomas Clarke, porque era rubio como Alexander (Evans es moreno). Las autoridades se ponen en contacto con la familia de Clarke.

El doctor Highsmith está estupefacto. Habla muy bien de Evans, presentándolo como un hombre capaz y que demostró ser de máxima confianza durante los quince meses que trabajó en el manicomio. El único indicio sospechoso es algo que Highsmith recuerda ahora: en una ocasión, Evan le pasó a Roby una pequeña mercancía de contrabando, unos lápices. El doctor Highsmith no puede imaginarse el significado de todo esto. ¿Serán los investigadores capaces de mostrarle la verdad?

Michael Evans es Montague Edwards

Si se ordena el traslado, Evans y Roby no llegan al sanatorio. El doctor Highsmith informa a la policía, aunque también solicita la ayuda de los investigadores.

Si los personajes no piensan inmediatamente en registrar el domicilio de Michael Evans, el doctor Highsmith le pide que lo hagan; lo más probable es que gracias a su comportamiento el doctor confíe en ellos más que en los policías locales, de los que sospecha que no van a tardar en empezar a rumorear sobre su labor al frente del manicomio. Los investigadores obtienen el permiso gracias a una llamada de Highsmith al oficial a cargo de la investigación quien, al entregarles la llave de la vivienda, les informa que se encuentra vacía a excepción de los muebles.

Los investigadores se desplazan a la dirección de Edwards en el cercano pueblo de Leominster, donde localizan una modesta casa adosada.

En efecto, el interior está vacío. Pero aunque Edwards preparó bien su desaparición hay algo con lo que no contó: en el interior del domicilio hay dos cartas que acaban de llegarle. Una es la factura de un sastre, a nombre de Michael Evans, ¡pero la otra va dirigida a Montague Edwards! Es una respuesta del Museo Británico a la solicitud de renovación de su tarjeta de lector; Edwards tuvo que usar su verdadero nombre en esa ocasión.

Si interrogan al cartero, este les confirma que ambos caballeros vivían allí. Solo vio al señor Evans, cuya descripción coincide con la del Evans que ya se cruzaron y la del Edwards que Tuck les describió. Si los investigadores aún no habían caído en la cuenta, ahora pueden estar seguros de que Edwards estaba en el manicomio y que siempre estuvo controlando a Roby.

El otro detalle que pueden encontrar es que el suelo de madera del cuarto de baño tiene un tono oscuro y un tacto algo reblandecido. Un tirada de **Medicina** revela sin lugar a dudas que el suelo está completamente saturado de litros y litros de sangre; se trata de la sangre del propio Edwards (solía satisfacer sus ansías de mutilación en esta habitación), pero es algo que cualquier médico descartaría como imposible.

Localizar a Roby y Edwards

Pasa una semana sin que haya noticias de Roby y Edwards.

Es muy probable que la policía no tenga tanta prisa como los investigadores. El doctor Highsmith le dice a las autoridades que Alexander no es violento, aunque puede llegar a alterarse si no se le da su medicación. También añade que «Evans», o Edwards, no representa ninguna amenaza. En ausencia de otra teoría plausible, la policía se inclina a creer que el asesinato de Thomas Clarke fue obra de Lucius Harriwell.

Al igual que en los dos asesinatos anteriores, la presencia de tal cantidad de sangre en la escena del crimen sugiere que falta por localizar un segundo cuerpo o cómplice, incluso si esta vez solo han encontrado un grupo sanguíneo (ya que Clarke y Edwards compartían grupo sanguíneo). La policía toma dos medidas que no producen avance alguno: organiza grupos de búsqueda para intentar encontrar los cadáveres de Roby y Edwards por las colinas alrededor de Saint Agnes, y entrevista a Grahame Roby para ver si sabe dónde podría haber ido su hermano. El doctor Highsmith usa su influencia para mantener a los investigadores al tanto de las pesquisas de la policía; incluso pueden participar en los grupos de búsqueda si así lo desean.

Evidentemente los investigadores intentan localizar a Montague Edwards una vez más. A pesar de que esta vez cuentan con su nombre completo, sigue siendo una figura esquiva. No encontrarán ningún dato sobre empleos anteriores, su posible pertenencia a un club de caballeros, ni publicaciones a su nombre o como colaborador. Sin embargo, una tirada de **Buscar libros** en el University College London o el Museo Británico revela que un Montague A. H. Edwards estuvo matriculado en el Colegio de Bellas Artes Slade desde 1905 a 1907, abandonando sus estudios a la edad de veinte años y sin haber recibido calificación alguna. Puede que consigan entrevistarse con el director de la institución (el doctor Randolph Schwabe) en las instalaciones del colegio, en Gower Street, en el centro de Londres. Schwabe tiene una memoria excelente. Recuerda bien a Edwards: era un artista prometedor, intenso y valiente que no tenía interés en exponer su trabajo, aunque de buen seguro se habría graduado si no hubiera abandonado los estudios poco antes de los exámenes finales. Desapareció sin más y todos los intentos de contactar con él fueron infructuosos.

El doctor Schwabe dice que Edwards se mostraba muy celoso de su intimidad, hasta el punto de ser impertinente, pero recuerda que llegaron a congeniar a través de un tema fuera del arte: tiene un amigo en el University College que solía trabajar en excavaciones arqueológicas durante el verano y a las que Schwabe se apuntaba cuando podía, a modo de vacaciones. Recuerda que Edwards siempre se mostró muy interesado en el tema y que le gustaba examinar las fotos de los diferentes yacimientos, interrogándole sobre multitud de detalles. Si se lo preguntan, el doctor les confirma que participó en unas excavaciones en la colina Springer en busca de unas reliquias sajonas, allá por 1907. Y sí, Edwards probablemente vio fotos del lugar.

La única dirección de Edwards en poder de la universidad corresponde a una residencia de estudiantes. El doctor Schwabe no puede ayudarles más. Edwards ha vivido toda su vida en el anonimato, siempre con el objetivo de ser libre.

La entrevista con Lucius Harriwell

El único atisbo de luz durante este periodo proviene de la posible entrevista de los investigadores con Lucius Harriwell. Tanto la policía como el doctor Highsmith les llaman la atención sobre la extraña historia que Harriwell está contando. Este sigue en la misma celda, aunque vuelve a estar en camisa de fuerza. Cuando los investigadores llegan, ven a un policía de servicio sentado junto a la puerta.

Harriwell aún se encuentra en estado de shock. Si le preguntan sobre el día de la fuga empieza a llorar rápidamente. Dice que el demonio se llevó a Alexander. El demonio ya le había dicho que él, Lucius, iba a ser el siguiente, pero sin embargo se llevó al pobre Roby. Le escuchó hablar con Alexander, preguntándole cuánto tiempo necesitaba. Roby le contestó que no más de una semana después de empezar a soñar. Entonces alguien gritó, puede que Clarke, y el diablo entró en su celda. Estaba cubierto de sangre y tenía heridas profundas por todo el cuerpo. Le tiró una de sus manos (el cuchillo) y se inclinó sobre él. Mientras le desabrochaba la camisa le susurró: «Siete días para que termine su trabajo, Lucius, y después cinco para el mío»[1].

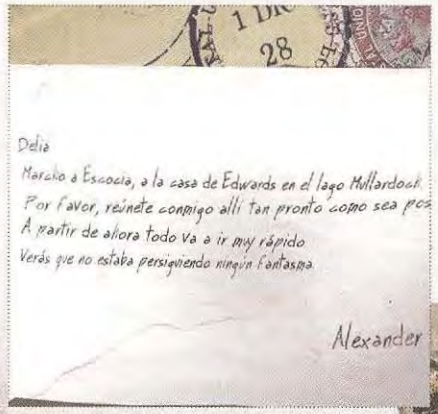
Los investigadores deberían sospechar que tienen poco tiempo para detener los planes de Edwards.

La nota de Roby a Delia

Cuando Roby y Edwards emprendieron su viaje al norte, el primero le mandó una nota a Delia desde el hotel, sin que Edwards lo advirtiera. La carta iba dirigida a casa de su madre y tarda un tiempo en llegar a la nueva dirección de Delia, el 8 de diciembre para ser precisos

*1. **Nota para el guardián:** recuerda que Harriwell reacciona mal a cualquier tipo de interrogatorio.*

(el matasellos es del 1 de diciembre). Delia la lee a las 8 de la mañana. Puedes ver el contenido de la nota en *Los papeles del rey nº 16.*



Delia
Marcho a Escocia, a la casa de Edwards en el lago Mullardoch.
Por favor, reúnete conmigo allí tan pronto como sea posible.
A partir de ahora todo va a ir muy rápido.
Verás que no estaba persiguiendo ningún fantasma.

Alexander

Los papeles del rey nº 16, pág. 249

La señora Hartston jamás se atrevería a mostrarle a nadie la correspondencia de su hija, así que los investigadores no tienen ninguna oportunidad de hacerse con la carta, a menos que sean tan brillantes como para suponer que quizás Alexander le haya escrito a Delia a la última dirección que tuvo de ella y decidan vigilar al cartero.

¿Se enteran los investigadores de la existencia de la carta? Si informan a Delia sobre la huida de Alexander (la policía no lo hace), o si uno de los investigadores desarrolló una relación más estrecha con ella, la respuesta es afirmativa: Delia se dirige a una oficina de correos nada más leerla y se la reenvía al investigador elegido, quien la recibe a las 11 de la mañana de ese mismo 8 de diciembre. Como dijimos anteriormente, Delia dejó de estar enamorada de Alexander hace tiempo.

Es fácil encontrar el lago Mullardoch en un atlas cualquiera. Consulta «Geografía del lago», un cuadro de texto en la página 98. Si los investigadores sospechan que Edwards planea lanzar el hechizo de Liberar a Hastur, parece que esa zona ofrece todo lo necesario.

Lawrence Bacon (1869 - 1928)

Lawrence Bacon, residente de Holloway, Londres norte, murió hace unas semanas. El señor Bacon era un comerciante de libros antiguos y raros relacionados con el ocultismo, la filosofía, la teología y la religión. Es posible que el lector de estas líneas haya tenido tratos con él en su establecimiento de Liverpool Road, a pesar de su tendencia a imponer rigurosos criterios de admisión.

En el pasado, el señor Bacon se contaba entre uno de nuestros conocidos. De hecho, soliamos frecuentar el mismo club en Londres, donde siempre andaba en compañía de otro miembro, quizás aún más intrigante que él. Me refiero a Montague Edwards, conocido por alguno de nosotros como el señor de Mullardoch. Bacon murió de forma violenta y en circunstancias aún desconocidas.

«Perdurabo»

***

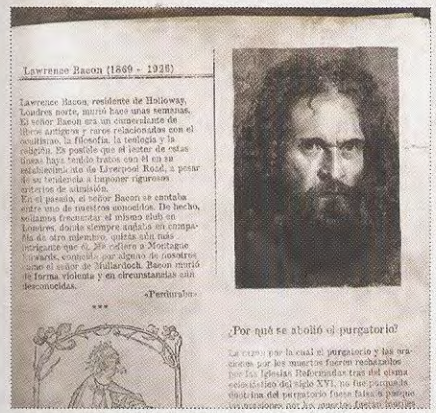
¿Por qué se abolió el purgatorio?

La razón por la cual el purgatorio y las oraciones por los muertos fueron rechazados por las Iglesias Reformadas tras del cisma eclesiástico del siglo XVI, no fue porque la doctrina del purgatorio fuese falsa o porque las oraciones por los muertos fueran inútiles e ineficaces, sea cual fuere la verdad en estos asuntos, el rechazo de estos artículos de fe hasta ahora reconocidos résultó de la

La necrológica de Bacon

LONDRES

Un día más tarde, el 9 de diciembre, aparece una necrológica de Lawrence Bacon en la revista mensual *Occult Magazine*. Esta contiene una pista adicional que podría llevar a los investigadores al lugar de la invocación, aunque con algo de retraso. Puedes ver el texto en *Los papeles del rey nº 17*.



Lawrence Bacon (1869 - 1938)

Lawrence Bacon, residente de Holloway, Londres norte, murió hace unas semanas. El señor Bacon era un comerciante de libros antiguos y raros relacionados con el ocultismo, la filosofía, la teología y la religión. Es posible que el lector de estas líneas haya tenido tratos con él en su establecimiento de Liverpool Road, a pesar de su tendencia a imponer rigurosos criterios de admisión.

En el pasado, el señor Bacon se contaba entre uno de nuestros conocidos. De hecho, solíamos frecuentar el mismo club en Londres donde siempre andaba en compañía de otro miembro, quizás aún más peripuesto que él, me refiero a Montague Summers, conocido, por alguno de nosotros, como el señor de Malmaison. Bacon murió de forma violenta y en circunstancias aún desconocidas.

«Perdurabo»

***

¿Por qué se abolió el purgatorio?

Los papeles del rey nº 17, pág. 250

Si los investigadores tampoco leen el obituario de esta publicación (sus gustos literarios pueden ser otros), puedes decidir que Wilfred Gresty les envía una tercera carta donde asegura de forma inequívoca que Edwards está en Escocia.

La necrológica del Occult Magazine conduce a Edwards

¿Actúan los investigadores basándose en lo que parece un simple cotilleo? ¿Y qué es eso de «Perdurabo»? Cualquier investigador con un 6% o más en **Latín** reconoce la palabra como un vocablo latino, mientras que una tirada con éxito determina que significa «Perduraré». También es el nombre adoptado por Aleister Crowley en la sociedad ocultista victoriana de la Aurora Dorada. Pueden obtener esa información con un crítico en una tirada de **Ciencias ocultas**; con un éxito normal solo sospechan que se trata del nombre de uno de los miembros de la Aurora Dorada.

Puede que los investigadores decidan ponerse en contacto con la revista y solicitar un encuentro con el autor de la necrológica; de hecho, esa línea de investigación puede resultar bastante provechosa incluso tras el enfrentamiento con la secta en Escocia. Hace falta una tirada de **Persuasión** para lograr la cita, aunque si el investigador es una mujer joven se la conceden automáticamente. En cualquier caso, la invitación es para una sola persona.

Efectivamente, el autor de la pieza es el infame Aleister Crowley, quien ha pasado del relativo anonimato en el que vivía en los albores del siglo (cuando todavía pertenecía a la Aurora Dorada) a alcanzar un estatus de celebridad tan increíble como infame. Sus polémicos libros, ideas extremistas, habilidad para la magia negra y continua búsqueda de «discípulos» (tanto para prácticas ocultistas como libidinosas) le han cimentado una reputación que probablemente no tenga paralelo con ninguno de sus coetáneos. Crowley ha pasado la mayor parte de los años 20 en la Europa Continental. Tras una larga estancia en Italia, únicamente ensombrecida por la muerte de un prominente invitado, viajó por el resto de Europa en busca de más seguidores y nuevas emociones. Regresó a Inglaterra hace poco, casi sin dinero, con un plan destinado al fracaso: denunciar por libelo a varios de los periódicos que siguieron sus andanzas.

Lo que Crowley sabe sobre Bacon, Edwards, Quarrie e Il Fratelli del Signo Giallo

Aleister Crowley (la gran bestia, el hombre más malvado del mundo) tiene cincuenta y cuatro años de edad y es grande, con la cabeza afeitada, de mandíbula firme y ojos negros de intensa mirada. Cuando el investigador llega le ofrece una bebida, siempre alcohólica, sirviéndose a sí mismo un generoso trago de whisky.

Crowley suele comportarse como si estuviera al mismo tiempo divirtiéndose y cansado de la vida; es poco probable que el investigador presencie uno de sus famosos arrebatos de ira. Es un lujurioso que ansía atención y notoriedad. Disfruta humillando y menospreciando a sus colegas. No le guarda ningún afecto a los miembros supervivientes de la Aurora Dorada.

Bacon: no muestra interés por ninguna pregunta relacionada con Lawrence Bacon y espera que el entrevistador no haya venido a hablar sobre «ese tendero». Ya escribió todo lo que tenía que decir sobre él en la «revistilla».

Edwards: reacciona mejor a las preguntas sobre Montague Edwards. Menciona que él también es un noble escocés «Aleister MacGregor, señor de Boleskine», a la vez que arroja ciertas sospechas sobre la veracidad del título de Edwards. En realidad, Crowley compró un terreno junto al lago Ness hace algunos años, tras lo que fingió poseer un título (creado por él mismo) durante un tiempo. Aunque Edwards conoce un poco a Crowley a través de la Aurora Dorada, solo intentó recuperar el contacto cuando la fama de este se extendió. Edwards, deseoso por impresionar a Crowley y usarlo en sus planes, cometió el error de mencionar su título en una de sus cartas. Aleister confirma que conocía a Edwards del «club» (la Aurora Dorada) donde su nombre era «Vox Mutatis» (una tirada de **Latín** traduce la expresión como «La voz del cambio»). «Un hombre ambicioso. Repugnante, diría. O quizás ambas cosas son lo mismo», dice Crowley. «De todas formas, el típico individuo que le da mala reputación a la magia negra». Sonríe con desgana. En realidad sabe poco sobre Edwards, por lo que pregunta y escucha con atención cualquier información que tenga el entrevistador. También menciona la carta que recibió de Edwards, haciendo conjeturas sobre su propósito: «¿Cree usted que iba a encomendarme una misión? Quizás debería haberle contestado».

Quarrie y los Hermanos del Signo Amarillo: Crowley posee información más interesante sobre los movimientos de uno de los compatriotas de Edwards. Malcolm Quarrie se ha mostrado muy activo en su búsqueda y ha llegado a reunirse y cartearse con Crowley, quien sabe que Quarrie y Edwards han sido colegas pero que rompieron relaciones «hace dos o tres años». Crowley sigue hablando: «Debería decir que es un hombre muy capaz. Se mostró muy interesado en mis viajes por Italia y le concedía mucha credibilidad a los expertos del país. Había un círculo artístico, en Roma creo, del que estaba prendado: *Il Fratelli del Signo Giallo*». De ser necesario Crowley aclara el significado de la última frase: «Los Hermanos del Signo Amarillo». Efectivamente, Los Hermanos del Signo Amarillo estaban activos en Roma durante el viaje de Crowley, aunque en la actualidad gran parte de sus miembros viven en Milán. Este dato puede ser verificado cuando los investigadores vean las cartas de Malcolm a Hillary. «Aunque se definían como grupo teatral yo los considero un simple círculo artístico, porque solo hacían una obra por año, siempre la misma, y a la que solo se podía asistir mediante invitación. Tuve la oportunidad de ir un par de veces, pero no lo hice porque escuché que era un espectáculo tedioso». Si el investigador le pregunta, Crowley dice que la obra se titulaba «El rey de amarillo». Crowley sigue hablando sin parar: no le gusta el teatro, no tiene ganas de leer y aún menos de soportar la interpretación de alguien sobre el trabajo de otra persona; también cree que el autor de esa pieza en particular murió hace bastante tiempo. «¿Qué piensa usted de Italia?». La charla continúa durante un rato más.

Esa es toda la información que puede sacársele: «¿Le he sido de ayuda? Lo siento, pero tengo otra cita en unos minutos». Mientras acompaña al investigador a la salida, y si se trata de un personaje jugador femenino de APA 12 o más, añade: «Voy a celebrar una pequeña velada la próxima semana. Si pudiera asistir quizás tengamos otra oportunidad de hablar». Crowley anota la dirección en una tarjeta en blanco: 12, *Dean Street*, miércoles. Hay más información sobre su «pequeña velada» en el apartado «Una fiesta salvaje», a continuación.

Aleister Crowley

Apariencia y conducta: Crowley es un hombre de gran envergadura, cabeza afeitada, rasgos marcados y ojos negros. Puede resultar una persona encantadora de conversación animada, pero también tiene un temperamento terrible y es un enemigo implacable. Disfruta con total libertad y desinhibición de las drogas, el alcohol y los placeres de la carne.

Información: estudiante de Cambridge, poeta, autor, profeta autoerigido y defensor del amor libre, ha estado viajando por Europa durante la última década, guiando en el estudio de la magia a aquellos que depositaron su confianza en él. Su lema es «Haz tu voluntad: esa será toda la ley». Recibe los sobrenombres de «La gran bestia» y «El hombre más malvado del mundo». Se rumorea que ha matado a más de una persona a través de la magia. Es el autor de *El libro de la ley* y *Diario de un drogadicto*, entre otros.

Información adicional: miembro de la Aurora Dorada, donde adoptó el nombre de Frater Perdurabo («Perduraré»). Sus salvajes excesos han conducido a la mayoría de sus amantes (tanto hombres como mujeres) a la locura. Aunque ha tenido varios hijos, ninguno sigue vivo.

Trama: Crowley es el autor de la necrológica del *Occult Magazine* donde se menciona a Edwards como el «señor de Mullardoch». Si hablan con él admite conocer a Montague Edwards y haber mantenido correspondencia con Malcolm Quarrie.

Una fiesta salvaje

Si la investigadora acepta la invitación a la fiesta de Crowley puede comprobar que la dirección corresponde con una enorme residencia privada en el Soho, cerca del Teatro Real. Su nombre está en la lista de invitados, pero también puede llevarse con ella a sus amigos investigadores. Sendas tiradas de **Conocimientos** permiten identificar a personas de renombre entre los asistentes: lady Margaret Douglas-Hamilton, hija del primero entre los nobles de Escocia, el duque de Hamilton y Brandon; el honorable Herbert Eaton, heredero del barón Cheylesmore; miss May Agate, actriz; y el doctor Malcolm Sargent, director de orquesta. Es una fiesta salvaje: el champán corre a raudales, la comida es excelente, hay cocaína, heroína y opio a disposición de todo el mundo y la gente se va perdiendo por las habitaciones en grupos de dos o tres, hombres y mujeres mezclados. Las inhibiciones siguen desapareciendo a medida que la velada continúa; solo una minoría sigue completamente vestida y al margen de cualquier tipo de libertinaje. Aunque el propio Crowley no aparece es posible que contacte con la investigadora en el futuro, siempre que esta no se mostrara remilgada durante la fiesta. También es un buen momento para que el guardián presente personajes no jugadores interesantes de su propia cosecha, a modo de ganchos para futuras tramas.

NOMBRE Y APELLIDOS: ALEISTER CROWLEY
EDAD: 54 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Mago negro, poeta y autor, inglés

FUE 14	CON 15	TAM 16	INT 16	POD 17
DES 10	APA 12	EDU 15	COR 30	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Alpinismo 44%, Arte (dibujar) 31%, Arte (escribir) 62%, Arte (ilusionismo) 33%, Arte (pintar) 36%, Arte (poesía) 58%, Buscar libros 52%, Charlatanería 44%, Crédito 20%, Historia 64%, Jugar al ajedrez 52%, Mitos de Cthulhu 11%, Ciencias ocultas 72%, Persuasión 68%, Regatear 45%.
- Hechizos: Dominar, Implantar sugestión, Mal de ojo.
- Lenguas: inglés 80% (propia).

Los planes de Edwards y el plazo límite de los investigadores

INVERNESS

Inmediatamente después de llegar a la residencia Mullardoch, en Escocia, Roby empieza a trabajar sin parar en los detalles finales de Construir Carcosa, terminando el conjuro el 6 de diciembre. Mientras tanto, con los monolitos ya colocados en sus nuevas posiciones alrededor del lago, Edwards se concentra en traer al lugar a todos los sectarios que necesita para poder realizar el ritual. Alquila dos coches para facilitar su llegada a Mullardoch desde la estación de tren de Inverness. Aunque las carreteras están cubiertas de nieve y el trayecto es peligroso, la peor parte del invierno no llega hasta el 6 de diciembre. Para ese entonces ya han llegado dieciocho sectarios, suficientes para ejecutar el ritual.

El 7 de diciembre Roby dirige a los sectarios en el lanzamiento del hechizo Construir Carcosa.

Tienen éxito. La sobrenatural ciudad de Carcosa aparece sobre las orillas del lago, hermosa pero maldita. Roby ha logrado su objetivo y se pierde en el interior de la ciudad. Esta permanecerá en la Tierra durante una sola semana; luego regresará a Aldebarán con Alexander y todos sus demás ocupantes.

Pero sin que Roby lo sospeche, Edwards tiene otros planes: desde los días 8 a 11 de diciembre se reúne con los demás sectarios, en la explanada bajo al elegante balcón del palacio que asoma sobre el lago, y lanza el hechizo de Liberar a Hastur. Cada ritual de invocación atrae a una semilla de Hastur sobre el cielo de la ciudad, acercando cada vez más la llegada de su señor. El 12 de diciembre, y con la ayuda de cuatro semillas que potencian el hechizo, Edwards lanza Liberar a Hastur e invoca al propio primigenio para que aparezca en la Tierra. Su teoría es que Carcosa permanecerá en la Tierra y el rey de amarillo será libre. Agradecido, este concederá a su acólito y a sus siervos tales dones y poderes como jamás se han visto en el mundo.

Si los investigadores no llegan al lago Mullardoch antes del 12 de diciembre será demasiado tarde. Aunque no todo habrá salido como Edwards esperaba: fue el propio Hastur (y no su avatar) el que ha respondido a la invocación, por lo que el guardián debe aplicar el peor de los casos presentados en el apartado «La llegada de Hastur», en el siguiente capítulo. Resulta casi imposible acercarse al lago Mullardoch después de esa fecha: los investigadores tendrían que enfrentarse al terrorífico clima desatado por varios hechizos, para a continuación encontrarse con el mismísimo Hastur y su corte de byakhees. Si el guardián se siente generoso con los investigadores puede hacer que el cerco militar les impida acercarse demasiado.

Cómo llegar a Escocia

Un viaje por carretera de esta distancia es una empresa ambiciosa incluso con buen tiempo, pero con el invierno tan duro que está azotando a Gran Bretaña la única manera práctica de viajar a Escocia es en tren. La compañía de ferrocarriles London, Midland and Scottish Railway ofrece un tren hacia Inverness con salida en la estación de Euston. Para llegar allí en un solo día es necesario coger el que sale a las ocho de la mañana; la hora programada de llegada a Inverness son las siete y veinte de la tarde. La otra opción es pasar una noche en Manchester y llegar a Inverness a las dos de la tarde del día siguiente. Se espera que los investigadores salgan hacia Inverness el 9 o 10 de diciembre, llegando al lago el 11 o 12. Cualquier retraso tendría consecuencias catastróficas.

Con independencia de la fecha del viaje, cuando el tren sale de la estación de Manchester los investigadores se cruzan con otro pasajero al que pueden reconocer como sectario, puesto que no para de juguetear de forma distraída con su silbato de byakhee al tiempo que mira por la ventana con aire pensativo. El individuo se llama Henry Lister y es posible ganarse su confianza de inmediato si le muestran un silbato o una de las copias del libro de Roby. Les dice que Edwards le pidió por carta que viniera a Inverness el 5 de diciembre, donde le esperaba un coche. Debía identificarse con su nombre y silbato. Aunque dice llegar tarde porque tardó días en organizar su salida, lo cierto es que le costó reunir el valor para el viaje (ver la necrofobia en la descripción de Lister); incluso ahora se siente dominado por el miedo a lo que pueda suceder. Lister está medio sordo y habla muy alto.

Aunque no estuvo allí, el sectario sabe que hubo un intento de invocación a Hastur en la granja de Jennings y sospecha que esta va a ser una ceremonia del mismo tipo. No sabe que el lugar elegido es el lago Mullardoch ni tampoco está al tanto del nombre de pila de Edwards. Una tirada de **Psicología** detecta una histeria apenas contenida. A medida que el tren se adentra en el norte, Lister se muestra cada vez más paranoico y para cuando empieza a oscurecer se le nota visiblemente asustado. En ese momento se excusa y sale al pasillo, donde permanece solo y en silencio. Al llegar a Inverness simplemente vaga por la ciudad en busca de Edwards.

Obviamente el coche de Edwards no está esperándoles en la estación. Es posible alquilar un coche (y si es necesario, un conductor con un 50% en **Conducir automóvil**) en la cochera de un tal McKay, cerca del lugar. Si los investigadores no han hecho una reserva por adelantado deben esperar hasta la mañana siguiente; el señor McKay les explica que le alquiló sus dos coches durante una semana entera a otro caballero. Tras una tirada de **Charlatanería** o **Crédito** (a elección del investigador) les confirma que fueron alquilados a nombre de la residencia Mullardoch. Si los investigadores preguntan sobre los movimientos de los sectarios, tanto el personal de la estación como el maquinista del tren y los residentes del pueblo de Cannich dicen haber notado algo raro. Todos apuntan a que en varias ocasiones han visto a individuos o grupos de forasteros con aspecto de estar nerviosos y sentirse fuera de lugar. El personal de la estación puede añadir que había un coche encargado de recogerlos. Inverness es una ciudad de tamaño suficiente como para que sus habitantes no perciban esos movimientos como algo extraño.

Henry Lister

Apariencia y conducta: Lister desprende cierta determinación desesperada. Tiene la barbilla hundida, viste un traje barato y juguetea constantemente con un silbato de byakhee que lleva alrededor del cuello. Desde que vio a uno de los gules invocados por Bacon sufre de necrofobia y duerme mal debido a unas pesadillas donde siempre está cerca de morir. Durante el día suele ser capaz de funcionar con normalidad y en el trabajo tienden a disculpar sus ocasionales lapsus porque el supervisor sabe que es muy bueno en su puesto. La prensadora industrial con la que trabaja le ha provocado un caso de sordera, en estado avanzado.

Información: ninguna.

Información adicional: trabaja como empleado en Greene Engineering, en Salford (Manchester). Ha abandonado a su mujer y cuatro hijos y está obsesionado con lo oculto, interés que le ha llevado a entrar en la secta.

Trama: Lister conoce a los investigadores en el tren a Inverness. Si se ganan su confianza les cuenta las gestiones de Edwards para llevar a los sectarios a Escocia.

Cronología

Reproducimos a continuación una cronología de los acontecimientos, ya que el tiempo es crucial en esta fase. Todos los hechizos son lanzados bien entrada la noche de cada día en cuestión.

7 de diciembre: Roby lanza Construir Carcosa.

8 de diciembre: Edwards lanza Liberar a Hastur para invocar a la primera semilla. Delia lee la carta de Alexander a las ocho de la mañana. Dependiendo de su relación con los investigadores, es posible que se la reenvíe inmediatamente.

9 de diciembre: Edwards lanza Liberar a Hastur para invocar a la segunda semilla. Se publica la necrológica de Bacon en el *Occult Magazine*, donde se menciona que Montague Edwards reside junto al lago Mullardoch.

10 de diciembre: Edwards lanza Liberar a Hastur para invocar a la tercera semilla.

11 de diciembre: Edwards lanza Liberar a Hastur para invocar a la cuarta semilla.

12 de diciembre: Edwards lanza Liberar a Hastur para invocar a Hastur.

NOMBRE Y APELLIDOS: HENRY LISTER | EDAD: 38 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Obrero y sectario, inglés

FUE 13	CON 11	TAM 16	INT 12	POD 5
DES 10	APA 8	EDU 7	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3.
- Habilidades: Escuchar 5%, Mitos de Cthulhu 3%, Ciencias ocultas 12%, Oficio (prensador) 94%.
- Lenguas: inglés 39% (propia).

Inverness

Inverness, «la capital de las Highlands», es una ciudad de 20.000 habitantes a orillas del río Ness. En verano suele estar llena de turistas, pero el invierno es más tranquilo. Entre sus atractivos cuenta con un castillo moderno, una catedral episcopal y un hermoso cementerio situado en el Tom-Na-Hurich («la colina de las hadas»). En los alrededores se encuentran el campo de la batalla de Culloden, en la que Carlos Eduardo («el joven pretendiente») fue finalmente derrotado; y los *cairn* de Clava, unas cámaras funerarias de origen picto recubiertas de piedra. Algunos de los hoteles disponibles son el Station, el Royal y el Caledonian.

La carretera y el bosque

La carretera que va de Inverness a Mullardoch discurre a lo largo del fiordo de Beauly, para luego seguir a los ríos Beauly y Glass. El camino está cubierto por mantos de más de 5 centímetros de nieve. El paisaje que atraviesan los investigadores está lleno de montañas, ríos, arroyos, brezales y densos bosques.

Tras una hora y media de coche llegan a Cannich, un pueblo compuesto por unas dos docenas de casas de piedra. La más grande es el pub *Glenaffrie*, que también hace las veces de casa de huéspedes; está regentado por el señor y la señora Harris. Para más detalles, consulta el recuadro de «*Cannich y Las sombras de Yog-Sothoth*», en la siguiente página.

De Cannich sale un camino embarrado y cubierto por la nieve hacia el lago Mullardoch, a través de un tupido bosque de pinos salpicado de helechos, brazales y masas de granito. El río Cannich fluye en paralelo al camino, a unos cien metros al norte. Tras un rato conduciendo, una tirada de **Historia natural** revela algo extraño: muchos de los árboles no crecen hacia arriba, sino que están inclinados hacia el lago; además, en algunos asoman parte de las raíces y se ve que el tronco está considerablemente más inclinado. Los quejidos y estallidos de las raíces acompañan a los investigadores durante su viaje por el bosque. Con una tirada de **Idea** los personajes también se dan cuenta de que no hay rastro de animales, ni siquiera pájaros. Obviamente, estos fenómenos son consecuencia de la llegada de Carcosa a la Tierra.

Recorrer los doce kilómetros de camino hasta el lago lleva tres o cuatro horas. El frío es intenso: cualquier investigador que no vaya bien abrigado empieza a sentir rápidamente un malestar que reduce en un 5% todas sus habilidades físicas. Conducir puede resultar más rápido, pero aun así se tardan dos horas, ya que el coche es incapaz de circular a más velocidad por una carretera con tantos baches y peligros. El guardián puede pedir una tirada de **Conducir automóvil** por cada kilómetro y medio de viaje: en caso de fallo el coche se sale de la carretera y el conductor debe hacer una tirada de **Suerte**: si la falla, el radiador se estropea y el vehículo no puede continuar; si tiene éxito, pueden sacar el coche de la cuneta mediante una tirada de **FUE** (de hasta tres investigadores) contra un valor de 42 en la Tabla de resistencia. Es posible tirar tantas veces como se quiera, pero cada intento consume quince minutos de tiempo.

Tras solo ochocientos metros de carretera aparece un pequeño y alargado sendero lo suficientemente ancho como para circular por él; se trata de un desvío lleno de curvas y baches que lleva hacia el norte para después girar al este. Aunque no hay señales de que haya sido usado recientemente, si lo siguen durante un kilómetro y medio descubren uno de los monolitos colocado dentro de un pequeño claro. Una tirada de **Orientarse** determina que la piedra se encuentra al este del pueblo. Hay unas palabras talladas en la piedra: «*Expectantes alzamos nuestros hocicos para oler el aire en busca de odio, estiramos nuestras orejas en busca del sonido del amor*».

Geografía del lago

El lago Mullardoch se encuentra en las Highlands del oeste de Escocia, a cincuenta kilómetros al suroeste de la ciudad de Inverness, en el fiordo de Moray y la costa noreste. El lago Mullardoch se extiende aproximadamente de este a oeste a lo largo de trece kilómetros, midiendo unos dos kilómetros de máximo en su punto más ancho. En la orilla norte se encuentra el bosque de East Benula, cubriendo la falda de las montañas de Sgurr na Lapaich (1150 m) y An Riabhachan (1129 m). En la orilla sur se alzan los picos de Beinn Fhionnlaidh (1005 m), Tom a' Choinich (1112 m) y Toll Creagach (1054 m). En el extremo septentrional del lago se halla la residencia Mullardoch, propiedad de Montague Edwards, aunque está en desuso y parcialmente derruida. El camino hacia la casa está sin asfaltar y es de un solo carril. Su recorrido sigue en paralelo al río Cannich, que comunica al lago con el río Glass. En el extremo oriental del Mullardoch se encuentra el bosque de West Benula.

Cannich y Las sombras de Yog-Sothoth

El pueblo de Cannich y el lago de Mullardoch han aparecido anteriormente en un suplemento de *La llamada de Cthulhu* en una de las aventuras de *Las sombras de Yog-Sothoth*, los investigadores tienen que visitar ambos lugares para resolver el caso de una persona desaparecida. De hecho, Cannich juega un papel bastante importante como base temporal para los investigadores, hasta tal punto que llegan a familiarizarse con muchos de los lugareños y habitantes de los alrededores.

Cannich tiene menos importancia en la trama de *Los harapos del rey*. Es muy probable que los investigadores se limiten a dormir en el lugar y eviten (como pasó en las pruebas de juego) hablar con la gente del pueblo por miedo a que las noticias de su presencia lleguen a oídos de la Secta de Hastur. Sin embargo, los siguientes detalles (extraídos de *Las sombras de Yog-Sothoth*) le dan un poco más de entidad al pueblo y sirven para que la descripción e historia del área sigan siendo consistentes a lo largo de ambas campañas, por si el grupo ya ha jugado dicha aventura (o tiene planes para hacerlo).

Cualquier jugador que haya participado en *Las sombras de Yog-Sothoth* de forma independiente no tendrá ventaja alguna en esta campaña. Por último, te avisamos de que los siguientes párrafos incluyen un pequeño adelanto de uno de los capítulos de esa campaña.

Cannich

La casa de huéspedes *Glenafffrie* debería rebautizarse con el nombre de *King's Head*, mientras que el señor y la señora Harris serán sustituidos por el señor Fergus MacInnes (el dueño/tabernero) y la señorita Margaret MacNair (una camarera).

Hay una pequeña tienda regentada por un tal MacNab donde es posible comprar gasolina además de alimentos básicos, herramientas y equipo susceptible de usarse en actividades al aire libre, como el senderismo, la escalada o la pesca.

El pueblo tiene una oficina de correos que alberga tanto un teléfono público como una estación de telégrafo; también es el hogar del agente de policía local, Sandy MacNeil, quien suele patrullar (cuando hace mejor tiempo) Cannich y los alrededores mediante agradables paseos en bicicleta.

Montague Edwards

El propio Edwards solo ha visitado el área una vez y no hay nadie en Cannich que pueda reconocerle o le conozca por su apellido. De hecho, ninguno de los habitantes de Cannich sabe quién es el «señor de Mullardoch», si es que existe ese título.

El lago y la mansión Mullardoch

Los lugareños no saben nada de ninguna «residencia Mullardoch», pero están al tanto de la existencia de una cabaña de caza vacía situada a «este lado del lago» (el lado oriental) que lleva allí desde que se recuerda. No se sabe quién es el propietario.

La zona de excavación mencionada en *Las sombras de Yog-Sothoth* está situada en la orilla norte del lago, más allá del lugar donde aparece Carcosa.

¿Antes o después de Las sombras de Yog-Sothoth?

Si el guardián aún no ha dirigido *Las sombras de Yog-Sothoth* y quiere dejar esa posibilidad abierta, debe tener en cuenta que si los jugadores fracasan en su intento de detener a Hastur todos los residentes de Cannich perecerán. Resultaría deseable no llegar a ese punto, pero a menos que el guardián esté preparado para asumir el riesgo, debería dirigir *Las sombras de Yog-Sothoth* antes que esta campaña para asegurarse que el reparto de personajes no jugadores sigue vivo.

Si el grupo de investigadores ya jugó *Las sombras de Yog-Sothoth*, el guardián debe determinar cómo les ha ido a los residentes de Cannich desde la última vez que vieron a los personajes, más todo lo que pudo suceder a raíz de su visita; también puede pensar en cómo serán recibidos a su regreso, por breve que sea.

Tras cinco kilómetros de camino pide que tiren por **Escuchar**: si tienen éxito pueden oír como si algo se rompiera en la lejanía, un sonido que durante el próximo minuto se acerca más y más, a través del denso bosque. Si quieren localizar su origen hace falta una tirada de **Descubrir**. El ruido proviene del sur. No es algo que se mueva por el suelo, como cabría esperar, sino una enorme masa pálida que flota por encima del bosque, rompiendo las copas de los árboles a su paso. ¿Un globo militar? No. Está vivo. Los investigadores que aparten la mirada tienen que hacer una tirada de **Cordura** de 0/1D4. Aquellos que sigan mirando verán un enorme saco que vibra y palpita, salpicado de motas de luz. Se mueve como un calamar, propulsándose a través del cielo mediante unos alargados tentáculos que cortan el viento con la misma energía con la que se apoyan sobre las copas de los árboles. Es una semilla de Hastur; la visión cuesta 1D3/1D10 puntos de Cordura. No reacciona a la presencia de los investigadores, incluso si le atacan, y desaparece rápidamente de su vista. Si los investigadores se mueven en coche puedes usar Las sombras que la criatura proyecta sobre ellos como una primera señal de advertencia. Es decisión del guardián el que la semilla considere o no que algo del tamaño de un coche es una amenaza.

No se ha ido lejos. A tan solo unos 200 metros hay un pequeño sendero que se adentra un poco en el bosque, donde se encuentra un segundo monolito y la semilla que los investigadores acaban de ver y que está usando la piedra como si fuera un punto de amarre mientras se alimenta del POD almacenado en su interior. La criatura se gira contra los investigadores si se acercan demasiado o si la atacan a ella o al monolito. Si de algún modo logran examinar la piedra pueden leer las incisiones realizadas sobre ella: «*Nosotros los mudos, cojos, estúpidos, grises, débiles*».

El resto del viaje continúa sin más sobresaltos. Tras doce kilómetros, los cansados y ateridos investigadores llegan al lago y a Carcosa. Consulta el próximo capítulo para averiguar lo que allí sucede.

Manipular los monolitos

Destruir los monolitos no basta para detener el hechizo. Una vez colocados siguen canalizando la energía hacia el pico de la «V» y los sectarios, incluso si son reducidos a polvo. Pero los investigadores pueden intentarlo. Son mucho más fáciles de mover si logran partirlos.

La estrategia más sencilla es dinamitarlos, aunque eso plantea ciertas dificultades, especialmente en un terreno nevado sobre un suelo congelado. Si los investigadores no tienen la habilidad de **Demoliciones**, **Explosivos** o **Ingeniería civil** (no es una habilidad básica de LdC), pueden tirar **Mecánica** a mitad de porcentaje para evitar que el detonador o la carga se mojen o acaben mal colocados. Hace falta un éxito crítico para destruir totalmente un monolito; con un éxito normal la detonación simplemente lo parte en dos grandes trozos, gracias a una fisura previa. En caso de fallo, la dinamita no estalla. Una pifia indica que ha detonado demasiado pronto, con terribles consecuencias para la persona que estuviera colocando la carga y aquellos a su alrededor: 5D6 de daño en un radio de dos metros, 2D6 en uno de diez y 1D6 hasta veinte. Cualquier explosión llama la atención de la semilla de Hastur, la cual se encarga de los investigadores antes de quedarse junto al monolito o lo que quede de este.

La posición de los monolitos delimita el área por la que podrán moverse Hastur y sus sirvientes una vez invocado el primero. Si los jugadores encuentran una manera de mover hacia el lago un objeto de una tonelada (por ejemplo, con el camión con grúa que se usó en su colocación), podrían reducir el espacio por el que Hastur puede desplazarse. Si logran desplazar el primer monolito un poco al oeste la aldea de Cannich queda fuera del área del conjuro, lo que permite salvar la vida de la mayoría de sus habitantes.

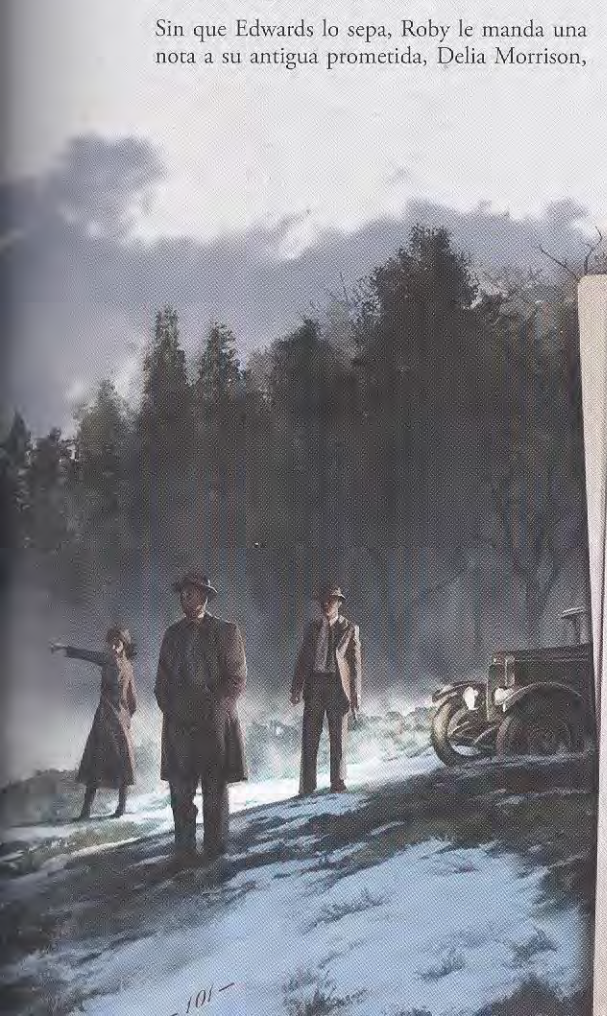
Resumen del capítulo

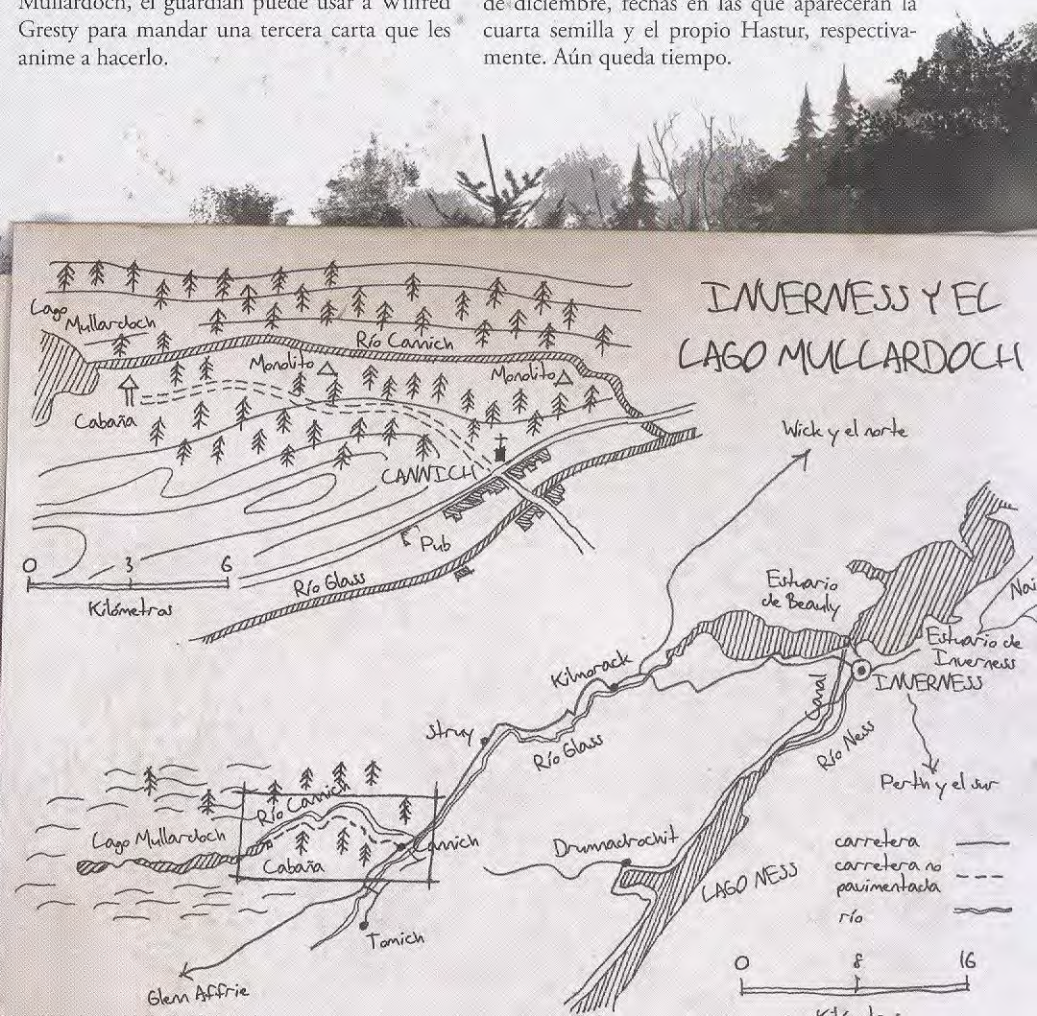
Se celebra la vista de evaluación sobre el caso de Alexander Roby. Si el doctor Highsmith recomienda el alta la corte falla en ese sentido, ordenando su traslado a una clínica de reposo de Kent. Si los investigadores han convencido de lo contrario al doctor (o a Grahame Roby), la corte ordena que siga interno de forma indefinida. Sea como sea, Montague Edwards secuestra a Roby y se lo lleva a Escocia. Si se ve obligado a usar la fuerza comete otro asesinato que provoca una breve confusión sobre la identidad del cadáver. Los investigadores descubren que Michael Evans era en realidad Edwards, pero siguen teniendo dificultades para dar con él.

Sin que Edwards lo sepa, Roby le manda una nota a su antigua prometida, Delia Morrison, aunque usa su antigua dirección y nombre de soltera. La carta llega tarde, pero si Delia tiene buenas relaciones con los investigadores se la reenvía inmediatamente. La carta revela la localización de Alexander. Al día siguiente aparece la necrológica de Bacon en el *Occult Magazine*, donde se hace referencia a Edwards como el «señor de Mullardoch». El autor del texto es Aleister Crowley. Si se entrevistan con él pueden confirmar que se trata del mismo Edwards que andan buscando; Crowley también sabe algo sobre Malcolm Quarrie y su interés por cierto grupo en Italia, pero eso debe esperar. Si los investigadores siguen sin partir rumbo a Mullardoch, el guardián puede usar a Wilfred Gresty para mandar una tercera carta que les anime a hacerlo.

Los investigadores deben darse prisa en su viaje hacia el norte. En el tren conocen a Henry Lister, un sectario que les cuenta que tendría que haberse reunido con el resto de sus compañeros el 5 de diciembre. Mientras los investigadores se acercan al lago pueden localizar parte de los monolitos y ver de pasada una de las horrendas semillas de Hastur que ya han llegado a la Tierra. Al final del camino pueden encontrar a Carcosa, junto al lago.

¿Han llegado demasiado tarde? Cuando los investigadores aparecen Roby ya ha terminado y lanzado el hechizo de Construir Carcosa, pero es vital que no se retrasen más allá del 11 o 12 de diciembre, fechas en las que aparecerán la cuarta semilla y el propio Hastur, respectivamente. Aún queda tiempo.





«EL REY: Pero ahora esto es Carcosa, pues la maldición de Carcosa ha caído sobre todos vosotros.

CASSILDA: (se derrumba) Piedad, oh rey, ¡no sobre nosotros!»

— «*The King in Yellow*», **Thomas Ryng**.

Un paseo por la Tierra en Carcosa

El lago Mullardoch es un espejo negro, un corte estrecho y largo situado entre las crestas de dos montañas. Los investigadores pueden ver la residencia Mullardoch junto al extremo oriental del lago. No es tan impresionante como quizás se la hayan imaginado: se trata de un pabellón de caza hecho de piedra, de dos plantas, bastante feo y alargado. Frente al edificio hay dos coches casi completamente ocultos por la nieve. No se ve ninguna huella de pisadas ni neumáticos.

Del interior del lago sale una ligera neblina que rodea la casa; no hay ruido, ni luces ni movimiento. Tan pronto como los investigadores avanzan (o retroceden) la niebla se espesa a su alrededor. La visibilidad disminuye rápidamente, pero antes es posible vislumbrar algo: entre los investigadores y la residencia Mullardoch hay otra estructura, un arco alargado de gran tamaño y aspecto ceremonial, parecido al Marble Arch de Hyde Park. No encaja en absoluto con el resto del paisaje y jurarían que no estaba allí hace un segundo.

Y mientras los investigadores intentan darle sentido a lo que acaban de ver, de repente se dan cuenta de que hay otros edificios a su alrededor. La niebla desaparece. Pueden ver calles incluso a sus espaldas. Se encuentran de pie en medio de una ciudad, una ciudad que no pertenece a este lugar. Y saben que su nombre es Carcosa.

Nota para el guardián: *A la hora de dirigir la visita a Carcosa el guardián puede encontrar útil la lectura del artículo (en inglés) «*The Road to Hali*», de John Tynes, aparecido en el primer número de la revista* The Unspeakable Oath *(Pagan Publishing). Al momento de publicar este libro, el artículo en cuestión puede consultarse en la página web que recopila los números de dicha revista (theunspeakableoath.com). Para ideas sobre cómo construir una atmósfera de juego apropiada, recomendamos las historias de Thomas Ligotti en la colección* Songs of a Dead Dreamer, *en particular las de la sección Dreams for the Dead.*

Carcosa en la partida

Carcosa aparece en la Tierra como una hermosa ciudad perteneciente a una era indeterminada, aunque no hay nada que la delate como posterior al siglo diecisiete o dieciocho. Una mitad de la ciudad se extiende sobre una tranquila orilla del lago y la otra sobre una arboleda con unos pocos abetos y abedules. Sobre el agua, edificios de gran elegancia presiden inclinadas cuestas, repartidas a lo largo de varias plazas, avenidas, estanques, canales y refinados parques y jardines. La arquitectura es de todas clases, pero la mayor parte de la ciudad tiene un distinguido aire italiano, con campanarios de mármol, elaborados bajorrelieves, pequeños puentes, columnas, techos de teja roja y cúpulas de mármol.

A pesar de su enorme riqueza, Carcosa está dominada por el Palacio, un inmenso edificio que presume de tres cuerpos vagamente definidos, cada uno con sus torres, parapetos y tejados de aguja, apoyados sobre contrafuertes y unidos entre sí mediante elevadas pasarelas. Aunque son bastante diferentes, tanto el cuerpo central como cada ala cubren uno de los cuatro lados de una gran plaza. La propia plaza parece un balcón que se eleva sobre las tranquilas aguas que rodean el cuarto lado. Si bien el edificio es una mezcla de estilos, el conjunto resulta armonioso en su totalidad. El Palacio es visible desde casi cualquier punto de la ciudad, a pesar de lo cual siempre parece estar (de alguna manera) en la orilla más alejada del lago, reflejando su imagen sobre sus aguas. Y sobre esa imagen cuelga la de los soles gemelos de Carcosa, en perpetua caída hacia el horizonte, congelados en un atardecer eterno.

La mayor parte de la ciudad puede presumir de exquisitos edificios, bien diseñados y en perfecto estado. Las calles están limpias, los árboles y espacios abiertos bien cuidados y no hay ningún ruido ni ajetreo que resulte molesto. La calma inunda el lugar. Se escuchan algunos fragmentos de música o canto, pero resulta imposible localizar su origen. Este es el tono a seguir cuando quieras describir Carcosa a los jugadores, aunque hay excepciones (ver más adelante).

Los investigadores no pueden salir de la ciudad; si lo intentan, al cabo de una hora de andar regresan al mismo punto desde donde partieron. Solo hay una manera de escapar, a través del encuentro final en el Palacio. Como el guardián puede comprobar, los movimientos de los investigadores ya vienen prefijados de antemano, aunque no debe permitir que los jugadores se den cuenta de eso. De hecho hay bastante margen de libertad para determinar cómo termina cada uno de los pasajes, así como espacio para definir otros encuentros que puedan resultar interesantes o un reto.

El pulso de la ciudad

Carcosa no es una ciudad normal: tanto ella como lo que contiene está en permanente proceso de cambio y renovación. Los objetos en su interior a veces mudan de aspecto, otras de función. Por ejemplo, una simple túnica de seda azul puede tornarse marrón y después transformarse en una manta de lana; o una silla de roble podría adoptar la forma de un reposapiés tapizado antes de convertirse en un cojín bordado, etcétera.

A mayor escala, la piedra, el mármol y los azulejos también son de naturaleza cambiante, aunque tienden a conservar parte de sus atributos originales. Una puerta en un muro de piedra puede transmutarse en un agujero en medio de un seto de aspecto sólido, que se torna a su vez en un callejón que se abre camino entre dos edificios. Una residencia privada se convierte en unos baños y estos en una plaza inundada. Igualmente, el espacio entre edificios también puede fluctuar: un pequeño patio pasa a ser un estanque ornamental, mientras que el parque de un palacio de repente se transforma en un viñedo.

No hace falta exagerar. Tras dos o tres ejemplos llamativos los investigadores se darán cuenta de la situación. Hay una excepción a lo dicho: estas transformaciones nunca suceden bajo observación directa, por lo que si se mira atentamente a un objeto este retiene la misma apariencia, incluso si se transforma todo lo que hay a su alrededor.

Hay muy pocos efectos personales en Carcosa: intenta describir el mínimo necesario. Un dormitorio tiene una cama y un armario, y dentro de este solo hay un único y hermoso vestido. Una cocina tiene una mesa, pan, un cuchillo y un plato; o solo una sartén de cobre encima de una cocina de hierro (y esta segunda descripción puede ser la de la primera cocina, después de una transformación). Todos los objetos de Carcosa son de buena calidad.

Los habitantes de Carcosa

Apenas se ve a nadie en las calles, casas o edificios. Se está celebrando una fiesta, un festival en el que casi todos participan. La gente se ha reunido en las plazas y anfiteatros repartidos por la ciudad, o en las barcas y barcazas que se deslizan por los canales. El Palacio también participa en los festejos con un sofisticado baile de máscaras que ha reunido a más de mil de los habitantes más encantadores, extraños, ricos y bellos de la ciudad. El nombre y propósito del festival no tienen importancia.

El tema de conversación principal es la reciente aparición del extranjero de máscara blanca, vestido con una túnica harapienta y del que se dice que es el embajador de una gran potencia. Carcosa no suele relacionarse con el exterior y su llegada ha desatado una tormenta de rumores. ¿La presencia del emisario es presagio de algo bueno o malo? Hay muchos que lucen máscaras elaboradas o ridículas, tanto para honrar como para burlarse del extranjero, según su inclinación, humor y creencias.

En los siguientes encuentros se describe la interacción con ciertos residentes en particular. Si el guardián desea crear sus propios carcosianos estos deberían mostrar poca curiosidad hacia los investigadores. Tienen sus propios asuntos de los que preocuparse: el extranjero es el tema más frecuente, aunque también pueden estar inquietos por no saber dónde se encuentra su pareja o porque sienten la necesidad de irse a otra fiesta o reunión. Las conversaciones son repetitivas o barrocas en exceso. Casi todos los interlocutores están poseídos por una energía enfermiza. Una tirada de **Psicología**

Máscaras

Los residentes de la ciudad llevan mascaras con formas estilizadas que representan a diferentes personajes, bestias, peces y aves. Están hechas de madera, láminas, laca o metales preciosos y decoradas con joyas, huesos, plumas o piel. Cada una es una obra de arte compleja y maravillosa de gran impacto visual. Mientras que unas tienen un aspecto maligno o amenazador, otras son cómicas o hermosas, tristes o enigmáticas. Es posible encontrar una gran variedad. Hay un arlequín de máscara negra con diamantes verdes, amarillos y rojos pegados entre sí; o una columbina con disfraz de pastorcilla de piel pálida y mejillas y labios carmesíes. Hay un pájaro de plumas blancas y crueles ojos amarillos. También están el grasiento rostro vacío de un ángel descarnado de la noche y una sencilla máscara de marfil con incrustaciones en azabache que proyectan sombras que se mueven, una pieza muy bella. Hay un sacerdote de piel dorada y gesto adusto, hermoso y sabio. Y una cosa medio hombre medio pez que desprende una tristeza infinita.

sobre cualquier residente apunta a que apenas mantiene el control sobre sí mismo, pero nadie se mostrará violento, incluso si es atacado. Aunque la gente de Carcosa habla su propio idioma, los investigadores son capaces de entenderlos y comunicarse con ellos, con solo un par de confusiones puntuales en temas de vocabulario.

Orientarse por la ciudad

El objetivo del guardián es crear en los jugadores una sutil sensación de pánico a medida que sus personajes se mueven por la ciudad. Puede que estén en peligro o atrapados para siempre. Es difícil orientarse, mientras que aplicar conceptos normales como tiempo y dirección supone un esfuerzo casi inútil. De hecho, si los investigadores deciden quedarse quietos donde están y no dar un paso más, seguirán experimentando los encuentros que vienen a continuación. Evidentemente, esto es un dato que no debes revelarles. No hay manera de escapar a lo que se les viene encima.

Puede que los investigadores lleguen a la misma conclusión, pero es más probable que traten de luchar contra la ciudad. Intentarán trazar una ruta definitiva entre un lugar y otro, incluso si solo tienen una vaga idea de hacia dónde deben ir (por ejemplo, en una partida de prueba el grupo de investigadores formó una cadena en la que cada uno «anclaba» su campo de visión antes de avanzar, intentando fijar el horizonte de esa manera). Deja de vez en cuando que los investigadores crean tener la situación bajo control y que los encuentros se están produciendo gracias a su resolución e iniciativa. Sin embargo, aquellos que vayan corriendo de un lugar a otro sufrirán inevitablemente más fracasos que victorias; en concreto, los planes más audaces conllevan el riesgo de que alguno de los personajes se pierda del todo.

Perderse

Cuando los investigadores intenten orientarse para algo no muy complicado (como volver a un punto de reunión prefijado o atravesar un edificio alargado saliendo por la puerta que hay al otro extremo), el guardián debe pedir una tirada de algún tipo. Si el investigador intenta usar la lógica para llegar a su destino, debe superar una tirada de **Orientarse**. Si el personaje parece fiarse más de su instinto y se somete a los caprichos y voluntad de Carcosa, puede usar **Orientarse** o **POD × 2**, la que sea mayor. En ambos casos la posibilidad de éxito no puede superar el 50%, incluso si la habilidad del investigador es mayor. Solo si ha leído *El rey de amarillo* o *Der Wanderer durch den See* y saca un **POD × 3** podrá superar ese límite del 50%. El guardián puede tirar por los investigadores o pedir a los jugadores que tiren sin saber qué habilidad están usando; también puede dejar que elijan ellos.

Separarse del grupo o perder a alguien de vista suele ser una mala idea, pero lo más probable es que acabe sucediendo por accidente o por azares del destino: basta con subir unas escaleras y desaparecer un segundo de la vista de los que quedaron atrás, o girar una esquina cinco segundos antes que los demás o dejar una habitación de distancia con el resto del grupo. Cosas como seguir la voz, sostener un trozo de hilo u orientarse con marcas de tiza no serán suficientes para evitar una separación. Carcosa solo respeta la evidencia física de lo que ven los ojos, y a regañadientes.

Cuando un personaje se pierde, lo más probable es que llame a los demás a gritos. Permite que se escuchen pero no que se vean (para simular esto puedes poner a los jugadores en diferentes lados de una puerta). Quedarse quieto permite mantener la comunicación, pero tan pronto como alguien se mueve... las voces se apagan hasta desaparecer.

Cuando los investigadores tengan claro que se han separado, haz lo mismo con los jugadores. Si puedes conseguir un segundo guardián para esta partida, perfecto, hazlo. Todos los planes para reunirse fracasan. La ciudad es grande y obstinadamente confusa: cuanto más se esfuercen en encontrarle sentido, más rebelde se muestra.

Una vez haya dos o más grupos, dirige los encuentros prefijados que vienen a continuación (más los que improviséis) alternando entre investigadores. El guardián también puede considerar apropiado usar el mismo encuentro dos veces, una vez para cada grupo.

Para volver a juntar a los personajes jugadores puedes usar a Noss (si los investigadores lo encuentran y se fían de él) o simplemente hacer que se encuentren en un momento dramáticamente apropiado. Los investigadores deberían reunirse antes de cruzar el lago.

Los encuentros

La siguiente lista de encuentros numerados ayuda a que la visita a Carcosa resulte tan confusa como un sueño. Los investigadores no tienen verdadero control sobre sus movimientos, por lo que el guardián puede introducir las escenas siguiendo la secuencia proporcionada. Afortunadamente, es muy poco probable que los jugadores perciban que son encuentros lineales. Modifica las situaciones siguiendo tu instinto, pero ten en cuenta que el objetivo de este momento de la partida es crear una atmósfera ligeramente enervante y algo onírica. En las pruebas de juego, cuando el guardián reaccionó positivamente a las inesperadas ocurrencias de los jugadores todo salió bien, proporcionando un ejemplo de narración compartida.

Aunque hay momentos en los que hace falta tirar **Cordura**, la pérdida en sí no se produce dentro de la extraña ciudad, es decir: mientras los personajes permanezcan en Carcosa están a salvo de perder cordura; aunque es una ciudad extraterrestre la *sensación* es de normalidad. El guardián puede incluso llegar a decirle a los jugadores que no hace falta tirar **Cordura** en un momento en concreto en el que parezca evidente que deberían hacerlo; es probable que eso siembre cierta intranquilidad entre el grupo. Como pueden sospechar, los puntos de Cordura se pagan al salir.

El daño físico se aplica en Carcosa igual que en la Tierra, esto no son las Tierras del Sueño.

1. Un arco de la ciudad

Este es el arco mencionado cuando los investigadores entraron en Carcosa. Es el primer elemento destacado que se encuentran: un enorme arco ornamental sobre el que hay una detallada escultura de dos leones peleando de pie. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** permite confirmar definitivamente que se trata de la Ciudad del Sueño, Carcosa, junto al lago Hali. Los que hayan leído *El rey de amarillo* o *Der Wanderer durch den See* pueden tirar **Mitos de Cthulhu × 3**.

La residencia Mullardoch ha desaparecido. El lago también se ha esfumado; cuando vuelvan a verlo será el Hali. Tras el lanzamiento del conjuro de Construir Carcosa, los detalles y peculiaridades del lugar dejan de servir como referencia, ya que los atributos terrenales del lago y la casa han sido absorbidos por la realidad alternativa y en continua transformación de Carcosa.

Los investigadores pueden ver que el cielo ha cambiado: es de noche y hay estrellas por todos lados, pero también hay dos pálidos soles sobre el horizonte, bañando a la ciudad con una luz blanca como una perla. Es más, una tirada con éxito de **Astronomía** permite afirmar que las constelaciones que se pueden ver no corresponden con las de la Tierra.

Cuando la atención de los investigadores se desvíe del arco siquiera por un segundo, la próxima vez que lo vean aparenta ser mucho más bajo y de color dorado mientras que los leones ahora son un único caballo con cabeza de pájaro, hecho de ónix. Si los investigadores vuelven a desviar la mirada, el arco se transforma en un edificio alto y estrecho con una sencilla puerta de madera en su base, sobre cuyo tejado descansa un pebetero con una enorme llama. Una tirada de **Idea** sugiere que la estructura es un faro, aunque no está en el lago. A través de la puerta entreabierta puede verse una luz tenue, pero no hay nadie en el interior y lo único interesante son varias máscaras decoradas que cuelgan de la pared; casualmente, tantas como investigadores.

Una tirada de **Descubrir** realizada al salir (o desde lo alto del faro) permite ver un par de siluetas que se recortan sobre ambos soles, antes de perderse en la oscuridad del cielo. Si los investigadores tuvieron el encuentro con los byakhees en Clare Melford, una tirada de **Idea** sugiere que se trata de las mismas criaturas. El coste en Cordura es de 0/1. El cielo está sembrado de estrellas que parecen parpadear cuando se las mira con atención.

2. Una explanada

Los investigadores salen a una avenida guarnecida a ambos lados por pórticos que a su vez dan a grandes edificios de paredes lisas, con ventanas a gran altura y (aparentemente) sin puertas. De repente, de una de esas ventanas se asoman varios residentes de Carcosa, todos ellos ataviados con máscaras. Uno señala más allá de los investigadores, mientras que los otros se esfuerzan por ver lo que está señalando. Entonces hay un grito de reconocimiento, un agudo chillido y algunas risas histéricas o avergonzadas. Si los investigadores se giran a mirar, pídeles una tirada de **Descubrir** para ver una figura vestida completamente de blanco, a unos trescientos metros de distancia. Están demasiado lejos para reconocerlo, pero se trata del extranjero que se describe en *El rey de amarillo* y *La reina y el extranjero*. La figura se mueve, desapareciendo rápidamente.

Si los investigadores se dirigen al grupo de la ventana, desaparecen todos menos uno: un hombre de aspecto ansioso que primero mira hacia donde desapareció la figura y después sobre su hombro, gritando «¡Ahora voy!». Lleva una sencilla máscara dorada que solo permite ver su boca. Si le preguntan sobre la figura dirá: «Creemos que es el enviado para la reina Cassilda. ¡Si os dais prisa podéis alcanzarle!». Si los personajes hacen cualquier tipo de comentarios sobre las máscaras les dice «Esperad ahí», volviendo al cabo de medio minuto. A continuación les lanza una bolsa donde hay tantas máscaras como investigadores. Cualquier otro tema de conversación recibirá como única respuesta un «No creo que eso importe» o un «Ojalá yo tuviera vuestro temple y predisposición». No tardará en marcharse.

3. El puente sobre el canal

Los investigadores llegan hasta un pequeño muro por donde descienden unas escaleras hacia un estrecho puente sobre un canal. Aunque el canal solo mide seis metros de ancho sus aguas pasan bastante por debajo del puente. Una tirada de **Descubrir** permite ver al extranjero moviéndose al otro lado del canal y entrando por una puerta.

Parece que la única manera de pasar es el puente. Este mide veinte metros de largo y menos de treinta centímetros de ancho y está hecho de mármol. No tiene barandilla y su superficie es ligeramente cóncava (aunque no es fácil darse cuenta). Atravesarlo supone una tirada de **DES × 5** o de **DES × 6** si se atraviesa gateando o a la carrera. Un investigador que falle la tirada se resbala y cae a menos que logre tener **Suerte**. El agua está mucho más abajo de lo que parece: la pérdida es de 1D6 – 4 puntos de vida. El personaje desaparece de la vista de sus compañeros, que aunque no ven su cuerpo caer, sí escuchan cómo impacta contra el agua. El investigador puede salir a la superficie y, con una tirada de **Suerte**, agarrarse a un punto de amarre o un cabo suelto desde donde salir del canal. Si falla la tirada, empieza a aplicar las reglas de asfixia de *La llamada de Cthulhu*, página 62.

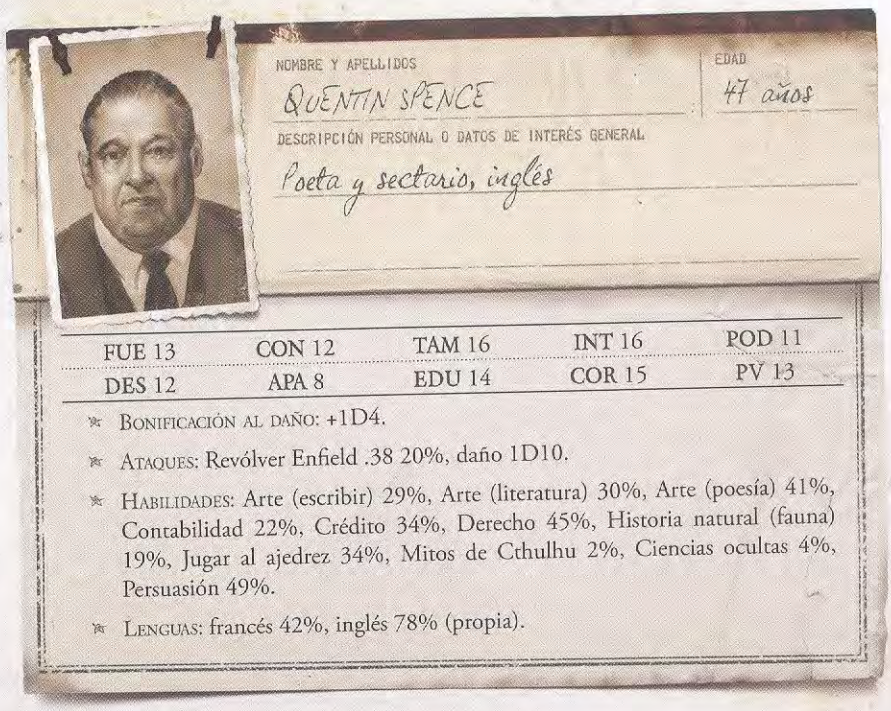
El personaje sale calado hasta los huesos a un pequeño embarcadero. Las escaleras llevan hacia arriba, pero por alguna razón no puede encontrar al resto del grupo. Tampoco puede escucharles ni lograr que le oigan. Un investigador que se lance para rescatar a su compañero sufre el mismo destino; sin embargo todos los personajes que logren salir del canal vuelven a reencontrarse entre ellos, aunque no con el grupo original.

4. Un anfiteatro y Quentin Spence

Los investigadores llegan a un enorme escenario parte de un inmaculado anfiteatro de estilo romano. Un semicírculo de gradas hechas de piedra se levanta ante ellos. La presencia de compuertas y material de tramoya demuestran que el teatro sigue en uso. Pide tiradas de **Descubrir** para detectar primero un movimiento furtivo tras una columna a unos treinta metros de distancia y después una pistola que asoma. Solo tienen tiempo para gritar una advertencia antes de que suene la descarga de varios disparos. Pide tiradas de **Suerte**: el personaje que falle por más (o el que tenga éxito por menos, si nadie falla) se convierte en el blanco de cuatro disparos. El porcentaje de éxito es solo del 3% (el tirador no ha apuntado) o del 2% si el objetivo se puso a cubierto. El atacante es un sectario de Hastur, Quentin Spence. Un investigador que lleve su arma en la mano puede disparar en ese mismo asalto, entre el segundo y tercer disparo de Spence.

Apariencia y conducta: gordo, de pelo castaño bien recortado y sonrisa nerviosa, no se ha afeitado en varios días. Spence viste un traje de *tweed*, zapatos marrones de buena calidad, camisa y corbata. Es más bien alto, pero se mueve con una postura encorvada, como si deseara permanecer oculto. Siempre está sudando y secándose la frente con su pañuelo, por lo que desprende cierto aire de nerviosismo y parece evasivo incluso cuando dice la verdad. Sus experiencias en Carcosa están acabando rápidamente con la poca Cordura que le quedaba.

Información: autor de varios poemas aparecidos en revistas literarias y en una buena antología. El tono de los poemas es sobrio y opresivo y no resulta del gusto de todos.


NOMBRE Y APELLIDOS: QUENTIN SPENCE
EDAD: 47 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Poeta y sectario, inglés

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

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Revólver Enfield .38 20%, daño 1D10.
- Habilidades: Arte (escribir) 29%, Arte (literatura) 30%, Arte (poesía) 41%, Contabilidad 22%, Crédito 34%, Derecho 45%, Historia natural (fauna) 19%, Jugar al ajedrez 34%, Mitos de Cthulhu 2%, Ciencias ocultas 4%, Persuasión 49%.
- Lenguas: francés 42%, inglés 78% (propia).

Información adicional: soltero. Vive en Plymouth, en la costa suroeste de Inglaterra. Le gusta apuntarse a todo: la Aurora Dorada (y posteriormente la secta), la masonería, conferencias, recitales de poesía, clubs de ajedrez, asociaciones de ornitología y comités de voluntarios de cualquier clase. Estuvo presente en la aparición de Hastur en la colina Springer y vive atormentado desde entonces.

Trama: Spence se encuentra con los investigadores en Carcosa. Si no acaban con él les da detalles sobre el objetivo y progresos de la invocación, además de la posible ubicación de Roby dentro de la ciudad.

Spence simplemente está asustado, por lo que deja de disparar si le hablan o si escucha a los investigadores llamarse entre ellos. De lo contrario, en el siguiente asalto sigue agachado detrás de la cobertura y dispara dos veces más (sin mirar), tras lo que el percutor del revólver impacta otras dos veces contra el tambor vacío (hace falta una tirada de **Escuchar** para darse cuenta). Al tercer asalto sale corriendo. No es un jovenzuelo ni un hombre particularmente ágil, por lo que no es difícil de atrapar.

Cuando se dé cuenta de que son personas sale de su escondrijo: una figura extrañamente normal en este entorno, vestido de manera muy formal. Guarda su arma en un bolsillo y se acerca, visiblemente arrepentido: «Pensé que eran las criaturas del cielo...» y, de ser apropiado, termina la frase con un: «Llevan máscaras...». Se ve con claridad que no es un habitante de Carcosa: no luce máscara y viste un traje de *tweed*. Con una tirada de **Psicología** resulta igual de evidente que no se encuentra en muy buen estado mental. Si le permiten que siga pensando que son colegas sectarios habla con libertad, pero su cabeza está en el aquí y ahora, y no habla de nada que no sea Carcosa.

Spence ha estado en el Palacio y ha participado en todas las ceremonias excepto en la que está ocurriendo ahora mismo; la cantidad depende de la fecha en la que hayan llegado los investigadores. Les dice cuántas semillas han sido invocadas y si queda alguna por llamar. Sabe cuántas hacen falta (cuatro) y cuándo se invocará a la próxima. Dice que se ha puesto nervioso por lo que pueda pasar cuando llegue el rey de amarillo y que está buscando a Roby con la esperanza de que sepa lo que hay que hacer. Sospecha que Roby aún no sabe nada de los planes de Edwards y piensa que puede estar en el museo de esculturas. ¿Saben algo de él?

Spence no sabe cómo volver al Palacio. Tampoco está seguro de cómo llegó hasta el anfiteatro. Puede que quiera acompañar a los investigadores, pero no se separa de su arma, para la que tiene quince balas más repartidas por los bolsillos de su chaqueta. Si le piden que se la entreguen se muestra consternado, afirmando que sin ella no tardará en acabar muerto.

Cuando los investigadores abandonan el anfiteatro, una tirada de **Descubrir** les permite ver el cuerpo de un hombre, un carcosiano que estaba de fiesta. Spence le disparó en un ataque de pánico. ¿Qué hacen con el sectario?

- Si los investigadores desarman a Spence sin ver a la víctima, todos los personajes pierden 1 punto de Cordura.
- Si no le desarman y siguen sin hacerlo tras ver el cadáver de la víctima, todos pierden 1 punto de Cordura.
- Si ven a la víctima y desarman a Spence (o si ya le habían desarmado), todos ganan 1 punto de Cordura.

Observa que la primera y tercera situación pueden cancelarse mutuamente.

5. El distrito norte y Noss

Al margen de la ruta que hayan tomado, los investigadores se dan cuenta de que llevan un rato subiendo una cuesta. Desde su posición elevada pueden observar el resto de la ciudad bajo sus pies, y más allá de sus tejados, el propio lago: una gran mancha negra excepto por la orilla más alejada, donde se reflejan las luces del Palacio. Es la primera vez que pueden ver el edificio; está espléndidamente iluminado y parece ser enorme.

Las laberínticas y pequeñas calles de la zona suben y bajan de forma inesperada. Se diría que es una parte más modesta de la ciudad, aunque los edificios siguen mostrando cierta grandiosidad: balcones voladizos forjados en hierro, maderas talladas con motivos florales o monstruos de fábula, chimeneas rematadas con figuras de yeso imitando la profesión del artesano dueño de la casa (zapatero, armero, curtidor), etcétera. En todos lados prima lo hermoso sobre lo práctico. Los personajes se encuentran con un pasillo que simplemente conduce a una pared o una puerta que, a pesar de contar con un elaborado picaporte, no tiene bisagras. En otra ocasión pueden seguir un corredor que gira y gira, imitando la perfección matemática de una concha marina, cada vez más angosta; aunque parece prometer un final fantástico, para frustración de los investigadores acaba por estrecharse demasiado como para poder seguir.

Cuando los investigadores doblan una esquina se topan con un grupo de figuras enmascaradas. Es muy probable que sean los primeros carcosianos que ven tan de cerca. Uno de ellos se gira mientras los demás siguen andando.

«Me llamo Noss», dice. Está bebiendo vino y parece un poco borracho y bastante contento. Se quita la máscara que lleva: una cabeza de un pájaro roja y verde.

Los investigadores pueden averiguar lo siguiente a través de Noss: el nombre de la ciudad es Yhtill (cualquier investigador que haya visto *La reina y el extranjero* o haya leído *El rey de amarillo* puede tirar **Conocimientos** para recordar que Yhtill se convierte en Carcosa tras la visita del extranjero); la reina de Yhtill es Cassilda, su hermano se llama Aldones, su hija Camilla y los hermanos de esta son Thale y Uoht; se está celebrando un gran festival que tiene a toda la ciudad agitada; y ha llegado un extranjero a la ciudad, lo que presagia un revuelo aún mayor. Noss lleva su máscara en honor al extranjero y desea que su visita sea para bien. Aunque se muestra educado y amigable, Noss rechaza de plano hablar sobre otras cosas. Les hace una o dos preguntas: «¿Habéis nacido aquí?» y, si los investigadores no llevan máscaras, «¿A qué facción apoyáis?». Una tirada de **Psicología** apunta a que Noss ha sido honesto en todo lo que ha dicho, pero que se encuentra en un estado de alteración casi febril.

Si los investigadores se muestran confundidos sobre la ciudad o sus costumbres, Noss se ofrece a hacerles de guía. Les puede acompañar hasta el museo de escultura pero

desgraciadamente no al Palacio, aunque podría llevarles al lago, desde donde no es difícil llegar. Solo les pone una condición: si el grupo no lleva máscaras, Noss insiste en que se las pongan, tras lo que se apresura a conseguirles unas bastantes elegantes y elaboradas; aunque los investigadores pueden tener miedo a usarlas, el único efecto que tienen es hacer que su rostro sea irreconocible y reducir en un 10% la habilidad de **Descubrir**.

Si los investigadores están buscando a sus compañeros Noss está seguro de poder ayudar. Les lleva a través de un diminuto callejón techado (los personajes de TAM 13 o más tienen que agacharse y encogerse para pasar) hasta un patio privado rodeado de casas altas. Hay un banco circular construido alrededor de un gamón. Noss les sugiere que esperen allí: «Tarde o temprano todos vienen por aquí». Es un sitio tranquilo y mal iluminado, con poca pinta de ser un buen punto de reunión. Noss se marcha para regresar con algo de vino. Tras una hora de espera aparecen los demás investigadores: descríbeles el lugar al que acaban de entrar, junto con las figuras enmascaradas que esperan allí. Si los investigadores que han llegado también van enmascarados el guardián puede mantener a los grupos físicamente separados un rato más mientras se desarrolla el encuentro.

Noss dice que tiene que marcharse y seguir con sus asuntos. Admite que está un poco preocupado por la aparición del extranjero y que quiere proteger su taller por si hubiera problemas. Si los investigadores no averiguaron nada a través de Quentin Spence, Noss les revela que vio a su otro amigo en el museo de escultura. Si quieren que Noss les lleve allí necesitan superar una tirada de **Persuasión**, pero solo disponen de un intento para lograrlo.

Aunque resulta difícil juzgar el paso del tiempo en Carcosa, es posible que los investigadores ya lleven entre cuatro y ocho horas en su interior. Los relojes de pulsera o bolsillo resultan poco fiables: algunos parecen haberse detenido, mientras que en otros las agujas de los segundos avanzan más rápido de lo normal.

Noss de Yhtill

Apariencia y conducta: Noss es de constitución y peso medio, melena castaña estilo tazón, barba recortada y sonrisa agradable. Tiene unos antebrazos robustos y viste un jubón y pantalones de algodón grueso, botas pesadas y brazales de cuero. Se muestra amable con los visitantes y se esfuerza al máximo por agradarles.

Información: ninguna.

Información adicional: vive y trabaja en la ciudad que él conoce como Yhtill.

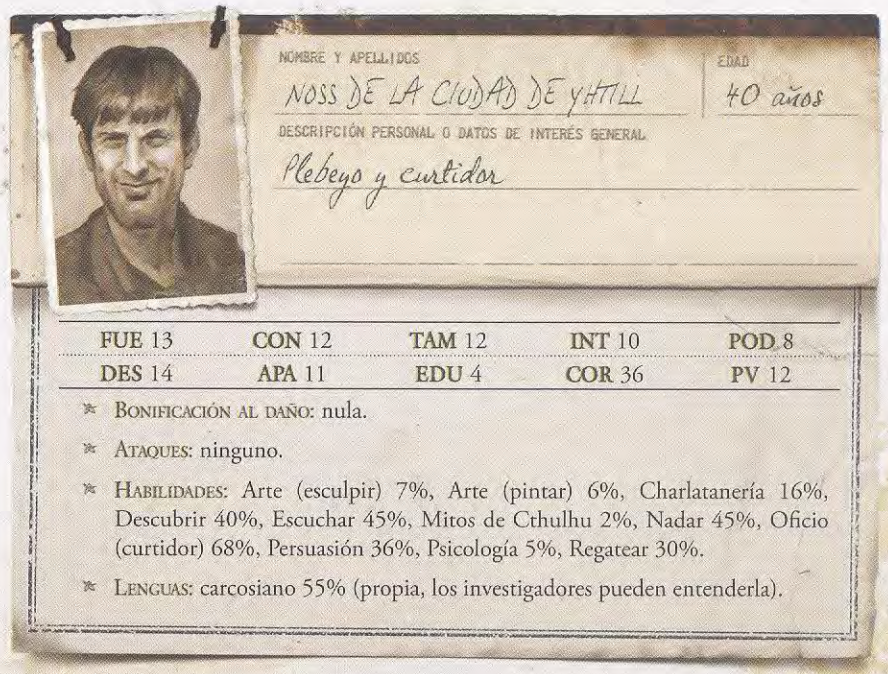
Trama: conoce a los investigadores en Yhtill/Carcosa. Sabe de la llegada del extranjero y puede ayudarles a encontrar a sus compañeros extraviados, a Roby o incluso el lago. Ama su ciudad y está muy orgulloso de ella. Los investigadores atentos notan que está un poco asustado.

6. El museo de escultura y Alexander Roby

Los investigadores saben que tienen que encontrar a Roby. Si Noss les guía no tardan en llegar a un pequeño edificio blanco con un discreto cartel que lo identifica como el museo de escultura; en caso contrario les cuesta un poco más, pero siguen encontrando el lugar. En el exterior hay un jardín muy cuidado, salpicado de estatuas de animales, hombres y mujeres: hay una medusa con melena de serpientes, gritando; un ángel descarnado de la noche amamantando con cariño a un bebé humano; una réplica perfecta de un ciprés; unos byakhees de los que asoman unas láminas plegadas sobre sí mismas, como las alas negras y húmedas de un murciélago... Las estatuas de los byakhees están junto a la entrada y aunque permanecen quietas, cuatro de ellas son reales y están atadas a Roby.

Las criaturas se agitan cuando los investigadores pasan junto a ellas: sus ojos se mueven nerviosos, una de ellas cierra sus mandíbulas con un chasquido. No pueden moverse a menos que sean atacadas, pero su mera presencia cuesta 0/1 puntos de Cordura.

Las escaleras bajan directamente desde la entrada a unos amplios salones de exposición, mucho más grandes que el edificio sobre ellos. No hay ningún otro visitante. La colección incluye cientos de estatuas de todos los periodos, la mayoría relacionadas con los Mitos de Hastur. La primera obra que encuentran son dos grandes maquetas de la ciudad de Nueva York, hechas con marfil blanco y negro. En una se muestra la ciudad en 2030, con enormes edificios militares, plazas de armas y cámaras de eutanasia en los parques y plazas públicas de mayor tamaño.



La otra es la metrópolis en 1929. El contorno gótico del rascacielos Woolworth sobresale sobre todos los demás edificios. Las dos maquetas ofrecen un nivel de detalle increíble.

Más adelante hay un pasillo con una colección de silbatos de byakhee provenientes del África occidental, India, Italia, Celefais y Sarkomand (en las Tierras del Sueño), del lejano Celeno y las estrellas de las Híades. En la siguiente sala encuentran una docena de túnicas blancas, ingeniosamente colocadas sobre unos maniquíes de alambre, de tal forma que el Signo amarillo no resulta totalmente visible. En una esquina hay una reproducción a escala real de una figura humana: la arcilla con la que está hecha sigue húmeda y una tirada de **Idea** sugiere que podría tratarse de la imagen de uno de los investigadores. Hay muchas obras, todas ellas impactantes; si los jugadores siguen preguntando, el guardián debería describirles algunas piezas más en esa línea. Aunque no hay información sobre las obras, se sobreentiende que no deben ser tocadas. Por otro lado, como no están protegidas ni hay guardias, los personajes son libres de comportarse como quieran.

Pasado un rato los investigadores llegan a un estudio. Allí pueden ver a un hombre dormido sobre un escritorio, con la espalda hacia la puerta. Al escucharles se gira, primero con cierta alarma y después confundido. Se trata de Alexander Roby.

Roby se pone de pie y espera a que se acerquen. Lleva unos pantalones negros y una camisa sin cuello ni corbata. Parece cansado pero muy tranquilo; una pequeña sonrisa asoma a sus labios. En Carcosa Roby se muestra lúcido y capaz. No se parece mucho al hombre que conocieron en el manicomio. Recuerda a los investigadores que le entrevistaron y les saluda por su nombre. No parece preocupado de que se encuentren allí.

Si descubre que los investigadores son enemigos de Hastur, al principio no se preocupa. Dice que aunque Carcosa le debe parte de su personalidad a Hastur, este es como la oscuridad que realza la perfección de la luz, una cosa natural. Les pregunta si el sitio es de su agrado; él mismo se encuentra muy feliz. Les garantiza que es un lugar seguro: aunque el extranjero se encuentra en la ciudad, jamás logrará llegar al Palacio para anunciar la llegada del rey harapiento. Si los investigadores no parecen muy convencidos añade que puede enseñarles el camino de regreso a la Tierra. Roby no desea hablar sobre su vida pasada.

Llegado este momento Roby debería tener la oportunidad de enterarse de que Edwards está confundiendo al rey de amarillo con Hastur.

Tras meditar su respuesta dice que Quarrie también le comentó lo mismo: Edwards pensaba que podía traer al rey de amarillo a la Tierra. Si Edwards trajera a Hastur aquí, a Carcosa, no llegaría como el rey de amarillo, sino bajo una forma más allá de toda lógica y que no tendría sentido en la Tierra. «Seguimos en la Tierra, como sabrán. Su llegada aniquilaría a todos los presentes en la ciudad, Edwards incluido».

La mente de Roby parece distraerse un segundo. Les pregunta: «¿Me habrá engañado? ¿Por qué haría algo así?». Es posible que los investigadores no sepan responderle.

Se incorpora y dice: «Hablaré con él. Debe estar en el Palacio». Se levanta para irse y los investigadores harían bien en acompañarle.

7. El lago Hali

El siguiente apartado asume que los investigadores han llegado al lago en compañía de Roby, aunque es posible que no se hayan detenido a buscarle y que haya sido Noss el que los lleve. En ambos casos el viaje hacia el lago transcurre colina abajo, a través de calles residenciales. El lago Hali está tan tranquilo como la piedra. En su orilla más alejada, bajo los soles, se divisa el brillante Palacio. Se diría que está a un mundo de distancia.

Hay un sendero que sigue la orilla del agua y parece llevar hacia el Palacio, aunque no tarda en desviarse de vuelta a la ciudad: si los investigadores lo siguen acabarán perdiéndose. El Palacio solo puede alcanzarse por agua y, como parece que no hay nadie por los alrededores, la única buena opción es coger prestado una de las docenas de pequeñas barcas que están amarradas al muelle. Las embarcaciones están hechas en madera noble pulida. Son de manga estrecha, popa y proa altas y un único mástil alargado con una vela plegada de lona color blanco o amarillo pálido, más dos o tres pares de remos. En cada embarcación caben hasta diez personas.

El grupo puede subirse en una o más barcas y usar tanto los remos como la vela. Lo último es más sencillo si uno de los personajes tiene como mínimo un 20% en **Pilotar embarcación** o **Veleros** (no es una habilidad básica de LdC). Si se siente generoso, el guardián puede preguntarle a un jugador si es posible que, gracias al trasfondo de su personaje, haya pasado un verano o dos en un lugar donde quizás aprendió los rudimentos de la navegación en barco. El lago parece mucho más grande una vez en él. Les llevará un par de horas atravesarlo a remo, o solo una si usan la vela.

Tras media hora de viaje pídele a los jugadores que tiren **POD × 2**. Los personajes que superen la tirada tienen la sensación inequívoca de que hay algo cerca, en el agua. Todo vuelve a la normalidad durante unos diez o quince segundos, durante los que el guardián puede callarse y esperar la reacción de los investigadores.

A continuación, una tirada de **Descubrir** muestra como algo grande se mueve suavemente bajo la superficie del agua, a unos cien metros (una semilla de Hastur). La calma regresa, pero a los diez segundos todos pueden ver unos largos tentáculos que atraviesan la superficie creando un chorro de espuma frente a una masa de suave aspecto. La cosa se dirige hacia la barca... cuarenta metros, treinta metros, veinte metros...

Pregunta por turnos qué hace cada investigador.

La semilla se sumerge, va recta hacia el grupo y su alargado cuerpo pasa justo debajo del casco de la barca, la cual zozobra con violencia de un lado a otro, evitando volcarse por poco. La dificultad para no caerse de la barca es de **DES × 7** para quien estuviera agarrado al mástil, **DES × 5** si se sujetó al asiento o a la borda, **DES × 3** si sostenía un remo o no estaba agarrado a nada y **DES × 1** si estaba de pie y sin ningún punto de apoyo.

Cualquiera que falle debe tirar **Suerte**: si tiene éxito aparece junto a la barca y puede agarrar un remo; si no, aplica las reglas de nadar y asfixia. Roby cae al lago pero logra volver junto al bote.

Cualquiera que siga a la criatura ve como esta se alza a unos treinta metros del bote; sus tentáculos se hunden de nuevo en el mar y es posible contemplar su gelatinoso cuerpo al completo, segundos antes de que se sumerja verticalmente con una sonora zambullida. Los personajes pueden buscar a su alrededor, pero la criatura no vuelve a aparecer; ahora pueden concentrarse en rescatar a sus compañeros.

Pídele tiradas de **Cordura** a todos los que vieron a la semilla de Hastur fuera del agua; solo se mostró parcialmente, así que únicamente pierden 1D3/1D10. Los demás pierden 1D2/1D6. Roby es inmune a esta tirada de **Cordura** y todas las siguientes. Si un investigador lleva la Campanilla de Tezchaptl y se cae al agua, esta desaparece misteriosamente, pero revélaselo solo si pregunta por ella.

Hasta cuatro semillas de Hastur

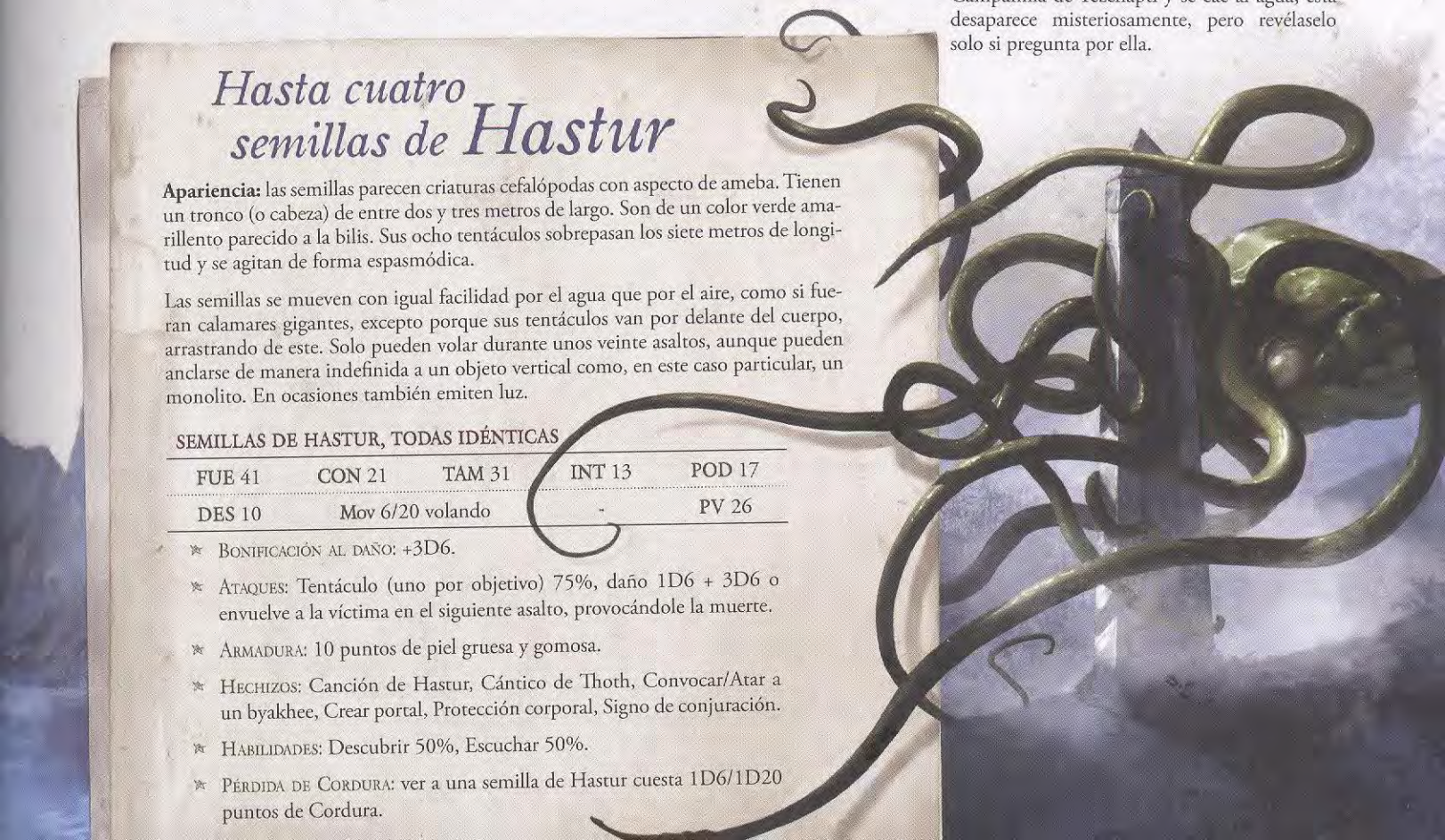
Apariencia: las semillas parecen criaturas cefalópodas con aspecto de ameba. Tienen un tronco (o cabeza) de entre dos y tres metros de largo. Son de un color verde amarillento parecido a la bilis. Sus ocho tentáculos sobrepasan los siete metros de longitud y se agitan de forma espasmódica.

Las semillas se mueven con igual facilidad por el agua que por el aire, como si fueran calamares gigantes, excepto porque sus tentáculos van por delante del cuerpo, arrastrando de este. Solo pueden volar durante unos veinte asaltos, aunque pueden anclarse de manera indefinida a un objeto vertical como, en este caso particular, un monolito. En ocasiones también emiten luz.

SEMILLAS DE HASTUR, TODAS IDÉNTICAS

FUE 41	CON 21	TAM 31	INT 13	POD 17
DES 10	Mov 6/20 volando		-	PV 26

- Bonificación al daño: +3D6.
- Ataques: Tentáculo (uno por objetivo) 75%, daño 1D6 + 3D6 o envuelve a la víctima en el siguiente asalto, provocándole la muerte.
- Armadura: 10 puntos de piel gruesa y gomosa.
- Hechizos: Canción de Hastur, Cántico de Thoth, Convocar/Atar a un byakhee, Crear portal, Protección corporal, Signo de conjuración.
- Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a una semilla de Hastur cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



Los personajes continúan rumbo al Palacio, que ahora se encuentra mucho más cerca. Roby está tranquilo y observa el cielo. Pide una tirada de **Descubrir** para darse cuenta de que hay cientos, incluso miles de terribles byakhees apenas visibles, negro sobre negro, volando desde la región de los soles gemelos de Carcosa hacia el palacio, concretamente hacia la explanada frente al balcón. Vuelan tan juntos que parecen formar un río en el cielo. Una tirada de **Escuchar** permite detectar los chillidos de las bestias. Todos los investigadores deben tirar **Cordura** 0/1.

Mientras el bote se acerca a la orilla, Roby sale de los pensamientos en los que estaba sumido y con la mirada fija en los byakhee, le dice a los investigadores:

– Ya veo lo que ocurre: Edwards está usando Carcosa para hablar con Hastur. Piensa que es igual que en la obra: el extranjero está en el Palacio así que podrá llamar al rey de amarillo. Está equivocado, ¡quien vendrá es el propio Hastur! Pero Hastur no va a hacer ningún trato con él. Ni siquiera reparará en su existencia. Y cuando llegue, ¿qué será de Carcosa?

A Roby no le importa lo que vaya a pasar con el área de la Tierra alrededor del lago, pero si le preguntan confirma que Hastur podrá moverse libremente dentro del área delimitada por los monolitos.

Finalmente llegan a un embarcadero cuyas escaleras conectan con una de las alas del palacio.

8. El Palacio

La estructura de piedra de la residencia Mullardoch ha sido asimilada por la arquitectura del Palacio de Cassilda. Alexander Roby lanzó Construir Carcosa junto a la casa y ahora, en ese mismo punto sobre la explanada de mármol del Palacio, Montague Edwards y los demás sectarios están realizando las ceremonias necesarias para invocar a Hastur y sus semillas. El conjuro se compone principalmente de representaciones de la obra *El rey de amarillo*, con la mayoría de los sectarios participando en todo momento. A veces entra un sustituto a mitad de escena, cuando un actor se olvida de su línea o se derrumba por culpa del cansancio o el delirio; llevan un ritmo agotador, incluso tras limitar los lanzamientos a uno por día para favorecer el descanso. A pesar de que se trata de actores aficionados, cada representación desprende un sorprendente encanto cautivador. Por lo general las semillas que han invocado no pueden molestar a los habitantes de Carcosa, así que se limitan a nadar por el lago y (en ocasiones) merodear junto a los monolitos y la energía que almacenan.

Coombs

Los investigadores entran en Palacio. Caminan por pasillos de mármol de donde cuelgan retratos, a través de salones recibidores y grandes salas de banquetes, cruzando pequeños jardines y enormes capillas de altos techos. El lugar parece interminable. Alexander dice que deben dirigirse hacia la explanada donde se está realizando la invocación, pero no explica si tiene algún plan y parece sumido en sus propios pensamientos. Murmura algo para sí mismo.

Encuentran restos de una fiesta reciente: hay velas encendidas y abundante comida y bebida; por el suelo pueden verse máscaras e incluso finos ropajes. En varias ocasiones los investigadores alcanzan a divisar a un grupo de invitados al otro lado de una gran sala o cruzando el otro extremo del pasillo (algunos están desnudos o medio desnudos), pero pasan rápido y no pueden ser interceptados.

Si Coombs sigue vivo, aparece. No participa en las invocaciones de Edwards, sino que se dedica a recorrer los salones de Palacio y abusar de los pacíficos invitados. Los investigadores le ven y son capaces de reconocerlo antes de que desaparezca de la vista. Coombs también les ha visto. Puedes encontrar sus atributos en la página 58.

Les haya identificado o no, empieza a jugar al gato y al ratón con el grupo, acosándoles o permitiendo que le sigan a través de cientos de habitaciones y pasillos. Los investigadores escuchan portazos, pies que corren, el roce de su navaja deslizándose sobre el metal. Coombs no lleva pistola, prefiere la navaja. Es un juego que se le da bien, y podría tener ventaja si los investigadores se separan o bajan la guardia: no duda en atacar si ve una oportunidad. Coombs no le hará daño a Roby bajo ninguna circunstancia; Edwards fue muy claro en ese punto.

Mientras la tensión se acumula, los investigadores oyen un forcejeo por delante de ellos: dos habitaciones más allá encuentran el cuerpo de un hermoso joven, tendido sobre una mesa de madera pulida, con el cuello cortado. La sangre todavía mana de la herida y el cuerpo sigue caliente (1/1D2 puntos de Cordura).

Yolanda de la ciudad de Yhtill

Justo cuando los investigadores salen de la habitación del cadáver y llegan a la esquina del ancho pasillo, escuchan unos pasos a la carrera que se dirigen hacia ellos. Tienen segundos para reaccionar. Con suerte no hacen nada muy drástico, puesto que se trata de una joven que, al girar la esquina, choca contra los investigadores dando un grito. Lleva un elegante vestido de seda roja a juego con su máscara, una pieza lacada que representa un diablillo lascivo. De sus muñecas y cuello cuelga lo que debe ser una fortuna en rubíes brillantes como heridas abiertas. Se levanta del suelo temblando y la máscara cae: es muy hermosa.

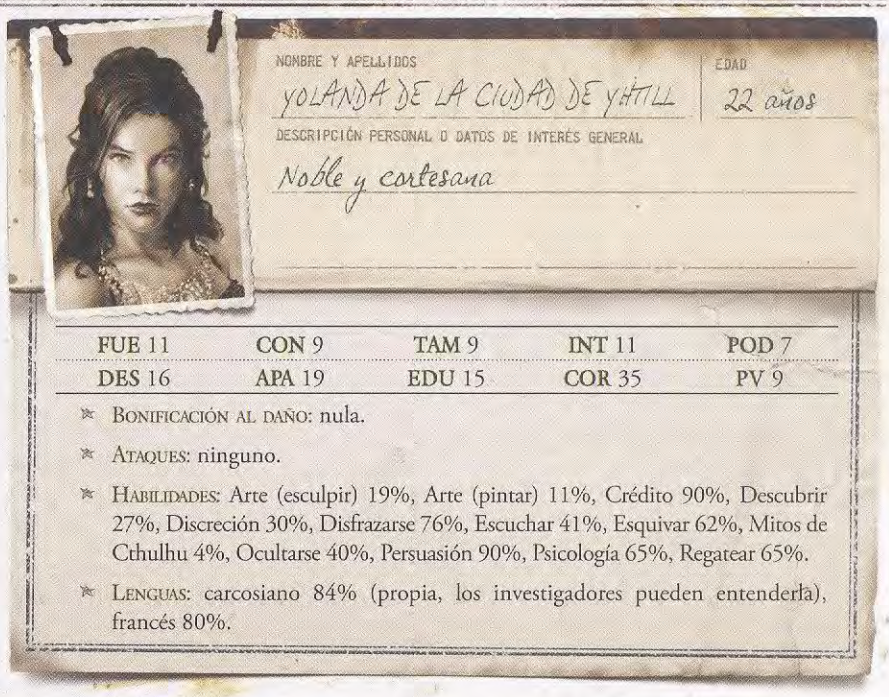
Es obvio que está asustada, y hace falta unas palabras rápidas (**Charlatanería**) o el uso de la fuerza para evitar que salga corriendo en la dirección por donde se supone que merodea Coombs. Si la detienen, recupera rápidamente la compostura. Mira al grupo: si este no lleva máscaras no vuelve a colocarse la suya. Les dice que su nombre es Yolanda y que vive en el Palacio. No les conoce, por lo que espera que se presenten. Habla francés, el idioma de la corte, pero si se lo piden también puede hablar en carcosiano.

Apariencia y conducta: Yolanda es una mujer muy hermosa de piel pálida, ojos verdes y larga melena negra. Está cubierta de joyas y viste un lujoso vestido largo de seda. Tiene habilidad para la conversación y el halago; de forma instintiva dirige sus considerables encantos hacia el investigador de sexo masculino que parezca más receptivo. Hay algo en su personalidad que no parece encajar del todo. Una tirada de **Psicología** sugiere que está muy acostumbrada a representar un papel y que eso es lo que está haciendo ahora.

Información: ninguna.

Información adicional: una cortesana de origen noble que vive en el Palacio de Yhtill. Es un miembro respetado de su profesión y amiga íntima tanto del príncipe Uoht como de la princesa Camilla.

Trama: se encuentra a los investigadores en el Palacio. Sabe que el extranjero no se quitó la máscara frente a Cassilda y tiene miedo de que eso suponga que Yhtill se ha transformado en Carcosa. Conoce el Palacio a fondo y puede servir de guía. Sus encantos son tales que si coquetea con un personaje y este quiere resistirse debe tirar su **INT** contra la **APA** de Yolanda en la Tabla de resistencia. Si falla, el personaje sucumbirá aun en contra de su sentido común, tras lo que puede ser inducido a cometer actos irreflexivos mientras se encuentre cerca de ella; este impulso no es permanente ni indestructible. Yolanda no desea abandonar su hogar, ni siquiera en este caos.



Yolanda les dice todo lo que sabe. El extranjero ha llegado a Yhtill. Había una fiesta. Todos se quitaron la máscara a la hora fijada, todos menos el extranjero, y cuando la reina le ordenó que obedeciera este no lo hizo porque era su propio rostro... la Máscara pálida. Ahora hay una maldición sobre Yhtill, que de seguro se transformará en Carcosa.

Roby se altera mucho tras escucharla y dice que queda poco tiempo y deben darse prisa. A continuación se detiene. Tiene algo importante que decir:

«Quieren impedir la llegada de Hastur, ¿no es así?».

Es de suponer que la respuesta sea un «Sí». Mira a los investigadores que le entrevistaron en el manicomio y, de ser apropiado, añade lo siguiente:

«¿Recuerdan los versos de la canción de Cassilda que les recité en la celda? ¿Las estrellas y los soles?».

Los repite de ser necesario o lo hace por primera vez. Consulta el capítulo 1 para ver el texto.

«Aún pueden escapar de Carcosa. No olviden esas palabras. Fíjense de lo que es capaz el hombre. Vean lo que Edwards está haciendo. No deben confiar en que Quarrie sea mejor: recuerden estas palabras si se ven obligados a llevar al rey por el camino erróneo».

Roby se exaspera si le piden que se explique en más detalle, dice que no hay tiempo. «Simplemente piensen en lo que he dicho».

Yolanda acompaña al grupo: conoce muy bien el palacio y puede llevarles por la ruta más corta hacia la explanada. Se pega al investigador masculino que haya elegido y le pregunta si puede «contarle su historia». Entrelaza su brazo con el de él: es encantadora, atenta y muy atractiva. Es importante crear un vínculo lo antes posible, ya que Yolanda va a sufrir un ataque de pánico dentro de poco (por ejemplo, tras el ataque de Coombs, el posible suicidio de Roby, etcétera). A menos que alguno de los investigadores responda a sus encantos, la cortesana deja de guiarles y se interna en el laberíntico Palacio. Además, si Coombs sigue vivo acaban por encontrársela muerta, tal y como auguraban sus joyas (1D2/1D4 + 1 puntos de Cordura).

Tras un largo camino, durante el que sigue hablando con su elegido, Yolanda anuncia que ya están cerca de la explanada. Coombs ataca en ese momento (de seguir vivo). No le importa su propia seguridad y no dirá nada si logran atraparlo con vida.

La siguiente habitación es un salón de baile; una de sus paredes ofrece una sucesión de grandes puertas de cristal que dan a un enorme balcón. Si los investigadores se asoman pueden ver la explanada donde se está realizando la ceremonia. Hay escaleras que bajan desde ambos lados del balcón. Más allá están las oscuras aguas del lago Hali.

Pero es difícil que sea lo primero que vean.

Porque el impacto principal lo protagoniza una colosal bandada de byakhees, cientos de bestias amontonadas sobre las balaustradas, tejados y muros del Palacio. Oleadas de criaturas siguen bajando desde el cielo para reunirse con las demás, incrementando sus filas a cada segundo que pasa. Los monstruos, estridentes por lo natural, guardan un silencio sepulcral mientras miran embelesados hacia el interior de la explanada, totalmente concentrados en el pequeño grupo de hombres que hay en el centro.

Cómo detener la obra

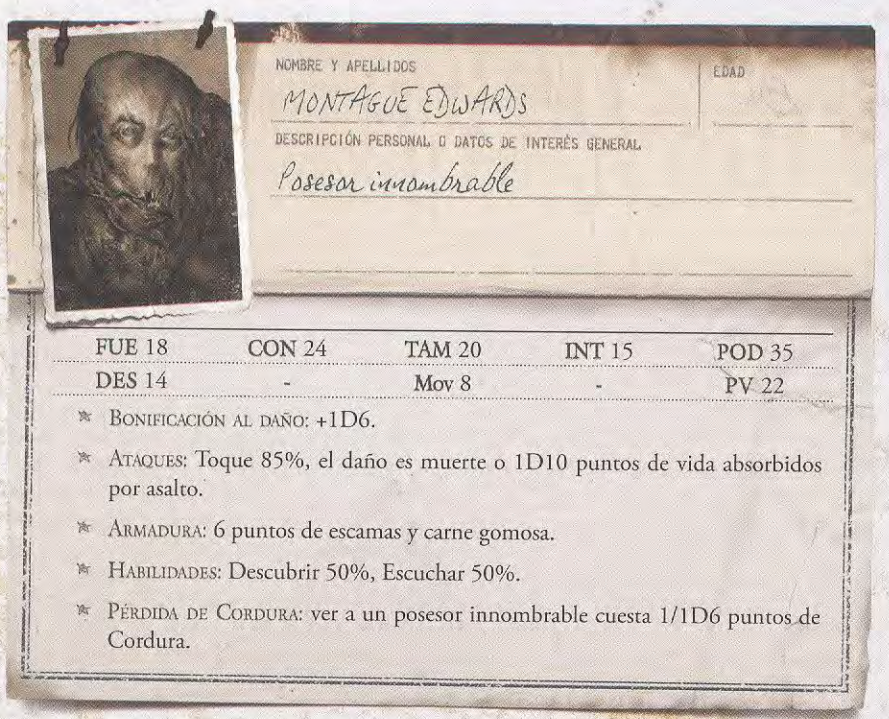
No es probable que los investigadores puedan identificar a ninguno de los doce hombres de la explanada, pero Roby los conoce a todos. Puede ver a Edwards y sabe que está utilizando el hechizo de Liberar a Hastur. Debido a la influencia de Carcosa el lanzamiento ha adoptado la forma de una representación teatral. Con una tirada de **Conocimientos** cualquiera que haya visto *La reina y el extranjero* o leído *El rey de amarillo* sabe que los actores han llegado casi al final de la representación; de lo contrario, es Roby quien se lo hace notar. Por tanto, o Hastur o una de sus semillas están a punto de aparecer.

El sectario que interpreta a Cassilda ha golpeado a su hermano Aldones con una espada y está claro que el ataque es real. Hay sangre por todas partes: en la túnica de Aldones, en un charco junto a sus pies y goteando de la punta de la espada. Sin embargo, de alguna forma, el hombre sigue de pie declamando sus líneas, en voz lo suficientemente alta como para que los investigadores puedan oírle. Se trata de Edwards. Su sobrenatural capacidad de recuperación sigue restañando sus heridas incluso mientras le destrozan a espadazos.

Los jugadores y Roby tienen varias opciones. Hemos incluido las que tienen más posibilidades de producirse, colocándolas por orden aproximado de probabilidades de éxito y efectividad. Para ser realistas, si los investigadores quieren detener a los sectarios lo mejor es optar por alguna de las tres primeras opciones. La segunda puede ser la más satisfactoria desde un punto de vista narrativo. Si los investigadores se inventan otra solución, los resultados y efectos de esta deberían poder encajarse con algunos de los que aquí se detallan.

- **Usar la Campana de Tezchaptl:** esta opción presupone que los investigadores tienen la Campana y saben cómo usarla. Aunque en el conjuro de Llamar a Hastur no se usa música ni canto, el método empleado sigue siendo un «arte», por lo que puede ser interrumpido por la campana. Roby está al tanto de esto.

Con el primer tañido de la campaña los actores se traban y dejan de actuar, confundidos. Edwards se gira y mira hacia el balcón, ensangrentado e incrédulo. En cuando localiza a los investigadores los byakhees alzan el vuelo como un enjambre. Si vuelven a usar la Campana esta mandará todo el POD absorbido de vuelta hacia Edwards (el punto focal del hechizo). Cuando la enorme ola de energía acumulada impacta contra él, la sangre empieza a brotar como una fuente de su boca, ojos y orejas. Cae derrumbado, tosiendo e incapaz de articular sonido alguno. A pesar de sus poderes curativos muere en cuestión de segundos. Incluso desde lejos la visión es lo bastante desagradable como para costarle 0/1D3 puntos de Cordura a cada investigador.



La invocación ha sido detenida y los investigadores deben salir de Carcosa. Pero cuando se giran para marcharse, una sombra cae sobre ellos. Consulta el apartado «La llegada de Hastur», en la página 116.

- **Roby muere o se suicida:** Roby es quien trajo Carcosa a la Tierra. Su muerte provocaría la desaparición de la ciudad y que, por tanto, resultara imposible lanzar el hechizo de Liberar a Hastur. Los investigadores no son conscientes de eso (y de todas formas matar a Roby debería plantearles un dilema moral), pero Roby decide que si no tienen la Campana el suicidio es la única opción.

Les pide un arma, preferiblemente un revólver. Dice que nadie más puede detener a Edwards y que deben confiar en él. Si se niegan, dice que los byakhees no pueden tocarle y que es el único que puede acercarse lo suficiente como para matarle. Si le dan un arma la usa de inmediato para pegarse un tiro. Es una herida mortal. Rechaza cualquier intento de Primeros auxilios o Medicina mientras explica con tranquilidad por qué lo ha hecho. Dice que deben dejarle morir. El suicidio de Roby cuesta 1/1D2 puntos de Cordura.

Los byakhees alzan el vuelo. Edwards levanta la vista y clava su mirada más arriba, sobre el balcón.

Han detenido la invocación y deben escapar de Carcosa lo antes posible. La ciudad ha empezado a desaparecer. Cuando se preparan para marcharse ven a Roby mirar detrás de ellos, más allá de la ventana, con una expresión de horror en su rostro. Consulta el apartado «La llegada de Hastur», en la página 116.

- **Usar la fuerza para interrumpir el lanzamiento de Liberar a Hastur:** los investigadores pueden detener la obra si matan a Edwards. Tiene que ser él, porque todos los demás actores son reemplazables. Es una opción arriesgada y si fracasan el coste será alto. Roby se opone al plan diciendo que Edwards es inmune a las heridas. Antes que seguir ese plan Roby prefiere engañar a los investigadores para que le dejen suicidarse.

El salón de baile es el mejor punto desde donde disparar un rifle. La distancia es de menos de 200 metros y tienen tiempo para apuntar (ver reglas de puntería de *La llamada de Cthulhu*, página 71). A Edwards le quedan 6 puntos de vida cuando los investigadores disparan: si le matan en el acto no será capaz de regenerarse. La apuesta puede funcionar. Si tienen éxito la obra se detiene.

Los byakhees alzan el vuelo. La invocación ha sido detenida y los investigadores deben salir de Carcosa. Pero incluso así ven una sombra que cae sobre los aterrorizados sectarios. Consulta el apartado «La llegada de Hastur», en la siguiente página.

Si el ataque no resulta mortal los byakhees reaccionan. No hay tiempo para volver a disparar: un muro de criaturas bloquea la línea de visión, atravesando los ventanales y peleándose entre ellos por ser los primeros en llegar hasta los atacantes. Por ahora siguen bajo el dominio de Edwards, por lo que no atacan a Roby e intentan evitar que resulte herido o se autolesione. Tampoco pueden atacar a Yolanda, ya que es una ciudadana de Carcosa.

Los investigadores no tienen ninguna posibilidad contra la marea de bestias, por lo que deben huir. Consulta el apartado «La huida de Carcosa», en la página 117.

La obra continúa hasta su conclusión. Los investigadores han fracasado.

- **Llevarse a Alexander Roby de Carcosa:** es una opción parecida a la de la muerte/suicidio de Roby. Si Roby sale de Carcosa esta desaparece de la Tierra y el lanzamiento de Liberar a Hastur resulta imposible.

Es una opción poco factible, por tres razones: primero, los investigadores no saben que es una manera de impedir la llegada de Hastur; segundo, Roby prefiere morir en Carcosa antes que regresar a su vida en la Tierra; tercero, los investigadores no saben cómo salir de Carcosa.

Esta opción se ofrece solo para el caso en que los investigadores tengan algún medio de arrancarle la información a Roby y obligarle a obedecerles. Sacar a Roby de la ciudad es la única manera a disposición de los investigadores para evitar el encuentro con Hastur y todo lo que eso conlleva. Consulta el apartado «La huida de Carcosa», en la página 117, y asume que Roby les hace de guía.

- **Manipular los monolitos alrededor del lago:** este plan debe ejecutarse antes del llegar al Palacio. Como ya se ha dicho, solo supondría un éxito parcial. La posición de los monolitos delimita el área por la que pueden moverse Hastur y sus criaturas una vez libre el primero; por tanto, si los investigadores consiguen mover la primera piedra que se encontraron y dejarla al oeste del pueblo, logran salvar a la mayoría de sus residentes. Esta opción no evita la aparición de Hastur, por lo que los investigadores deben seguir tomando otra de las medidas disponibles.
- **No hacer nada:** si permiten que continúe la obra, la semilla que queda (o Hastur, si ya han llegado todas) aparece sobre la Tierra. Si es la semilla, la obra se repite la noche siguiente para traer a Hastur, por lo que es posible que los jugadores tengan tiempo para matar a Edwards. Es difícil, porque tiene cientos de byakhees como guardaespaldas. Solo Roby y Yolanda están a salvo de los byakhees y son los únicos que podrían acercarse lo suficiente como para matarle.

Si los investigadores están en el Palacio cuando Edwards culmina sus planes, consulta la sección «La llegada de Hastur», en la siguiente página.

La llegada de Hastur

CARCOSA – CANNICH

Un millar de byakhee empiezan a volar y chillar al unísono, como una plaga negra. Todo parece ir más despacio. Hay una sensación de resistencia, como la presión que se siente bajo el agua. Algo está tomando forma más allá del balcón, alzándose sobre el lago. Una masa titánica se cierne sobre el Palacio, tiñendo de negro las estrellas. Roby tenía razón, el plan de Edwards no podía funcionar.

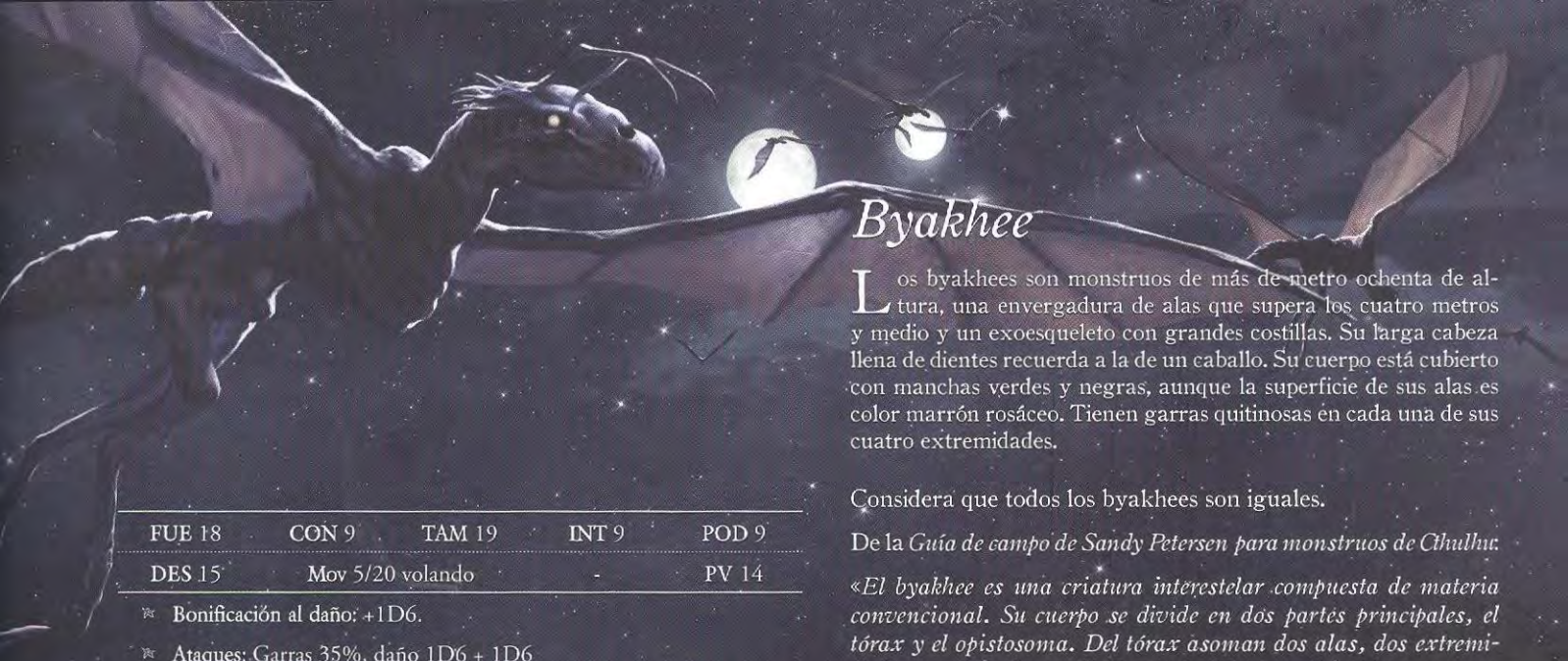
Tanto si aparece al liberarlo con éxito como a causa de una invocación interrumpida (de una semilla o del propio Hastur), su instinto le avisa de la presencia de humanos. Los únicos a salvo de su presencia son los habitantes de la ciudad, puesto que la destrucción de Carcosa le está reservada a uno de sus avatares, el rey de amarillo.

Pregunta qué hace cada investigador. Si intentan apartar la mirada inmediatamente pueden tirar **POD × 3**. Quien lo consiga no ve ningún detalle y simplemente pierde 1/1D5 puntos de Cordura. Quien falle o decida mirar tiene que hacer la tirada de **Cordura** de 1D10/1D100. Consulta la sección de «La mirada de Hastur» para decirle al investigador qué ve. De repente todos notan como la presa que les atenazaba se relaja y que ahora pueden fijarse en otras cosas: ven a gente gritando y cayendo lentamente al otro lado de la ventana. Hay una atmósfera de confusión y fatiga.

El primigenio siembra el caos.

Las súplicas de los sectarios durante los últimos días han hecho que Hastur repare en su existencia momentos antes de llegar. Su saludo consiste en devorarlos con su mirada. Edwards es el último en perecer, aunque resucita en la Tierra junto a la residencia Mullardoch, en forma de posesor innombrable.

También hay byakhees por todos lados: muchos de ellos siguen volando, pero otros están ya en el suelo y miran fijamente a los investigadores a través de los ventanales del salón de baile, como si fuera una jaula. En algún momento uno de ellos rompe una enorme cristalera y se desliza tímidamente hacia el interior. Al cabo de unos segundos entran varias docenas más. Yolanda está a salvo de posibles ataques, pero los investigadores y Roby (que puede estar muriéndose) son objetivos claros. Tienen que huir tan rápido como puedan.



Byakhee

Los byakhees son monstruos de más de metro ochenta de altura, una envergadura de alas que supera los cuatro metros y medio y un exoesqueleto con grandes costillas. Su larga cabeza llena de dientes recuerda a la de un caballo. Su cuerpo está cubierto con manchas verdes y negras, aunque la superficie de sus alas es color marrón rosáceo. Tienen garras quitinosas en cada una de sus cuatro extremidades.

Considera que todos los byakhees son iguales.

De la *Guía de campo de Sandy Petersen para monstruos de Cthulhu*:

«El byakhee es una criatura interestelar compuesta de materia convencional. Su cuerpo se divide en dos partes principales, el tórax y el opistosoma. Del tórax asoman dos alas, dos extremidades y una cabeza. De la parte delantera del opistosoma salen dos extremidades con capacidad de manipulación; la trasera está ocupada por el hune, un singular órgano paramagnético. Aunque sus extremidades son lo suficientemente fuertes como para caminar, el byakhee prefiere volar siempre que sea posible; también chilla y grazna constantemente, excepto cuando anda al acecho de una presa.»

FUE 18	CON 9	TAM 19	INT 9	POD 9
DES 15	Mov 5/20 volando		-	PV 14

- **Bonificación al daño:** +1D6.
- **Ataques:** Garras 35%, daño 1D6 + 1D6

  Mordisco 35%, daño 1D6 + drenaje de sangre (1D6 PV automáticos, hasta provocar la muerte).
- **Armadura:** 2 puntos de pelaje y piel gruesa.
- **Habilidades:** Descubrir 50%, Escuchar 50%.
- **Pérdida de Cordura:** ver a un byakhee cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

La huida de Carcosa

Roby sabe cómo escapar de Carcosa, pero ya no le preocupa su supervivencia y puede que de todas formas esté muriéndose. Si Yolanda está presente les grita: «Al jardín inglés». Yolanda, presa del pánico, corre hacia una de las puertas de la habitación: va hacia el jardín y no piensa esperar a nadie. Si no está presente, alguien debe dar con ella u otra persona que pueda guiarles. Roby no abandona el salón de baile y lo más probable es que acabe siendo devorado por los byakhees, puesto que no cuenta con la protección de Edwards (muerto este) ni hace nada para evitarlo.

El grupo marcha hacia un jardín secreto en el ala norte del Palacio. Está bastante lejos y para llegar hacen falta entre diez y quince minutos de carrera a través de habitaciones, salas y pasillos. Aunque se trata de un escenario majestuoso, es muy probable que los byakhees intenten darles caza y que no haya un momento de pausa para recrearse la vista. Aquellos que no corran terminan siendo devorados, pero incluso los que lo hagan todavía pueden acabar mal. El guardián debe improvisar lo que pasa.

Cuando los investigadores llegan al jardín ven que es un sitio sorprendentemente grande, con una combinación muy estudiada de césped, senderos de grava, setos bien podados, fuentes y estanques, todo ello rodeado por un impresionante muro de ladrillo rojo cubierto por la hiedra. Hay un pequeño laberinto de setos en medio del parque y un arco de piedra en el centro de este (si aún les están persiguiendo, puede que necesiten superar una tirada de **Idea** para llegar hasta allí). Es necesario atravesar el arco para escapar de la ciudad. Solo cuando lo hagan se percatan de que hay unas cuentas de cristal lechoso incrustadas en el césped a su alrededor, formando el contorno del Símbolo amarillo.

Un instante más tarde se encuentran en el camino que sale de la residencia Mullardoch. La casa está cubierta por una ligera niebla y apenas es visible. A sus pies hay un camino de guijarros aplastados contra el suelo que imita la forma que acaban de ver. Carcosa ha desaparecido (asumiendo que Hastur no haya sido liberado con éxito). Los investigadores acaban de cruzar un portal y pierden 1 punto de Cordura. Yolanda no desea abandonar Carcosa, pero si alguien insiste lo suficiente y tiene éxito en una tirada de **Charlatanería**, le hace caso.

Si Hastur ha sido liberado los investigadores siguen en problemas, puesto que aún están en el interior de la «V» formada por los monolitos y es posible que el primigenio se fije en ellos. Deberían ir hacia el oeste, más allá de la casa y del pico del área que está en el extremo oriental del lago; otra opción para escapar del lugar es ir al norte o al sur, montaña arriba, durante unos ochocientos metros (el río es vadeable). Si vuelven por la carretera del este tienen doce kilómetros por delante y acabarán siendo aniquilados por Hastur o los byakhees. Una vez fuera de la «V» los investigadores tienen que soportar ventiscas y un clima terrible, consecuencia de la liberación del primigenio. Las probabilidades de supervivencia dependen de la decisión del guardián. Asumiendo que tienen un mapa de la zona, su mejor opción es viajar durante ocho kilómetros en dirección sureste, sobre la cresta de la montaña y hacia la aldea de Tomich. Una vez allí deben encontrar alguien que les lleve al pueblo de Drumnadrochit o Inverness, puesto que el tiempo sigue empeorando.

El destino de Cannich y otros detalles

Nada más llegar Hastur su mera presencia causa la muerte de una docena de habitantes de Cannich, entre niños, ancianos y enfermos.

Sin embargo, si la invocación fue interrumpida Carcosa desaparece. Lo peor se ha evitado, aunque si los investigadores se entretienen por los alrededores de la residencia Mullardoch pueden acabar encontrándose con el posesor innombrable de Montague Edwards, lo cual puede dar para una pequeña partida atmosférica. Consulta las secciones de «Consecuencias» para ver otros resultados colaterales.

Si Hastur es liberado la cosa acaba mucho peor. Asumiendo que el área de los monolitos aún rodea Cannich, Hastur se desplaza para aniquilar o devorar a cada uno de los 110 habitantes de la aldea. Usa su mera voluntad para obligarles a salir de casa y acabar con ellos de diferentes formas. A continuación cae en un estado de letargo, aunque su simple presencia trae consigo grandes cambios. De forma inconsciente Hastur empieza a lanzar hechizos para transformar su entorno: Alteración meteorológica, Enviar sueños, etcétera. Consecuentemente, el norte de Escocia no tarda en ser arrasado por terroríficas tormentas de invierno y oleadas de locura. Los byakhees deambulan entre las montañas, atacando y capturando a hombres y animales. Comunidades enteras quedan aisladas. La cantidad de vidas perdidas es enorme. Carcosa y Hastur regresan a las Híades una semana después de su llegada, aunque para el primigenio es como si solo hubiera pasado un instante en la Tierra. Todo esto supone una derrota total de los investigadores, por lo que es bastante posible que hagan falta nuevos personajes para encargarse de la amenaza aún más seria e insidiosa que suponen los planes de Malcolm de cara al próximo invierno.

Consecuencia - La reacción de la prensa

En el caso de que Hastur sea liberado y acabe con la población de Cannich, la historia que puede leerse en *Los papeles del rey nº 18* aparecerá con ligeras variaciones en todos los periódicos principales. Es posible que haya que modificar el día y fecha.

Daily Express

14 de diciembre de 1928

EDIA INEXPLICABLE EN LAS HIGHL

XIOS LOS
S DE UNA
SCOCESA

as tormentas
ida.

a 51ª División
splazó la pa-
al oeste de
ando el lugar
de aún sin ex-
cer todos los
na aldea ha-
han muerto o
tanto el área
mo el propio
en la confluen
lass y Cannich
20 kilómetros
hit, han sido
rentena mien-
a la tragedia.

La carretera principal permanece igualmente cerrada al tráfico.

Al mismo tiempo, la gente de la región está afrontando las peores tormentas que se recuerdan en el lugar. La nieve caída en los dos últimos días ya supera el metro, mientras que los vientos han alcanzado los cien kilómetros por hora durante prolongados periodos. Debido a la seriedad de las nevadas, el portavoz de la división y oficial al cargo de la operación, el teniente general sir J.L.G. Burnett de Leys (Compañero de la Orden de San Jorge y condecorado con la Orden del Servicio Distinguido), ha declarado que el transporte de hombres y suministros a ciertas áreas puede quedar bloqueado durante cierto tiempo. De hecho, es posible que personal ya presente en la zona tenga que ser evacuado de persistir la climatología adversa.

«No tenemos mucha información sobre la que establecer la causa de la tragedia», afirmó el teniente coronel James Bell. «Por el momento se han recuperado cincuenta y dos cuerpos que parecen haber muerto por diferentes causas, mientras que otras cincuenta personas continúan desaparecidas. Aún no se han encontrado supervivientes y cada vez parece más difícil que eso sea posible».

El personal médico desplazado a la zona desde Inverness y

el cuartel gene
ha examinado
por el momen
que se maneja
contaminación
de agua o un
namiento por
no hay ningún
confirme cual
posibilidades.

Se pide a los
se pongan en
el Real Coleg
Ejército, Gros
léfono de Wes
Aquellos que h
pasado por Ca
timas dos sema
tactar con el
de la 51ª Div
en Perth, telé
4024.

Los papeles del rey nº 18, pág. 251

Si Hastur no fue liberado, consulta Los papeles del rey nº 19 *para ver un recorte de prensa alternativo.*

ALDEA VISITADA POR LA TRAGEDIA

Los habitantes de Cannich, una aldea situada en la confluencia de los ríos Glass y Cannich (a menos de 20 kilómetros de Drumnadrochit), continúan de duelo tras una terrible e inexplicable serie de muertes ocurridas el pasado jueves.

Los papeles del rey nº 19, pág. 244

La noticia sigue teniendo alcance nacional durante los próximos dos o tres días, aunque no aparecen muchos detalles nuevos. Efectivamente, el personal de rescate acaba por ser evacuado a Inverness y Drumnadrochit, dado que las brutales condiciones meteorológicas siguen castigando la zona con feroces ventiscas. Dos soldados se pierden y reaparecen sin vida. Casi cincuenta personas mueren de congelación por culpa del frío y las tormentas, incapaces de salir ni recibir ayuda por carretera; un pequeño avión se estrella cerca de Stromeferry, víctima de los vientos en la costa oeste; más de una docena de excursionistas y granjeros se pierden y son encontrados muertos días o incluso semanas después. Además de todo esto, son multitud los que se ven asaltados por sueños enviados por Hastur, fenómeno que la prensa achaca al dolor e histeria reinantes, si bien puede que los investigadores descubran que son el mismo tipo de visiones que ellos han estado sufriendo.

El área alrededor de Cannich permanece bajo cuarentena durante ocho semanas enteras. El recuento final llega a los sesenta fallecidos, aunque se dan por muertos a otros cincuenta desaparecidos cuyos cuerpos nunca llegan a recuperarse. No sobrevivió ningún hombre, mujer o niño. La versión oficial es que la tragedia fue el resultado probable de una «contaminación repentina y catastrófica del suministro de

agua potable». El agua de Cannich viene del río Glass, al igual que en el caso de las aldeas de Strut y Kilmorack y el pueblo de Beauly, por lo que estos empiezan a recibir el agua por carretera mientras se realizan los análisis pertinentes. No se llega a descubrir nada. Si los investigadores indagan un poco y encuentran un contacto en el ejército o el gobierno con quien discutir el asunto, averiguan que aunque en algunos casos no hay datos concluyentes sobre la causa de la muerte, en otros parece que fue provocada por un shock o por enormes cortes de forma circular y abrasiones que recuerdan a las ventosas de un pulpo o calamar. También hay cuerpos donde se observan múltiples fracturas de hueso, como si hubieran caído desde gran altura. Asimismo, hay sitios en el bosque situado entre el lago y el pueblo que sugieren el paso de un objeto de colosal tamaño. Esta información no llega en ningún momento al público, puesto que las autoridades no tienen respuestas para lo sucedido. La repoblación de Cannich tarda décadas en llevarse a cabo, y solo tras años de espera.

En el caso de que Cannich haya escapado de lo peor, los investigadores pueden leer una pequeña crónica en un periódico local de Escocia (ver *Los papeles del rey nº 18*). Quizás haya que modificar la fecha en uno o dos días, dependiendo de cuándo intervinieran los investigadores.

Consecuencia - Yolanda

Es probable que sacar a Yolanda de Carcosa sea una mala idea. Incluso si Hastur fue liberado, como no apareció bajo la forma del rey de amarillo, la ciudad y sus habitantes vivirán eternamente atrapados en esos últimos momentos frenéticos antes de la aparición del rey. Es probable que Yolanda esté a salvo. Carcosa no tarda en regresar a Aldebarán. Llevarse a Yolanda a la Tierra le puede ocasionar enormes complicaciones a los investigadores y probablemente algún tipo de locura a ella, inmersa en un mundo tan extraño a sus ojos. Los detalles se dejan a criterio del guardián.

Consecuencia - Alexander Roby y los sectarios

En el improbable caso de que saquen a Roby de Carcosa, esté se entrega voluntariamente a las autoridades y confiesa exactamente lo sucedido. Es probable que haya un intento de sacar algo en claro de su relato fantástico, pero acaba siendo trasladado a un viejo manicomio, el Bethlem Royal Hospital, en el barrio de Lambeth, justo al sur del Támesis: «una institución benéfica para los locos de mejor clase, donde principalmente se admiten casos con esperanza de curación». Los investigadores no tendrán acceso a Roby durante el resto de la campaña.

Por otro lado, la Secta de Hastur de Gran Bretaña ha sido aniquilada. Ahora la amenaza es Malcolm Quarrie.

Consecuencia - Un artículo científico

El artículo del doctor Highsmith, «Manía estacional: estudio de un caso de recaídas repetitivas y predecibles», aparece en la edición de febrero de 1930 del *British Journal of Psychology*. Si los investigadores le fueron de ayuda y mantienen una relación cordial, al final del artículo aparece un agradecimiento al investigador con el que contactó en primer lugar el pasado octubre:

Mis agradecimientos a [insertar iniciales] por su ayuda, entereza e imaginación.

El artículo le proporciona un reconocimiento inmediato. A pesar de los desagradables incidentes sucedidos en Saint Agnes en marzo, el doctor Highsmith acaba siendo contratado por el prestigioso Instituto Tavistock de Londres. Cualquier roce con lo desconocido que haya tenido durante la aventura acaba enterrado bajo diferentes teorías y razonamientos psicológicos. Highsmith pasa página.

Resumen del capítulo

Los nueve monolitos han sido colocados alrededor del lago Mullardoch formando una «V». La boca del área así marcada se cierra sobre la línea comprendida entre la aldea de Cannich y la orilla oriental del lago. Los investigadores entran en la ciudad de Carcosa. Mientras merodean por allí es posible que se encuentren con Alexander Roby. Este se alía con ellos y juntos llegan al Palacio, donde se cruzan con una mujer, Yolanda, que puede resultar crucial durante la posterior huida. Desde una explanada junto el lago Hali, Montague Edwards y los sectarios realizan sucesivos lanzamientos de Liberar a Hastur para traer a cuatro semillas y, finalmente, al propio Hastur. Los posibles desenlaces dependen en gran medida de cómo traten a Roby y de si son capaces de usar la Campana de Tezchaptl.

Tras este episodio, potencialmente mortal, culmina la primera parte de la campaña. En el mejor de los casos Cannich escapa parcial o totalmente indemne. Los investigadores siguen sin tener rastro de Malcolm Quarrie, por lo que las palabras de Roby deberían hacerles temer que hay un peligro aún más terrible acechando en algún lugar.

Pérdidas y ganancias de Cordura tras la conclusión del Libro I: "El loco"

- Pasear por Carcosa: -1D8 puntos de Cordura.
- Pensar que Hastur ha sido liberado: -1D12 puntos de Cordura.
- Detener la obra: +1D8 puntos de Cordura.
- Pensar que han derrotado a Hastur: +1D12 puntos de Cordura.

La mirada de Hastur

Es recomendable que el guardián no permita que Hastur se materialice como una entidad completamente reconocible ante los investigadores. Cuando Hastur aparezca pide tiradas de **Cordura** de 1D10/1D100. Narra las experiencias de cada personaje de forma individual, basándote en su tirada de **Cordura** y tomando los siguientes ejemplos como referencia. La experiencia parece durar uno o dos minutos, durante los cuales no hay nada más que les importe. Los investigadores experimentan una calma total. A continuación regresan al presente.

Elige una de las descripciones de esta lista para cualquier investigador que tenga éxito en su tirada de ***Cordura****, modificando la descripción tanto como sea posible para no repetirlas:*

- Te concentras en una bandada de byakhee que baten sus alas muy por encima de tu cabeza, siguiendo un complejo patrón que parece tener algún significado. Se acercan a una enorme criatura; no quieres mirar pero tienes la vista clavada en los byakhees y estos se dirigen hacia su rostro... y uno por uno, en una fila interminable, se adentran en sus ojos.
- No puedes respirar, sientes como si te ahogaras y estuvieras hundiéndote cada vez más, atrapado por algo contra lo que es imposible luchar. Entonces te das cuenta de que caes hacia arriba, hacia el rostro de la cosa: estás cayendo dentro de sus ojos, pero logras apartar la vista justo antes de perderte...
- Algo se agita, formando olas bajo lo que parece ser la horrible carne de la criatura. Se mueve de forma rítmica, coordinando su pulso con una vena inflada que notas en tu propia sien. Te concentras en ese movimiento: sabes que si desvías la mirada durante siquiera un segundo acabarás mirando a los ojos de la criatura. Y entonces estarías perdido sin remedio.
- Ves un color, uno que nunca antes habías visto. ¿O es la ausencia de color? Intentas no pensar, sabes que si lo haces no tardarás ni un segundo en darte cuenta de que estás mirando a los ojos de esa cosa. Y que si lo haces caerás en la locura.

Todos los investigadores que fallen su tirada de ***Cordura*** *ven lo mismo. Descríbeles la siguiente imagen:*

- Miras directamente a los ojos de la cosa. Son unos ojos vacíos, grises, interminables, eternos, profundos como el mar, completamente alienígenas. Te hundes en su interior, te precipitas a través del espacio, cayendo y elevándote al mismo tiempo, cayendo durante toda una eternidad. Hay algo que te busca y que sabes que no debe encontrarte. La cosa resulta inconcebiblemente diferente a nosotros. Pero te ha atrapado y te acaricia la mente de forma tan delicada... que jamás volverás a ser el mismo.

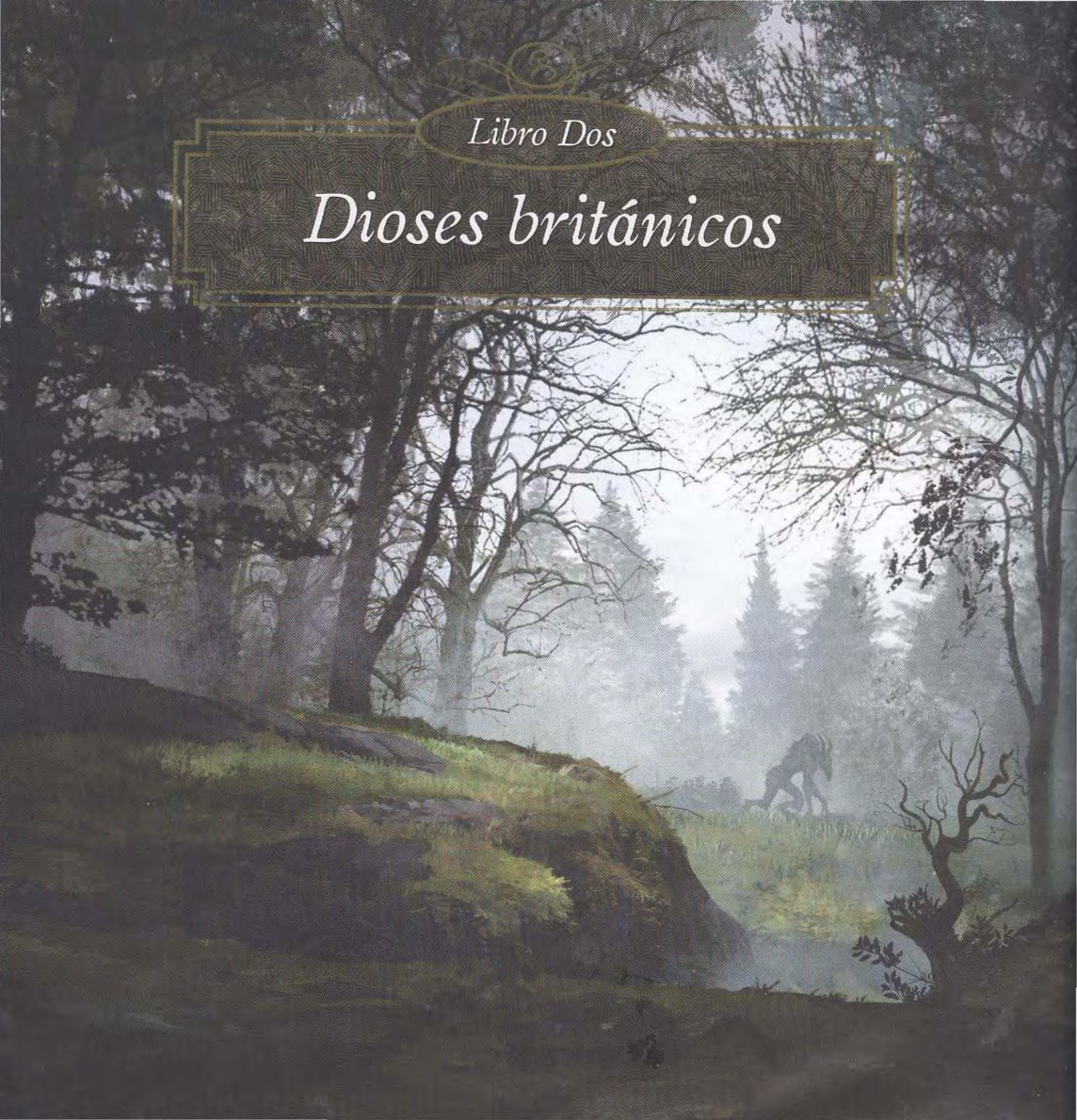
Hastur, Primigenio

Apariencia: hay algunos rasgos que aparecen descritos en la sección «La llegada de Hastur». Su forma general recuerda a un colosal humanoide descolorido y sin huesos. La mandíbula le cuelga de la cara y de esta cae un hilo de baba. Sin embargo los investigadores no son capaces de absorber esa imagen. De sus ojos asoman señales y sueños que llevan a la locura.

HASTUR, AQUEL CUYO NOMBRE NO DEBE SER PRONUNCIADO

FUE 120	CON 200	TAM 100	INT 15	POD 35
DES 30	Mov 20/50 volando		-	PV 150

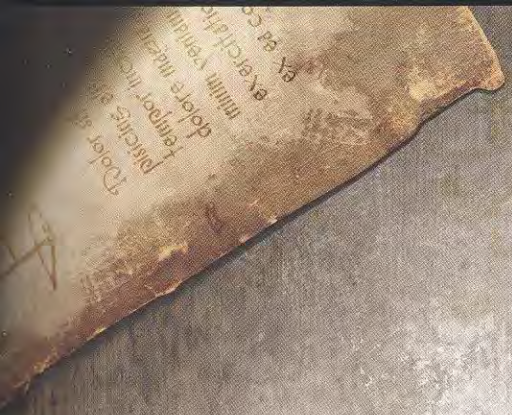
- **Bonificación al daño:** +13D6.
- **Ataques:** Tentáculo/Garra 100%, daño muerte instantánea.
- **Armadura:** 30 puntos de piel gruesa, escamosa, gomosa y con pliegues.
- **Hechizos:** Alteración meteorológica, Atormentar, Campana de Tezchaptl, Canción de Hastur, Consunción, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un vagabundo dimensional, Crear portal, Detener corazón, Encantar silbato, Enviar sueños, Explosión mental, Fabricar hidromiel espacial, Inducir el pánico, Mal de ojo, Pesadilla, Preparar droga onírica, Promesa innombrable, Provocar/Curar la ceguera, Sugestión mental, Ver portal, todos los hechizos de Contacto y Llamada y cualquier otro que el guardián crea conveniente.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Hastur cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.



Libro Dos

Dioses británicos

vocación
Retoño oscuro
(Hijos de Shub niggurath)
En mitad de la carretera habría algo negro, algo que no era un árbol. Algo grande y negro y viscoso, allí en cuclillas sin más, esperando, con sus brazos viscosos retorciéndose y alargándose [...] Eso subió arrastrándose por la ladera [...] y era aquel ser negro de mis sueños, ese negro, viscoso y gelatinoso ser arbóreo surgido de los bosques. Aquello subió arrastrándose y fluyendo sobre sus pezuñas y sus bocas y sus brazos serpentinos.



«Plutón, Jehová, Satán, Amor, Dagón,
Moloch, la Virgen, Thetis, el Diablo, Júpiter,
Pan, Jahveh, Vulcano, el de la enorme verga,
Jesús, el asombroso hombre de paja... Todos son el mismo Dios.
En ese momento Walter levantó la cabeza y dijo: "¿No oyó cantar a alguien?"
No, no oigo más que tus propios ruidos, Walter, y no son precisamente musicales.»

— «La sombra de Hawksmoor», **Peter Ackroyd**.

Rumores sobre Goatswood

Los investigadores dejan lentamente de preocuparse por lo que sucedió en Carcosa. Es posible que con el paso de las semanas y los meses lleguen casi a convencerse de que sus vidas han regresado a la normalidad y que esos horribles sucesos jamás tuvieron lugar. A todos se nos da bien olvidar.

Sin embargo, los investigadores que tuvieran sueños y visiones siguen recibiéndolos hasta finales de marzo de 1929. Cualquier investigador de profesión artista permanece inmerso en esa atmósfera, incluso durante el paso del invierno a la primavera. Pero entonces Aldebarán se esconde de la vista y los sueños e inspiraciones dejan de llegar. De abril a septiembre Hastur deja de tener influencia sobre la Tierra. Quizás eso sea incluso peor, durante un tiempo.

Como se mencionó en el prólogo, no sucede nada entre el final de la aventura y diciembre de 1929. El guardián y los jugadores deben decidir qué hacen los personajes jugadores durante el siguiente año.

Si se trata de un grupo establecido, no hay razón para que no sigan adelante con otras investigaciones y aventuras. El guardián puede usar material propio o publicado para separar las dos mitades de la campaña. Con suerte, los investigadores llegarán al próximo invierno con vida y energías suficientes para hacerse cargo de la amenaza de Hastur.

Sin embargo, si el grupo se creó a raíz de lo sucedido podría ser mejor permitir que los investigadores neófitos recuperen parte de su vida anterior. En ese caso puede que el guardián prefiera jugar una o dos partidas más tranquilas durante el tiempo que pasa entre los sucesos de Escocia y la reaparición de Gresty. Empieza con la reacción de la prensa, continúa con cualquier cosa que quieran hacer los investigadores, menciona el artículo del doctor Highsmith y dirige un par de escenas sociales que tengan lugar durante el resto del año y que faciliten el reencuentro de los investigadores (una visita a un museo o al zoo, una fiesta al aire libre, etcétera). Averigua cómo siguen en contacto, qué amistades perduran y quién resulta ser un solitario o un inadaptado.

Sobre esto último, es muy posible que uno o más de los investigadores menos afortunados dediquen parte del año a recuperarse en una casa de reposo a orillas del mar o en un hospital para enfermedades nerviosas. ¿Sería beneficioso o perjudicial volver a ver a sus antiguos camaradas? Quizás una de las escenas sociales antes mencionada pueda ser la celebración por el éxito de su «tratamiento».

Sin embargo, el peligro no ha desaparecido.

En octubre Aldebarán regresa al cielo nocturno, y con ella los sueños. El primero es como un martillazo, un shock que provoca pérdida de Cordura, además de ofrecer una oportunidad perfecta para usar la segunda parte de los sueños recurrentes del apéndice D. Mientras Aldebarán sube por el cielo, la sensación de ser transportado por la estrella es mayor que nunca. Los investigadores que sufran los sueños y

los artistas que los usen para inspirarse tienen problemas para entender a aquellos que no ven nada raro o hermoso en esas noches. La sensación es de impotencia. Necesitan ponerse en contacto con sus compañeros de investigación, los únicos que compartieron sus experiencias y que quizás puedan entenderlos. Ellos saben que están cuerdos y que el rey de amarillo se aproxima.

Cualquier intento de dar con Quarrie o Gresty durante el año resulta inútil. Pero finalmente, en diciembre, sucede algo.

El arresto de Gresty

De regreso a diciembre de 1928, Edwards le pidió a Wilfred Gresty que viajara a Escocia para ayudarle con la invocación, cosa que este no hizo. Nunca fue sincero en su pertenencia a la secta. Su auténtica lealtad siempre había sido para Shub-Niggurath, a la que rogaba por el fracaso de los planes de Edwards. Cuando Gran Bretaña no cayó bajo el poder del rey de amarillo, Gresty pensó que sus ruegos habían sido escuchados. Por otro lado, el trato era que a la muerte de Atkinson él sería el elegido para dirigir a la Secta de Shub-Niggurath. La edad y estado de salud de Atkinson sugerían que no viviría mucho más tiempo, así que Gresty esperaba regresar pronto al Valle del Severn, hacerse con el poder y (se decía a sí mismo) lograr lo que Atkinson nunca pudo hacer: consumar la unión con Hillary Quarrie.

Pero ya ha transcurrido un año. El viejo sigue vivo y Gresty continúa en Londres: le han ordenado que permanezca allí hasta el próximo invierno, cuando Aldebarán será aún más peligrosa, y siga atento a cualquier iniciativa que los seguidores de Hastur puedan tomar. Obedece a disgusto. En la ciudad no sucede nada. Bebe, juega y mira cómo los meses se arrastran. Finalmente en diciembre de 1929 llega una carta con las noticias que tanto esperaba: Atkinson está enfermo, casi a punto de morir. La sucesión no puede retrasarse más. Al fin puede regresar. Pero antes de hacerlo comete una indiscreción, un error fruto de una borrachera: un regalo de despedida para Hastur y la ciudad que odia.

Los investigadores no se han encontrado con Gresty en persona, pero seguramente recuerden su nombre. Cuando los sucesos del pasado invierno empiecen a parecer un recuerdo lejano, una nota en un periódico les proporciona los medios para encontrarle (ver *Los papeles del rey nº 20*).

ATACAN AL SACRISTÁN DE LA IGLESIA DE CRISTO

LA POLICÍA ARRESTA A UN HOMBRE

ÚLTIMA HORA DE NUESTRO CORRESPONSAL

13 de diciembre de 1929. Durante las primeras horas del pasado miércoles tuvo lugar un sorprendente e injustificado ataque en el interior de la Iglesia de Cristo, en Spitalfields.

Era la una de la mañana cuando el sacristán de la iglesia, el señor Leslie S. Unsworth, se despertó alarmado por el sonido de

un intruso de pie sobre el altar mayor, en aparente estado de agitación y

se abalanzó sobre él, tiró al suelo de un empujón, tras lo que se dio a la fuga. El sacristán fue capaz de recuperarse y pedir la ayuda de un oficial de policía que rápidamente arrestó al atacante, poniéndolo bajo custodia.

El sujeto ha sido identificado como un tal Wilfred Gresty. Se espera que quede a disposición del tribunal de Old Street esta mañana.

Los papeles del rey nº 20, pág. 252

Gresty ante el juez

Los investigadores deberían estar concentrados en localizar a Malcolm Quarrie, pero para eso necesitan a Hillary Quarrie. La segunda carta de Gresty da a entender que sabe dónde está. El viernes trece Gresty es acusado de allanamiento de morada, violación de la propiedad y asalto con uso de la fuerza. Los investigadores pueden asistir al juicio o, de no llegar a tiempo, descubrir lo sucedido mediante algún empleado del tribunal, tirada de **Crédito** mediante.

Frente al magistrado juez Ivan Edwards Snell comparece Gresty, quien se identifica a petición de la sala con su nombre y dirección: Wilfred Gresty, del 127a de Brick Lane, EC 2. Tiene un aspecto un poco lamentable: lleva un traje barato sin corbata y sus manos están esposadas. Parece realmente arrepentido y admite su culpabilidad en los tres cargos que se le imputan, aunque dice que todo fue un accidente.

Explica que hace un tiempo que no se encuentra bien y que ha tenido problemas para dormir. Sus recuerdos de la pasada noche son confusos. Sabe que no podía dormir y que tuvo que vestirse y salir de la casa. Mientras pasaba por la Iglesia de Cristo sintió la necesidad de rezar y cree que forzó la ventana para poder entrar; debió ser entonces cuando se hizo sangre en las manos. Recuerda que estaba rezando frente al altar cuando oyó la voz del señor Unsworth. Le entró pánico y huyó por la puerta por la que el sacristán había entrado. No le vio al pasar ni se dio cuenta de que lo había empujado. Gresty se gira para disculparse con el señor Unsworth, presente en el juicio. Gresty no tiene antecedentes, por lo que el juez le impone una multa de dos libras más el coste de reparar los daños sufridos por la Iglesia de Cristo. No parece un castigo especialmente blando ni severo.

Una tirada de **Psicología** hecha en nombre de cualquiera que viera al acusado detecta una gran agitación en él, aunque quizás no más de la que podría esperarse dada la situación. Gresty es trasladado para efectuar el pago de la multa, tras lo que sale del tribunal sin ser visto.

Wilfred Gresty

Apariencia y conducta: alto y con una pequeña barriga que asoma sobre su cintura. Gresty solo resulta presentable bajo los estándares de Goatswood: su pelo es áspero (entre marrón y canoso) y siempre anda revuelto, tiene unas protuberantes orejas y su barba y bigotes están desaliñadas. Piensa que está a la altura de otros «caballeros», pero es un hombre completamente mezquino y egoísta. Su comportamiento durante la conversación puede pasar de un extremo a otro rápidamente, porque le encanta que la gente le dé la razón y le adule, pero no soporta las críticas.

Las iglesias de Hawksmoor

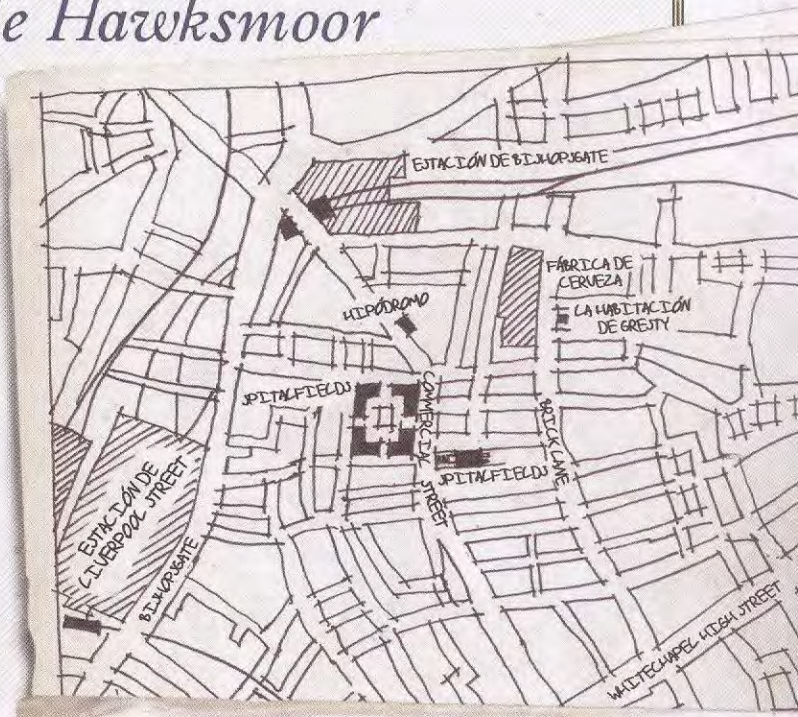
El guardián debería repetir esta información por boca de Gresty, de forma apasionada pero incoherente: está muy borracho, así que salta de un lado para otro a medida que recuerda esto o aquello. Parte de esta información aparece en la novela *La sombra de Hawksmoor*, de Peter Ackroyd, y en la novela gráfica *From Hell*, de Alan Moore, ambas recomendadas.

A principios del siglo dieciocho la reina Ana le encargó a una comisión la construcción de cincuenta nuevas iglesias en Londres: quería demostrar su fervor religioso, asombrar a los católicos y los disidentes y reemplazar los templos destruidos por el último incendio. Uno de los encargados del proyecto era el arquitecto Nicholas Hawksmoor, un estudiante de sir Christopher Wren. Hawksmoor no era un hombre normal, ni tampoco lo eran las iglesias que erigió.

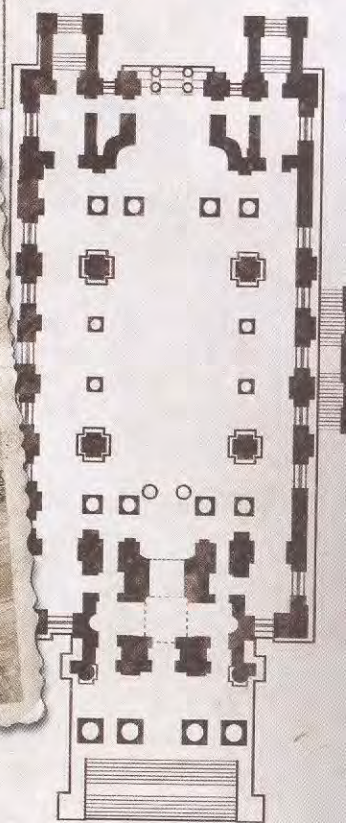
Una de ellas es San Jorge del Este, en Stepney, con sus seis altares de sacrificio romanos. A pesar de su tamaño y grandeza, al observarla de cerca se ve que es todo hipocresía. «Nick» (como le llama Gresty) quería echar abajo casas y tiendas para darle más espacio a sus construcciones, pero las autoridades se negaron; por otro lado, el siglo pasado se cometió un famoso asesinato en el lugar, con cuatro muertos en un ritual masónico. El asesino fue enterrado exactamente bajo el cruce de caminos donde Nick quería construir su iglesia. Gresty sonríe divertido, buscando la reacción de su audiencia.

La segunda de la lista es la Iglesia de Cristo, en Spitalfields, el lugar donde atacó al sacristán. La iglesia domina todo el área circundante: si te colocas en Commercial Street bajo la torre obelisco, parece como si este se echara sobre ti, amenazando con aplastarte vivo. La historia de la iglesia está bañada en sangre. Gresty cuenta con los dedos: se construyó sobre una de las fosas comunes de víctimas de la peste negra; cuando los franceses que vivían en la ciudad se rebelaron, fueron las tropas acantonadas en la Iglesia de Cristo quienes los aniquilaron; y la mayor parte de las «golfas» (prostitutas) asesinadas por Jack el destripador solían beber justo en el bar de al lado, el *Ten Bells* («Y se dice que Jack también era masón»). Gresty sonríe.

En cuanto a San Lucas en Old Street, aunque Nick no la construyó sí que colocó un enorme obelisco sobre ella a modo de chapitel. Es una línea ley que atraviesa San Jorge del Este y la Iglesia de Cristo. Gresty sonríe. No cree necesario añadir más después de esa extraña exposición de datos y suposiciones. Pero si le piden que cuente más dice que está claro que Hawksmoor estaba construyendo un canal de comunicación con los dioses: «Y no el dios cristiano, de eso podéis estar seguros. Eran los dioses británicos. Los dioses británicos...».



IGLESIA DE CRISTO, SPITALFIELDS



Información: ninguna.

Información adicional: al empezar la aventura vive solo en el 127a de Brick Lane EC2, a costa del dinero que le envía Atkinson. Pasa casi todas las noches en el pub *The Plough*, justo debajo de su casa. Mantiene un perfil bajo y suele presentarse bajo el alias de Walter Smith, por lo que cualquier intento de localizarle a través de un detective privado resulta infructuoso. Nacido y criado en Mercy Hill (Gloucestershire), en el Valle del Severn, es miembro de la Secta de Shub-Niggurath de Goatswood.

Trama: a principios de los 20 Atkinson le envió a Londres para que espiara a la Secta de Hastur. A pesar de los años sigue siendo fiel a su diosa. Introdujo a Malcolm Quarrie en la secta de Hastur. Da cobijo a Coombs cuando este pasa por Londres y le saca todos sus secretos, excepto el paradero de Edwards. Le manda una carta a los investigadores para enfrentarlos con Lawrence Bacon y una segunda donde parece revelar que Quarrie tiene una esposa. Comete una imprudencia en la Iglesia de Cristo, Spitalfields, que revela su domicilio. Se encuentra con los investigadores y tras cuidadosas gestiones revela la localización de Hillary Quarrie. Viaja a Goatswood, donde Atkinson y él invocan a una criatura para que ataque la granja de Nug. Durante la primera parte de la campaña Gresty está convencido de que los investigadores son sus amigos.

El encuentro con Gresty

Gresty solo va a pasar un par de días más en Londres, pero es de suponer que los investigadores actúan con rapidez. Su dirección es Brick Lane, en el barrio de Spitalfields, un lugar conocido principalmente por sus talleres de calzado y muebles y por su mercado techado de frutas y verduras.

Cuando los investigadores se presentan en el lugar, si Gresty se da cuenta de que uno o más de ellos son los destinatarios de sus cartas se muestra sorprendido y cautelosamente hospitalario. De lo contrario hace falta ser persuasivo al presentarse, quizás mediante una tirada de **Charlatanería**. Si les da la bienvenida sugiere bajar al pub *The Plough*, aquí al lado.

NOMBRE Y APELLIDOS: WILFRED GRESTY

EDAD: 46 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario y espía, inglés

FUE 14	CON 6	TAM 15	INT 14	POD 12
DES 14	APA 7	EDU 6	COR 0	PV 10

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1D4.
- ATAQUES: Cabezazo 32%, daño 1D4 + 1D4.

  Patada 37%, daño 1D6 + 1D4.
- HECHIZOS: Contactar con un gul, Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Hechizar a un animal, Signo de conjuración.
- HABILIDADES: Beber cerveza 55%, Charlatanería 25%, Conducir maquinaria 40%, Cultivar 42%, Mecánica 33%, Medicina (veterinaria) 10%, Mitos de Cthulhu 12%, Ciencias ocultas 24%, Persuasión 14%, Psicología 16%, Regatear 12%.
- LENGUAS: inglés 44% (propia).

Un vistazo al interior de su casa muestra que es pequeña y oscura. Se muestra animado si alguien le paga unas pintas, más todavía si sus nuevos amigos se muestran comprensivos sobre su encontronazo con la policía. A la inversa, si alguien le critica responde agresivamente.

No tiene ni idea de que los investigadores estuvieron en Escocia el año pasado. Si lo descubre, el dato le desconcierta: ¿entonces son miembros de la secta? ¿Sin que él lo supiera? Las respuestas a estas preguntas presumiblemente revelarán que los investigadores eran enemigos de Edwards. Se muestra encantado al enterarse del fracaso y destino de la secta, que había dado por supuesto. Aunque se deleita con los detalles parece que no le apetece hablar sobre la secta esta noche.

La historia que Gresty le contó al juez era una patraña. Procede a contar lo que realmente ocurrió, aunque puede que sus palabras no tengan mucho sentido para los investigadores.

Para resumir su discurso, dice que este invierno es como el anterior: el mundo se tambalea, el rey de amarillo viene de camino a la Tierra y para frustrar sus planes uno debe recurrir a los dioses de antaño, «los dioses británicos».

«Me abrí bocas en mis manos», dice mientras les muestra las palmas. Aunque están vendadas todavía puede verse la sangre a través de la gasa. «Y fui a la antigua iglesia de Nick Hawksmoor. La Iglesia de Cristo que hay allí no para de engordar y alimentarse de las fosas comunes de los tiempos de la peste negra, mamando de su

poder, como ya hacían los druidas con sus propios pozos fúnebres. Quise realizar mi ofrenda a los dioses británicos. Llamé a Shub-Niggurath, la cabra negra de los bosques, para que viniera de los pastos con su millar de retoños, y llamé a Y'Golonac para que subiera las escaleras del sótano con sus hijos ciegos».

Suelta una risa desagradable y muestra su collar de byakhee: «También soplé esto por última vez, para que Hastur supiera que me marcho de esta ciudad». Se arranca el silbato de un tirón y lo lanza a una esquina del pub, escupiendo sobre él. «Y entonces llegó uno que se puso a decir tonterías sobre Dios. ¡Ja! ¡En ese sitio!», dice mientras no para de reír.

Una tirada de **Psicología** sugiere que cuanto más hable Gresty más se le soltará la lengua, pero que si le preguntan demasiado levantarán sus sospechas. Durante la conversación Gresty revela lo que ha estado haciendo en Londres (espiar a la secta de Hastur), aunque no aclara la razón; por el momento deja el Valle de Severn y a Shub-Niggurath al margen de la conversación.

Afortunadamente Gresty estaba muy borracho aquella noche y no realizó ningún hechizo de los Mitos. Lo más que pudo hacer fue balbucear unas frases basadas de lejos en un Convocar/Atar a un retoño oscuro (pero sin el sacrificio necesario), seguido de una plegaria a Y'Golonac. Fue entonces cuando hizo el sacrificio: las heridas de sus manos, a imitación de la boca del padre y sus hijos.

Shub-Niggurath, Y'Golonac y Nug

En conversación con los investigadores Gresty se refiere a Shub-Niggurath e Y'Golonac como dioses, mencionando también a Mercy Hill y la granja de Nug.

Si los investigadores tienen éxito en una tirada de **Historia** o han leído el libro de Malcolm Quarrie, recuerdan que Shub-Niggurath era una diosa de la fertilidad adorada en el oeste de Gran Bretaña, en el reino de los durotriges. Para más información consulta el recuadro de texto de *Dioses británicos: mito y religión en los reinos occidentales de la Gran Bretaña anglosajona*, en el capítulo 2.

- Por ahora no hay información sobre Nug o Y'Golonac en los libros encontrados para los jugadores.
- Y'Golonac no tiene un papel real en esta historia. Es suficiente saber que es un primigenio que casi siempre adopta la forma de una enorme figura desnuda con bocas en ambas palmas de la mano. Suele rodearse de sus hijos, versiones más pequeñas de sí mismo que se arrastran sobre él. Es creencia extendida que vive en un lugar a gran profundidad al que se accede por una larga escalera, en algún lugar del oeste de Inglaterra.
- Nug aparece mencionado más tarde, en una de las cartas de Malcolm Quarrie.

Quiere hablar más sobre la iglesia. El interés de Gresty a la hora de elegir el lugar proviene de una teoría de la conspiración sobre el arquitecto Nicholas Hawksmoor, que pasa a exponer (ver el recuadro titulado «Las iglesias de Hawksmoor»).

Gresty habla del tema hasta que los investigadores le paran. En algún momento trata de convencerlos para salir a la calle, pasear junto a la Iglesia de Cristo en Commercial Street y continuar la conversación frente a esta: el lugar se encuentra a tan solo diez minutos de camino, bajando por Brick Lane y llegando a Fournier Street. La verdad de lo dicho depende del guardián. De ser cierto podría desarrollarlo un poco y crear escenas evocadoras. Pero incluso en ese caso los investigadores deberían darse cuenta de que no está relacionado con el caso y que solo se trata de una distracción. Basta con que sigan pagando la cerveza, le den la razón y le dejen hablar para que empiece a verlos como gente de confianza y cómplices en futuros proyectos.

Mercy Hill y Hillary Quarrie

Se hace de noche. Gresty quiere ir a otro pub en el mercado. Si los investigadores tienen paciencia y le dejan hablar sobre Hawksmoor y sus cosas, finalmente obtienen información de valor. Si no han tenido paciencia y le han cortado hace falta una tirada de **Persuasión**, aunque con un bonificador de +15 si le siguen llenando la jarra de cerveza.

Gresty les dice de dónde viene (un pequeño pueblo llamado Mercy Hill, en el Valle del Severn) y añade que va a regresar «muy pronto». Dice que «reclamará lo que le pertenece», incluyendo la mujer de Quarrie en la granja de Nug. Eso es todo. Al poco añade: «Esto es entre nosotros, ¿vale? Somos amigos, ¿no?».

Si los investigadores no obtienen la información sobre Hillary el guardián puede permitir que uno de ellos, el que mejor le caiga a Gresty, vuelva a intentarlo la tarde siguiente. Si le pagan las cervezas toda la noche Gresty suelta la información cuando llegue la hora del cierre.

Resumen del capítulo

Los investigadores descubren el paradero de su antiguo corresponsal, Wilfred Gresty. Si se ganan su confianza descubren algo sobre los lazos del propio Gresty con la Secta de Hastur de Londres. También menciona a una entidad llamada Shub-Niggurath, al oeste de Inglaterra. Las indagaciones de los investigadores sobre ese tema se incluyen en el capítulo siguiente. Por último, y lo más importante, Gresty debería revelarles la actual localización de Hillary Quarrie.

POSTAGE
POSTAL UNION CONGRESS LONDON 1920
POSTAL UNION CONGRESS

«Framilode, Saul, Fretherne, Whitminister: viejos nombres que se anunciaban desde señales de tráfico. A continuación, una estrecha y tortuosa carretera envolvió al coche entre sus setos... El triste follaje parecía humear, tapado por un cielo cubierto de oscuras nubes; las jorobas de las colinas relucían con un verde espeluznante.»

— «El horror bajo Warrendown», **Ramsey Campbell**.

«No, tengo que regresar a Dunwich esta noche. De hecho, debería salir ya o perderé mi autobús.»

— «Goin' Down to Dunwich», **The Darkest of the Hillside Thickets**.

«¿Alguna vez oíste hablar de la Cabra de Mendes?», añadió lentamente la voz. «¿Sabes lo que solía acudir a los aquelarres de las brujas? ¿Acaso sabes algo de la tierra de la Cabra, allá en los Pirineos, o sobre el gran dios Pan? ¿O sobre el dios Proteico? ¿O sobre la cabra negra de los bosques con un millar de retoños?»

— «La lente lunar», **Ramsey Campbell**.

La granja de Nug

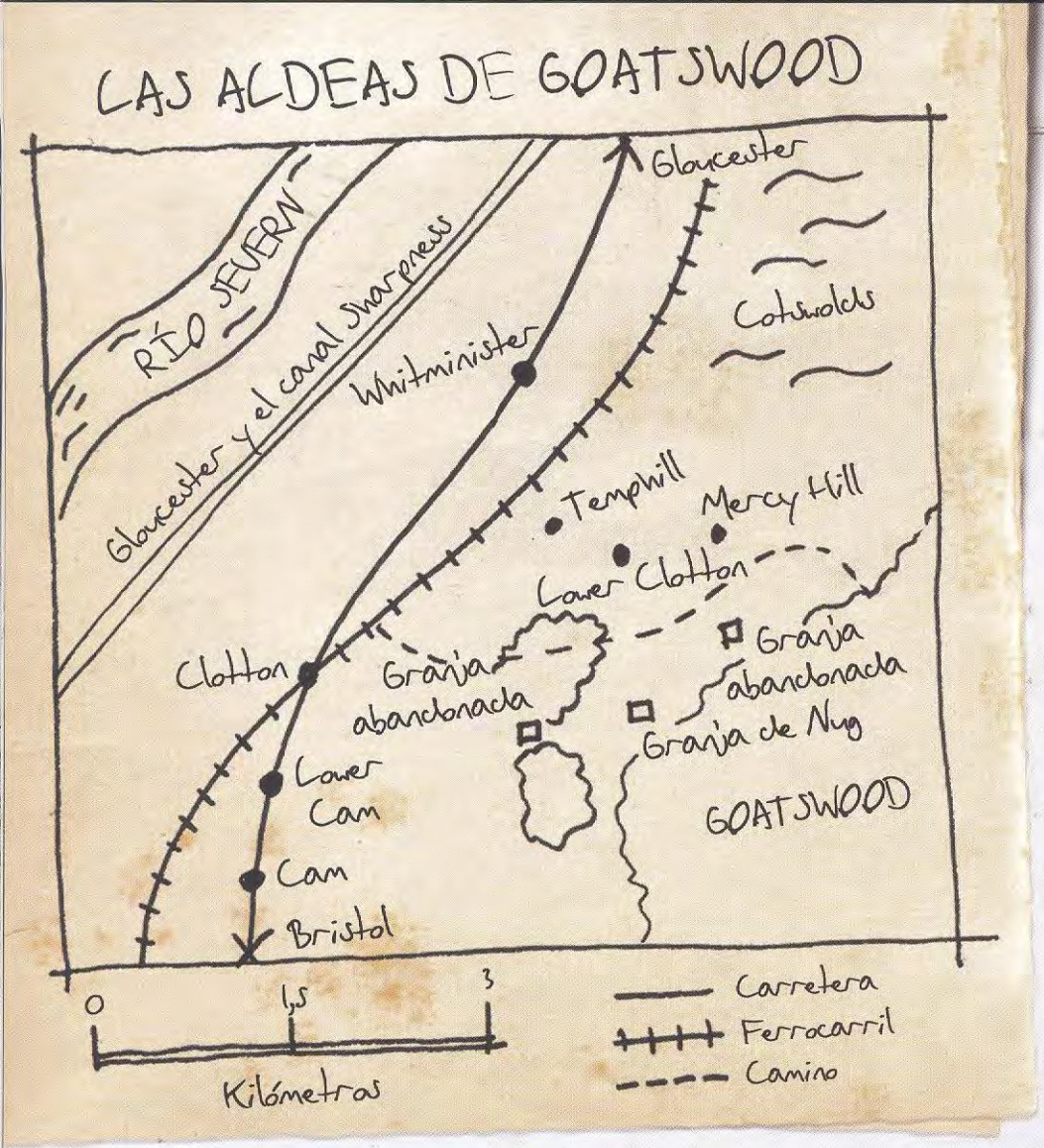
Un cuidadoso análisis del último mapa del Valle del Severn realizado por la Agencia Nacional de Cartografía no muestra ningún pueblo, lugar o punto llamado Mercy Hill. Con una visita a una biblioteca de buen tamaño y una tirada de **Buscar libros** se pueden localizar unos mapas militares de la zona en 1910, impresos a mayor escala. Lleva tiempo, pero finalmente encuentran uno en particular que cubre una pequeña zona situada unos cincuenta kilómetros al sur de Gloucester y en el que aparece una aldea de no más de diez casas llamada Mercy Hill. El lugar está cerca de otras poblaciones igual de insignificantes (como Clotton, Lower Clotton y Temphill, todos ellos recogidos en los mapas más recientes) y del pueblo de Goatswood (que, al igual que Mercy Hill, no aparece en otros mapas).

Lo mejor de todo es que el viejo plano muestra la granja de Nug como la más importante de un grupo de tres fincas a un kilómetro y medio al sur de Lower Cotton. Parece que la única manera de llegar a esas aldeas es a pie; resulta evidente que se trata de un área remota y poco poblada, rodeada como está por el Bosque de Dean al este y el río Severn al oeste. Una tirada de **Idea** revela que, sorprendentemente, el bosque ocupaba bastante mayor superficie en el mapa más reciente; parece como si estuviera engullendo los lugares anteriormente mencionados.

Los investigadores pueden programar su llegada tomando el tren de la compañía Great Western desde la estación de Paddington, en Londres, a la ciudad de Gloucester. Un viaje de unas dos horas.

Al llegar a Gloucester pueden cambiar de tren para llegar a la zona, aunque también es posible coger un autobús o alquilar un coche y conducir durante una hora más o menos en dirección sur. Desde la estación (o la carretera donde dejen el coche) tienen que seguir a pie otra hora más por un camino que les lleva a Temphill y Lower Clotton. Nuevamente se trata de un viaje que es mejor no realizar en coche por culpa del duro invierno. Pero si los jugadores insisten en esa opción, su vehículo padecerá problemas cada vez más exasperantes y serios a causa del frío.

Una nota por si los investigadores avisan por carta a Hillary Quarrie de su próxima visita: todas las cartas para las aldeas de la zona, y suelen ser pocas, son recogidas en una dirección de Whitminister que hace las veces de oficina de correos local. Desde ahí son reenviadas a casa de Atkinson, quien las abre e inspecciona.



Hillary está al tanto de la situación y nunca se ha quejado: no hay nadie en el exterior sobre quien quiera tener noticias, a excepción de su hermana (que también es la tutora legal de su hija), pero esta tiene instrucciones de no escribir debido al riesgo de que Atkinson localice a Sarah. Las únicas cartas que ha recibido en los últimos años son las que Malcolm le envió por correo especial.

El viaje en tren transcurre sin incidentes. Los jugadores salen de Paddington atravesando los barrios residenciales del oeste de la ciudad, seguido del valle del Támesis, Reading, Swindon y Cirencester, antes de llegar a Gloucester.

La ciudad fue fundada por los britanos con el nombre de Caer Glowe y rebautizada como Glevum por los romanos, quienes la usaban para guarnecer el punto vadeable más estrecho del gran río Severn. Hoy es una ciudad de 52.000 habitantes y la capital de Gloucestershire. Tiene acceso al mar por canal y juega un papel importante en el comercio de grano, madera, carbón y hierro; también cuenta con otras industrias, como la construcción de vagones de ferrocarril y la fabricación de cerillas y juguetes. La ciudad todavía conserva su sencilla red urbana de origen romano. El castillo real y las murallas de la urbe datan de tiempos de los normandos. La catedral es bastante bella.

Si preguntan en la London, Midland and Scottish Railway sobre la posibilidad de seguir el viaje a través de la línea de Bristol la respuesta será decepcionante. Sí, el tren de Gloucester solía detenerse en Clotton, pero la estación del lugar se cerró por la baja demanda y ahora lo atraviesa sin parar. Tampoco es posible continuar en automóvil: los pocos coches de alquiler disponibles han sufrido graves averías a causa del frío. Parece que la mejor opción es uno de los autobuses de línea para Bristol: aunque la mayoría son directos hay uno que sale todos los días a las 9:00 con parada en Clotton. El mismo autobús vuelve a parar en Clotton a las 18:00, a su regreso de Bristol. Parece que no hay otro remedio que pasar la noche en un hotel de Gloucester. Es fácil encontrar un buen alojamiento en el hotel The Bell, el Wellington (frente a la estación de Gloucestershire Warwickshire) o el New Inn.

Si preguntan en Gloucester acerca de la zona alrededor de Lower Clotton y Temphill pueden descubrir todo o parte de lo siguiente:

- La gente de ese lugar no viaja y sigue atrapada en los viejos tiempos. Tampoco tienen interés por lo que pasa más allá de sus tierras.
- Son unos pueblerinos que siempre se casan entre parientes (dicho entre risas).
- Un granjero del norte de Gloucester dice que no usan tractores, camiones, ni maquinaria de ningún tipo.
- Los habitantes del lugar no son acogedores y siempre ponen a los visitantes nerviosos. No tienen temor de Dios.

Los propios ciudadanos de Gloucester pueden parecer un poco rurales y tradicionales en comparación con los investigadores de la metrópolis. Están interesados en oír acerca de la vida en Londres y preguntan por cosas como el metro, la familia real, los clubs nocturnos y el teatro.

El autobús a Clotton

Asumiendo que ese sea su plan, a la mañana siguiente el autobús les está esperando en su parada. El conductor, el señor Robert Fallan, es vecino de Gloucester. Cuando los investigadores anuncian su propósito de bajarse en Clotton este les mira y dice: «Quieren decir Clifton, en Bristol, ¿no?». Cuando responden que no, este asiente con aire de gravedad y les da sus billetes.

Pasan los minutos y parece que son los únicos pasajeros, pero cuando el autobús está a punto de salir aparece una señora mayor a la carrera (parece bastante vieja, pero mueve sus gruesas piernas con bastante energía) y aporrea la puerta. Al subirse murmura algo sobre el conductor (una tirada de **Escuchar** sugiere algo como «Mnstro») y le alarga un par de peniques. Los investigadores pueden echarle un buen vistazo cuando se gira y avanza por el pasillo del autobús: es fea, de cara apretada y tiene varias canas de buena longitud en la barbilla. Se sienta lo más lejos posible de los investigadores y el conductor, y se niega a iniciar cualquier conversación con sus compañeros de viaje. El conductor tampoco abre la boca: está concentrado en la carretera, pero si los investigadores le preguntan les hace un breve resumen de la información que aparece más adelante sobre el viaje. También puede añadir uno o más rumores que los investigadores se perdieran la pasada noche, aunque habla en tono bajo y cauteloso por la presencia de la otra pasajera.

El viaje debería resultar inquietante.

Tan pronto como dejan Gloucester a sus espaldas la carretera se estrecha hasta que solo hay espacio para circular en un único sentido. De vez en cuando aparece un tramo por el que es posible circular en ambas direcciones, pero no se ven más vehículos. Los frondosos setos en los márgenes de la carretera se aplastan contra el autobús de forma claustrofóbica, tanto que incluso desde la posición elevada de los investigadores solo es posible dar algún que otro vistazo ocasional a los desnudos campos junto a la carretera. La temperatura es glacial y hay zonas de escarcha y hielo en la carretera, más uno o dos centímetros de nieve a los lados. Si los investigadores tienen un mapa (es de esperar que así sea) pueden ver que viajan en dirección sursureste. Justo a su derecha, aunque oculto a la vista, se desliza el río Severn; entre ellos y el cauce está la antigua calzada romana y el canal de Gloucester y Berkeley. A su izquierda se encuentran las pequeñas colinas de Cotswolds, que no parecen más que unas pequeñas motas en la distancia bajo un plomizo cielo de invierno. Por el camino también atraviesan un par de aldeas (Saul y Framilode) de apenas una docena de casas cada una. Son construcciones viejas, pequeñas y destartaladas, hechas en piedra, con techos de paja y unos pocos ventanucos. No parece que haya tiendas o talleres, ni siquiera gente. Aunque hay otros pueblos después de Framilode, resulta chocante no ver más señales anunciando el nombre de cada sitio. Si le preguntan al conductor este responde: «Alguien las arrancó cuando las colocaron». La carretera empeora y el autobús sigue su camino entre baches y saltos.

Los investigadores pueden hacer una tirada de **Idea** para darse cuenta de otro detalle: no hay iglesias.

La aldea de Clotton

Tras un viaje de unos cuarenta y cinco minutos el autobús se detiene en otro de esos pueblos, el quinto o sexto, y la mujer se baja sin mirar ni dirigirle la mirada a nadie, andando a paso ligero hacia una de las casas. Se trata de Whitminister. Después de otros cinco minutos más atravesando el desolado paisaje, el autobús para en la siguiente población: «Clotton», anuncia el conductor. Cuando los investigadores se bajan, les pregunta: «¿Estarán aquí a las seis para el viaje de vuelta?».

Son las 10:00. Los investigadores pueden contar unas diez casas en Clotton; una de ellas, la que está cubierta de musgo, es bastante más grande que las demás. Quizás sea una antigua iglesia, pero se encuentra completamente sepultada bajo la hiedra y es difícil estar seguro (aunque es posible ver lo que parece ser los restos de una aguja). No hay cartel ni nombre en el edificio y la puerta está bloqueada por un montón de madera podrida. Tampoco hay señales de vida en la aldea: ni gente, ni coches, ni bicicletas, ni perros, ni caballos, ni vacas ni ovejas. No hay oficina de correos, pub, electricidad o líneas telefónicas. Las pocas casas que hay son destartaladas estructuras de piedra: algunas casi parecen sostenerse gracias a la vegetación que las recubre; incluso hay una por cuyo techo asoma un olmo de Huntingdon. Con una tirada de **Descubrir** pueden ver una fina columna de humo salir de una de las chimeneas, pero si llaman a la puerta no hay respuesta. Los pocos habitantes de Clotton están encerrados en casa y no quieren tratos con forasteros. Si los investigadores se abren paso a la fuerza de algún modo los residentes contestarán a un par de preguntas, pero hace falta una tirada de **Inglés** para entenderlos. La hospitalidad brilla por su ausencia.

En lo que respecta al área en general, tanto la aldea de Mercy Hill como el pueblo de Goatswood siguen deshabitados y recibiendo ese nombre por los lugareños, pero este último también se utiliza como centro para rituales mágicos. El trozo del Bosque de Dean que hay en las cercanías recibe el nombre de Goatswood y está invadiendo el terreno a su alrededor a gran velocidad, gracias a la influencia de Shub-Niggurath y la secta de lugareños que le rinde adoración.

El camino hasta la granja y Goatswood

Gracias a su mapa los investigadores pueden ver que el camino a la granja Nug empieza con una caminata de un kilómetro y medio en dirección sur por la carretera, cruzando el río Ton y siguiendo por un estrecho sendero. Más tarde el sendero gira hacia el este en dirección a Lower Clotton (aunque sin pasar por allí). La granja está un poco al sur de ese lugar. Si se lo piden, el conductor les baja junto al sendero en vez de dentro de Cotton, lo que supone un ahorro de casi diez minutos de camino.

El sendero se alarga durante unos cinco kilómetros y, dependiendo lo que ocurra, se tarda entre una hora u hora y media en recorrerlo. Es un camino frío y gris. Al poco de adentrarse se cruzan con la vía de ferrocarril y con una ligera cuesta que sube hasta proporcionarles una vista del bosque que hay más adelante, que se diría está más cerca de lo que el mapa sugiere. A cinco o seis kilómetros a sus espaldas se ve el río Severn, aunque quizás solo sea el canal. La naturaleza parece más salvaje por esta zona y los campos están divididos solo por vallas y setos mal cuidados. Las pocas herramientas de cultivo que pueden ver son de tracción animal y están abandonadas y oxidadas.

Tras casi kilómetro y medio de camino encuentran la primera señal de vida: un poco a lo lejos divisan una docena de ovejas famélicas aguardando expectantes junto a un comedero vacío, más un granjero con la mirada perdida en el horizonte. Al principio no los ve. Está vestido de manera pobre y desaliñada y lleva un cubo de madera. Tras la rústica estampa descansa, en dirección norte, una colección de edificaciones casi ocultas por un pliegue en el terreno: la aldea de Temphill. Cuando se acercan o saludan al hombre este se gira: es alto y feo, con orejas protuberantes y dientes saltones. En cuanto ve a los investigadores se vuelve a paso ligero hacia Temphill, ignorando cualquier cosa que le digan y sacudiendo su cabeza. Si los jugadores le siguen pueden comprobar que Temphill está algo más poblada que Clotton, pero que el recibimiento es igual de frío que antes. Las ovejas, que siguen sin haber recibido su comida, están marcadas con una señal negra en sus cuartos traseros a modo de identificación: la marca recuerda a la cabeza de un toro o una cabra.

El sendero sigue otro kilómetro y medio más. Los árboles aislados empiezan a agruparse a medida que los investigadores se acercan a Lower Clotton y Mercy Hill, en el norte. No falta mucho para la granja de Nug, treinta minutos como máximo, pero el camino se dirige hacia un bosque que no aparecía en el mapa. Los árboles parecen tranquilos. Los investigadores captan el intenso olor dulzón que les trae una brisa intermitente. Antes de que el bosque empiece a espesarse el sendero pasa sobre un caudal de agua estancada y un exuberante campo de amapolas negras. Es una zona frondosa llena de helechos, musgo y formaciones de hongos. Si los investigadores se alejan mucho del sendero necesitan una tirada de **Orientarse** para encontrar el camino de vuelta. Los personajes notan ciertas peculiaridades en el bosque.

- **Los árboles:** olmos de monte y robles de buen tamaño. Aunque parecen normales, una tirada de **Biología** o **Historia natural** revela que la corteza es inusualmente gruesa. Si además examinan los anillos de un ejemplar caído descubren que es casi imposible que haya crecido tan rápido.
- **El ruido:** pide tiradas de **Escuchar**. En caso de éxito detectan un zumbido lejano, como un enjambre de abejas o el ruido sordo de un poste de electricidad. Vuelve a pedir esa tirada tras cada veinte minutos de partida. No es posible determinar el origen del zumbido.
- **Dolores de cabeza:** el dolor de cabeza empieza CON × 1 minutos después de detectar el zumbido. Los investigadores notan una presión sobre la frente, la sien y la espina dorsal que resulta debilitante hasta el extremo de reducir en diez puntos las habilidades mentales y en cinco las físicas. El dolor de cabeza es continuo. El guardián no debería dar detalles sobre la penalización, pero debe dar a entender a los investigadores afectados que tienen problemas para concentrarse y que masajearse el área afectada parece un remedio eficaz (no lo es).
- **Una aparición:** no mucho después de que los investigadores empiecen a advertir las particularidades de Goatswood, uno de los benditos se asoma tras unos árboles a su izquierda (ver atributos en la página 145). Los investigadores han perturbado su hechizo de Protección. Momentos antes el guardián puede permitir una tirada de **Descubrir** para que los investigadores se den cuenta de que han movido lo que parece ser un dibujo hecho con unas rocas. El bendito les vigila desde unos cuarenta y cinco metros de distancia. Se aleja un poco más: al principio parece un humano con el torso desnudo, pero hay algo que no termina de encajar. Una tirada de **Descubrir** revela que las articulaciones de sus piernas apuntan hacia atrás, ¡como si fuera un animal! Aquellos que se den cuenta pierden 1/1D3 puntos de Cordura. Si le persiguen, el bendito se detiene el tiempo necesario para echarles un Mal de ojo, aunque los investigadores también pueden ver que está desnudo del todo (aparte del grueso pelo que cubre sus piernas). A continuación desaparece.

El camino vuelve a despejarse a medida que los investigadores terminan de atravesar la esquina del bosque. Parece que salir del camino es la manera más rápida de llegar a la granja de Nug. Si marchan colina abajo no tardan en ver la masa principal del Bosque de Dean, de donde sale una procesión de árboles a modo de garras que se ciernen sobre la línea formada por las tres granjas. Si se acercan a cualquiera de las que están en los extremos verán que se encuentran abandonadas y no contienen nada de interés (es posible ver agujeros en esos tejados, incluso desde la distancia), aunque la del centro parece en mucho mejor estado: hay cristales en todas las ventanas y de la chimenea sale una buena columna de humo. Hay alguien en casa.

Cuando aún están a unos pocos cientos de metros aparecen tres grandes perros a la carrera, ladrando. Hay una mujer que viene detrás de ellos. Tiene unos treinta años y viste un mono, botas, guantes y un abrigo corto; no se parece en absoluto a los lugareños con los que se han encontrado hasta ahora. Los perros, un cruce entre bulldog y mastín inglés, corren de regreso hacia ella y se quedan en silencio tras una orden suya. Mientras los investigadores se acercan pueden leer un letrero junto a la entrada: «Granja de Nug».

Hillary Quarrie

Cuando los investigadores saludan, la mujer (que guarda silencio pero no deja de observarlos) se quita los guantes y se los mete en un bolsillo. Ahora pueden ver que hay un jornalero junto a la casa, pala en mano, observando. Se trata de Will (tiene sus atributos en la página 136). Si por alguna razón los investigadores atacan a Hillary, tanto los perros como Will se echan sobre ellos a la vez que ella lanza una Maldición de Azathoth o un Dominar.

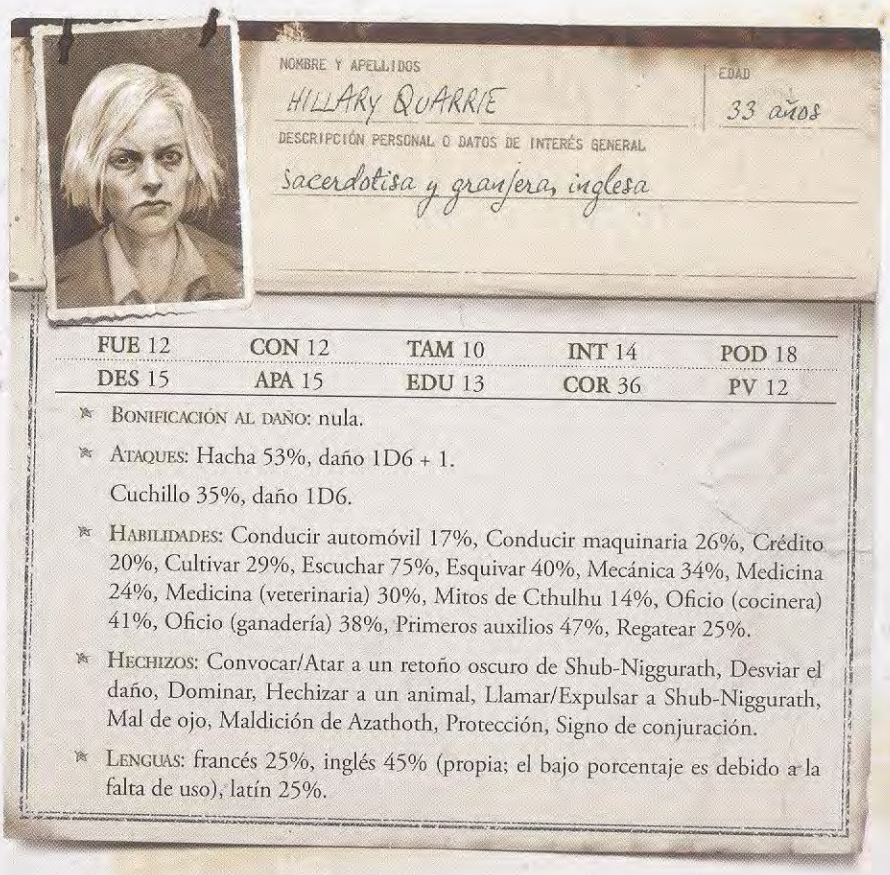
Hillary no tiene ni idea de quiénes son los investigadores: nunca tiene visitas y es muy raro ver a excursionistas por la zona. Se supone que los personajes se presentan y le explican a Hillary lo que quieren. Si mencionan a su marido, Hillary les invita a entrar en su casa siempre que su aspecto no la haya alarmado. Los perros la siguen. Tras pensarlo un segundo, le dice a Will bruscamente que ya han terminado de trabajar por hoy. Este no contesta y simplemente se marcha en dirección a Lower Clotton. No parece estar interesado en los visitantes. Si Hillary piensa que son aliados de Atkinson o Gresty, les ordena que se vayan de sus tierras.

Los investigadores tienen una oportunidad para charlar brevemente con Hillary. Aunque solo será una hora, entre el mediodía y la una, la conversación tiene una gran repercusión sobre lo que sucede a continuación.

Permite que tiren **Psicología** de inmediato: Hillary se muestra suspicaz y desconfiada. Si esto les anima a ser más abiertos, tanto mejor, ya que los investigadores no tienen nada que temer al revelarle su historia. ¿Han venido a hacerle preguntas sobre Malcolm Quarrie y Hastur? ¿Para avisarle de los planes de Wilfred Gresty? ¿Desean saber más sobre el pasado de Hillary? ¿Tienen curiosidad por la Secta de la Cabra Negra de los bosques con un millar de retoños? ¿La ven como a una amiga o enemiga en potencia? ¿O ambas cosas? Sea cual sea su motivación, su llegada va a ser el detonante de un enfrentamiento despiadado entre Atkinson/Gresty y Hillary, en el que es probable que se vean involucrados.

Por su parte Hillary quiere escuchar más que hablar. Lo que más le interesa es saber las posibles consecuencias de la llegada de los investigadores. Todavía no confía en ellos, pero tiene la información sobre Wilfred que andan buscando. Aunque suele ser muy directa, por ahora no menciona nada sobre los Mitos. Sí dice lo siguiente:

- Atkinson es un hombre malvado e inteligente. Es quien manda en la zona. No le tiene ningún aprecio: le robó a su marido y le habría robado a su hija. También intentó poseerla a ella misma. Si se lo preguntan, aclara que quería «llevársela a su cama».



NOMBRE Y APELLIDOS: HILLARY QUARRIE
EDAD: 33 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sacerdotisa y granjera, inglesa

FUE 12	CON 12	TAM 10	INT 14	POD 18
DES 15	APA 15	EDU 13	COR 36	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Hacha 53%, daño 1D6 + 1.
  Cuchillo 35%, daño 1D6.
- Habilidades: Conducir automóvil 17%, Conducir maquinaria 26%, Crédito 20%, Cultivar 29%, Escuchar 75%, Esquivar 40%, Mecánica 34%, Medicina 24%, Medicina (veterinaria) 30%, Mitos de Cthulhu 14%, Oficio (cocinera) 41%, Oficio (ganadería) 38%, Primeros auxilios 47%, Regatear 25%.
- Hechizos: Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Desviar el daño, Dominar, Hechizar a un animal, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Mal de ojo, Maldición de Azathoth, Protección, Signo de conjuración.
- Lenguas: francés 25%, inglés 45% (propia; el bajo porcentaje es debido a la falta de uso), latín 25%.

- Después de que Hillary le rechazara, Atkinson acabó por elegir a Wilfred Gresty como sucesor. Es tan malvado como Atkinson o aún peor, porque es más necio y tiene más energías.
- Sí, Malcolm Quarrie es su marido. Es un hombre extraordinario, capaz de hacer cosas que nadie podría soñar. Es el único hombre al que realmente ama, pero la abandonó de un modo cruel y no se le da bien perdonar. Por ahora no añade nada más.
- Sara es su hija de cinco años. No les dice dónde vive.
- Nunca ha oído hablar de Montague Edwards, Alexander Roby o Lawrence Bacon.

Una cosa a tener en cuenta sobre la Secta de Goatswood: si ha sobrevivido tantos siglos es en parte gracias a su prudencia. La secta tiene objetivos limitados y no permite injerencias desde el exterior. No suelen llegar extraños a la zona y cuando aparecen se les ignora. Si insisten se les trata con aspereza pero sin llegar a la violencia. Es la lengua de Gresty, animada por los efectos del alcohol, la que de repente ha convertido una rencilla privada en un enfrentamiento público.

Hillary Quarrie

Apariencia y conducta: Hillary tiene una hermosa media melena rubia y un rostro atractivo. Cuando la conocen tiene los ojos enrojecidos y sufre de agotamiento nervioso. Se muestra fría y ausente, y suele masajearse las sienes como si le dolieran. Viste un abrigo de invierno, camisa, camiseta interior, pantalones, guantes y botas. Tras pasar tanto tiempo sola su conversación y modales dejan algo que desear, pero no se disculpa. Su acento indica que ha recibido una buena educación. Su manera de actuar suele ser directa, eficiente y calmada.

Información: ninguna.

Información adicional: vive en la granja de Nug, cerca de Lower Clotton, en el Valle del Severn. Su nombre de soltera es Hayes. Estudió en el Colegio de señoritas Cheltenham. Se casó con Malcolm Quarrie en abril de 1923 y tuvieron una hija (Sarah) en junio de 1924. En la actualidad Sarah vive con la hermana de Hillary y su familia, en Birmingham.

Trama: conocen a Hillary a través de Wilfred Gresty. La pieza clave de información que pueden obtener de ella es un contacto de Malcolm en Milán: Thomas Villiers. Eso es todo lo que los investigadores necesitan de Hillary, pero su aparición ha desatado un conflicto que llevaba tiempo gestándose en la Secta de Goatswood, por lo que dejarla sola frente a sus enemigos sería cruel. Si los investigadores se quedan se ven envueltos en un enfrentamiento en el que se usa magia mayor de los Mitos. También es probable que queden varios cabos sueltos.

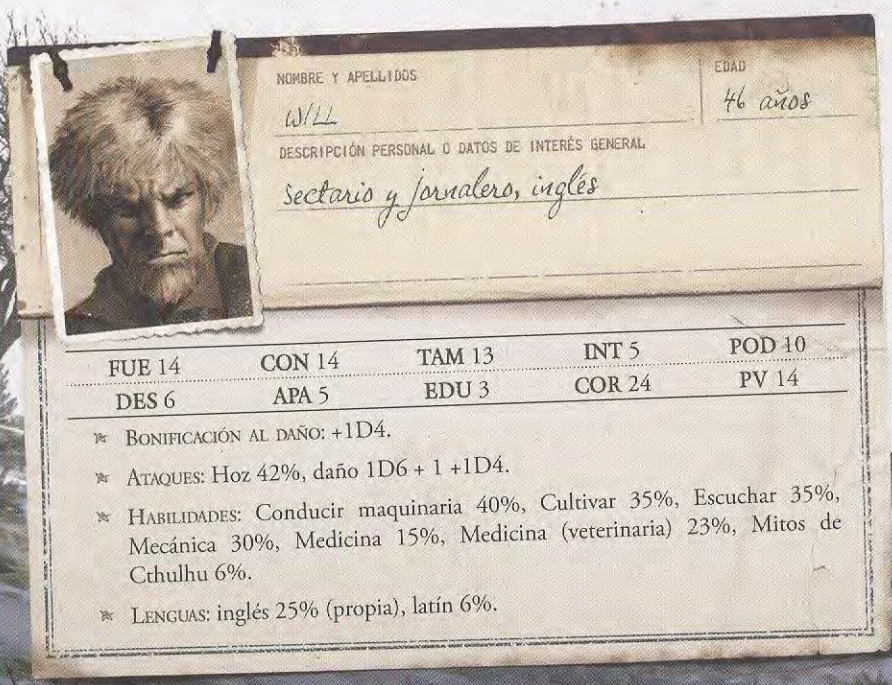
Will

Apariencia y conducta: alto, delgado y con las piernas torcidas. Tiene una perilla espesa y apelmazada y un gesto amenazador. Viste pantalones y una chaqueta hecha con tela de saco. Por lo general es poco comunicativo, pero con los extranjeros se vuelve completamente taciturno.

Información: ninguna.

Información adicional: trabaja para Hillary Quarrie pero en teoría le es totalmente leal a Atkinson. La mayoría de los sectarios no tiene nombre. Aquí hay tan poca gente y hablan tan poco que no suelen necesitarlo, pero Hillary le llama Will.

Trama: Atkinson le ordenó que protegiera a Hillary. Will y otros sectarios le ofrecen su ayuda a Hillary en el conflicto que se avecina, pensando que ella y no Gresty es la legítima líder de la secta. ¿Está incluso encariñado con la extranjera? Si los investigadores se despreocupan de Hillary esta acaba por aceptar la ayuda de los sectarios.


NOMBRE Y APELLIDOS
WILL
EDAD
46 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Sectario y jornalero, inglés

FUE 14	CON 14	TAM 13	INT 5	POD 10
DES 6	APA 5	EDU 3	COR 24	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Hoz 42%, daño 1D6 + 1 +1D4.
- Habilidades: Conducir maquinaria 40%, Cultivar 35%, Escuchar 35%, Mecánica 30%, Medicina 15%, Medicina (veterinaria) 23%, Mitos de Cthulhu 6%.
- Lenguas: inglés 25% (propia), latín 6%.

El maestro y la aprendiz

En esta parte de la aventura los investigadores van a pasar por muchas situaciones en poco tiempo. Si los personajes jugadores están centrados en su lucha contra la Secta de Hastur lo único que necesitan obtener de Hillary Quarrie es el paradero de Malcolm Quarrie. En ese caso pueden ignorar lo que pase a su alrededor. Gran parte de la historia de Hillary ya apareció al principio de la campaña, por lo que es posible que el guardián quiera repasar esa información antes de continuar.

Pero en resumen: Hillary Hayes se casó con Malcolm Quarrie el 8 de abril de 1923, mudándose al poco tiempo a la granja de Nug. En 1924 hubo dos acontecimientos de importancia: Hillary dio a luz a su hija Sarah y Malcolm las abandonó. Hillary vive en ese lugar desde entonces, aunque Sarah no. Los Quarrie siguen casados según la ley, pero no se han visto desde la Navidad de 1924.

Hillary ha sido seducida por el bosque de Goatswood, las *Revelaciones de Glaaki* y las cartas y notas de Atkinson. Cuando Malcolm se marchó, Atkinson se mudó a la granja. Le dijo a Hillary que era especial, que el bosque llevaba años esperándola y que él la educaría hasta hacerla su sacerdotisa. A pesar de la repulsión que sentía por el hombre, Hillary se vio atraída por su poder y secretos. Su amor por el antiguo paraje creció a medida que absorbía los conocimientos de Atkinson. Ya no podía soportar estar lejos de su granja o el sombrío bosque: eran hermosos y le hablaban.

Así siguió todo durante otros cuatro años. Hillary aprendió rápido y su prestigio dentro de la secta creció. Aunque se resistía a las insinuaciones de Atkinson, ambos formaban una familia junto con Sarah. Pero Atkinson daba muchas cosas por supuesto: un día de 1928 Hillary le descubrió adoctrinando a su hija en la fe de la cabra negra. Más tarde vio a la pequeña Sarah mover su mano en una torpe imitación de un Signo de conjuración. No dijo nada, pero su rabia fue inmensa. Nunca pudo olvidar la manera en que Malcolm las había abandonado, ella jamás le haría eso a su hija.

También se dio cuenta de que quizás, por encima de todo, tenía celos de compartir a Atkinson y su poder incluso con su propia hija. Debía mandar a Sarah lejos de allí. Una semana después se escabulló con ella hasta la granja de su hermana, en Birmingham. Atkinson estaba furioso y exigió el regreso de la niña, pero Hillary le plantó cara y el anciano tuvo que ceder. Humillado, se arrastró de regreso a Lower Clotton: sentía que la sucesión ya había tenido lugar, incluso antes de su muerte. Hillary sabía que no necesitaba arriesgarse a pelear con Atkinson delante de todos, ya que no era más que un anciano acabado.

Ahora la secta es prácticamente suya. Y está casi decidida a destruirla.

Cuando los investigadores llegan, Atkinson y Hillary llevan más de un año sin apenas comunicarse. Los pocos intentos de arreglar la situación han sido unos mensajeros enviados por Atkinson, suplicándole a Hillary que recapacite y haga las paces. Los propios miembros de la secta están divididos sobre a quién seguir, aunque todos tienen miedo de cuestionar al viejo de forma abierta. A medida que la posición de Atkinson se debilita, Hillary empieza a sospechar que va a elegir a Wilfred Gresty (al que ella solo conoce de vista) como su sucesor, y está en lo cierto. Medio moribundo y sin más opciones, Atkinson ha llamado a Gresty. La lucha de poder estaba a punto de empezar, pero es la llegada de los investigadores la que va a precipitar el estallido inicial.

La granja

GOATSWOOD

La granja de Nug es poca cosa y su rendimiento es deficitario. Hillary cultiva uno o dos campos de patatas, coles y nabos, más una huerta a espaldas de la casa con verduras y frutas para su propio consumo. También tiene un corral lleno de gallinas en la parte delantera. Sus demás necesidades las cubre comerciando con los lugareños. Sus ayudantes son un hombre y un niño de Lower Clotton.

La granja es una casa muy antigua de dos plantas, hecha con roca caliza. Hay un anexo recientemente construido junto a una esquina trasera. Las ventanas son pequeñas y están cerradas, el techo y las puertas son bajos y el interior está siempre en penumbra. En el salón hay una pila grande de correspondencia, principalmente entre Hillary y Atkinson. Oculto bajo las cartas hay un volumen de las *Revelaciones de Glaaki*.

Hillary no permite que nadie examine las cartas o el libro. Son solo suyos. Si los investigadores tienen la oportunidad de estudiar la pila entrégales una copia de *Los papeles del rey nº 22*, que contiene fragmentos y descripciones del material. Si únicamente lo ojean un segundo o roban una o dos hojas, el guardián solo debe darles parte de esa información. En la cocina hay una fotografía sin marco apoyada contra el marco de la ventana. Es una foto familiar: en uno de los lados aparecen Hillary y Malcolm frente a la casa; Hillary sostiene a la recién nacida Sarah, de solo unos días de edad (ver *Los papeles del rey nº 21*).

Los papeles del rey nº 21, pág. 255

- En el dormitorio están las dos cartas que Malcolm le envió a Hillary.
- Hay dos camas extras en la granja: la del segundo dormitorio de arriba y el sofá del salón.

La llegada de Gresty

Es la una. Ha pasado una hora desde la llegada de los investigadores. Los perros, que están en la cocina, ladran una o dos veces y van hacia la puerta mientras miran a Hillary. Esta abre y les sigue. A un par de cientos de metros hay un hombre caminando hacia la casa. Detrás de él, en la colina, hay una docena más en posición de espera. Una tirada de **Descubrir** identifica al hombre: es Gresty. Si los investigadores aún no le han dicho a Hillary que le conocen, ahora es su última oportunidad; de lo contrario, cuando Gresty los salude ella piensa que se traen algo entre manos con este. Si se lo dicen de inmediato les escucha. Pídeles una tirada de **Charlatanería** modificada por un más/menos diez, dependiendo del argumento empleado y el tipo de comportamiento que hayan tenido con Hillary hasta este momento.

Las figuras detrás de Gresty incluyen a varios de los benditos (ver página 145): haz una descripción superficial, añadiendo más detalles si sacan una tirada de **Descubrir** o llevan prismáticos. Si los investigadores todavía no se han dado cuenta, una tirada de **Idea** sugiere una relación entre los rasgos físicos de los benditos, Gresty, el jornalero, el chico de las ovejas y la vieja del autobús. Gresty es el de aspecto más normal, pero todos tienen extremidades deformes, pelos en la barbilla, rostros alargados... rasgos que recuerdan a los una cabra.

Gresty está muy sorprendido de ver a los investigadores. Les saluda antes que a Hillary, aunque de manera forzada. Sospecha de ellos y les pregunta qué hacen allí. Gresty y Atkinson se habían enterado a través del pastor de ovejas de la llegada de forasteros y estaban preocupados por lo que pudiera significar. La reacción del sectario tranquiliza un poco a Hillary. Gresty no pregunta nada más. A continuación saluda a Hillary con afecto. Dice que acaba de enterarse de que no hay buena relación entre el viejo Atkinson y ella, pero que eso no debería afectarles a ellos: ambos pueden heredar y compartir el poder del viejo.

Hillary da un par de pasos adelante y se coloca cara a cara con él: «Yo os maldigo a todos, Gresty».

A continuación añade de forma seductora (una tirada de **Escuchar** revela sus palabras): «¿Quieres que te diga cuál es su verdadero nombre?».

Gresty parece alarmado. A continuación frunce el ceño y se gira sin una palabra más, regresando enfadado por donde vino. Al llegar arriba de la colina se gira y grita: «Da igual que estén aquí, ya es demasiado tarde. La sucesión se ha adelantado, será esta noche. Mejor que te vayas de aquí, mujer. Mejor que os vayáis todos. La granja de Nug va a dejar de existir».

La calma antes de la tempestad: la carta de Malcolm y una decisión

Hillary parece olvidarse de los investigadores. Entra en su casa hecha una furia, con los perros detrás, aunque nerviosos por su comportamiento. Va directa hacia un montón de papeles que hay en su escritorio y se los lleva fuera. Allí los echa dentro de un gran brasero humeante, prendiéndoles fuego. A continuación le pide ayuda a los personajes, diciendo que cuando lleguen Gresty y Atkinson no debe quedar nada que puedan llevarse. Si estos no tratan de detenerla, en menos de veinte minutos (o mucho antes, si la ayudan) las *Revelaciones de Glaaki*, los detallados apuntes de Hillary y su correspondencia con Atkinson arden en el fuego.

La granja de Nug

1. Almacén de herramientas
2. Corral
3. Recibidor
4. Servicio
5. Salón
6. Cocina
7. Huerta
8. Dormitorio
9. Baño
10. Dormitorio

Si alguien intenta detenerla físicamente uno de los mastines se le echa encima, aunque Hillary le ordena rápidamente que lo deje e intenta razonar con los personajes que se opongan: los papeles están llenos de maldad y poder y no deberían volver a las manos de Atkinson. Si esto no persuade a los investigadores les pregunta si trabajan para Atkinson; si es así, deberían pensárselo dos veces. ¿Qué les ha prometido? ¡Deberían saber que su palabra no vale nada! Permite una tirada de **Persuasión** para calmar los miedos de Hillary. Si siguen oponiéndose no quema los papeles, diciendo que no es momento para pelear.

En cualquier momento en el que se ganen su confianza, Hillary empieza a responder con más detalle a sus preguntas. Juntando la información de la introducción y del recuadro de «El maestro y la aprendiz» hay suficiente para una buena historia. Aunque se muestra sincera sobre su pasado es posible que omita algunos detalles. Lo único que se niega a revelar es la localización de su hija. Al final añade que de ganar esta noche podría herir de muerte a la secta: está vieja y exhausta y no va a conseguir la sangre fresca que necesita. Hillary parece ahora bastante más tranquila. La conversación llega (o regresa) al tema de Malcolm y sube a su cuarto a por las cartas.

Espera hasta que los investigadores terminan de leerlas. Todo lo que puede añadir es que también sabe que Hastur está cerca de la Tierra (algunos sectarios piensan que aparecerá en Goatswood para copular con Shub-Niggurath) y que es probable que Malcolm lleve razón en todo lo que dice en las cartas. Solo se permite un momento de sentimentalismo: si le ven deben decirle que Sarah crecerá amando a su padre. La historia de Hillary es triste y así debería contarse. Ciertamente no escapa libre de culpa y no se esconde ni se justifica por su participación voluntaria en la secta, pero parece que ha vuelto al lado correcto. En general debería ser un personaje al que tenerle simpatía.

Ya son aproximadamente las tres de la tarde. Hillary le pregunta a los investigadores cómo planean escapar y les sugiere que se marchen ya, para asegurarse de que llegan a Clotton a tiempo para el autobús de las seis. Está sorprendentemente tranquila. Los investigadores pueden quedarse con las cartas de Malcolm. ¿Se marchan y abandonan a Hillary a su posible muerte? ¿O se quedan y le ayudan a luchar contra Gresty y Atkinson? También son responsables de que las cartas de Malcolm no se pierdan en caso de que mueran aquí, ¿creen necesario que al menos uno de los investigadores escape, dejando a los demás atrás?

Si los investigadores se marchan ahora, salta a la sección «La salida del Valle del Severn»; lo que va a pasar a continuación sucede al margen de ellos. Si los personajes se ofrecen a quedarse, Hillary les dice que su presencia le será de ayuda, pero que deben aceptar seguir sus órdenes: si le hacen caso estarán a salvo; de lo contrario es posible que no sobrevivan. Si se niegan deberían marcharse. Si piden más explicaciones les dice que quizás les resulte duro ayudarla, pero que es necesario. Hillary levanta un poco la voz, está nerviosa y asustada, y los perros gruñen. Dice que Atkinson y Gresty vendrán sobre la media noche.

No parece que haga ningún preparativo.

Los tres mastines de Hillary

Apariencia y conducta: considéralos idénticos. Son de raza bullmastiff: grandes, fuertes y de pelaje negro y marrón. Son perros guardianes completamente leales a Hillary, no mascotas. Están bien entrenados y a menos que se lo ordenen no suelen apartarse de ella. Si sienten que Hillary está en peligro luchan hasta la muerte.

TRES BULLMASTIFFS – BULL, PIG Y WALTER

FUE 12	CON 16	TAM 7	-	POD 7
DES 15	-	Mov 12	-	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D6.

  Derribo automático cuando el TAM + Mov del mastín supera la FUE del objetivo.
- Armadura: 1 punto de músculos.
- Habilidades: Escuchar 75%, Oler algo interesante 90%.

Solo hay un pequeño incidente por la tarde. Los perros lanzan unos ladridos de advertencia y cuando los investigadores se asoman pueden ver al ayudante de Hillary, Will, y a otros cinco hombres acercándose. Llevan varias herramientas de labranza: una hoz, horcas y azadas. Hillary parece un poco sorprendida, pero no se preocupa. Le dice a los perros (y le pide a los investigadores) que se queden quietos. Se adelanta en solitario. Aunque los investigadores pueden oír parte de la conversación de Hillary, las palabras de los otros forman un murmullo inteligible.

Ella dice con firmeza: «No necesito vuestra protección. No. Tengo ayuda».

Murmullo de respuesta.

«Sí, sé de qué lado estáis. Y también lo sabrá Atkinson si os quedáis aquí. Y Gresty».

Murmullos.

Y por último «No, no puedo aceptarlo. Marchaos. Márchate Will, y llévatelos contigo. Marchaos. Marchaos todos».

Los hombres se vuelven colina arriba arrastrando los pies. Ella se queda donde está uno o dos minutos, observándolos.

Cuando se gira parece como si hubiera estado llorando.

Hillary prepara una cena sencilla: pan, queso y fruta. El tiempo pasa.

Finalmente los perros ladran otra vez.

Es medianoche.

Los papeles en el escritorio de Hillary.

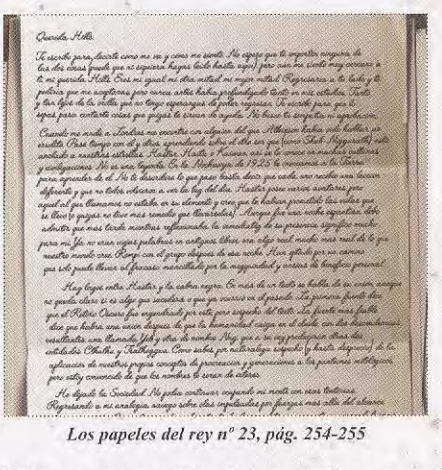
Se trata del libro VI de la edición de las *Revelaciones de Glaaki* en doce volúmenes. *Pérdida de Cordura 1/1D2, +2 a Mitos de Cthulhu, 8 semanas.* Hechizos: Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath.

No es probable que los investigadores tengan tiempo para estudiar el libro con tranquilidad. El guardián puede entregarles *Los papeles del rey nº 22* para que se hagan una idea de lo que pueden leer si ojean el libro o la montaña de notas y cartas que cubre la mesa.

Los papeles del rey nº 22, pág. 253

Las dos cartas de Malcolm

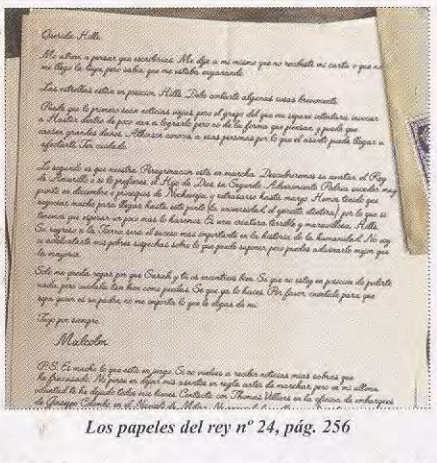
Hillary guarda las cartas en su dormitorio. Ninguna tiene fecha. Dice que la primera le llegó el verano de hace dos años (finales de julio de 1927). Se la entregó en mano un extraño al que no conocía (ver *Los papeles del rey nº 23*).



Los papeles del rey nº 23, pág. 254-255

Hillary no respondió a la carta. Hay una referencia a la Peregrinación de Gracia que puede entenderse mediante una tirada de **Historia**, aunque Hillary también puede explicarla: fue una rebelión católica poco recordada (y que acabó fracasando) contra el rey inglés Enrique VIII, en 1536. Los líderes implantaron un exigente ideario moral entre sus partidarios, pidiéndole a todos que firmaran el «Juramento de los Hombres Honorables», donde prometían estar en contra del beneficio personal, la envidia y la herejía, y que luchaban por Dios todopoderoso, la Iglesia militante y la perpetuación del rey y su descendencia. Los seguidores de la causa acudieron en gran número y habrían tenido una oportunidad real de poder derrotar a cualquier ejército enviado contra ellos. Sin embargo, los peregrinos no fueron lo suficientemente duros, y una mezcla de falsas promesas y garantías de la corona acabó con la decapitación de sus líderes y la disolución de sus seguidores. Hillary dice que a Malcolm le resultaba atractiva la bondad de los rebeldes y que así es como debe estar pensando en su propia «Peregrinación». Thomas Cook es simplemente una agencia de turismo que se dedica a la venta de billetes y cambio de divisas.

La segunda carta es más breve y la recibió hace un par de semanas, a principios de diciembre de 1929. De nuevo fue entregada en mano. Es posible que sea la clave para encontrar a Malcom (ver *Los papeles del rey nº 24*).



Los papeles del rey nº 24, pág. 256

Malcolm envió esta segunda misiva desde Jabalpur, a finales de septiembre. Se la confió a un inglés que regresaba a casa, junto con instrucciones y el pago para enviarla a través de un mensajero privado.

El ataque

El asalto es directo y brutal. Atkinson y Gresty entran en Goatswood acompañados de seis benditos y avanzan por el brazo de bosque más cercano a la granja de Nug. Allí encienden una hoguera y Atkinson sacrifica a uno de los benditos para llamar a un retoño oscuro, al que ordena que destruya la granja de Nug y que mate a Hillary y a cualquier otra persona que encuentre. Los sectarios esperan recuperar el volumen de las *Revelaciones* de entre las ruinas.

Los investigadores pueden presenciar la escena desde la ventana de la granja. Hillary no lo hace. Es posible distinguir, a casi ochocientos metros de distancia, la hoguera dentro del bosque y las figuras que se mueven frente a ella. Una tirada de **Escuchar** detecta voces elevándose en un cántico o canción. Solo es posible obtener más detalles sobre la escena mediante el uso de prismáticos; con una tirada de **Descubrir** ven cómo un hombre es golpeado y cae sin defenderse. Si los investigadores intentan atacar ahora se enfrentarán a los hechizos de Atkinson y Gresty y a los ataques de los benditos desde la oscuridad del bosque que tan bien conocen.

Hay una pausa de unos diez minutos. Hillary dice que tienen que esperar dentro. Susurra algo inaudible. Una segunda tirada de **Escuchar** detecta un nuevo ruido en los bosques: un crujido distante, seguido de otro, como de ramas y troncos rompiéndose.

Hillary mira hacia arriba, su rostro muestra decisión. Dice que es hora de salir. Encierra a los perros, aunque estos parecen decididos a acompañarla.

Le ordena a los investigadores que agarren rápidamente a cuatro gallinas del corral y las sujeten de las patas, boca abajo, delante de ellos. Necesita como mínimo a dos investigadores, aunque tres o cuatro serían mejor. Hillary coge un gran cuchillo afilado, lo sostiene frente a ella y empieza a gritar (una frase y un corte con el cuchillo por asalto).

«*¡Ishnigarrab!*». Con un preciso corte le produce una herida mortal a una de las gallinas. «¡Decidlo!», grita Hillary. Si nadie responde grita con más fuerza: «¡Ayudadme! ¡Decidlo!». Cada investigador que repita sus palabras gasta un punto de magia.

«¡La boca negra!». La segunda gallina también recibe un tajo. Ambos animales siguen vivos. Se empieza a oír un profundo retumbar, acompasado pero cada vez más alto. «¡Repetidlo!», dice. Cada investigador que repita sus palabras gasta otro punto de magia.

«¡La lengua negra!». Hillary vuelve a hacer un elaborado corte ritual sobre otra gallina. La sangre de las tres aves le gotea por manos y brazos. Los investigadores notan que las gallinas se retuercen en sus manos, pero siguen vivas. Parece que el suelo tiembla: ahora tienen claro que hay algo monstruoso y terriblemente grande en camino. A menos que los investigadores repitan automáticamente sus palabras les vuelve a pedir que lo hagan. Cada investigador que obedezca gasta otro punto de magia.

«¡El labio negro!». La cuarta gallina también recibe un tajo. Las palabras de Hillary se repiten en boca de los investigadores. Los pájaros luchan por escapar, cada vez con menos energía. «¡No los soltéis!», grita. «¡Alto!». No está claro si eso último se lo dice a los investigadores o a lo que viene de camino, puesto que se gira en esa dirección. El escándalo producido por las aterrorizadas gallinas dentro del corral se mezcla con los graznidos de las moribundas. Los perros aúllan como locos en el interior de la casa. Cada investigador que repita sus palabras gasta un último punto de magia.

El suelo tiembla y hay un hedor apestoso, parecido a carne podrida. El ruido que hace es como el de un tren.

Hillary apunta su brazo en dirección al origen del estruendo. Sobre la oscuridad de la noche pueden ver algo aún más negro, grande como una casa. Aunque disponen de cierta luz, les lleva un rato localizar lo que parece ser una gigantesca masa retorcida soportada por un par de patas con pezuñas. La parte superior del tronco se convulsiona como si estuviera sintiendo un gran dolor. En alguna parte de su tronco inferior una boca se abre y vomita un chorro de asqueroso icor verde. El olor es casi intolerable (tiradas de **CON** × 7 para evitar vomitar). Más allá de la cosa parece que hay cierto movimiento, como de árboles que no se encontraban allí hace un momento. Es momento de tirar **Cordura**, 1D3/1D10. Los investigadores que quieran cerrar los ojos deben superar una tirada de **POD** × **5** para lograrlo, en cuyo caso la pérdida de Cordura es de solo 0/1D3. Hillary pierde 3 puntos de Cordura.

El resultado de la atadura

Hillary se yergue, señala a la cosa y le grita a modo de desafío: «*¡Ishnigarrab! ¡Utug Xul!*». Inmediatamente se gira hacia las gallinas y las mata: una, dos, tres, cuatro, alternando cortes del derecho y del revés. Vuelve a encararse con el retoño oscuro y da dos pasos hacia él.

Apunta a la lejana hoguera en el bosque y le dice con voz fría y tranquila: «Te ordeno que mates al que te convocó y a todos los que estén con él. Después regresarás con tu Madre para alimentarte de su pecho». Escupe. Su orden será obedecida dependiendo del éxito en la atadura conjurada por Hillary. Hay dos maneras de que Hillary fracase a la hora de Atar al retoño oscuro:

- **Puntos de magia:** cada investigador puede responder cuatro veces y aportar 4 puntos de magia. ¿Cuántos han invertido en total? Hillary gasta 1 punto de magia automáticamente, más todos los necesarios hasta llegar a diez. Ahora tira en la Tabla de resistencia por los puntos restantes de Hillary (entre 8 y 17) contra los 7 que le quedan a Atkinson. El éxito de la tirada (entre un 55 y un 100%) determina si consigue atar al retoño oscuro.
- **El sacrificio de sangre:** aunque no tan impresionantes como los benditos, las gallinas también sirven para realizar el hechizo. Pero deben morir las cuatro. Si llega a faltar alguna y no se puede derramar su sangre en la última parte del hechizo, Hillary grita alguna orden o busca la gallina (o gallinas) que falte. Por otro lado, es de esperar que cualquier investigador que sufra un ataque de locura temporal o

crisis nerviosa sea sustituido por alguno de sus colegas restantes. Si arreglan de forma rápida cualquier fallo, considera que el retoño oscuro simplemente dudó por un momento; si no, ataca al grupo.

Si el hechizo de Hillary fracasa, el retoño ataca al grupo con una embestida. La única opción razonable es echar a correr. Hillary no lo hace. El monstruo la agarra y la empuja dentro de una de sus bocas. Después empieza a destrozar la casa. Si los investigadores estaban dentro tienen que tirar **Suerte** para ver cuánto daño se llevan cuando las paredes y el techo se vienen abajo: 1D6/1D20. Deberían sobrevivir siempre que no intenten refugiarse dentro de la casa, aunque quizás el retoño oscuro logre igualmente acabar con uno de ellos. Consulta la siguiente sección.

Si Hillary logra atar al retoño oscuro, este se gira dando una gran patada en el suelo y regresa a la oscuridad de la noche por el mismo camino. El sonido se aleja cuando de repente se escuchan alaridos de miedo y dolor en la lejanía. Hillary está completamente ida y cubierta de sangre. Parece que no escucha. Incluso los perros reculan cuando vuelve a entrar en casa.

ATKINSON

Apariencia y conducta: Atkinson es un anciano demacrado de piel gris muy arrugada. Tiene una barba blanca y desaliñada y no le quedan dientes. Aparenta mucho más de los setenta y cuatro años que tiene, pero si logra enfadarse e invocar su gran fuerza de antaño puede llegar a intimidar a cualquiera. Atkinson es inteligente, cauto y astuto, pero se preocupa de verdad por la secta y los habitantes de la zona.

Información: ninguna.

Información adicional: líder de la Secta de Goatswood.

Trama: atrajo a Malcolm y Hillary Quarrie hacia Goatswood. Vio con alegría como Malcolm se marchaba a Londres para unirse a la secta de Edwards (a la que espiaba a través de Gresty). Su relación con Hillary se ha deteriorado por completo y ahora se apresura a preparar a Gresty como el próximo líder de la secta, en sustitución de ella. Es poco probable que se encuentre cara a cara con los investigadores; si el guardián se propone regresar en algún momento a Goatswood sugerimos que Atkinson se escape de la matanza del retoño oscuro.

Convocar / Atar
a un retoño oscuro

Nos hemos tomado dos libertades con el conjuro de Convocar/Atar a un retoño oscuro. Primero, no hay garantía de que la noche en la que suceda la escena sea de luna nueva, condición previa para el éxito de la invocación; pero aunque no lo sea, resulta razonable pensar que siempre es posible convocar a un retoño oscuro en Goatswood, el bastión de la secta. Segundo, aunque Hillary lanza Atar a un retoño oscuro para intentar usar a la criatura convocada, las reglas de *La llamada de Cthulhu* dicen que una criatura que esté atada no puede volver a atarse hasta que haya cumplido las órdenes recibidas. Pero eso no sería divertido. La escena trata sobre el duelo entre la magia de la aprendiz (Hillary) y su maestro (Atkinson), así que a esta se le permite Atar a un retoño oscuro con dos condiciones: debe pagar los diez puntos de magia del coste original de la convocatoria y, a continuación, ganar una prueba de POD contra el que convocó a la criatura, es decir, Atkinson. Su plan es usar a los investigadores para que paguen nueve de esos primeros diez puntos de magia.

NOMBRE Y APELLIDOS: ATKINSON — EDAD: 74 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Líder de la Secta de la Cabra, inglés

FUE 5	CON 6	TAM 11	INT 15	POD 16
DES 5	APA 4	EDU 5	COR 0	PV 9

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: –1D4.
- ATAQUES: Cuchillo 40%, daño 1D4 – 1D4.
- HABILIDADES: Conducir maquinaria 30%, Contabilidad 35%, Cultivar 39%, Escuchar 12%, Mecánica 20%, Medicina 40%, Medicina (veterinaria) 52%, Mitos de Cthulhu 19%, Persuasión 34%, Psicología 64%.
- HECHIZOS: Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Desviar el daño, Dominar, Hechizar a un animal, Lisiar/Curar a un animal, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Mal de ojo, Maldición de Azathoth, Protección, Signo de conjuración.
- LENGUAS: inglés 39% (propia), latín 32%.

El retoño oscuro invocado por Atkinson

Apariencia: una enorme masa retorcida compuesta de fibrosos tentáculos negros. Tiene varias bocas repartidas por su superficie, de las que supura una sustancia pestilente. Su tronco se apoya sobre varias patas rematadas por gigantescas pezuñas que aplastan la tierra a cada pisotón. Este ejemplar mide cuatro metros de altura.

Comentarios: ha sido convocado y atado por Atkinson para que mate a Hillary y a cualquiera que se encuentre con ella. Hillary intenta deshacer esa atadura según las reglas presentadas en este capítulo.

FUE 45	CON 20	TAM 39	INT 9	POD 20
DES 18	-	Mov 8	-	PV 30

- Bonificación al daño: +4D6.
- Ataques: Pisoteo 40%, daño 2D6 + 4D6.

  Tentáculo 80%, daño = 4D6 + drenaje de 1D3 puntos de FUE.
- Armadura: las armas de fuego le causan solamente 1 punto de daño con un resultado normal o 2 con un empalamiento. Las escopetas son la única excepción, aunque hacen el mínimo daño posible. Las armas de cuerpo a cuerpo le infligen el daño normal, pero los ataques basados en el calor, los explosivos, la corrosión, la electricidad o el envenenamiento no causan efecto alguno sobre él.
- Habilidades: Discreción 60%, Ocultarse en los bosques 80%.
- Hechizos: Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Crear portal, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Maldición de Azathoth, Signo de conjuración.
- Pérdida de Cordura: ver a un retoño oscuro cuesta 1D3/1D10 puntos de Cordura.

Los benditos de Shub-Niggurath

Apariencia: en un principio pueden parecer humanos aquejados de alguna catastrófica anomalía que les acerca a una mezcla de cabra y hombre. Poseen pies parecidos a pezuñas, pelo áspero y espeso sobre las extremidades (especialmente las inferiores), articulaciones que apuntan en dirección contraria, cráneos alargados con protocuernos, etcétera. Todos los benditos tienen barbas y cejas tupidas. Los benditos de número impar son hembras y los de número par, machos.

Comentarios: estas criaturas no son las mismas que las que aparecen en los suplementos *Compendio de monstruos* o *Malleus Monstrorum*, sino el epítome de una cuidadosa crianza que se ha llevado a cabo en el Valle del Severn a lo largo de docenas de generaciones. Son tratados con la máxima reverencia por la secta y tienen un estrecho vínculo con la propia Shub-Niggurath. El sacrificio de un bendito es la ofrenda más poderosa que la secta puede entregarle a su diosa.

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	BD
1	6	18	16	7	17	9	17	0
2	11	14	12	13	23	12	13	0
3	8	20	15	4	12	16	18	0
4	5	12	11	8	12	14	12	-1D4
5	7	8	11	5	18	11	10	0
6	11	18	11	10	18	14	15	0

- MOV: 8
- ATAQUES: Garras 30%, daño 1D6 + bd.
  Mordisco 30%, daño 1D4.
- ARMADURA: ninguna, pero un bendito regenera 1 punto de vida por asalto.
- HABILIDADES: Descubrir 40%, Ocultarse 50%, Oler 30%.
- HECHIZOS: todos conocen Llamar a Shub-Niggurath. El nº 1 también conoce Atar a una cabra; el nº 2 Lisiar/Curar a un animal y Mitigar la luz (tiene la flauta necesaria); el nº 5 sabe Hechizar a un animal; y el nº 6 conoce los hechizos de Mal de ojo y Protección.
- PÉRDIDA DE CORDURA: ver a un bendito cuesta 1/1D3 puntos de Cordura.

La salida del Valle del Severn

Si derrotan al retoño oscuro pueden dormir a salvo. Por la mañana Hillary se muestra callada pero agradecida a los investigadores. No quiere hablar de lo que pasó la noche anterior: solo dice que era el hijo de la madre. Insiste en que deben irse hoy, ella se encargará de lo demás. No da detalles sobre sus planes, pero menciona que le gustaría ver a su hija.

Hillary dice que parece que ellos también tienen una dura tarea por delante. Les vuelve a pedir que si encuentran a Malcolm le den el mensaje sobre Sarah.

De camino a la carretera el campo parece tan tranquilo como antes y los investigadores llegan a Clotton sin ningún problema. En la calle ven a un niño con facciones de cabra; tiene cinco o seis años y juega con una pelota roja que sale rodando hacia los investigadores. El niño se acerca a cogerla sin miedo, pero del interior de una casa decrépita sale un grito que le ordena que entre, cosa que hace a la carrera.

El autobús llega puntual, a las 18:00. No lleva pasajeros y el conductor es el mismo. Los investigadores llegan a Gloucester sanos y salvos. Desde allí pueden regresar a Londres.

Consecuencia – Hillary y la secta de Goatswood

La ambigüedad en torno a los objetivos exactos de Hillary es intencionada: por un lado se siente muy atraída por el bosque, la secta y sus conocimientos; por el otro está llena de remordimientos porque ha perdido a su marido, a su hija y puede que hasta sus principios. A medida que se desarrollan los acontecimientos, Hillary decide tomar medidas drásticas contra Atkinson y Gresty. Debería ser una aliada para los investigadores, tan resuelta como escalofriante. Sin embargo, si sobrevive a la noche tendrá una sensación agridulce sobre lo sucedido. Si alguien la anima a dejar su hogar y Goatswood, se niega. En las semanas y meses que siguen, y quizás en contra de su mejor criterio, empieza a reconstruir la secta que destruyó, llegando incluso a traer a Sarah de vuelta a Goatswood en algún momento del futuro. De desearlo el guardián, es posible convertir estos acontecimientos en un gancho de aventura a largo plazo.

Por otro lado, si el retoño oscuro se volvió contra Atkinson, Hillary tampoco menciona nada sobre las posibles bajas. Los investigadores no tienen manera de saber si Atkinson y los benditos que le protegían lograron escapar. ¿Sobrevivió Gresty? De ser así, cualquier contacto que vuelvan a tener con él no será tan agradable.

Resumen de capítulo

Los investigadores llegan a las aldeas del Valle del Severn, el centro de la Secta de Goatswood. Encuentran a Hillary Quarrie, su mejor oportunidad para localizar a su marido Malcolm. Su aparición desencadena de inmediato un conflicto entre Atkinson, Wilfred Gresty y Hillary. Antes de que este se resuelva, los investigadores descubren algo sobre las actividades de Malcolm Quarrie: planea llamar al rey de amarillo a la Tierra, con ayuda de algunas personas. En sus cartas menciona dos contactos, Thomas Villiers y Giuseppe Colombo, más una dirección donde se le puede contactar. De vuelta al presente los investigadores deben decidir si se quedan en la granja y ayudan a Hillary en la pelea provocada por su aparición. Con eso acaba el Libro II.

Pérdidas y ganancias de Cordura tras la conclusión del Libro II: "Dioses británicos"

- Abandonar a Hillary a su suerte: -1D6 puntos de Cordura.
- Participar en la ceremonia: -1D3 puntos de Cordura.
- Fracasar a la hora de controlar al retoño oscuro: -1D3 puntos de Cordura.
- Saber que Hillary ha muerto: -1D6 puntos de Cordura.
- Quedarse a ayudar a Hillary: +1D6 puntos de Cordura.
- Lograr controlar al retoño oscuro: +1D3 puntos de Cordura.
- Saber que Hillary sigue viva: +1D6 puntos de Cordura.

Libro Tres
La Casa Superior

«Quien vea el valor verdadero,
Llegue hasta aquí;
Uno aquí será constante,
Lleguen vientos o mareas.
No hay desaliento
Que le hará ni una sola vez ceder,
A su intención primera
De un peregrino ser.»

— *«El progreso del peregrino»*, **John Bunyan**.

Los Hermanos del Signo Amarillo

Los investigadores tienen varios medios a su disposición para viajar a Milán, pero el más obvio y conveniente es el tren. Es posible viajar al Continente a través de una de las diferentes líneas de ferrocarril conectadas a través del canal de la Mancha. Hay un tren de la Southern Railways que sale dos veces al día de London Waterloo hasta Dover (en el sureste) y que llega a Calais (en la costa francesa) tras una hora y cuarto en barco. Desde allí los pasajeros toman otro tren hasta Paris, que tarda siete horas en llegar. Los billetes cuestan 3 £ 12 s 11 d en primera clase, 2 £ 6 s 11 d en segunda y 1 £ 15 s 9 d en tercera. También hay un tren de lujo en esta ruta, el *Golden Arrow* (o *Flèche d'Or*), con salida diaria; tarda solo seis horas y cuesta 5 £. Otra manera de cruzar el canal destino a París es a través de alguno de los dos trenes diarios que conectan Folkestone (en el condado de Kent) con Boulogne, también en siete horas. Newhaven o Southampton, en la costa sur, también son alternativas válidas, aunque más lentas.

Los trenes de Inglaterra llegan a Paris a la estación de Gare du Nord. Para continuar el viaje por ferrocarril el viajero debe cruzar la ciudad (probablemente en taxi) para coger el próximo tren en la estación de Gare du Lyon, al sur de la ciudad. Un billete en primera clase con litera en el tren de Paris a Milán cuesta el equivalente en francos de 4 £ 10 s; el de segunda clase cuesta 2 £ 5 s; en el de tercera solo se ofrecen bancos de madera, sin comodidades para dormir y sin ningún tipo de privacidad. La ruta pasa por Dijon, Lausana (Suiza) y la estación de Porta Nuova (Turín), llegando a la estación de Porta Genova (Milán) tras diez horas y treinta minutos de viaje. Porta Genova no es la estación principal de Milán, pero en 1929 la Stazione Centrale estaba cerrada por reformas para transformarla de estación de «tránsito» a «terminal».

Asumiendo que los investigadores cojan el tren que sale a las 8:30 de la estación de Waterloo, llegan a Paris a la hora del té. Tienen tiempo para amenizar el viaje con un refrigerio y una visita a un museo o monumento antes de seguir para Milán en el tren nocturno de las 21:00. La llegada es a las 7:30 del próximo día, menos de veinticuatro horas después de su salida de Londres.

Opciones alternativas de viaje

El viaje por avión es más aventurero, rápido y hasta económico, pero dada la estación del año no es especialmente ventajoso. Los vuelos hacia el Continente salen del aeródromo terminal de Londres, en Croydon, abierto al uso civil desde 1920 y rediseñado en 1927-28 para convertirlo en el centro de aviación civil más grande y moderno del mundo. Las instalaciones cuentan con «sofisticados equipos de luz que permiten el aterrizaje de noche o con niebla» y los aviones son inspeccionados diariamente antes de obtener certificados de aptitud para el vuelo. Hay líneas a Paris, Marsella, Zúrich, Bruselas, Ámsterdam, Colonia y otros destinos;

hasta se ofrece un vuelo semanal a la India que tarda siete días e incluye doce paradas. En verano salen cuatro aviones por semana hacia París, pero de octubre a abril solo vuela uno al día. Los billetes pueden comprarse en una agencia de viajes como Thomas Cook. Los pasajeros son trasladados a Croydon, a diez kilómetros al sur de Londres, en autobús. El equipaje de mano permitido puede alcanzar los trece kilos, teniendo que pagarse cualquier exceso según una tarifa especial.

El único vuelo disponible sale a las 11:00 y tarda una hora y veinte minutos. La tarifa es de 3 £ 10 s e incluye un servicio de comida. El aeroplano es un Handley Page 42, capaz de transportar a treinta y ocho pasajeros y cuatro tripulantes a una distancia de 800 kilómetros a una velocidad de 170 km/h. El avión llega a primeras horas de la tarde, pero si su intención es ahorrar tiempo no les sirve de nada, porque solo hay dos trenes directos a Milán por día, a las 11:00 y a las 21:00. Intentar una ruta con trenes regionales no es una opción ni fácil ni rápida.

Otra alternativa de viaje es en barco a vapor. La Peninsular and Oriental Steam Navigation Company (P&O para abreviar) proporciona un desplazamiento agradable, pero a través de una ruta indirecta. Los cruceros que unen Gran Bretaña con su imperio en el este no son los ilustres barcos de las rutas trasatlánticas, pero son grandes y cómodos. Los viajes en barcos se discuten en profundidad en el capítulo 9, pero si los investigadores eligen esta opción para viajar a Italia, la travesía de Southampton a Marsella (en el sur de Francia) puede realizarse en tres o cuatro días, con una parada en Gibraltar. El viaje puede ser bastante duro y la gente que viaja más al este suele evitar coger el barco antes de Marsella. El viaje en tren a Milán consume casi otro día entero, lo que suma un total de cuatro o cinco días. P&O no ofrece conexiones con el puerto sureño de Nápoles ni con el de Génova, en el norte.

Es posible transportar un coche a través del canal; las tarifas de las compañías ferroviarias son proporcionales al tamaño del coche. También pueden alquilar uno en Francia. No obstante, un viaje de esta distancia en invierno es poco práctico, ya que la ruta cruza varios pasos elevados por los Alpes suizos e italianos.

La llegada a Milán

Es un día nublado. El taxi lleva a los investigadores desde Porta Génova al centro de la ciudad. El rasgo más característico de la zona son sus pequeñas y bulliciosas calles. Es posible encontrar hermosos y viejos palacios, elegantes edificios residenciales y buenos hoteles. Los investigadores pueden elegir alojarse en el famoso Grand Hotel et de Milan, en Via Manzoni, cerca del teatro Scala. El Grand Hotel fue construido en 1864-65 y Verdi murió allí en 1901. Ha sido renovado en varias ocasiones y ofrece un excelente servicio. Otras opciones son el Hotel des Anglais, el Hotel Concordia, el Hotel Bella Venezia y el Hotel Bertolini.

Contratar a un guía

Es normal que los viajeros de otros países contraten a un guía e intérprete privado, especialmente cuando no están familiarizados con el idioma. Su hotel puede ponerlos en contacto con un guía profesional llamado Paulo Tuminardo, oriundo de la ciudad, competente y de confianza (sus atributos aparecen en «El Navigli y la oficina de embarques»). Tuminardo es un miembro enfervorecido del Partido Fascista y considera que todo el mérito de la prosperidad y magnífico estado de su ciudad le corresponde al Duce. Si los investigadores albergan un sentimiento de desconfianza o desagrado hacia el nacionalismo (lo cual no era común en 1929, más allá de aquellos con tendencias socialistas o comunistas), pueden descubrir que la pertenencia al partido era obligatoria para los guías oficiales de viaje y todo aquel que trabaje en contacto regular con extranjeros.

Los Hermanos del Signo Amarillo

Hemos hablado poco sobre lo que hizo Malcolm Quarrie después de abandonar a su esposa Hillary hace ya más de cinco años, en el verano de 1924. Sabemos que se marchó a Londres y estuvo estudiando a Hastur junto con Montague Edwards, y que sus diferencias acabaron en una ruptura total tras la invocación en la colina Springer, en los últimos días de 1926. También sabemos que se trasladó a Milán para continuar estudiando a Hastur y que mandó dos cartas a Hillary, las cuales pasaron a manos de los investigadores. Pero en esta aventura Quarrie es el elemento central, por lo que toca centrarse en él con más detalle.

Quarrie tiene estudios académicos en historia. Allá por 1925, antes de la ruptura con Edwards, mantenía correspondencia sobre los Mitos de Hastur con el profesor Roberto Anzalone, de la Università degli Studi di Milano. Anzalone compartía la fascinación de Quarrie con la religión, la mitología y lo oculto, y había tenido acceso a libros raros, incluyendo tres volúmenes de *Los siete libros crípticos de Hsan*, que resultaron de gran ayuda a la hora de comprender mejor a la entidad conocida como Hastur. Aunque los dos estudiosos se centraron únicamente en el aspecto de Hastur conocido como el rey de amarillo o el rey harapiento, a medida que seguían investigando no paraban de encontrarse referencias a otro dios, demonio o diablo, parte integral de la leyenda. La especialidad de Anzalone era la historia de Asia, especialmente la china y tibetana, y en esos textos se hablaba de un dios (Chaugnar Faugn) y de cómo esperaba la llegada del «acólito blanco». Este encuentro, que debía celebrarse «en su umbral», llevaba milenios esperando a suceder. Anzalone recordó haber leído algo acerca del norte del Nepal y los tsotsowa, una tribu local de nómadas que supuestamente tenían un dios viviente al que podían recurrir en tiempos de necesidad. Al parecer el dios moraba en un lugar llamado Drakmar, en la Meseta de Tsang, cerca de la Meseta de Leng. Tanto Tsang como

Leng eran una referencia común en los escritos sobre Hastur. El entusiasmo de Anzalone se disparó: ¿podría ser Chaugnar Faugn el dios viviente? ¿Era el acólito blanco otro nombre para el rey de amarillo?

Anzalone y Quarrie siguieron carteándose un tiempo más antes de que este último le expusiera sus teorías a Edwards, quien reaccionó de manera despectiva, ya que confiaba ciegamente en su plan para traer a Hastur a la Tierra. Quarrie y Anzalone se mostraban igual de convencidos de que el camino correcto era el suyo y que la llave para traer a Hastur a la Tierra bajo la forma del rey de amarillo era Chaugnar Faugn. Quarrie cortó sus vínculos con la secta después de la terrible y destructiva invocación de 1926, abandonando a Edwards e Inglaterra por Milán.

Es hora de presentar a otro personaje: Thomas Villiers, artista de profesión y uno de los miembros de la secta de Edwards en Londres. También era un amigo íntimo de Quarrie, por lo que estaba al tanto de las investigaciones que realizaba con Anzalone. Cuando Malcolm decidió marcharse a Italia, Thomas le acompañó. Es un hombre encantador que a pesar de sus enfermizas obsesiones y su estado de salud (sufre un caso avanzado de tisis), sigue haciendo gala de una gran sofisticación y sentido del humor. Sin embargo, también puede considerarse que está loco, según los estándares de la sociedad: en 1925 su encuentro con Hastur acentuó su naturaleza ya de por sí inestable, provocándole un caso de demencia (o lo que hoy llamaríamos esquizofrenia).

Il Fratelli del Signo Giallo

En Milán, Quarrie, Anzalone y Villiers desarrollaron sus ideas sobre Hastur para construir un sistema de creencias heredero de la tradición de John Milton en el siglo XVII o William Blake en el XVIII. Presentaron sus teorías como partícipes en los conceptos místicos del gnosticismo, aunque enfatizando la importancia de los conocimientos secretos y la salvación por encima de cualquier acumulación de poder personal. Hastur ya tenía seguidores en Italia, el grupo de ocultistas que Crowley le mencionó a Quarrie en Roma: Il Fratelli del Signo Giallo (Los Hermanos del Signo Amarillo). Entre 1926 y 1929 Anzalone, Quarrie y Villiers se introducen en ese círculo y logran influir sobre sus creencias. En 1929 se erigen en líderes de una rama de los Hermanos en Milán.

La célula milanesa sigue presentándose como un círculo filosófico y artístico; de hecho, continúan participando en la representación anual de la obra *El rey de amarillo*, celebrada en Roma ante un público muy restringido. A los iniciados solo se les explica la doctrina del grupo una vez son de confianza. Los Hermanos mantienen que la Trinidad del dios cristiano se inspiró en algo mucho más antiguo, la Trinidad de Hastur: Hastur, el innombrable, es el Padre; el rey de amarillo, o el rey andrajoso, es el Hijo; y el extranjero, a veces conocido como el profeta, el Espíritu Santo. Según ellos, la Biblia cuenta el viaje del rey de amarillo a través de Tierra Santa y cómo ascendió finalmente de regreso a las Híades (el cielo cristiano) para sentarse junto a su padre. Los primeros que compusieron las Escrituras fueron fieles a la historia, pero el paso de los siglos ha corrompido y alterado el texto. Por ejemplo, la cruz cristiana es una deformación del Signo amarillo; el extranjero con la Máscara pálida es el Espíritu Santo (evidentemente, no hay que entender de forma literal su apariencia física en la obra de Castaigne); los ángeles son byakhees, etcétera. Los paralelismos son muchos y obvios.

La secta ignora los demás conceptos de la teología cristiana, considerando que son un límite o incluso algo superfluo. Hastur es la única esperanza para un mundo que, con la Gran Guerra y las plagas posteriores tan recientes en la memoria, solo puede pensarse que está maldito. Puede que incluso el colapso financiero actual y la consecuente ruina de tantos sea un signo de la fragilidad de nuestra raza. Los Hermanos se ven a sí mismos en posesión de esas «verdades» y entienden que hay una correlación entre poderes y pruebas: pueden usar la magia para invocar ángeles en forma de byakhee o para jugar con la memoria y la mente de los hombres. Los hay que incluso han llegado a ver a Hastur.

La Peregrinación de Gracia

El próximo paso que deben dar los Hermanos es obvio. Anzalone ubica la posible localización de Drakmar en algún lugar del reino de Mustang, en Nepal. Todos están de acuerdo con Edwards en que el rey de amarillo estará más cerca de la Tierra durante los inviernos de 1928-29 y 1929-1930, pero Quarrie y Anzalone creen que debe haber fieles que hagan de testigos durante el Segundo Advenimiento y se aseguren de que el rey sube a su trono en la Tierra. Tienen que llegar a Drakmar de alguna manera, encontrar a los tsotsowa que (con suerte) aún sigan viviendo con su dios y convencerlos de que les sigan a Leng, donde el rey de amarillo se aparecerá.

Lo que pueda suceder a continuación son solo conjeturas.

La logística de su empresa es un reto, como mínimo. Los Hermanos no tienen la autoridad o habilidades necesarias para realizar fácilmente un viaje así, por lo que Anzalone le presenta una propuesta a su universidad: afirma haber hallado el emplazamiento de Jiwakhar, la capital de Mustang del siglo XIV y la residencia del rey Agon Sangpo, y solicita financiación urgente para montar un pequeño grupo que haga un reconocimiento preliminar del sitio antes de montar una expedición completa al año siguiente. Anzalone oculta su verdadero destino porque las fronteras de Nepal llevan cerradas para los occidentales, desde los tiempos del rey Prithvi Narayan Shah («Primero la Biblia, después los mercaderes y por último los cañones», mediados del siglo XVIII), y no volverán a abrirse hasta 1951. En vez de eso sitúa su objetivo en el antiguo reino de Gungthang, en el lado tibetano de la frontera con Nepal. El prestigio por el hallazgo y la recuperación de artefactos de gran valor histórico y monetario sería inmenso. A sus superiores les convence la propuesta y tras algo de negociación el gobierno italiano, ansioso de hazañas con las que poder equipararse a las potencias europeas rivales, aporta apoyo y financiación extra.

El 17 de agosto de 1929 Anzalone, Quarrie, Carlo Schippone (estudiante de doctorado y uno de los sectarios) y el comandante Roberto Delnegro (miembro del regimiento Alpini, sin relación con la secta) se embarcan en lo que los Hermanos han dado en llamar «La Peregrinación de Gracia».

El Navigli y la oficina de embarques

Es posible contactar con Thomas Villiers a través de la oficina de embarques de Giuseppe Colombo, en algún lugar del Navigli de Milán.

Tras un par de preguntas pueden averiguar que el Navigli es un vasto sistema de canales que empieza en una especie de puerto de tierra junto a la estación de ferrocarril de Porta Genova, extendiéndose como una rejilla por la parte sur de la ciudad. El Navigli está lleno de fábricas, talleres, almacenes y *case di ringhiera;* por él se transportan tanto materias primas como productos manufacturados.

Los investigadores se acercan al Navigli a últimas horas de la tarde. Si Tuminardo les acompaña se encarga de negociar el viaje con un conductor de taxi; en caso contrario, y como no saben exactamente dónde quieren ir, deben superar una tirada de **Italiano** o usar una guía de conversación (con resultados cómicos garantizados).

Una vez en el vehículo, salen del centro moviéndose por los pequeños puentes y carreteras de los barrios más pobres. Hay niebla y empieza a caer una llovizna insistente. No se ven más coches, pero el taxi tiene que reducir la velocidad cada cierto tiempo debido a los diferentes obstáculos: un carro tirado a caballo, una muchedumbre de residentes locales caminando por la calzada, etcétera. El conductor se detiene a menudo para preguntar a los viandantes por la oficina de este tal Colombo.

Finalmente se paran en una calle bastante miserable de edificios adosados. Sobre una de las puertas hay un cartel medio borrado que anuncia: OFICINA. El conductor dice que es allí. Tuminardo asume que debe entrar, así que le dice al conductor que espere. Si los investigadores prefieren que no esté al tanto de sus asuntos, Tuminardo permanece dentro del coche.

Tras llamar al timbre alguien les invita a entrar en italiano. La puerta da a una habitación de unos tres metros cuadrados con un escritorio, dos sillas y una estantería con libros. En una de las paredes hay un cuadro: se trata de la Última Cena, pero el artista ha pintado la escena desde detrás y no se ve ninguna cara. En otra pared hay una foto descolorida de un joven cura (Colombo) junto a un cardenal. Detrás de la mesa se sienta Colombo y frente a él Villiers; hay una pequeña taza de café delante de cada uno. Forman una extraña pareja.

Si los investigadores tratan de comunicarse en italiano o recurren a Tuminardo, Villiers no revelará inmediatamente que habla inglés. Colombo es monosilábico y poco expresivo cuando se siente observado; aunque mira a Villiers varias veces, este simplemente sonríe y se encoge de hombros. Sin embargo, como la conversación se desarrolla a un ritmo desesperantemente entrecortado, Villiers termina por presentarse entre risas, revelando su capacidad para comunicarse en ambas lenguas con fluidez: «Deben disculpar mi descortesía. Estaba admirando sus esfuerzos, me recordaban mucho a mí mismo hace solo un par de años».

Paulo Tuminardo

Apariencia y conducta: alto, delgado, guapo, perfectamente afeitado, pelo corto negro y mandíbula fuerte. Va vestido con un traje negro de calidad y zapatos a juego. Camina erguido y es un poco estirado y formal, aunque en conversación puede llegar a animarse y hablar con gran vehemencia. Tuminardo está orgulloso de la nueva Italia y habla con respeto de Mussolini y lo que ha hecho por el país. Desprecia al socialismo y a sus partidarios.

Información: ninguna.

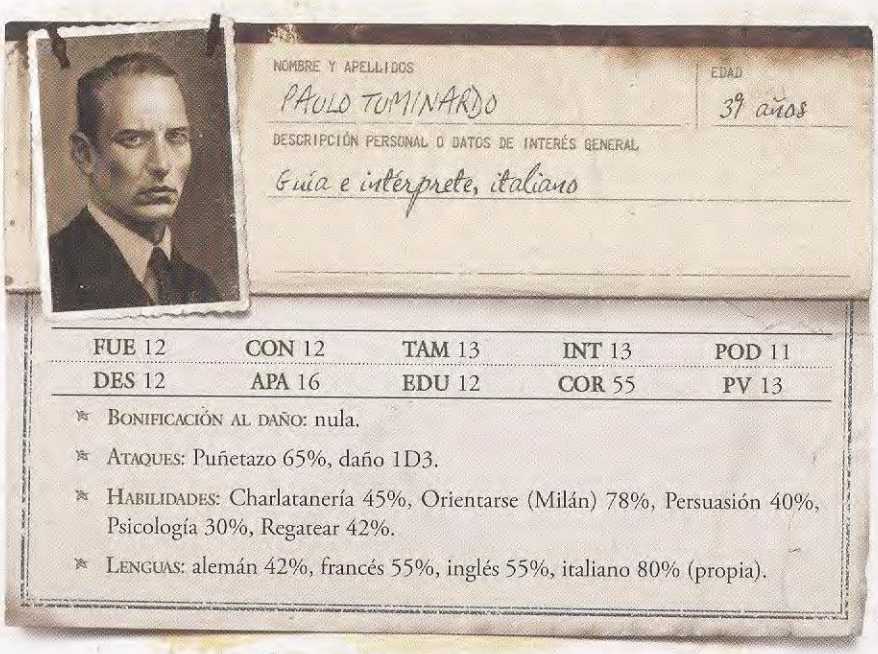
Información adicional: Tuminardo trabaja en Milán como guía para viajeros. Nació en el norte de la ciudad y colabora activamente con los fascistas de la zona.

Trama: ayuda a los investigadores a moverse por Milán. No tiene motivaciones ocultas y es profesional y de confianza.

Thomas Villiers

Apariencia y conducta: alto, muy flaco de cara, de pelo negro y liso algo largo. Viste trajes hechos a medidas y zapatos artesanales. Es un buen conversador, encantador y divertido. La tisis (tuberculosis) que padece le provoca ataques de tos que le dejan muy debilitado. También es esquizofrénico, por lo que sufre de cambios de humor radicales y bruscos. Cuando habla sobre los Mitos puede convencerse rápidamente de que está charlando con amigos, pero si ocurre cualquier cosa que pudiera levantar sus sospechas cambia de opinión y piensa que en realidad son enemigos. En dos ocasiones en el pasado ha llamado a un byakhee para deshacerse de aquellos de quienes desconfiaba. Su silbato tiene forma de pluma estilográfica.

Información: con una tirada de **Arte** es posible recordar que Villiers montó una exposición en la Royal Academy de Londres que fue muy bien recibida, allá por 1910. Es pintor y escultor.



Información adicional: sufre de tisis y asma y morirá en un plazo de dos años. Al igual que su amigo Malcolm Quarrie, abandonó la secta de Edwards tras la invocación del monte Springer. Debido a su débil estado físico y mental no puede acompañar a los otros en su viaje a Asia. Ha habido varias desapariciones en el área alrededor de su estudio (provocadas, por supuesto, por el byakhee).

Trama: los investigadores conocen a Villiers en la oficina de Colombo, en Milán, donde les habla un poco sobre la expedición de Quarrie. Más tarde, en su estudio, deberían descubrir que el objetivo del viaje es Drakmar. A continuación intenta acabar con los investigadores, pero puede que incluso después de eso pueda resultar una fuente útil de detalles adicionales.

NOMBRE Y APELLIDOS: THOMAS VILLIERS — EDAD: 44 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Artista y hermano del signo Amarillo, inglés

FUE 7	CON 5	TAM 12	INT 15	POD 12
DES 9	APA 14	EDU 17	COR 19	PV 9

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (esculpir) 72%, Arte (pintar) 84%, Arte (poesía) 40%, Crédito 52%, Mitos de Cthulhu 11%, Persuasión 54%.
- Lenguas: francés 65%, inglés 80% (propia), italiano 70%.
- Hechizos: Convocar/Atar a un byakhee, Implantar sugestión.

Giuseppe Colombo

Apariencia y conducta: Colombo no tiene dientes, está calvo y es ciego de un ojo. Tiene una expresión de amargura en el rostro y sufre un caso grave de reumatismo. Lleva años sin poder relacionarse con miembros de la buena sociedad: se enfada con mucha facilidad y no tiene ningún reparo en compartir todas sus opiniones, que suelen estar cargadas de veneno incluso para sus allegados. Se burla de la teoría de los Hermanos según la cual Hastur debería ser interpretado a través de la «inútil óptica» del cristianismo.

Información: una tirada de **Historia** o **Antropología** identifica a Colombo como un ilustre académico que, antes de desaparecer de escena, publicó numerosas obras especializadas a lo largo de las décadas de 1870 y 1880. Trabajó en L'Università degli Studi di Roma "La Sapienza".

Información adicional: es un académico excéntrico pero muy dotado, al que Roberto Anzalone ha recurrido para sus investigaciones durante los últimos cinco años. Colombo fue ordenado sacerdote por la Iglesia Católica, pero se le expulsó hace más de treinta años debido a sus pensamientos y escritos heréticos. Ha habido varias desapariciones en el área alrededor de su oficina (culpa del byakhee en el estudio de Villiers).

Trama: Colombo lanza una diatriba contra los investigadores. Es poco probable que juegue un papel de importancia, más allá de confundir a los investigadores de modo que estos piensen que Villiers es el bueno y Colombo el malo.

NOMBRE Y APELLIDOS: GIUSEPPE COLOMBO — EDAD: 87 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Cascarrabias y hermano del signo Amarillo, italiano

FUE 6	CON 6	TAM 7	INT 14	POD 16
DES 8	APA 5	EDU 18	COR 0	PV 7

- Bonificación al daño: -1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 65%, Buscar libros 82%, Charlatanería 24%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 18%, Persuasión (intimidar) 44%, Psicología 35%, Regatear 22%.
- Hechizos: ninguno que todavía domine.
- Lenguas: griego 30%, latín 58%, inglés 18%, italiano 70% (propia).

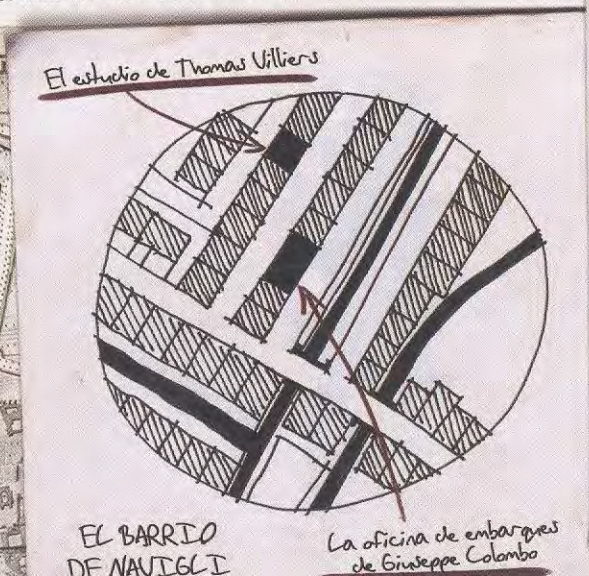
Milán en 1929

Milán es la capital de Lombardía, una rica región agrícola del norte de Italia. En un principio la ciudad alcanzó relevancia como centro militar gracias a su emplazamiento, sobre la principal ruta que une a Italia con el resto de Europa. Sin embargo, desde finales del siglo XIX se ha convertido en uno de los principales núcleos de manufacturación del mundo. El incremento del poder económico trajo consigo importantes cambios políticos y sociales: tras un periodo de gobiernos socialistas que se remonta a 1914, Milán y Bolonia se han convertido en las capitales del movimiento fascista. Milán no puede considerarse una ciudad rica, aunque es fácil encontrar trabajo, principalmente en trabajos industriales o textiles mal pagados. En consecuencia, gran parte de la ciudad está formada por pequeños edificios de viviendas para las clases bajas, compuestos de pisos conectados por un pasillo balconado, los conocidos como *case di ringhiera*, algo característico de Milán.

Milán tiene 865.000 habitantes. La población volverá a crecer tras la Segunda Guerra Mundial, impulsada por el flujo de inmigrantes del sur rural del país, pero no será hasta la década de 1970 cuando se convierta en la próspera y hermosa ciudad que es hoy. En 1929 las empresas más importantes eran Alfa Romeo (coches, desde 1906), Carlo Erba (industria farmacéutica, 1892), Pirelli (neumáticos y productos de caucho, desde inicios de siglo) y una gran concentración de compañías metalúrgicas e industria pesada, dedicadas a la construcción de maquinaria y productos relacionados. Algunos nombres de dichas compañías son Bianchi, Riva, Falck, OM, Teconomasio Brown Boveri, Breda y Marelli. De entre la industria ligera de la zona destacan los talleres de cuero y de muebles.

La ciudad no es uno de los principales destinos turísticos de Italia: es un frenético núcleo comercial que no puede presumir de la belleza de Venecia o Florencia, ni del encanto y hospitalidad característicos de Roma o la costa napolitana. Sin embargo, sí ofrece varias cosas de interés y es frecuente que los turistas incluyan a Milán como parte de su *Grand Tour*. La catedral en la Piazza del Duomo, cuya construcción comenzó en 1386, es uno de los espacios arquitectónicos más magníficos del mundo. Junto a esta se sitúa el Palacio Real, con sus opulentos aposentos y pinturas. La iglesia de Santa Maria delle Grazie data del siglo XV y alberga en su interior el «Cenácolo» o «La última cena» de Leonardo da Vinci. También está La Scala, el famoso teatro de ópera (podría resultarle curioso a los investigadores que todo esto empezara en otro teatro «Scala», aunque de tamaño diferente). La ciudad cuenta igualmente con hermosos paseos, en especial el Foro Bonaparte, la Via Dante y el Corso Vittorio Emanuele.

La manera más cómoda de moverse por Milán es en taxi: son baratos, abundantes y siempre tienen la tarifa legal a la vista, haciendo innecesario el regateo. También hay tranvías eléctricos que recorren la ciudad y los suburbios, así como autobuses que cubren el centro de la ciudad y puntos de la periferia, llegando tan lejos como hasta el pintoresco lago Como. Los canales se usan principalmente para el transporte de mercancías.



Martes 17 Abril

EDICIÓN DE LA TARDE

EL AUGE DEL FASCISMO EN ITALIA

AMILCARE CIPRIANI
UNA VIDA HERÓICA | EL LIBRO DE LAS INTERESANTÍSIMAS MEMORIAS DE AMILCARE CIPRIANI POR 1.25 L. | AMILCARE CIPRIANI
UNA VIDA HERÓICA

Tras su contribución a la victoria en la Gran Guerra, Italia tenía grandes expectativas de salir bien recompensada, pero el Pacto de Versalles impulsado por los Aliados y Woodrow Wilson, el presidente de los EEUU, supuso un jarro de agua fría. En los años inmediatamente posteriores al conflicto bélico Italia adoptó el papel de una nación derrotada; cuando el país despertó en la década de los 20 se propuso como meta los objetivos que no alcanzó durante la guerra.

En este escenario el nacionalismo se enfrentó con el socialismo por llenar el vacío de poder dejado por un gobierno liberal incompetente e impopular. El triunfo fue para los nacionalistas, más en concreto para el partido liderado en parte por Benito Mussolini: los fascistas (del latín *fasces*, un haz de varas atadas, fuertes cuando están juntas, débiles por separado). Simplificándolo mucho, el socialismo perdió porque atacaba al creciente patriotismo del país: por un lado su concepto de la inminente guerra de clases no cuajó, ya que abogaba por el enfrentamiento de italianos contra italianos; por el otro, se centraba en una lucha internacional, sin fronteras, lo que no encajaba con la identidad imperante de nación orgullosa insultada por el resto del mundo. En cambio, los fascistas proponían una Italia nueva, fuerte y unida. Aunque solo era uno de tantos partidos nacionalistas, no tardó en convertirse en el predominante. Durante los primeros años el Partito Nazionale Fascista se caracterizó por su notable tolerancia y

Benito Mussolini, "il Duce", en un desfile junto con las Camisas negras.

apertura y por sus fuertes lazos con una Iglesia Católica, que temía más a los socialistas que a los nacionalistas.

El movimiento fascista estaba bien organizado y se mostraba activo a nivel local. Empezó a acaparar poder seriamente a partir de 1921, en el norte del país, y tras ganar las elecciones en casi toda Italia en 1924. Las últimas provincias acabaron cayendo en 1926. A lo largo de esos años el mensaje del partido se fue endureciendo a la vez que se fabricaba un culto a la personalidad de su vigoroso y enérgico líder, Il Duce. Los oponentes eran acusados de antipatriotas y cualquiera con un cargo de autoridad era obligado a realizar un juramento de lealtad. Todos los aspectos de la vida cotidiana cayeron bajo el control del partido: los periódicos, la industria del entretenimiento, el material educativo y hasta las propias escuelas y universidades. En 1929 Mussolini y el Partido Fascista eran inmensamente populares gracias al nacimiento de una nueva Italia, eficiente, moderna y unida. Y aunque Il Duce nunca logró un control tan absoluto como Hitler en Alemania o Stalin en Rusia, el fascismo no conocía rival ni límites a su poder.

La entrevista con Villiers

MILÁN

Colombo se calla del todo. Villiers es amistoso y encantador. Es de suponer que los investigadores mencionan el nombre de Malcolm Quarrie y explican la razón de su interés; quizás digan ser amigos de Hillary y que ella está preocupada por el bienestar de su marido. Llegado este punto, y de ser apropiado, Villiers les sugiere que quizás podrían seguir sin la ayuda del intérprete. No dice nada más sobre Malcolm a menos que hagan caso a su «sugerencia» y Tuminardo se vaya a esperar al coche.

Villiers habla de forma razonablemente franca. Él y Malcolm son amigos íntimos. Abandonaron Londres juntos en la primavera de 1926 para venir a Milán. Dice que aquí hay mucha gente brillante con la que estudiar. Giuseppe, Malcolm y él son parte de un grupo así, organizado por Roberto Anzalone, profesor en una universidad local. Aunque él es un pintor y antiguo escultor (consulta la **Información** en sus datos), el grupo es bastante ecléctico: hay escritores, actores, músicos, filósofos, académicos, etcétera. Dice sentir decepcionarles, pero Malcolm partió de viaje recientemente. Si le insisten sobre su destino, se para, sonríe y mira a Colombo. El asunto es que Villiers piensa que la Peregrinación de Gracia debería estar abierta a todo el mundo; además, en su demencia, ha decidido confiar inmediatamente en estos extraños.

Empieza a decir: «*La historia es que se han ido al Tíbet; bueno, en realidad no, lo que realmente están es en una Peregrinación...*».

Colombo le detiene con un exabrupto. Se levanta y empieza a soltar una increíble retahíla de improperios: grita, escupe, apunta con dedo acusador tanto a Villiers como a los investigadores. Tras medio minuto así sale furiosamente hacia la calle, pasando por delante de todos. Si alguien habla italiano esto es lo que escucha (una tirada de **Idea** permite coger unos pocos nombres o palabras al vuelo):

– *¿Qué le estás diciendo a esta gente, Villiers? ¡Míralos! ¡Idiota! Se gastan todo el dinero en vino y putas, malgastan sus días bebiendo. ¿No los ves? ¿Te parece que les preocupe lo vacías que están sus vidas? El rey de amarillo llegará a la Tierra en esta era y acabará con toda la basura del planeta. Sus planes no te pertenecen, Villiers, ni tampoco a Anzalone o Quarrie. Da igual lo que pienses. Dile a esta gente que ha venido buscando al rey de amarillo que les aplastará, ¡a ellos y a todos sus semejantes!*

Colombo sale dando un portazo y Villiers sonríe con remordimiento. Les dice que deben ignorar al viejo Giuseppe. Dice que su amigo apenas entiende el inglés, así que no sabe por qué ha reaccionado así. Sugiere cambiar de lugar. La oficina es poco cómoda y su estudio está muy cerca. Tiene un par de botellas de grapa y (si no hay mujeres en el grupo) bromea con que también puede invitar a algunas chicas. Está claro que sabe por dónde anda Quarrie, así que es probable que los investigadores acepten, aunque con ciertas reservas.

En ese momento, incluso si Tuminardo está en el coche, una tirada de **Escuchar** revela unos gritos y el ruido de un motor. El taxi se aleja en la distancia y es imposible pararlo: Colombo le ha dicho al conductor, en los más severos términos, que ya no se requieren sus servicios.

A discreción del guardián, Colombo podría volver a aparecer durante la estancia de los investigadores en Milán; no será un peligro directo para ellos, sino simplemente una presencia muy embarazosa para los personajes y muy divertida para el guardián.

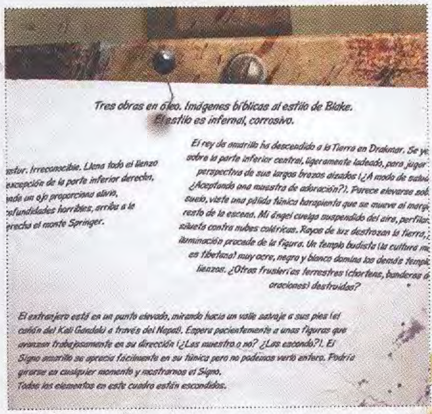
El estudio de Villiers

Villiers les conduce a través de una primitiva cocina en la parte trasera de la oficina hasta un callejón. Gira a la derecha y tras solo cien metros se para frente a unas enormes puertas. Saca una llave, abre una de las hojas y se adentra. El interior es un amplio estudio de techo alto. La iluminación es pobre, pero las ventanas son grandes y hay una claraboya. Aunque el sol se ha puesto, la luz de la luna y las constelaciones cubre el suelo y las paredes.

Villiers cruza al otro lado del estudio. Enciende una lámpara de aceite y un par de velas, lo que revela un batiburrillo de caballetes, pinturas, paletas, pinceles y demás, junto a muchos lienzos terminados o a medio acabar. Villiers agarra las botellas de grapa, algunos vasos (hay té para quien no quiera beber) y aparta los bocetos que hay sobre unos sillones y un viejo sofá. Los cuadros son abstractos, oscuros, muy atrevidos, con colores granate, rojo carmesí, negro y plata. Una tirada de **Arte** determina que el autor de las pinturas tiene una gran técnica, si bien el resultado no es fácil de digerir.

Villiers continúa hablando. Menciona su admiración por Malcolm y lo triste que se siente por no haber podido acompañarle. Habla del grupo, de los Hermanos del Signo Amarillo. Si los investigadores le animan a seguir, empieza a detallar sus doctrinas (el guardián puede usar la información en el subapartado «Il Fratelli del Signo Giallo», en la página 153). Sin embargo Villiers no menciona los nombres de Hastur, el rey de amarillo y demás, usando simplemente la expresión «otro dios». De hecho, hace que las teorías parezcan un ejercicio de teosofía y está preparado para simular que todo es una broma si los investigadores parecen alarmarse.

Pídele una tirada de **Suerte** a los investigadores durante la conversación. Cerca del investigador que saque el mejor éxito hay un trozo de papel clavado en un caballete, con palabras y nombres que saltan a la vista. Parecen unas notas escritas en inglés para un proyecto artístico. Consulta *Los papeles del rey nº 25* para ver los apuntes de Villiers sobre los tres cuadros que pretende pintar.



Tres obras en óleo. Imágenes bíblicas al estilo de Blake.
El estilo es infernal, corrosivo.

...stur. Irreconocible. Llena todo el lienzo ...excepción de la parte inferior derecha. ...ade un ojo proporciona alivio, ...ofundidades horribles, arriba a la ...recha el monte Springer.

El rey de amarillo ha descendido a la Tierra en Drakmar. Se ye... sobre la parte inferior central, ligeramente ladeado, para jugar... perspectiva de sus largos brazos alzados (¿A modo de salud... ¿Aceptando una muestra de adoración?). Parece elevarse sob... suelo, viste una pálida túnica harapienta que se mueve al marg... resto de la escena. Mi ángel cuelga suspendido del aire, perfilan... silueta contra nubes coléricas. Rayos de luz destrozan la tierra,... iluminación procede de la figura. Un templo budista (la cultura m... es tibetana) muy ocre, negro y blanco domina los demás templ... lienzos. ¿Otras fruslerías terrestres (chortens, banderas d... oraciones) destruidas?

El extranjero está en un punto elevado, mirando hacia un valle salvaje a sus pies (el cañón del Kali Gandaki a través del Nepal). Espera pacientemente a unas figuras que avanzan trabajosamente en su dirección (¿Las muestra o no? ¿Las escondo?). El Signo amarillo se aprecia fácilmente en su túnica pero no podemos verlo entero. Podría girarse en cualquier momento y mostrarnos el Signo.
Todos los elementos en este cuadro están escondidos.

Los papeles del rey nº 25, pág. 257

Esta información resulta importante, ya que ofrece la primera referencia a Drakmar. Si alguien intenta apoderarse discretamente del papel pide que tire **DES × 3** o menos para ver lo bien que lo hace.

Independientemente de la tirada Villiers acaba por darse cuenta, momento en el que deja de hablar. Si le preguntan algo no responde inmediatamente. Se pasa la mano por la cara mientras piensa. Acaba de darse cuenta de que esta gente no son amigos suyos. Ni siquiera sabe quiénes son. Debe intentar reparar su error matándoles. Una tirada de **Psicología** sugiere que algo le preocupa.

El ataque del ángel

A Villiers no se le da bien disimular, simplemente se disculpa, da unos pasos y echa a correr hacia la puerta por la que entró, a la vez que grita: «¡Ángel! ¡Yo te invoco y te libero!».

De inmediato se escucha un terrible impacto. Una tirada de **Escuchar** lo identifica como un peso muerto que ha golpeado el tejado.

¿Logra Villiers salir a la calle antes que nadie?

Los investigadores que quieran seguirle y se hayan levantado al mismo tiempo que este empezó a moverse pueden hacer una tirada de **DES** contra **DES** (9) en la Tabla de resistencia. Los que se levanten más tarde pueden tirar con un -5 a su **DES**.

Si Villiers llega a la puerta antes que nadie, se escabulle hacia fuera y cierra de un portazo. Los investigadores que le persigan pueden intentar una tirada de **FUE** contra **FUE** (12) en la Tabla de resistencia para abrirla antes de que Villiers eche la llave. Si fracasan, la prueba de **FUE** para abrir la puerta sube a 25.

Si Villiers no escapa se supone que un investigador le está agarrando y sigue en la habitación. Sea como sea, el guardián necesitar saber dónde está colocado cada personaje.

Todos tienen derecho a una acción después del grito de Villiers. Si miran hacia arriba ven al ángel (un byakhee) perfectamente recortado sobre la claraboya cerrada; segundos más tarde la atraviesa, destrozándola y creando una lluvia de cristales. Pide tiradas de **Suerte** cada asalto: el byakhee ataca al personaje que falle por más (Villiers incluido, si no logró escapar). Si todos sacan la tirada de **Suerte** el byakhee no se decide a atacar a nadie hasta el siguiente asalto.

Usa los atributos que te proporcionamos a continuación. Si la criatura atrapa a una víctima, intenta llevársela volando a través de la claraboya rota, para lo que debe vencer en una tirada de su **FUE** contra el **TAM** del personaje en la Tabla de resistencia. El byakhee huye si recibe heridas por un total de 6 o más puntos de vida. No ataca a nadie que esté fuera del estudio.

En caso de que Villiers escape, queda a decisión del guardián si pueden perseguirle. Si le capturan (ahora o más tarde) está casi paralizado de miedo. La única manera de persuadirle de que les dé más información es pidiéndole que les describa sus cuadros. En ese caso el guardián puede tomarse la libertad de darle cualquier información que aparezca en la sección «Los Hermanos del Signo Amarillo» y que pueda deducirse a partir de sus pinturas. En esta ocasión Villiers sí usa libremente los nombres de «Hastur» y el «rey de amarillo».

Si Villiers atacó usando al byakhee es poco probable que los investigadores logren su arresto, por lo que deben decidir qué hacer con él. Un jugador que quiera que su personaje mate a Villiers a sangre fría debe fallar una tirada de **Cordura** para lograrlo. Además, un acto así le cuesta 1D8 puntos de Cordura, aunque sin riesgo de provocarle una locura temporal.

Byakhee

Los byakhees son monstruos de más de metro ochenta de altura, una envergadura de alas que supera los cuatro metros y medio y un exoesqueleto con grandes costillas. Su larga cabeza llena de dientes recuerda a la de un caballo. Su cuerpo está cubierto con manchas verdes y negras, aunque la superficie de sus alas es color marrón rosáceo. Tienen garras quitinosas en cada una de sus cuatro extremidades.

Considera que todos los byakhees son iguales.

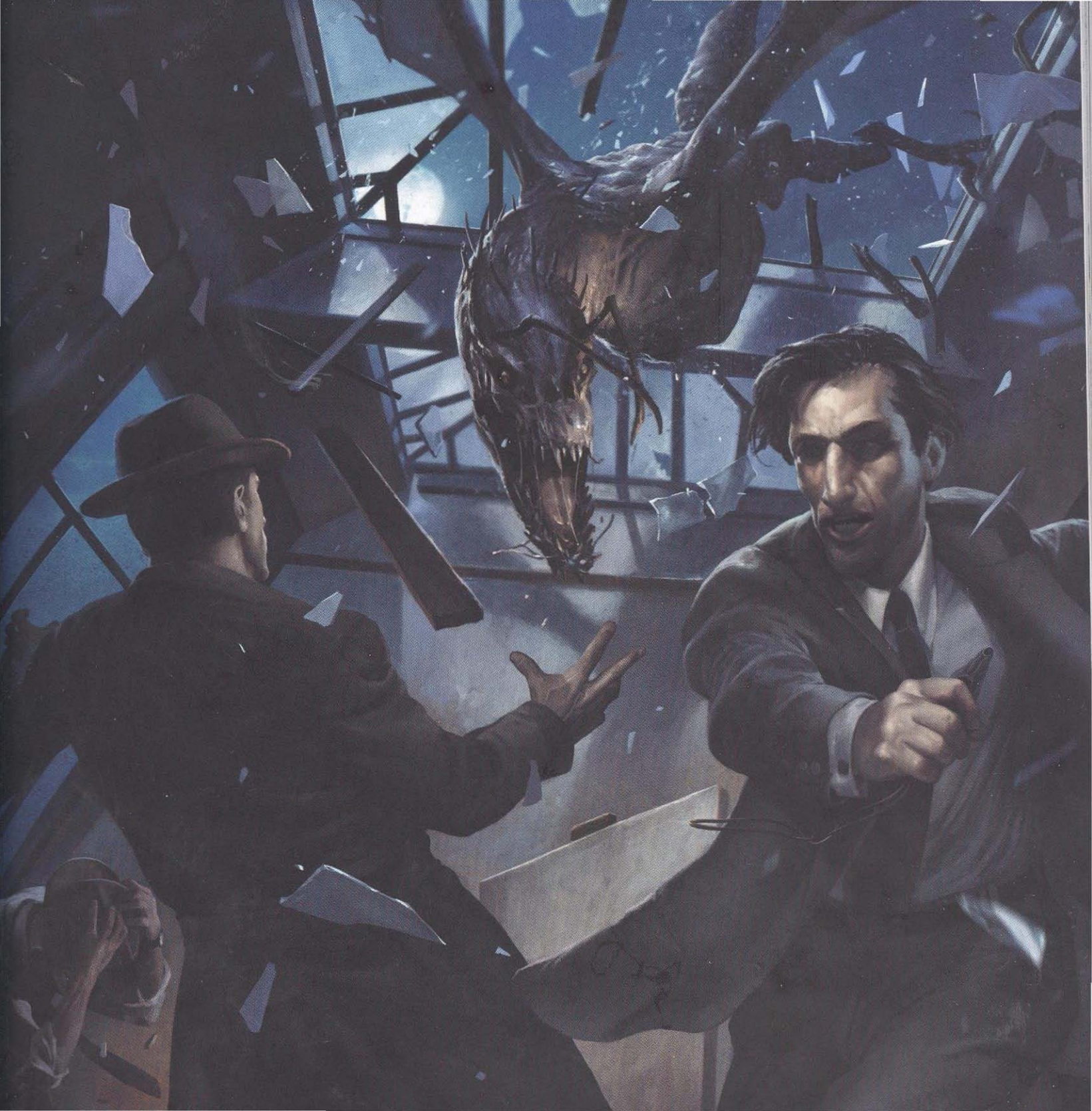
De la *Guía de campo de Sandy Petersen para monstruos de Cthulhu*:

«*El byakhee es una criatura interestelar compuesta de materia convencional. Su cuerpo se divide en dos partes principales, el tórax y el opistosoma. Del tórax asoman dos alas, dos extremidades y una cabeza. De la parte delantera del opistosoma salen dos extremidades con capacidad de manipulación; la trasera está ocupada por el hune, un singular órgano paramagnético. Aunque sus extremidades son lo suficientemente fuertes como para caminar, el byakhee prefiere volar siempre que sea posible; también chilla y grazna constantemente, excepto cuando anda al acecho de una presa.*»

FUE 18	**CON** 9	**TAM** 19	**INT** 9	**POD** 9
DES 15	**Mov** 5/20 volando		-	**PV** 14

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Garras 35%, daño 1D6 + 1D6

  Mordisco 35%, daño 1D6 + drenaje de sangre (1D6 PV automáticos, hasta provocar la muerte).
- Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa.
- Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a un byakhee cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.



La universidad y una referencia a Drakmar

MILÁN

Si los investigadores exploran todas las posibilidades de este episodio, es posible que salgan de Milán tan pronto como puedan, convencidos de que no necesitan seguir más pistas. Pero también sería sensato corroborar algunos de los nuevos datos obtenidos y buscar más información sobre Roberto Anzalone y Drakmar.

En la actualidad, una de las principales iniciativas políticas de la ciudad es la reorganización de sus universidades. Desde el cambio de siglo se ha fundado una, la Università Commerciale Luigi Bocconi, y se ha hecho una profunda modernización de las otras dos instituciones principales: la Politecnico di Milano (para estudios de ingeniería y arquitectura) y la Università degli Studi di Milano. Tras recorrer varios despachos o tener éxito en una tirada de **Buscar libros**, los investigadores averiguan que Roberto Anzalone enseña en la Facultad de Letras de la Università degli Studi di Milano. Los edificios de esta universidad se encuentran en el centro de la ciudad, en un hermoso palacio construido en 1456 por los duques de Milán, Francesco Sforza y Bianca Maria.

Una tirada con éxito de **Crédito** o **Persuasión** revela que el profesor Anzalone no está en la universidad, pero que es posible concertar una entrevista con Paulo Bacci, un colega de Anzalone en el departamento de Historia. El inglés de Bacci no es muy bueno, pero habla un correcto francés, así que si los investigadores quieren evitar el uso de un intérprete pueden recurrir a ese idioma.

Bacci solo conoce la versión oficial de la historia, por lo que dice que Anzalone está en una expedición que partió el 17 de agosto de 1929 rumbo al Tíbet, con el objetivo de localizar la ubicación de Jiwakhar; se supone que pueden tardar hasta seis meses en volver. Se queda sorprendido si los investigadores ponen en duda sus palabras y le dicen que el verdadero destino es Drakmar. Bacci puede resultarles muy útil si la entrevista se desarrolla positivamente y los personajes cumplen alguna de estas condiciones: le proporcionan alguna prueba de su interés profesional en la universidad y la expedición o sacan una tirada de **Charlatanería** (con un –10% si lo hacen a través de un intérprete).

Si mencionan Drakmar, Bacci les invita a seguirles hacia la biblioteca. Allí saca un libro de 1845 sobre la historia del Tíbet y el Nepal, escrito en inglés, y que permite que lo examinen en su presencia. Una tirada de **Buscar libros** sirve para determinar que Mustang es un área en el norte del Nepal. Con una segunda tirada encuentran una referencia sobre Drakmar, aunque no incluye la localización exacta. El pasaje menciona la historia del gran líder de Mustang del siglo XV, Ame Pal, y la delegación de nómadas que se presentaron ante él al llegar a Drakmar. El guardián debería expandir esta información leyéndole a los jugadores las secciones de «Geografía» e «Historia» del recuadro «Mustang y los Tcho-Tchos», en la página 184.

Este dato apunta definitivamente a que el objetivo de la expedición es el Nepal y no el Tíbet. Bacci se muestra sorprendido y bastante escéptico sobre las fuentes de los investigadores,

por lo que empieza a cuestionarlas. Puede que quiera terminar la entrevista, pero si el guardián juzga que los investigadores se están comportando de forma profesional y han despertado lo suficiente su interés, les ofrece algo más de ayuda.

De regreso a su oficina busca entre sus papeles. En la expedición viajan un estudiante de doctorado de la universidad, Carlo Schippone, junto con un amigo del profesor Anzalone, un inglés llamado Malcolm Quarrie. Bacci cree que Quarrie pertenece a la «British Royal Society» y es un experto en la historia de la región. Añade que el Partido (se refiere al Partido Fascista) también tenía interés en la expedición y que un comandante de los Alpini, Roberto Delnegro, acompañó a los otros tres hombres. Le pide a los investigadores que por favor no comenten nada de esto último, agregando que probablemente no les debería haber contado nada. Los investigadores pueden ver las fotos de Anzalone y Schippone junto a las notas; si distraen a Bacci es posible quitárselas.

Los papeles del rey nº 26, pág. 249

Esa es toda la información que pueden obtener de Bacci.

Si los investigadores intentan hablar con representantes del Partido o el ejército, se encuentran con que no hay nadie que ni siquiera admita la existencia de la expedición. Al hacer esto también estarían echando al pobre profesor Bacci a los tiburones.

Los personajes jugadores pueden preparar su expedición al Himalaya desde el mismo Milán. Sería lo más sensato, porque resulta más fácil encontrar equipamiento especializado aquí que en Bombay o el interior de la India. Consulta el recuadro «Equipándose para el viaje al Nepal» en el capítulo 10 y permite que los investigadores encuentren cualquier cosa que deseen, a excepción de los mapas.

Mientras sigan en Milán pueden hacer una tirada de **Buscar libros** en una universidad o biblioteca para encontrar el siguiente artículo en un número atrasado del *Corriere della Sera*, donde aparece la versión oficial del motivo de la expedición (ver *Los papeles del rey nº 27*).

RE DELL

17 DE AGOSTO DE 1929.

EXPEDICIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MILÁN EN BUSCA DE ANTIGUAS RELIQUIAS TIBETANAS

Los papeles del rey nº 27, pág. 258

Si los investigadores no intervienen

No hace falta decir que si los investigadores no viajan a Drakmar, Quarrie consigue traer al rey de amarillo a la Tierra. Consulta «Consecuencia - El rey de amarillo alcanza la Tierra», en la página 229, para ver algunos de los posibles efectos que esto puede provocar.

Resumen del capítulo

Los investigadores llegan a Milán a finales de diciembre de 1929 o principios de enero de 1930, en busca de noticias sobre Malcolm Quarrie. Se encuentran con Thomas Villiers, un frágil e inestable sectario inglés que les cuenta algunos detalles de su pasado en común con Quarrie, el motivo de su traslado a Milán y ciertas cosas sobre Roberto Anzalone. Después de una explosión de enfado de un compañero sectario (Giuseppe Colombo), Villiers regresa a su estudio en compañía de los investigadores, quienes descubren más información sobre los Hermanos del Signo Amarillo y que el destino de Quarrie es Drakmar, en el Nepal. Villiers les ataca, víctima de su propia esquizofrenia. Si sobreviven y capturan a Villiers con vida pueden sacarle algo más de información.

El profesor Paulo Bacci de la Università dice que la expedición se dirige oficialmente a Jiwakhar, en el Tíbet, pero puede ayudar a ubicar a Drakmar en las cercanías de dicho lugar, además de confirmar las identidades de los expedicionarios.

P&O
Enero, 1930
No. 156
BRITISH INDIA LINES
Destinos
MEDITERRÁNEO
INDIA
JAPÓN
EGIPTO
AUSTRALIA
SUDÁFRICA
P & O CRUCEROS
EMBARKED
CLASE
2
DESCRIPTION
DESCRIPCIÓN
Profession
Profesión
Wife - Mujer
Place and date of birth
Lugar y fecha de nacimiento
Domicile
Domicilio
Height
Estatura
Colour of eyes
Color de ojos
Colour of hair
Color de pelo
Special peculiarities
Peculiaridades
3
PHOTOGRAPH OF BEARER
FOREIGN OFFICE
WIFE
MUJER

«No se hacen una idea del desastre que puede montar una sola botella de cerveza bien agitada por el mar.»

— Cita de un pasajero aparecida en *«Beneath the House Flag of the P&O»*, **Peter Padfield**.

El Virrey de la India

La única manera práctica de viajar a la India y el Nepal es por barco a vapor; esta opción solo se mencionó de pasada cuando se presentaron las opciones de transporte entre Londres y Milán, pero ahora se cubre en más detalle.

Independientemente de si los investigadores empiezan el viaje en Londres o Milán, lo más normal sería subirse a un barco en Marsella, ciudad portuaria del sur de Francia y a menos de un día en tren de cualquiera de esas metrópolis. Aunque hay salidas desde Londres y Southampton, la gente suele evitar ese largo y duro viaje a través de las traicioneras aguas del golfo de Vizcaya y por la costa de la península ibérica.

El encargado de recibir a los pasajeros en el muelle de Marsella es el señor Ernest Frayne, representante de P&O, quien también se ocupa de los billetes, maletas y baúles de viaje. Frayne se conoce al dedillo todos los datos sobre el barco y el viaje. Hay un barco disponible para salir el día posterior a la llegada de los investigadores, el «Virrey de la India» (RMS *Viceroy of India*), orgullo de los cruceros de la flota y botado en Glasgow este mismo año. Tiene un desplazamiento de 19.700 toneladas, 187 metros de eslora por 23 de manga y una capacidad de 673 pasajeros. Frayne describe el viaje en tres etapas bien diferenciadas: los pasajeros parten de Marsella rumbo este a través del Mediterráneo, hasta Puerto Saíd (Egipto), al norte del Canal de Suez, en una travesía de 1500 millas náuticas y algo más de tres días de navegación; a continuación atraviesan el Canal y siguen dirección sur por el mar Rojo antes de parar en Adén, en el Reino de Hadramaut, en un tramo de 1394 millas y tres días más; por último, el barco se dirige al este por aguas del mar Arábigo hacia Bombay, recorriendo las últimas 1657 millas en cuatro días y unas pocas horas. La ruta entera comprende más de 4500 millas náuticas que el *Virrey* navega en once días, a una velocidad media aproximada de veinte nudos.

El barco

El *Virrey de la India* es un buque de tamaño impresionante que desprende un aire muy festivo, adornado con banderines y pasajeros asomados a las barandillas. Está pintado con los colores típicos de la compañía: casco negro, una banda roja por encima y debajo de la línea de flotación, cubierta y puente de color marrón claro y chimeneas negras. Cuenta con un nuevo motor turboeléctrico que proporciona una navegación más suave y silenciosa que los motores de pistones que impulsaban los barcos más antiguos de la compañía. Además funciona con gasolina, mucho más limpia que el carbón.

Aunque los oficiales del barco son británicos, lo cierto es que en los barcos de la P&O que van hacia el subcontinente indio la tripulación está predominantemente compuesta por *lascars*, una deformación de la palabra persa *laškarī*, usada en hindi para referirse a soldados o marineros. Los barcos británicos de la época daban trabajo a un gran número de marineros indios: un censo realizado el 31 de marzo de 1928 calculó que más de una cuarta parte del total del personal de la flota mercante eran extranjeros, unos 50.000 marineros en total. Es de señalar que el trabajo a bordo del barco se reparte según la procedencia de cada uno: la tripulación de cubierta está formada por indios hindúes de la costa de Malabar; los camareros de cabina son católicos de Goa, un asentamiento portugués al sur de Bombay; y los que trabajan bajo cubierta (divididos en «fogoneros» y «engrasadores») son predominantemente pastunes o musulmanes del Punjabi.

Todos los oficiales y tripulantes se muestran totalmente corteses y serviciales con los pasajeros, aunque tanto estos como la tripulación aceptan mal las quejas caprichosas: en la tradición naval británica hay un sentimiento de responsabilidad compartida a la hora de garantizar una travesía sin incidencias. Los trabajadores de cubierta visten un uniforme azul bordado, una chaqueta hasta las rodillas con un fajín rojo, pantalones blancos y un sombrero de tela negra sin alas, llamado *topi*. La tripulación de cabina viste chaquetas a rayas blancas y azules, con botones plateados de la P&O y pantalones azules de doble costura, aunque cuando trabajan en el salón se cambian la chaqueta a rayas por una blanca con cordones azules sobre el hombro.

El alojamiento a bordo es lujoso. Todos los camarotes tienen ojo de buey y los pasajeros de primera clase disponen de una litera individual y puertas contiguas que permiten convertir el espacio en una suite. Las viejas piscinas de tela y madera que solían instalarse en cubierta han sido reemplazadas por auténticas piscinas construidas bajo cubierta, con diseño de Wedgwood y frescos helénicos. Los espacios sociales son ostentosos: la sala de fumadores para primera clase es una réplica de una habitación del palacio de Jaime I, con paneles de roble, chimenea y ventanas de vidrio emplomado; el salón comedor y el salón de música son de estilo siglo XVIII, con moqueta hecha a mano y adornos en laca; el salón de lectura está decorado por la Harewood House. Toda la iluminación es eléctrica. Hay una peluquería y un quirófano a bordo, la cubierta de deportes es inmensa y dispone de un estupendo entarimado, mientras que las de paseo están diseñadas para proporcionar refugio e intimidad. El *Virrey de la India cubre* todas las necesidades básicas de la vida moderna.

La rutina de la vida a bordo

El trayecto en barco podría resultar muy placentero para los investigadores. La rutina consiste en levantarse y desayunar un menú a base de crema de avena, pescado fresco, chuletas de cordero, huevos y curry, entre las 7:00 y las 9:00. A continuación hay multitud de lugares donde pasar el tiempo: la biblioteca, la sala de lectura, un enorme salón de estar (con piano y una pequeña orquesta), dos bares y varias salitas más. El almuerzo es ligero y se sirve en dos turnos para poder acomodar a todos los pasajeros en el comedor principal, a las 12:00 y las 13:00 horas. También es posible solicitar un sándwich o un almuerzo frío (a base de pan, queso y encurtidos) para consumir en el camarote o incluso en cubierta (si el tiempo acompaña).

Por la tarde se imparten clases en temas como aprecio musical, poesía e historia natural, así como charlas informativas sobre el punto de destino (el guardián puede concederle marcas de habilidad a los investigadores que hayan sido diligentes en su asistencia a clase). Para los más activos hay clases de educación física dirigidas por un instructor y juegos como el tejo, los aros e incluso partidos organizados de cricket (los más populares son los de damas contra caballeros).

Por la tarde hay dos turnos más, a las 18:30 y las 20:00, en los que se ofrece una cena de cuatro platos con sopa, una pieza de carne, dos entrantes, pudín, un postre y quizás un helado. Tanto durante la cena como en el almuerzo cada pasajero tiene un asiento asignado en alguna de las quince mesas, de forma que los comensales son siempre los mismos. Este sistema crea una sensación de camaradería, más allá de la compartida por la aventura que supone la propia travesía. Los personajes no jugadores que se sientan en la mesa de los investigadores aparecen descritos en este mismo capítulo.

Por la tarde, después del segundo turno de cena, hay una oportunidad para bailar al son de la orquesta del barco. Además, todas las tardes uno de los grupos es invitado a sentarse en la mesa del capitán, junto a este y dos de sus oficiales de mayor rango. El capitán del *Virrey* es un escocés autoritario pero paternal llamado Robert McNab, veterano de la Royal Navy.

Los compañeros de viaje son principalmente funcionarios que regresan o van a tomar posesión de un puesto en la India. Además de estos hay otros cuya labor ayuda a que el Imperio funcione correctamente: diplomáticos, doctores, terratenientes, soldados, empresarios industriales, comerciantes, maestros y demás, junto con sus diferentes familiares. Y por supuesto también hay jóvenes solteras (viajando en pareja o con carabina) para quienes los caballeros recién mencionados pueden resultar un buen marido. Estas mujeres son conocidas popularmente como la «flota pesquera», mientras que aquellas que no consiguen atrapar a un hombre se dice que vuelven «con la bodega vacía».

Nota histórica: según algunos, el término *posh* (pijo, en inglés) proviene de esta época, cuando los billetes de los pasajeros adinerados se marcaban con las siglas P.O.S.H., asignándoles camarotes «port outwards, starboard home», es decir, cabinas que en el trayecto de ida miran a babor y en el de vuelta a estribor, beneficiándose de viajar en todo momento en el lado más sombreado y fresco del barco, el norte. Otra segunda explicación es que la gente usaba la expresión «P&Oish» para describir una buena experiencia, en referencia a la lujosa vida que se disfruta a bordo de los barcos de esa compañía.

Si se encuentran con la tripulación india fuera de servicio, pueden verlos sentados en círculo y en cuclillas, hablando, quemando incienso y fumando bidis (unos cigarrillos indios pequeños y gorditos) o en narguiles (pipas de agua) probablemente hechos con botellas, corchos y trozos de bambú. La tripulación se prepara su propia comida a partir de las provisiones que recibe: arroz, pescado seco, un poco de carne, harina, dal (legumbres secas), ghee (mantequilla clarificada) de cabra, verduras, curry en polvo, tamarindo, té, azúcar y zumo de lima.

Cómo dirigir la aventura en el barco

En cierta manera este es un momento para coger fuerzas ante lo que se avecina. Si tienes jugadores a los que les gustan las escenas sociales, como sucedió en las pruebas de juego, puede que disfruten retrasando la llegada a Bombay y sumergiéndose en el espíritu que se respira a bordo del barco. En ese caso las dos jóvenes pasajeras detalladas a continuación pueden resultar muy interesantes.

En la mesa de los investigadores se sientan los siguientes viajeros:

- El reverendo Ian Gore: un misionero baptista que trabaja para la Sociedad Bíblica Británica y Extranjera. Es un hombre de mundo que ya ha cumplido dos de los cuatro años de su periodo de estancia en la India.
- El señor Stephen Tomas: un contable que viaja a Bombay para tomar posesión de su cargo en el Ministerio de Comercio.
- Julian Knight: su puesto de diplomático le ha tenido los últimos seis años viajando sin parar entre Londres y la India.
- La señora Henrietta Tullis: la esposa del agregado cultural del Reino Unido en Bombay. Regresa tras haber visitado a su hermana enferma.
- Francesca Nicholson: una joven dama que viaja en compañía de su amiga Patricia para visitar a su tía Florence, que vive en Bombay.
- Patricia Berry: acompaña a Francesca mientras se recupera de la ruptura de su compromiso nupcial.

Estos personajes simbolizan en cierta manera a todos los pasajeros del barco. A continuación puedes encontrar detallados los atributos de cada uno, seguidos de la sección «Los sucesos de a bordo», donde se presentan de las posibles escenas que pueden desarrollarse entre sí y con los investigadores.

NOMBRE Y APELLIDOS: REVERENDO IAN GORE — EDAD: 37 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Misionero, inglés

FUE 12	CON 10	TAM 14	INT 14	POD 12
DES 11	APA 13	EDU 15	COR 60	PV 12

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 35%, Buscar libros 30%, Crédito 38%, Fotografía 20%, Historia natural 50%, Ciencias ocultas 15%, Persuasión 50%, Psicología 30%, Regatear 65%.
- Lenguas: hindi 58%, inglés 76% (propia), latín 42%.

Reverendo Ian Gore

Apariencia y conducta: alto, con un rostro agradable y abierto. Está empezando a quedarse calvo. Viste bien, sin un estilo particular. Es culto, bien leído, activo y amistoso. Tiene la costumbre de acariciarse la barbilla mientras escucha. Sorprendentemente, le gusta contar chistes algo picantes cuando no hay mujeres presentes.

Información: ninguna.

Información adicional: es un misionero de la Sociedad Bíblica Británica y Extranjera. Viaja de regreso a Jabalpur, en el centro de la India. Le gusta caminar y tiene un interés concreto en el estudio de las flores salvajes y los pájaros, a lo que dedica tanto tiempo como le dejan sus labores en el subcontinente. Es un hombre de mundo que ya ha cumplido dos de los cuatro años de su periodo de estancia en la India.

Trama: está soltero. Cuando acabe su labor en la India planea dejarse de aventuras, volver a Inglaterra, casarse y formar una familia.

Stephen Thomas

Apariencia y conducta: Thomas tiene algo de sobrepeso, lo que le hace aparentar más edad. Tiene un tono de piel rosa, pelo negro muy fino y gafas. Es un joven atento, educado y decente, pero tímido y raro. Siempre lleva consigo una novela, un periódico y una guía de conversación en hindi, abstrayéndose de todo lo que pasa a su alrededor cuando se sumerge en la lectura.

Información: ninguna.

Información adicional: un contable que viaja a Bombay para tomar posesión de su cargo en el Ministerio de Comercio. Thomas está empezando un turno de trabajo de dos años que también incluye Delhi y Calcuta. Está bastante asustado de lo que se le viene encima. Es un ávido lector de las novelas de detectives de Arthur Conan Doyle y un adicto a los crucigramas.

Trama: a Thomas le encantaría enterarse de los problemas y planes de los investigadores. También podría, a discreción del guardián, tener algún buen consejo que ofrecerles. Esta inclinación puede explicarse gracias a sus aficiones.

NOMBRE Y APELLIDOS: STEPHEN THOMAS — EDAD: 26 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Contable, inglés

FUE 9	CON 8	TAM 10	INT 13	POD 8
DES 9	APA 9	EDU 14	COR 40	PV 9

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (novelas de detectives) 38%, Arte (resolver crucigramas) 54%, Contabilidad 72%, Crédito 23%, Persuasión 25%.
- Lenguas: francés 40%, hindi 10%, inglés 72% (propia).

Julian Knight

Apariencia y conducta: moreno, de ojos verdes, rasgos atractivos y buen porte. Siempre viste trajes ligeros. Es caballeroso, lánguido y fuma cigarros en boquilla. Su actividad favorita es el flirteo y parece que solo presta atención cuando hay mujeres jóvenes presentes.

Información: ninguna.

Información adicional: Knight es un diplomático de bajo nivel que lleva los últimos seis años haciendo de correo y viajando sin parar entre Londres y la India. Muchas mujeres le consideran un sinvergüenza.

Trama: le gusta decir que «hace cosas» para el Foreign Office, insinuando que su trabajo es más interesante de lo que en realidad es. Le encantaría vivir un romance a bordo del barco y está dispuesto a hacer promesas que no mantendrá.

NOMBRE Y APELLIDOS: JULIAN KNIGHT — EDAD: 25 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Diplomático, inglés

FUE 13	CON 12	TAM 14	INT 12	POD 12
DES 13	APA 15	EDU 17	COR 60	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Presa 35%, daño especial.
  Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Charlatanería 45%, Contabilidad 55%, Crédito 49%, Persuasión 47%, Psicología 40%, Regatear 48%.
- Lenguas: guyaratí 22%, hindi 35%, inglés 71% (propia).

NOMBRE Y APELLIDOS: HENRIETTA TULLIS

EDAD: 41 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Esposa del agregado cultural en Bombay, inglesa

FUE 7	CON 14	TAM 11	INT 16	POD 14
DES 8	APA 11	EDU 13	COR 70	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 24%, Arte (tocar el chelo) 35%, Crédito 75%, Derecho 31%, Historia 40%, Historia natural 34%, Persuasión 64%, Primeros auxilios 45%, Psicología 31%, Regatear 42%.
- Lenguas: alemán 40%, francés 45%, hindi 55%, inglés 80% (propia).

NOMBRE Y APELLIDOS: FRANCESCA NICHOLSON

EDAD: 23 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Secretaria, inglesa

FUE 9	CON 10	TAM 9	INT 12	POD 11
DES 14	APA 14	EDU 9	COR 55	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (bailar) 45%, Arte (cantar) 64%, Arte (tocar el piano) 42%, Charlatanería 35%, Contabilidad 20%, Crédito 27%, Oficio (mecanógrafa) 56%, Oficio (taquígrafa) 55%, Persuasión 30%.
- Lenguas: inglés 65% (propia).

Henrietta Tullis

Apariencia y conducta: la señora Tullis tiene aspecto de matrona. Siempre lleva vestidos recatados y mantiene su pelo moreno perpetuamente recogido bajo un sombrero, sin concesión alguna al clima local. Espera ser escuchada y ratificada en sus palabras por todos aquellos a quienes considere inferiores en el escalafón social (probablemente todos los demás). No tolera ningún tipo de falta de decoro, especialmente delante de nativos. Aunque a veces sea algo difícil de tratar, también tiene un lado más amable: le gusta el humor seco y que la provoquen, y tiene una risa franca y contagiosa. También es una figura maternal y una organizadora nata, por lo que a veces se toma como propios los problemas que le cuentan.

Información: una tirada de **Crédito** sirve para identificarla como la esposa del agregado cultural del Reino Unido en Bombay, el señor Jonathan Tullis.

Información adicional: la señora Tullis regresa de Londres tras visitar a su hermana mayor, que se encontraba enferma. Sus responsabilidades en Bombay incluyen organizar innumerables cenas de gala, fiestas al aire libre, recepciones y salidas, tareas en las que destaca.

Trama: tiene muchos contactos en los círculos gubernamentales de la India y podría resultar útil como aliada. Les puede ayudar a encontrar hotel y un guía recomendable, además de llevarles hasta Harry Unwin, quien puede rastrear los movimientos de la expedición por los trenes del país.

Francesca Nicholson

Apariencia y conducta: pequeña, esbelta y con una medio melena morena bastante hermosa. Aunque ya no es una niña todavía se viste de forma que hace que la señora Tullis enarque una ceja. Sabe escuchar, pero también puede ser muy parlanchina.

Información: ninguna.

Información adicional: Francesca es una joven con muchas inquietudes pero que, como tantas otras mujeres de su edad, tiene pocas oportunidades de dedicarse a ellas. Abandonó la escuela a los catorce años y ahora trabaja como mecanógrafa en Lloyd's, en la Leadenhall Street de la City, a una hora de tren de casa de sus padres

en Orpington (norte de Kent). Su padre trabaja como jefe de planta de unos grandes almacenes locales. Le gusta la radio, bailar, el teatro, el canto y la ópera. En una ocasión soñó con cantar de forma profesional.

Trama: viaja en compañía de su amiga Patricia para visitar a su tía Florence, que vive en Bombay. Francesca anda buscando un par de romances para ella y Patricia, aunque su amiga no se muestra muy entusiasta.

Patricia Berry

Apariencia y conducta: Patricia es de piel pálida, morena y de ojos marrones. Viste de forma algo más conservadora que Francesca y es de constitución fibrosa. Es tímida, un poco seria y no se le dan bien las conversaciones triviales, aunque le gusta hablar sobre escritores y poetas.

Información: ninguna.

Información adicional: Patricia vive con sus padres en Orpington, al igual que Francesca. Su padre es director de oficina en el Westminster Bank; la familia Berry tiene que trasladarse de ciudad cada pocos años, debido a los ascensos del padre. Le gusta mucho leer novelas (las hermanas Bronte, Austen, Wilkie Collins, las obras más ligeras de Dickens) y poesía (especialmente los románticos). No tiene trabajo remunerado, pero ayuda en la iglesia y la escuela local.

Trama: su prometido rompió con ella hace poco. Viaja un poco a modo de terapia, acompañando a su amiga Francesca tras mucho insistir esta. Está bastante tocada de ánimo (ver su COR) y sufre profundamente por cualquier cosa que perciba como un rechazo. El viaje termina con el terrible episodio de su intento de suicidio.

Sueños con Hastur

Como alternativa a la crisis romántica, el equilibrio de Patricia podría ser terriblemente golpeado por sueños con Hastur parecidos a los del apéndice D. Francesca le confía a los investigadores que su amiga no duerme bien, tras lo que pueden que quieran intervenir y averiguar más. También podría ser una combinación de ambas razones; el guardián debería optar con la opción que mejor encaje con el grupo.

Por otro lado, los investigadores que peor lo pasaron con los sueños y visiones de Hastur el invierno anterior están empezando a sufrirlos de nuevo, de forma muy aguda. Los sueños se repiten cada noche a medida que se acercan a Leng, quizás desde el momento en el que el *Virrey* se adentra en el mar Arábigo. Los soñadores apenas pueden dormir nada. Incluso durante el día, basta con que intenten descansar y cerrar los ojos un momento para tener visiones. El guardián debería tratar que estas experiencias sean muy reales, inquietantes y que cada vez vayan a más.

NOMBRE Y APELLIDOS: PATRICIA BERRY
EDAD: 24 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Acompañante de Francesca, inglesa

FUE 11	CON 12	TAM 10	INT 11	POD 8
DES 12	APA 11	EDU 11	COR 20	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (bailar) 30%, Arte (literatura) 40%, Arte (poesía) 35%, Charlatanería 35%, Crédito 34%, Lanzar 35%, Persuasión 35%, Saltar 35%.
- Lenguas: inglés 64% (propia).

Los sucesos de a bordo

Las cosas se tranquilizan una vez el barco zarpa. Por el momento los investigadores no pueden hacer más progresos. Tras entablar conversación con sus compañeros de mesa descubren que varios han estado ya antes en la India, por lo que pueden recopilar información sobre su destino. El reverendo Gore, Julian Knight y la señora Tullis saben bastante acerca de la India y su funcionamiento, y están más que dispuestos a dar su opinión. El guardián puede usar el contenido del capítulo 10 como una fuente de datos y pareceres. Es poco probable que los investigadores pregunten sobre el Nepal (cerrado para los occidentales), aunque tampoco hay nadie en el barco que pudiera contestar preguntas específicas sobre este. Si insisten sobre el tema, la señora Tullis podría molestarse lo suficiente como para emprender una investigación sobre sus motivos y movimientos.

Evidentemente, la conversación se desarrolla en ambos sentidos. Los investigadores tendrán que responder a muchas preguntas a lo largo de los días, a veces contestando a la misma cuestión planteada por personas diferentes. Si los personajes jugadores se presentan como un grupo que viaja junto, harían bien en ponerse de acuerdo en una historia sólida sobre el motivo de su visita a la India.

Permite que los investigadores pasen los primeros días conociendo a sus compañeros de viaje. El reverendo Gore es muy cortés y extrovertido; también es posible que la señorita Tullis se muestre amable con el grupo, aunque al principio parezca algo pomposa. Si descubre que es su primer viaje a la India se declara deseosa de ayudarles «a prepararse para el choque», particularmente si hay alguna dama entre los investigadores. Stephen Thomas es educado en el trato, pero suele estar inmerso en sus libros o crucigramas, mientras que el señor Knight le echa el ojo a cualquier joven investigadora que haya en el grupo. Sin embargo, serán Francesca Nicholson y Patricia Berry quienes protagonicen el principal entretenimiento a bordo.

Al tercer día, y suponiendo que no se le hayan adelantado, Francesca hace una aproximación romántica a uno de los investigadores solteros. Patricia (a insistencia de Francesca) hace lo mismo con un segundo personaje jugador. El guardián debería elegir para Francesca al caballero con más probabilidades de responder positivamente, y al segundo para Patricia. Si ninguno de los investigadores se muestra receptivo, Francesca elige a Julian Knight y Patricia se acerca a Stephen Thomas, aunque siempre es preferible que la situación se desarrolle con personajes jugadores.

Francesca y Patricia son chicas tradicionales y discretas en su avance. No son particularmente «fáciles» ni «modernas», aunque sienten admiración por las que son así. Cada una le pide un baile a «su» investigador después de la cena. En las siguientes comidas las jóvenes se sientan junto a sus elegidos, a lo que siguen paseos por cubierta, la asistencia a una presentación con diapositivas de Bombay y largas conversaciones. A Francesca se le da bien el cortejo y se acerca en secreto a una investigadora (o a la señora Tullis) para averiguar las preferencias de su joven galán en literatura, música y demás. También alaba su sofisticado aire de hombre de mundo, escucha sus opiniones y en definitiva resulta una compañía muy amena. Francesca describe su propia situación con modestia: viaja a la ciudad todos los días para trabajar como mecanógrafa en la City y regresa inmediatamente cada tarde, para no preocupar a sus padres, con quienes lleva una vida tranquila. Pero Francesca también habla de sus inquietudes: dice que una vez quiso ser cantante de ópera; más tarde realiza una hermosa interpretación de un fragmento de la *Aida* de Verdi. Explica que *Aida* resulta apropiada porque Verdi la compuso para la apertura del Canal de Suez, añadiendo entre risas: «Pero no la terminó a tiempo y al final la estrenaron con un año de retraso». El guardián debería intentar desarrollar un idilio entre el investigador y Francesca, una buena oportunidad para probar sus habilidades de interpretación.

Mientras tanto, el romance con Patricia también empieza de forma prometedora: aunque es algo tímida y las cosas se mueven más despacio, es una compañera agradable e interesante. Sin embargo, al sexto o séptimo día reacciona negativamente a algo: quizás su pretendiente no acude a una cita por culpa de un malentendido o cualquier otra cosa que se le ocurra al guardián. Es un suceso trivial pero que hace que Patricia vuelva a recordar de golpe la ruptura de su compromiso. A partir de ese momento pasa casi todo el tiempo encerrada en su camarote, profundamente deprimida y sin escuchar los razonamientos de nadie, incluida Francesca. Esta explica que la ausencia de su amiga se debe al mareo, negando que pueda ser cualquier otra cosa. Francesca, ahora completamente embelesada con su investigador, continúa su romance siempre que puede, aunque pasa gran parte del tiempo sentada en silencio junto a Patricia. Así siguen las cosas hasta la llegada a Bombay.

Es posible que el guardián desee dirigir una escena social al final del viaje. Resulta habitual que los pasajeros monten espectáculos o conciertos. En las partidas de prueba, la señora Tullis y el reverendo Gore dirigieron al resto de la mesa en una representación bastante elaborada de escenas de «El Mikado» de Gilbert y Sullivan.

El desarrollo de la travesía

Los acontecimientos que sucedan a bordo pueden ser intercalados con las diferentes etapas de la navegación. Asumiendo que los investigadores se suben al barco en Marsella, esto es lo más destacable que ocurre cada día.

- **Primer y segundo día:** el barco zarpa dirección este. El clima es templado.
- **Tercer día:** llegada a Port Saíd, donde atraca entre una multitud de embarcaciones: barcos de vapor, falucas y demás barcos locales. El *Virrey* está rodeado de niños egipcios subidos en canoas hechas a mano. Los mercaderes que han subido a bordo para vender sus productos llenan el barco de energía. Si los investigadores bajan a puerto se ven asediados por chiquillos que se ofrecen como guías para enseñarles la ciudad a lomos de sus burros. Hay muchas tiendas, pero es poco probable que los viajeros encuentren algo interesante. El clima es mucho más caluroso.
- **Cuarto día:** el barco continúa por el sur a través del Canal de Suez, bajo las órdenes del práctico del puerto, un francés. Se tarda veinticuatro horas en navegar el canal, ya que el navío debe amarrar frecuentemente para permitir el paso a los barcos que vienen del sur (y que tienen la prioridad). Por la noche el *Virrey* usa sus propios proyectores para iluminar el camino. El canal (oficialmente inaugurado el 17 de noviembre de 1869) es un impresionante prodigio de la ingeniería, pero hay tramos en los que es muy estrecho, por lo que resulta necesario avanzar con cuidado. En la orilla se pueden ver flamencos, pelícanos, gansos y cigüeñas.
- **Quinto y sexto día:** el barco sale del canal y entra en el puerto de Suez para recoger y entregar el correo antes de seguir por el sur, vía mar Rojo. El calor empieza a ser agobiante. Los amaneceres y atardeceres son luminosos, pero al mediodía el sol brilla feroz; algunos caballeros deciden dormir sobre camas plegables en cubierta, donde hace bastante más fresco.
- **Séptimo día:** el *Virrey* llega a Adén. Hay niños somalíes rodeando el buque con sus barcas: a pesar de la presencia de tiburones los niños saltan al agua para atrapar las monedas de cuatro u ocho annas (0,25 y 0,5 rupias, respectivamente) que les lanzan los pasajeros; a algunos niños les falta una mano o un pie. La propia ciudad de Adén está a más de seis kilómetros del puerto y tiene poco que ofrecerle al viajero, excepto mucha atención de los mendigos y los niños más emprendedores. La tierra, seca y abrasada por efecto del sol, es estéril.
- **Octavo a décimo día:** a toda máquina por el mar Arábigo. Aunque las brisas oceánicas ayudan a aliviar las altas temperaturas, una atmósfera de agotamiento impregna todas las actividades a bordo.
- **Undécimo día:** el *Virrey* atraca en Bombay a primeras horas de la mañana.

Drama en los muelles de Bombay

El *Virrey* entra en el puerto de Bombay, deslizándose junto a su faro. Primero amarra a algo más de un kilómetro de la orilla y descarga el correo en un navío de menor tamaño, para a continuación atracar cuidadosamente en un muelle. Las banderas ondean al viento y todos los viajeros se agolpan contra las barandillas, gritando y saludando. Los pasajeros y su equipaje bajan al mismo tiempo, en una escena llena de ruido y confusión. El reverendo Gore sugiere hacerse un retrato de grupo entre el caos, las docenas de oficiales del puerto, los empleados de P&O, los culis, los porteadores, los vendedores ambulantes, los guías locales y demás. Saca su cámara y le pide a uno de los camareros que saque la foto. Los señores Thomas y Knight, la señora Tullis, las señoritas Nicholson y Berry, el reverendo y los investigadores posan para capturar el momento de su llegada a la India y su separación. ¡Clic! Una tirada de **Psicología** en este punto sugiere que Patricia está aún más disgustada de lo normal.

Se hacen las despedidas y todos encuentran sus bolsas y baúles. El reverendo Gore promete enviar copias de las fotografías y la señora Tullis se encarga de buscar taxis y demás. Es posible que Francesca y uno de los investigadores protagonicen una despedida algo lacrimógena. Francesca se aleja y de repente chilla con fuerza, ¡Patricia se ha caído al agua! Si corren pueden ver las ondas formadas por su caída y su sombrero flotando junto al muelle. Si no la salvan no saldrá a la superficie.

El guardián debe comenzar de inmediato a hacer tiradas de asfixia por Patricia, empezando con un 72% (**CON × 6**). Los investigadores pueden lanzarse en su auxilio después de la primera tirada. Una tirada con éxito de **Saltar** en el primer asalto o una de **Nadar** en posteriores sirve para dar con ella. Los investigadores con zapatos y chaqueta tiene un -5% a sus tiradas de Nadar, pero lleva un asalto entero quitarse esa ropa. Una vez localizada Patricia, se puede realizar una tirada de **Nadar** en el siguiente asalto para regresar a la superficie. Los investigadores solo tienen que tirar por asfixia si tienen menos de 40% en la habilidad. Hace falta un nadador fuerte o valiente para salvarla. A discreción del guardián, en las cercanías puede haber un robusto porteador sij con un 40% en Saltar y un 60% en Nadar, aunque llega después de que lleve tres asaltos sumergida. Mientras la posible tragedia tiene lugar, Francesca no para de repetir en voz baja e insistente: «Se resbaló. Se resbaló». En realidad Francesca vio a Patricia saltar, al igual que cualquier investigador que superase una tirada de **Descubrir**.

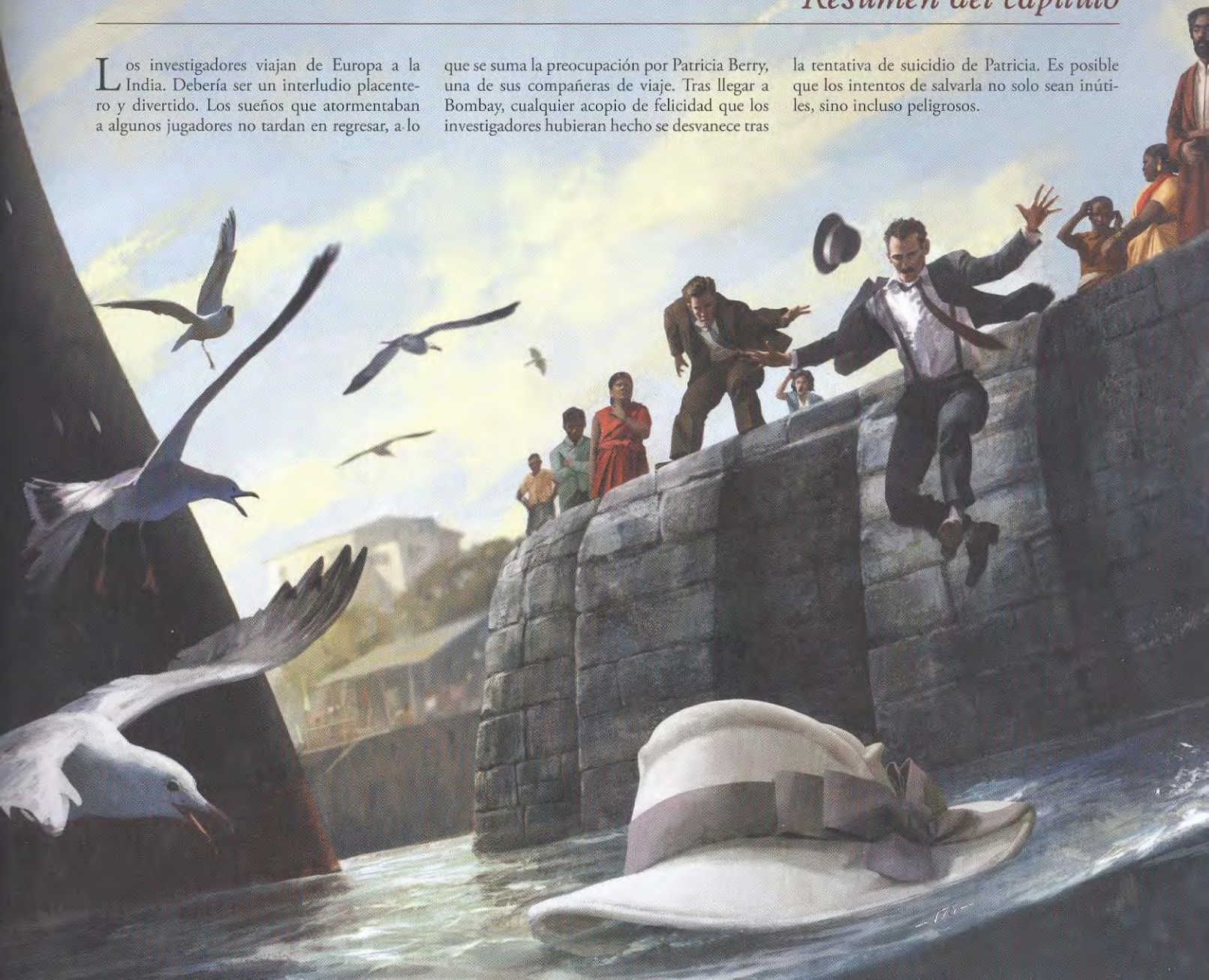
Si Patricia sigue consciente después de ser rescatada (o si recupera la consciencia después de que alguien le aplique **Primeros auxilios**) se encuentra muy asustada. No recupera el habla hasta que Francesca y ella, acompañadas por el doctor del barco y la señora Tullis, son conducidas hasta la residencia de la tía de Francesca. Si fallece, un policía llega y toma algunas declaraciones, pero Francesca contradice enfadada y entre lágrimas a cualquiera que diga que fue un acto intencionado.

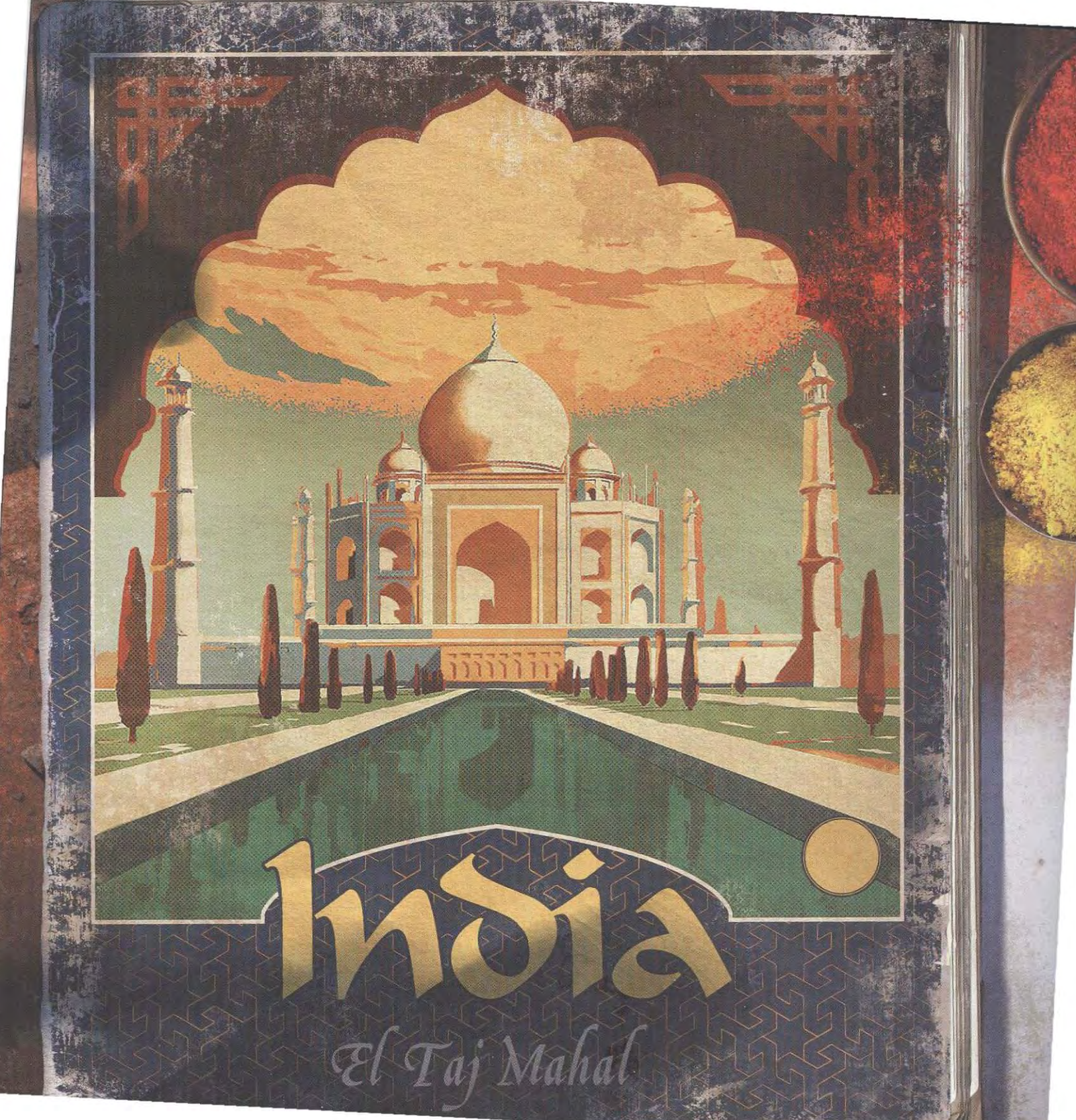
Independientemente de lo que suceda, el *The Times of India* publica al día siguiente la crónica de un reportero que andaba cerca. Si un investigador rescata a Patricia recibe los halagos de todo el que esté en el muelle; también se le realiza una entrevista, por lo que su nombre y declaraciones aparecen en cualquier noticia sobre el suceso que se publique al día siguiente.

¿Se entera de lo sucedido el investigador que tuvo ese inicio de romance con Patricia? Y de ser así, ¿se echa la culpa de ello? ¿Cómo puede afectar esto al posible romance entre Francesca y el otro investigador? ¿Vio alguien el intento de suicidio de Patricia? ¿Lo hablan con Francesca? Si Patricia muere los investigadores pierden 1/1D2 puntos de Cordura; si un investigador se siente responsable la pérdida es de 1D2/1D4. Si salvan a Patricia todos ganan 2 puntos de Cordura, excepto el héroe que aparezca en el periódico, que recibe 3. Estas ganancias se reducen en 1 punto de Cordura para los jugadores que crean que fue un intento de suicidio.

Resumen del capítulo

Los investigadores viajan de Europa a la India. Debería ser un interludio placentero y divertido. Los sueños que atormentaban a algunos jugadores no tardan en regresar, a lo que se suma la preocupación por Patricia Berry, una de sus compañeras de viaje. Tras llegar a Bombay, cualquier acopio de felicidad que los investigadores hubieran hecho se desvanece tras la tentativa de suicidio de Patricia. Es posible que los intentos de salvarla no solo sean inútiles, sino incluso peligrosos.




India
El Taj Mahal

«El brahmanismo, el budismo y el islam pueden ir y venir, pero la creencia en la magia y los demonios sobrevivirán a todos ellos y posiblemente al nacimiento y caída de otras religiones históricas (si juzgamos el futuro basándonos en el pasado). Las grandes religiones del mundo, en tanto que son resultado de una inteligencia superior, una moralidad más pura o un extraordinario fervor en su aspiración a lo ideal, fracasan a la hora de llegar y conmover al hombre común.»

— *«La rama dorada»*, **J. G. Frazer**.

Mil millas de viaje

Los investigadores llegan a Bombay posiblemente en enero. Durante el día hace calor, sobre los treinta grados a la caída del sol, pero la brisa nocturna arrastra temperaturas invernales procedentes de las cumbres del Himalaya. La señora Tullis insiste en que deben quedarse en el mejor hotel de la ciudad, e incluso ha mandado un telegrama por adelantado para conseguirles habitaciones.

El Taj Mahal Palace Hotel es un gran edificio con estructura de hierro, hermosamente iluminado. El lado que da a la ciudad tiene rejas a nivel de calle y en la galería interior, mientras que el salón comedor (con una intrincada decoración en hierro) presume de una espectacular vista sobre la bahía y el mar Arábigo; las mesas que están de ese lado son más caras, aunque la comida es igual en todas. Las habitaciones tienen cuarto de baño incluido, las camas disponen de cortinas de tela mosquitera y hay un teléfono en cada pasillo para contactar con el servicio del hotel. La estancia es confortable en general, aunque no tanto como en los mejores establecimientos de Europa o América. Es un lugar donde el viajero puede refugiarse de la vorágine de la ciudad; de hecho, el hotel está lleno de visitantes europeos.

Bombay y la India

El nombre de Bombay proviene del portugués *Bom Bahia* («Buena bahía»). Pasó a manos británicas en 1661 como un regalo para Carlos II recibido a través de la dote de Catalina de Braganza. Hoy en día se conoce oficialmente como Mumbai. La ciudad está levantada sobre siete islas a orillas del mar Arábigo y cubre una superficie de dieciséis kilómetros de largo por cinco de ancho. La colina Malabar es el punto más alto de la ciudad y marca, junto al promontorio de la isla Colaba, el extremo de una excelente bahía, responsable principal de la pujanza de la ciudad. El clima es húmedo, aunque las templadas brisas oceánicas suavizan la atmósfera al tiempo que la refrescan. El terreno suele ser llano y pantanoso. Por otro lado, y como el espacio es un lujo escaso, siempre hay proyectos en marcha para ganarle espacio al mar. Bombay es junto con Calcuta una de las dos grandes ciudades coloniales de la India y basa su éxito principalmente en la industria textil: durante el auge del algodón provocado por la Guerra Civil Americana y la apertura del Canal de Suez, la ciudad llego a hacerse muy rica. «La puerta de entrada a la India» muestra influencias británicas por doquier, como en el gran arco de bienvenida construido junto a la costa para conmemorar la visita de 1911 del rey Jorge V y la reina María, las carreteras, la oficina general de correos, los hoteles, la antigua aduana, así como en muchos otros edificios civiles o incluso la numerosa comunidad de expatriados.

Atmósfera

La ciudad muestra su riqueza a través de sus impresionantes edificios públicos, donde se combinan obras de arquitectura neogótica victoriana (la estación de ferrocarril y el ayuntamiento) con una fusión de formas europeas y tradicionales de la zona, el estilo preferido por las comunidades de mercaderes locales. Hay lugares de culto por todos lados: docenas de templos hindúes se aprietan junto a más de veinte iglesias católicas, varias iglesias anglicanas y unos cuantos templos budistas y mezquitas. La mejor zona residencial se encuentra en la colina Malabar, a veinte minutos en coche por una red de carreteras anchas y llenas de curvas; desde allí es posible disfrutar de vistas inmejorables y el aire más puro. Los locales conocen el centro de la ciudad como «El fuerte» (aunque este fue derruido el siglo pasado). Se trata de una zona que cuenta con un elegante paseo marítimo por el que los más modernos del lugar se dejan ver al caer la tarde, mientras caminan acompañados por las marchas militares que suena desde un quiosco musical.

Gran parte de la población de la ciudad está acostumbrada a tratar con europeos, aunque aún hay muchos para quienes los turistas son como extraterrestres. Las calles están abarrotadas con cosas tan diferentes como camellos, carritos, automóviles y «garis» (pequeños carros de dos ruedas tirados por caballo). Las conversaciones a gritos son la norma; hay desde tenderos vendiendo marfil, tallas, alfombras, telas o incienso hasta tiendas que no son más que un agujero en la pared. Los vendedores son tan insistentes que llegan a perseguir a los compradores calle abajo, más allá de sus comercios. La riqueza de los bazares de oro y plata de Hornby Road contrasta con la pobreza y omnipresencia de los mendigos (en la India pedir limosna se considera una profesión).

Aunque en Bombay se respira una gran tolerancia, ya empiezan a verse los síntomas de un incipiente deseo de independencia. La *Government of India Act* de 1919 aún no ha llegado a los excesos del futuro. El representante del movimiento separatista es Mahatma Gandhi, que aboga por una campaña de resistencia pasiva y no violenta para socavar el control británico sobre la India. Gandhi es un personaje reverenciado, tratado con respeto y muy amado por los indios de todas las castas y religiones.

Religión, castas, lenguas, etc.

A ojos del extranjero, en la India hay un número desconcertante de divisiones sociales, basadas principalmente en la religión, casta y lengua. El guardián puede presentar parte de la siguiente información a los viajeros curiosos.

La religión predominante es el hinduismo, que en realidad está formado por diferentes movimientos. Las deidades hindúes incluyen a Brahma, el creador del mundo; Shiva, dios de la destrucción y la regeneración; y Visnú, símbolo de la preservación. El propio Visnú puede presentarse bajo diferentes formas o avatares: pez, tortuga, jabalí, hombre león, enano, el príncipe Rama, Parashurama el vengativo, Buda (a pesar del distanciamiento del budismo tras la contrarreforma hindú), Kalki y su caballo blanco, y el más popular de todos, Krishna, que no es otro sino Visnú con el cuerpo pintado de azul. Otras religiones incluyen el islam, el cristianismo, el judaísmo, el sijismo, la zoroástrica y el budismo, con los seguidores de esta última concentrados en el norte y las fronteras del país. Resumido muy brevemente, los hindúes creen en el concepto de la reencarnación y adoran a muchos dioses, mientras que los budistas (creencia que surgió del hinduismo) mantienen que es posible alcanzar el nirvana (o «iluminación») y escapar del ciclo de muerte y renacimiento, y solo adoran a Buda, un humano que logró la iluminación.

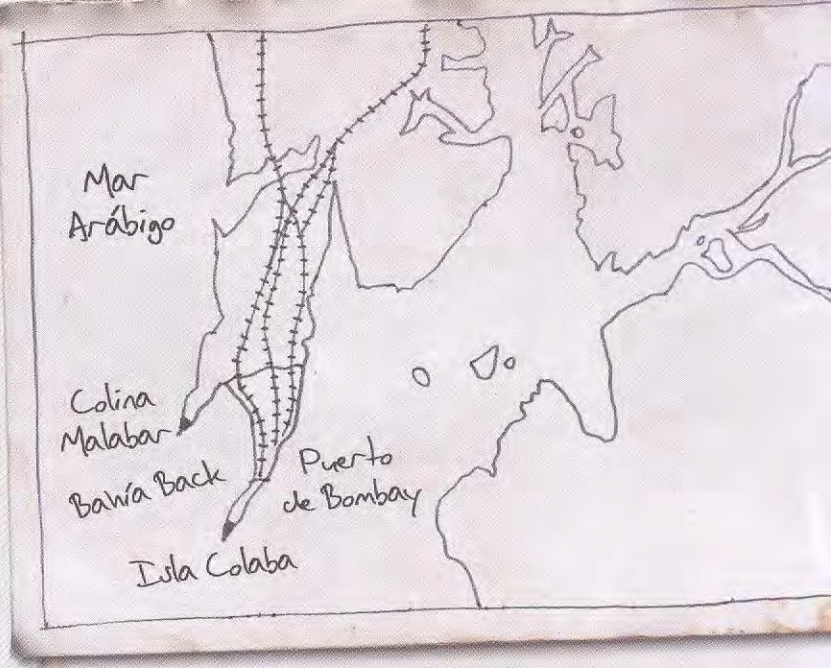
El sistema de castas apareció dentro del hinduismo y divide a la sociedad india en cuatro niveles: los *brahmanes*, sacerdotes e intelectuales; los *chatrias*, guerreros y nobles; los *vaishias*, artesanos; y los *shudrás*, obreros y campesinos. Las castas están subdivididas en miles de *jāti* en los que se nace y de los que no se puede salir. Uno se casa dentro de su propia casta y no puede ni siquiera aceptar comida de otra persona de casta inferior, so pena de ser «infectado».

Los 350 millones de habitantes de la India tienen veintiséis idiomas principales, así como otras doscientas lenguas derivadas. La única lengua vehicular es el inglés, hablado a lo largo y ancho del subcontinente, aunque obviamente no por todos. El hindi lo habla casi una cuarta parte de la población y está muy extendido por el norte del país, junto con el panyabí, el urdu, el bengalí, el guyaratí y el marati, todos los cuales tienen muchas similitudes con el hindi. En el sur se hablan lenguas dravídicas: el telugu, el tamil, el canarés y el malayalam. Los investigadores pueden arreglarse a base de inglés, aunque si además lo combinan con el hindi no deberían tener ningún problema.

Otra posible sorpresa para los occidentales son las convenciones sociales. Los matrimonios suelen ser concertados y a veces hay enlaces con niños donde el novio tiene cincuenta años y la novia solo diez. Cuarenta millones de mujeres musulmanas e hindúes viven en *purdah*, lo que significa que se ocultan tras un velo o en su casa, aunque es una costumbre que suele darse con más frecuencia entre las clases media y alta, donde no hace falta que la mujer trabaje. La institución del *purdah* también está siendo atacada por los seguidores de Gandhi, que lucha por la emancipación de la mujer animándolas a «dejar que sus maridos y hermanos se cocinen su propia comida». Las mujeres visten coloridos saris y adornan sus tobillos, muñecas, y (a menudo) narices con oro y plata. Cuando una mujer casada no lleva joyas es señal de pobreza. Los indios piensan que una mujer occidental soltera no puede ser feliz y una manera frecuente de despedirse es «¡Ojalá no tardes mucho en casarte!».

Hay una gran mezcla de habitantes en la ciudad, pero el grupo predominante son los parsis (miembros de la religión parsi o zoroástrica), fácilmente reconocibles por sus ceñidos gorros negros. Provienen originalmente de Persia y fueron de los primeros en adaptarse a los usos occidentales (por ejemplo, dándole a la mujer una libertad inusual para la zona), por lo que el estereotipo es el de un pueblo abierto, simpático y orgulloso. Aunque dentro del conjunto de la India son minoría, en Bombay forman el grupo más destacado, por encima de los hindúes, budistas, sijs, afganos, bengalíes, árabes, malayos, chinos y demás.

La gran mayoría de la población del país es rural y analfabeta. En las ciudades hay gente que nace sin hogar y pasa toda su vida viviendo en las calles, con sus utensilios de cocina (como ollas y sartenes) colgando del techo de cualquier lugar, dentro de grandes cestas o en redes, intentando no estorbar. Pero aunque haya mucha pobreza, el sentimiento de responsabilidad pública hace que el bienestar general vaya en aumento, gracias a la hospitalidad y la generosidad al compartir lo que se tiene con el viajero o el vecino.



El guía

La señora Tullis vuelve a tomar la iniciativa e insiste en que los investigadores contraten a un guía respetable; es una práctica normal, porque solo una pequeña porción de los habitantes de Bombay habla inglés. Les da el nombre de un hindú, Sivakumar Patel, con el que pueden contactar a través del hotel.

«Siva», como insiste en ser llamado, no tarda en aparecer. Espera respetuosamente fuera del hotel. Su inglés es excelente y se muestra muy receptivo a todas las peticiones de los investigadores. Sus únicos defectos son que se preocupa mucho por la calidad de su servicio (siempre piensa que es insuficiente) y que se pone muy nervioso al lado de damas europeas (su sentido de la decencia supera incluso el de los caballeros occidentales).

Cuando descubre que sus patrones viajan en tren se ofrece a ser su sirviente personal. Explica que además de trabajar como intérprete puede vigilar sus pertenencias, limpiar sus literas y compartimentos y protegerles de cualquier molestia mientras estén en el vagón comedor. Cualquier viajero occidental les puede decir que un sirviente es algo imprescindible y que aparte de su salario deben costearle el billete de tren y la manutención. Aunque en circunstancias normales el trabajo de sirviente estaría por debajo de la dignidad de Siva, sus ansias por agradar y no dejar en mal lugar a la señora Tullis le obligan a ofrecerse. No piensa escatimar en esfuerzos.

Pensando en más adelante, si los investigadores le proponen ir con ellos al Nepal, Siva acepta diciendo que van a seguir necesitando un traductor. No pide que le den explicaciones y les acompaña hasta Kagbeni, a un par de días de Drakmar, donde finalmente le falla el valor. Su posible abandono se cubre en la exposición del viaje, en la página 203.

A partir de ahora el texto asume que Siva está presente. En caso contrario el grupo necesita conseguir otro traductor o atenerse a las consecuencias.

Sivakumar Patel, Guía entre los guías

Apariencia y conducta: Siva, como se hace llamar por los occidentales, es alto, flaco y de pelo negro corto. Siempre está sonriendo y parece más joven de lo que es. Viste un traje indio de algodón blanco, con pantalones y túnica por debajo de una chaqueta estilo occidental. Se muestra extremadamente ansioso por agradar. Cualquier pequeña queja le provoca un sofoco desproporcionado.

Información: ninguna.

Información adicional: está casado y tiene dos niñas y un niño, dato que no le comunica a los investigadores. Está bien conectado dentro de la comunidad hindú y conoce a bastantes parsis y mahometanos de importancia. El excelente inglés de Siva le permite trabajar como guía e intérprete para los visitantes, un empleo con buen salario.

Trama: Siva guía a los investigadores alrededor de la ciudad y puede rastrear los movimientos del grupo de Anzalone. Acompaña al grupo en su viaje a través de la India y el interior del Nepal, hasta la misma sombra del Himalaya. El valor solo le falla en la última etapa.

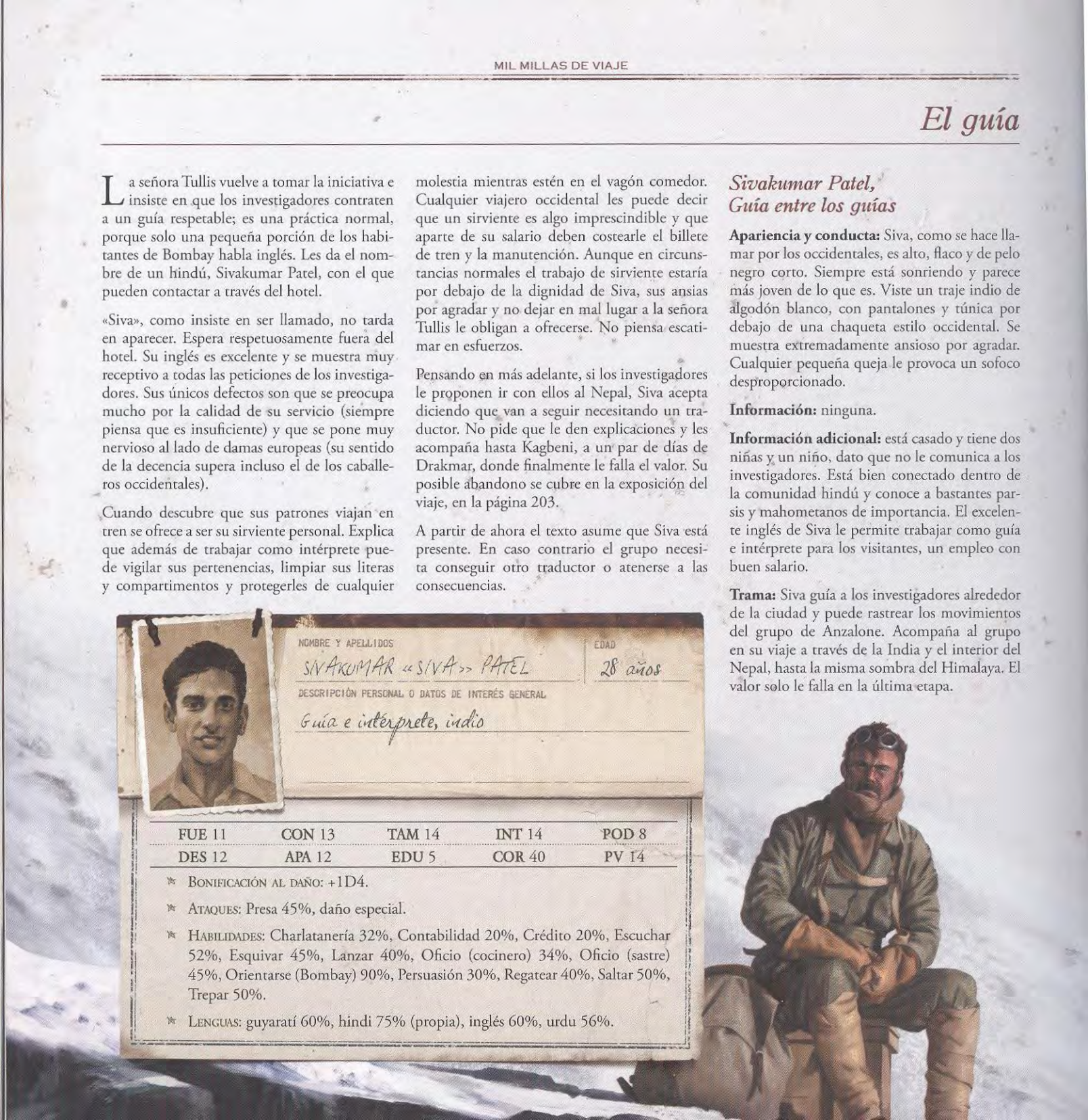
NOMBRE Y APELLIDOS: SIVAKUMAR «SIVA» PATEL

EDAD: 28 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Guía e intérprete, indio

FUE 11	CON 13	TAM 14	INT 14	POD 8
DES 12	APA 12	EDU 5	COR 40	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Presa 45%, daño especial.
- Habilidades: Charlatanería 32%, Contabilidad 20%, Crédito 20%, Escuchar 52%, Esquivar 45%, Lanzar 40%, Oficio (cocinero) 34%, Oficio (sastre) 45%, Orientarse (Bombay) 90%, Persuasión 30%, Regatear 40%, Saltar 50%, Trepar 50%.
- Lenguas: guyaratí 60%, hindi 75% (propia), inglés 60%, urdu 56%.



La llegada del rey: Los sueños

La influencia del rey de amarillo es palpable en Bombay y en el resto de la India y el Nepal.

- Aunque antes los sueños solo afectaban a ciertos investigadores, ahora atormentan a todos por igual.
- En algún momento en el que estén pasando por un bazar de la ciudad pide una tirada de **Descubrir**. Quienes la superen reparan en un Signo amarillo en una pared, parcialmente tapado por la mercancía de un vendedor de alfombras. Cualquier persona a quien pregunten dirá no saber nada sobre el tema, pero una tirada de **Psicología** apunta a que algunos mienten y podrían ser violentos. La oportuna llegada de la policía evita que la cosa pase a mayores.
- Tarde o temprano los investigadores ven al «extranjero». Su inconfundible figura puede verse entre el caos de una bulliciosa calle, aunque la gente pasa a su lado sin prestarle atención. La Máscara pálida se gira hacia los investigadores y empieza a acercarse. Pasa atravesando a la gente, se escuchan gritos. Pide una tirada de **Suerte**. El personaje que falle por más (o el que saque peor éxito) ve cómo el extranjero le señala, se le acerca, siente su túnica al rozarle la cara, sus manos, oye música, ve Carcosa (pérdida de Cordura de 0/1D2). De repente el extranjero desaparece. El investigador elegido descubre que los demás perdieron de vista a la figura antes de que este llegara a su altura.

El guardián puede crear otros encuentros del mismo estilo que estos y los del apéndice D. Se recomienda que los vaya usando a medida que los investigadores siguen aproximándose a Drakmar. Estas escenas no deberían quitarle protagonismo a la trama principal, sino emplearse para mantener la impresión de una catástrofe inminente e inevitable.

El rastro de la expedición italiana en Bombay

Es de esperar que tras su llegada los investigadores busquen datos sobre el paso de la expedición italiana. Con una tirada de **Buscar libros** en la biblioteca central (o en combinación con otra de **Suerte**, si prueban con un club de caballeros), obtienen un pequeño artículo de *The Times of India* que se hace eco de la llegada del grupo (ver *Los papeles del rey nº 28*).

OF INDIA

22 de septiembre de 1929

EXPEDICIÓN ITALIANA LLEGA A BOMBAY CAMINO DEL TÍBET

Una expedición arqueológica italiana desembarcó ayer tarde en los muelles de Bombay tras haber partido el pasado 17 de agosto de Nápoles, a bordo del pequeño carguero *Vittorio Alfieri*.

El grupo está liderado por el profesor Roberto

Los papeles del rey nº 28, pág. 258

Una tirada posterior de **Buscar libros** combinada con una de **Historia** (que pueden ser hechas por dos investigadores trabajando juntos) permite identificar el «Gungthang» mencionado en el artículo como un antiguo reino ubicado a ambos lados de la frontera del actual Mustang con el Nepal y el Tíbet.

Si los investigadores tienen buenas relaciones con la señora Tullis o Julian Knight y acuden en su ayuda para localizar a Quarrie y los demás, consiguen una carta de presentación para un inglés, Harry Unwin, que trabaja como secretario en la oficina del magistrado local de Bombay. Tras telegrafiar a algunos contactos en el servicio de ferrocarriles, Unwin descubre que la expedición de Anzalone salió de Bombay el 24 de septiembre en un tren rumbo a Calcuta. ¿Quieren que siga indagando? En ese caso, al día siguiente averigua que los italianos no llegaron a su destino, sino que se bajaron del tren en Benarés y siguieron hacia el norte. Se les vio en Nautanwa, en la frontera, el 28 de diciembre. Eso es todo lo que logra descubrir.

La expedición italiana

Las fechas y datos clave de este recuadro están resumidos en el apéndice C. En el capítulo 11 hay más información de la ruta seguida por la expedición de Anzalone desde el Nepal a Drakmar.

Los miembros

Roberto Anzalone se asegura un puesto en la expedición gracias a que se trata del posible descubridor de Jiwakhar. Anzalone también solicita elegir a sus compañeros, lo que se le concede; evidentemente escoge a sus camaradas sectarios, presentando a Quarrie ante las autoridades como un importante antropólogo y gran admirador del movimiento nacionalista italiano, recientemente contratado por la Royal Society de Londres pero que en la actualidad reside en Milán. También incluye a Schippone, uno de sus estudiantes de doctorado, debido a sus habilidades lingüísticas y porque supuestamente será una ayuda imprescindible para localizar la ciudad con precisión.

Ni la Universidad ni el Foreign Office tienen la más mínima idea sobre la verdadera razón de la expedición o el verdadero criterio seguido para la elección de miembros; sin embargo, el gobierno italiano da su aprobación oficial, no sin antes añadir un último miembro: Ricardo Delnegro, un joven y prometedor oficial del cuerpo alpino. El Foreign Office dictamina que Delnegro tendrá la última palabra en cualquier asunto relacionado sobre política o soberanía, una definición bastante vaga pero que no preocupa a Anzalone o Quarrie. No esperan que Delnegro sea un problema para ellos, por razones que pronto se verán.

El objetivo y la ruta

Los cuatro hombres zarpan de Nápoles el 17 de agosto de 1929 a bordo de un pequeño carguero, el *Vittorio Alfieri*, que viaja rumbo a Bombay con un cargamento de vino.

El plan oficial es que salgan de Bombay para Calcuta, atravesando la India hasta llegar a Darjeeling, donde se terminarán de equipar y seguirán hacia el norte del Tíbet. Una vez que estén más allá de la ladera norte del Himalaya, girarán al oeste en dirección al supuesto emplazamiento de Jiwakhar, cerca de la frontera con el Nepal.

Pero los sectarios no tienen intención de seguir esa ruta. Su plan es apearse del tren a la altura de Benarés y deslizarse bajo la frontera nepalesa en las cercanías de la ciudad de Nautanwa, para luego marchar hacia al norte a través de las estribaciones del Nepal, llegando a las alturas del Himalaya por el valle del río Kali Gandaki, el único pasaje entre las montañas en un radio de más de mil kilómetros. En la cabeza del valle les esperan Drakmar, Tsang y Leng.

Evidentemente, los sectarios saben que tienen que ocuparse de Delnegro, quien permanece ignorante de los objetivos reales de la expedición o la ruta que van a seguir. Al tercer día de salir de Nápoles, con el viejo carguero arrastrándose tranquilamente hacia el este del Mediterráneo, Quarrie lanza un hechizo de Nublar la memoria sobre el desprevenido Delnegro, lo que elimina todos sus recuerdos sobre las órdenes que recibió antes de embarcarse y le deja sin ninguna información sobre su misión o destino. Al día siguiente Quarrie habla de nuevo con el mayor (que se encuentra muy confundido) y usa Implantar sugestión para hablarle de Drakmar y convencerle de que el Duce en persona está muy interesado en hacerse con los tesoros del lugar. Delnegro se agarra a esa explicación y pronto habla con entusiasmo sobre los planes de los sectarios como si fueran la misión que le fue asignada.

El *Vittorio Alfieri* atraca en Bombay el 21 de septiembre, después de una travesía de cinco semanas. Anzalone le cuenta a los oficiales británicos la versión oficial del viaje. El 24 de septiembre se suben al tren, que llega a Benarés cuatro días más tarde. Pero en vez de continuar camino al este, el grupo se dirige al norte hacia Nautanwa y la frontera con el Nepal. Es durante este viaje cuando Quarrie le manda su segunda carta a Hillary.

Al llegar a Nautanwa la expedición aún no está equipada del todo, en parte para evitar cargar con montañas de material, en parte para evitar sospechas de las autoridades británicas sobre su verdadero destino. Consiguen provisiones suficientes para un viaje de tres o cuatro días y lo añaden a sus reservas de comida en conserva. Anzalone encuentra un mercader nepalí de la región del Dolpo, de nombre Ripa Tendruk, y acuerda un pago para unirse a su caravana hasta llegar a Pokhara, en el Nepal. Los investigadores no se cruzarán con Tendruk.

En el Nepal

Tendruk termina sus negocios sin mucha prisa y para cuando llegan al Nepal ya es 8 de octubre. Los forasteros se afeitan y se visten con las ropas locales para pasar desapercibidos; además atraviesan la frontera por un punto no controlado, tras lo que vuelven a unirse a la caravana, ya en el Nepal. Después de cuatro días de ascenso sin incidencias llegan a Pokhara, más allá del corto alcance de los funcionarios del país.

Allí pasan un tiempo reuniendo más suministros y consiguiendo porteadores, yaks y un nuevo guía, un hombre llamado Yangser Chumpo. Además, Delnegro y Schippone hacen un pequeño viaje de reconocimiento hacia el noroeste mientras que Anzalone y Quarrie, menos acostumbrados al ejercicio, se aclimatan a la falta de oxígeno. El 12 de octubre salen hacia la garganta del río. Pasan las noches en diferentes aldeas y aunque la gente siente curiosidad nadie les muestra rechazo. En dos ocasiones Delnegro ayuda a personas enfermas con sencillos procedimientos y remedios médicos; otras veces intercambian pequeñas joyas que han traído por productos frescos, especialmente huevos y gallinas.

El 24 de octubre alcanzan el Kali Gandaki, a la altura del sur del pueblo de Sika, y giran hacia el norte por el valle. Durante la semana siguiente avanzan junto al rio. Al abandonar las tierras bajas la temperatura se desploma y el viento sopla feroz. A los 3000 m la marcha se vuelve aún más dura, pero el 1 de noviembre llegan al poblado de Giling y al día siguiente pueden divisar Mustang tras una hora de camino. Tras dejar el río a sus espaldas, ponen rumbo este para adentrarse en el macizo del Anapurna escalando a buen ritmo. Allí, entre sus montañas, comienza la búsqueda de Drakmar.

Drakmar

4 de noviembre de 1929: encuentran Drakmar. En las alturas de los gigantescos desfiladeros teñidos de naranja hay docenas de cuevas surgidas de la roca lívida, como cuencas de ojos que miran con expresión vacía hacia el valle, donde se esparcen las piedras de color negro, naranja y blanco pertenecientes a los chortens derribados. Los porteadores se niegan a quedarse, puesto que esas piedras deberían estar de pie, conteniendo la nefasta influencia de la sangre del espíritu que fue asesinado en el lugar. Anzalone les paga de todas formas: lo importante es lo que pase a partir de ahora, y no piensa retroceder. Los porteadores dejan su carga en el suelo y regresan a casa. Chumpo se queda, pero acampa en solitario y lejos de los italianos, que se instalan bajo las cuevas.

Al próximo día los hombres penetran en el complejo de grutas por primera vez. En las dos primeras no encuentran nada, pero en la siguiente hallan huesos y marcas hechas por hombres. También ven algo moverse, rápido como un gato, una figura que ignora los gritos de Delnegro. Esa noche los sectarios hablan en secreto entre ellos intentando disimular su alegría, puesto que creen que los tcho-tchos podrían seguir vivos. Ahora deben acercarse y comunicarse con ellos. Evidentemente sus sospechas son correctas. Por su parte, los tcho-tcho deciden no atacar a los hombres porque el acólito blanco podría estar entre ellos o porque quizás sean parte de su séquito. Chumpo se acerca esa noche al campamento para pedirles que regresen con él. Delnegro duda porque sospecha que le están ocultando algo, pero los demás se niegan en rotundo.

Amanece, es 6 de noviembre. Chumpo se marchó durante la noche. Mientras la luz penetra en el valle cada uno de los hombres siente como si le estuvieran observando. A pesar de ello se lanzan de nuevo a explorar las cuevas. Encuentran una hoguera con brasas aún calientes y una macabra habitación decorada con docenas de mandíbulas humanas dispuestas de forma simétrica.

El asesinato de Delnegro y la aparición de los tcho-tchos

Esa noche la mente alienígena del primigenio envía sueños a los sectarios, que se despiertan al unísono. Los ojos de Schippone están perdidos en el vacío. Mira a Delnegro (que se quedó despierto haciendo guardia) y le dice a Anzalone y a Quarrie que hablen con el soldado, mientras se interna en la oscuridad de la noche.

Delnegro ve como los otros se levantan. Dos de ellos vienen y empiezan a hablar con él, pero lo que dicen no tiene sentido, hablan de unas criaturas en la cueva y de un rey, y parece que están frustrados porque no les entiende... de repente oye un ruido detrás de él y solo en el último momento se da cuenta de lo que está pasando. Rueda sobre sí mismo y coge su carabina, pero la roca en el puño de Schippone golpea primero. Delnegro dispara sin parar, medio cegado por la sangre. Recibe un segundo impacto y empieza a perder las fuerzas... La noche se llena con el eco de la roca golpeando una y otra vez su cuerpo sin vida. Schippone gruñe por el esfuerzo. Anzalone y Quarrie están conmocionados: «Carlo, ¿qué has hecho?».

Por la mañana están solo ellos dos. Schippone ha huido después de que la locura devorara su mente. Durante la noche ha desnudado el cuerpo de Delnegro y lo ha colocado sobre una gran piedra plana. La luz del débil amanecer está totalmente teñida de sangre. El latido del frío corazón de Chaugnar Faugn rebota contra las rocas del valle y en el interior de sus cráneos. Ha llegado la hora.

Los dos amigos, Quarrie y Anzalone, se miran y marchan otra vez más hacia las cuevas, sin dirigirse ni una sola palabra. Localizan una en la que parece que el sonido sale con más claridad y emprenden una larga escalada hacia ella, en la penumbra; en cierto momento se dan cuenta de que los siguen, pero les da igual. Finalmente la Expedición Anzalone entra en la cámara que buscaban. Se encuentran frente a algo más viejo que las estrellas, un dios inerte y vivo al mismo tiempo: Chaugnar Faugn.

Los tcho-tchos, silenciosos y decididos, entran detrás de ellos y los observan con atención: uno de los visitantes se adelanta y empieza a hablar, el otro permanece en silencio. El sacerdote dice que no está seguro, que uno podría ser el acólito, pero que el otro no. A ese otro lo torturan antes de entregárselo a Chaugnar Faugn. Los tcho-tchos creen que aún falta el séquito y deciden esperar. Solo entonces se adentrarán en Leng.

Más allá de Drakmar, un enloquecido Schippone no puede oír a su perseguidor pero sabe que está ahí y que es imposible defenderse. Corre presa del terror, ignorando el dolor y las caídas. Cada noche la cosa le recorta camino mientras él descansa. No puede dormir, pero continúa incluso arrastrándose. Está herido, ensangrentado y medio loco. Su única pertenencia es una pistola que aprieta con los nudillos en blanco. Casi una semana más tarde se derrumba bajo la entrada del monasterio de Te, donde los monjes le acogen. Las noticias sobre la llegada del italiano y la desaparición de sus compañeros alcanzan los pueblos vecinos de Kagbeni y Tayen. El joven no vuelve a bajar del monasterio y parece que ese es el fin de la historia. Pero los aldeanos ven augurios de que algo desastroso va a suceder en la altura de las montañas.

Estos son los sucesos que preceden a la llegada de los investigadores a Drakmar.

Mustang y los tcho-tchos

Geografía

Mustang es un reino del Himalaya en el norte del Nepal. Se trata de un lugar aislado y desconocido incluso para la mayoría de nepalíes; ni siquiera merece una mención en la Enciclopedia Británica, para cuya undécima edición «Mustang» es simplemente un caballo de raza americana. Parece que el nombre deriva de una mala pronunciación por parte de los nepalíes del topónimo «Lo Manthang», la capital de dicho reino (y que los propios residentes simplemente conocen como «Lo»). Su principal accidente geográfico es la garganta del río Kali Gandaki, que divide la región de norte a sur. La garganta fue creada cuando una sección de la corteza terrestre que descansaba sobre una falla se derrumbó al separarse las placas tectónicas que convergían sobre esta. La garganta proporciona una ruta de paso única entre los picos de más de 7.000 metros de altura del Himalaya, con China y la meseta tibetana en el lado norte y el subcontinente indio en el sur. En épocas pasadas el cauce debió acoger un inmenso caudal de agua, ya que hay depósitos de sedimentos de varios cientos de metros de profundidad; todavía hay un río, pero es bastante modesto. La región tiene unas abundantes reservas de *shaligrams* (conchas de amonites fosilizados), las cuales se usan para tallar los símbolos de Visnú que se colocan sobre los altares de toda la India hindú.

Historia

La primera mención histórica sobre Mustang aparece en los *Anales* Tun-Huang del año de la rata de 652, cuando el área cayó bajo la influencia de la dinastía Yuang, una situación que duraría hasta el siglo IX. Al siglo siguiente la zona pasó a ser controlada por la dinastía Ngari Korsum del Tíbet occidental, por la misma época en la que los seguidores de la secta religiosa Bön Po empezaron a habitar las cuevas y pasajes del Kali Gandaki. El siglo XII trajo la llegada de la tribu nómada de los menshang, que se establecieron en el Tíbet, Changthang y posteriormente Mustang. Los jumla aparecieron un siglo después. A finales del XIII el reino tibetano de Gungthang dominaba Mustang y el resto del Tíbet, aunque para el siglo siguiente eran los menshang quienes controlaban la región.

Nada de esto presagiaba el destacable ascenso protagonizado por el pequeño país y su empobrecida población: en la primera mitad del siglo XV, y bajo el liderazgo del rey Ame Pal, Mustang se erigió en la principal potencia del Tíbet occidental. El hijo de Ame Pal, Agon Sangpo, continuó ejerciendo este dominio y según la leyenda aniquiló a los nómadas tsotsowa de la zona aprovechándose de una falsa tregua. Tras Agon Sangpo vinieron sus tres hijos, los cuales lograron mantener la supremacía en la región hasta el final del siglo.

Pero parece que en el siglo XVI el poder de Mustang se derrumbó tan dramática e inexplicablemente como había surgido, ya que hay registros del pago de impuestos a un país vecino. Una hambruna debilitó aún más al reino, que se dividió en dos: el Mustang Superior, bajo la influencia de Ladakh, y el Mustang Inferior, bajo la de Jumla. Los dos territorios pelearon durante décadas hasta que Jumla finalmente obtuvo una victoria parcial a finales de ese siglo. Con el conflicto todavía vivo a principios del XVIII la región llegó a su momento más bajo. Mustang recuperó solo parte de su poder cuando su rey fue reconocido por los gobernantes de Katmandú.

La historia de Mustang y los tsotsowa

Los datos que aparecen a continuación cuentan la historia al completo. En el siglo XV el rey Ame Pal (para sorpresa y alarma de sus consejeros) estrechó lazos con los nómadas tsotsowa, los legendarios tcho-tchos de los que se habla en los Mitos de Cthulhu.

La tribu, de solo unos dos mil miembros, se movía entre el territorio de China, Nepal y el Tíbet. Eran temidos y perseguidos por la gente del lugar, puesto que los consideraban unos salvajes y sospechaban que realizaban rituales impíos. Su poder residía en la ciudad de Drakmar, sobre la garganta del río en Mustang, su único asentamiento permanente. Este era un lugar sagrado para los habitantes de Mustang, ya que los enormes precipicios rojos eran parte de su mitología, según la cual fue allí donde el héroe Guru Rinpoche (también llamado Padmasambhava) mató a Balmo, una enorme diablesa. La sangre e hígado de esta tiñeron las rocas, mientras que sus intestinos se esparcieron creando un alargado muro de piedras. El Guru Rimpoche levantó varios *chortens* (monumentos o capillas): en el más grande encerró el corazón de Balmo y con los más pequeños cubrió las pozas de la sangre derramada por su enemiga. En este lugar moraban varios cientos de los semihumanos tcho-tchos, escondidos en las cavernas de los inhóspitos arrecifes ocre. Para ellos también era un lugar sagrado, puesto que sabían que Drakmar es el punto de la Meseta de Tsang donde Leng se encuentra con la Tierra, y que en las profundidades de la roca, inmóvil en su pedestal de piedra, aguarda agazapado el primigenio Chaugnar Faugn. Aunque los nepalíes rehuían el lugar alrededor de la antigua ciudad por superstición, las muertes, sueños y ruidos sobrenaturales de la zona no hacían sino reforzar ese miedo.

Sin embargo, Ame Pal estaba asediado por sus enemigos y sospechaba que podía salir ganando mucho del trato. Le entregó a los tcho-tchos prisioneros y criminales que poder sacrificar a su dios en Drakmar. Chaugnar Faugn había subsistido durante miles de años gracias a los pocos humanos que sus sirvientes podían proporcionales (teniendo a

veces que conformarse incluso con miserables tcho-tchos), pero las nuevas ofrendas hicieron que el primigenio empezara a despertar. Los sacerdotes tcho-tcho le pidieron a Chaugnar Faugn, en nombre de Ame Pal, que acabara con los enemigos del rey, y así lo hizo: les envió sueños de sí mismo hasta volverlos locos, y a los que los resistieron simplemente les paró el corazón como si fuera un reloj. Por todos lados los enemigos de Ame Pal cayeron aniquilados. Su fuerza y reputación crecieron hasta no tener rival. El poder y la gloria del reino Mustang eran mayores de lo que nadie podría haber imaginado.

Así siguieron las cosas hasta la muerte de Ame Pal. Pero aunque su hijo Agon Sangpo despreciaba a los tcho-tchos, el padre llevaba razón en cuanto a la eficacia de los sacrificios. Su heredero decidió que no necesitaba la ayuda de esos salvajes para mantener su prestigio. Envió mensajes donde les propuso reunirse para ampliar los acuerdos vigentes, pero era una trampa. El líder de los tcho-tchos (Rigdzinbum) fue convocado a Mustang junto con sus consejeros más cercanos...

«Y fue que... el rey Agon Sangpo y el jefe del ejército Amogha le dijeron a los nómadas tsotsowa: 'Hay muchas razones por las que nosotros y los tsotsowas debemos hablar, venid con vuestros jefes a discutirlas'. *Y así el tsotsowa Rigdzinbum reunió a otros diez jefes y a sus consejeros y fue a Mustang. Mientras tanto Agon Sangpo se quedó detrás para hablar con el jefe de su ejército. El sobrino de Agon, que no estaba lejos del lugar de reunión, acudió a esta... no muchos días después los carniceros recibieron sus instrucciones y asesinaron a Rigdzinbum y a su hermano, al jefe Arpon, a uno llamado Pon Gyel, a cinco notables y a Pelsi, el asistente de Rigdzinbum. También le sacaron los ojos a cinco de los otros seis jefes.»* (extracto de *La biografía de Cheleg*).

A continuación Agon Sangpo intentó acabar con todos los tcho-tchos. El ejército de Mustang atacó Drakmar, matando a la mayoría y poniendo en fuga al resto. Los soldados penetraron en las cavernas exteriores y un poco más allá, pero cuando se encontraron con los rastros de los terribles rituales y sintieron la presencia de Chaugnar Faugn se retiraron rápidamente. Sellaron los pasajes y entradas con ruedas de plegarias, encantamientos mágicos y chortens, pensando que Balmo había resucitado y regresado a la Tierra. Lentamente, Chaugnar Faugn apartó su atención de la superficie, cayendo de nuevo en un estado de letargo perpetuo del que solo salía ocasionalmente, sin que sus sueños tuvieran objetivo concreto.

La persecución fue un éxito considerable, pero cuando Agon Sangpo fue sucedido en el trono por su hijo Tashigon y los dos hermanos de este, unos pocos tcho-tchos se deslizaron de vuelta a Drakmar. A lo largo de los años, mediante elaborados rituales y sacrificios, fueron capaces de despertar a Chaugnar Faugn durante breves periodos en los que ejecutaron su venganza. Los tres hijos de Agon Sangpo enloquecieron atormentados por pesadillas con un obeso monstruo con cabeza de elefante, mientras que algunos de sus allegados murieron en la plenitud de la vida, con el corazón estrangulado. Sin aliados y tras la locura o muerte de sus líderes, la caída de Mustang fue inevitable.

Los tcho-tchos, ya solo unos pocos cientos en número, se escondieron en su madriguera y se volcaron sobre su dios, a la espera del acólito blanco que debe venir del oeste para liberarle.

Siva también puede preguntar por su cuenta. Descubre que un parsi, Rajinder Singh, trabajó como guía para los italianos mientras estuvieron en Bombay. Siva habla con él y se entera de que pasaron tres días enteros en la ciudad, paseando y comprando cosas en unos grandes almacenes y en los mercados locales.

Rajinder Singh solo recuerda una cosa rara: los europeos se encontraron con un símbolo pintarrajeado en la pared y le preguntaron si sabía lo que era. Comoquiera que siguieron insistiendo, Singh les dijo que conocía a un santón parsi que seguramente lo sabría. Fueron hasta las torres del silencio de Malabar para entrevistarse con él; al parecer, el santón se alteró bastante por la conversación. ¿Quieren que Siva les lleve hasta allí?

El símbolo era un Signo amarillo. Anzalone y Quarrie querían averiguar el posible significado de su aparición en ese lugar.

El santón profetiza la llegada del rey

Siva detiene un par de garis en los que el grupo se amontona. La ruta les lleva a la parte alta de la ciudad, pasando frente a las elegantes casas de la colina Malabar. Por el camino, Siva les explica algunas de las creencias de los parsis: según ellos el hombre no debe contaminar los cuatro elementos (tierra, fuego, agua y aire), por lo que cuando uno de ellos muere no puede ser enterrado (ya que mancillaría la tierra), ni quemado (porque corrompería el fuego), etcétera; por tanto, para sus ritos funerarios usan unas estructuras conocidas como las «torres del silencio». Las de Bombay fueron construidas en el siglo XVII.

Las torres son una atracción popular para los curiosos, por lo que al llegar los investigadores pueden ver a otros occidentales paseando por la zona. En mitad de un exuberante follaje se levanta una torre blanca, limpia y de poca altura, sobre cuyo borde hay posados una docena de buitres. Siva explica alegremente que los parsis colocan a sus muertos en lo alto de la torre, donde las aves carroñeras los devoran: «Un cadáver cada media hora». Hay una red sobre la torre para impedir que los buitres puedan llevarse trozos grandes del cuerpo, obligándolos a comerse al muerto en el sitio. Una vez limpios, los huesos se arrojan a una fosa rellena de cal y carbón. Los restos finales, ya purificados, son arrastrados por la lluvia de vuelta a la tierra.

Siva les lleva a ver al santón, una figura austera envuelta en una túnica. Está descalzo y lleva un sencillo gorro. Es difícil calcular su edad. No mira a los investigadores ni intercambia saludos o nombre. Tampoco habla inglés así que, a menos que uno de los investigadores sepa hindi, Siva hace de traductor:

– ¿Recuerda a Quarrie, el hombre que perturbó su paz? – pregunta Siva.

– Recuerdo al hombre con la marca – contesta el santón.

– ¿La marca?

– La marca es una señal de un dios.

– ¿Qué dios?

– Un dios extranjero. El dios de blanco. Un dios más antiguo que los dioses de los hombres, los profetas santos y el dios al que vosotros seguís. Más antiguo que la Tierra. Él ha enviado a sus profetas entre nosotros – al decir esto, el santón pasa su mano sobre la ciudad que se extiende bajo sus pies.

– ¿Qué más puede decirnos de ese dios?

– En el norte, en las montañas, piensan que es un buda. Allí es donde llegará. Incluso ahora camina hacia nosotros.

El santón no responde a más preguntas, ni reacciona si le hablan de Hastur, el rey de amarillo, etcétera. Parece que su visita ha terminado. Siva parece inicialmente preocupado por lo que ha oído, pero para cuando el grupo regresa a la ciudad ya vuelve a mostrar su alegre gesto habitual.

El santón pudo sentir la fe de los extraños, especialmente la de Malcolm Quarrie.

El tren de salida de Bombay

Es aconsejable que los investigadores efectúen algunos preparativos antes de abandonar Bombay y el hotel. El viaje por el subcontinente requiere equiparse con cosas en principio innecesarias en otros lugares: mantas, sábanas, almohadas, jabón y papel higiénico. Estos objetos se encuentran a disposición del viajero en cualquier gran almacén, ya dentro de una gran bolsa de tela, como si fuera la mochila de un soldado.

Viajar en tren por la India es una experiencia diferente. En la estación de Victoria se respira un caos desbordante, con los andenes totalmente abarrotados. Aunque tienen reserva de billetes, los investigadores se encuentran con que su compartimento está ocupado (mejor dicho, lleno) por una familia india bien vestida: el abuelo, la madre, el padre, el tío, la tía y cuatro niños, todos dentro de un espacio pensado para seis viajeros. El padre entiende inglés lo suficientemente bien, pero sonríe simulando no comprender lo que le dicen. Si alguien descubre la artimaña y saca una tirada de **Persuasión** la familia saldrá de buen grado; en caso contrario el muy cortés revisor necesita ser agasajado con un *baksheesh* (una propina) antes de arreglar la situación y que el grupo pueda entrar en el compartimento por el que pagaron.

El espacio es cómodo, con dos pequeñas literas sobre los asientos: en cada litera pueden dormir dos personas, mientras que los propios asientos sirven de camas, aunque son menos confortables. En total pueden dormir hasta seis personas. También hay un servicio con lavabo y retrete. Siva viaja en otra parte del tren.

El tren tiene un vagón comedor que admite reservas por horas; de nuevo, una señal de aprecio (en efectivo) hacia el revisor y el camarero a cargo del vagón garantizan que no se produzca ninguna confusión. Hay servicio de comida, aperitivos, té y otras bebidas para los compartimentos. Los compañeros de viaje son en su

mayoría funcionarios indios de un tipo u otro, que entablan animadas conversaciones con los investigadores, por lo general en un perfecto inglés. Hablan con admiración del país de origen de los personajes, a veces demostrando estar muy bien informados, y les preguntan su opinión sobre la India (de la que, pese a criticarla con dureza, se sienten muy orgullosos).

El viaje por ferrocarril

A través de las ventanas pueden ver el paisaje, bastante llano en general. A falta de referencias visuales parece que el tren se mueve sin avanzar, como si se desplazara en círculos a través de un espacio interminable. La tierra está seca. El clima de la India es tropical, pero las lluvias del monzón solo caen sobre el norte del país entre julio y septiembre. Durante diciembre y enero hay pocos días de lluvia. No hay vegetación y el suelo parece duro.

El tren se detiene frecuentemente en apartaderos que suelen consistir en una única vía que los trenes usan para dejar paso a los que vienen en sentido contrario. Las paradas en estaciones más grandes parecen tomarse su tiempo: hay hordas de viajeros esperando en los andenes y se diría que es imposible que los vagones puedan absorberlos a todos; sin embargo, los investigadores no tardan en darse cuenta de que la mayoría simplemente han venido acompañados de amigos y familiares que solo quieren despedirse.

El ferrocarril también se detiene en cada pueblo, algunos tan pequeños que no tienen ni andén, por lo que los pasajeros tienen que trepar o saltar del tren. Estos pueblos siempre son iguales: pequeñas congregaciones de casas de barro con forma de caja construidas alrededor de una plaza. Hay un pequeño embalse excavado directamente en la tierra donde la gente lava la ropa, se baña y coge el agua para cocinar y beber. Se ve humo salir de las chozas donde las mujeres hornean los *chapatis*, un pan tradicional indio. Los investigadores también se acostumbran a otras escenas: los perros escuálidos, los monos, los grupos de aldeanos taciturnos y vigilantes...

El viaje de Bombay a Benarés (conocida como Varanasí en la actualidad) supone unos 1300 kilómetros hacia el noreste y cuatro días de viaje. Las ciudades más importantes por las que pasa el tren son Burhanpur, Jabalpur, y Mirzapur. Algunos de los pueblos y ciudades de menor tamaño son Deolali, Manmad, Pachora, Khandwa, Sohagpur, Gadarwara, Maihar, Satna, Bara y Chunar. Los investigadores cambian de tren en Benarés, desde donde viajan otro día y 320 kilómetros más hacia el norte, a Nautanwa, ciudad en la frontera indio-nepalí y fin de línea.

Disturbios en Benarés

El tren se arrastra atravesando las afueras de la ciudad. Un poco más adelante hay un grupo, incluso una multitud, de cincuenta personas de pie junto a las vías. Están escuchando la oración de alguien al que rodean. Unos pocos agitan palos y hay uno que lleva una espada. Están coreando una frase en hindi, una y otra vez, que alguien traduce como «Abajo el rey». El tren llega a su altura. Parece que los ánimos no se dirigen contra nada ni nadie en particular, pero entonces el hombre que estaba orando señala en dirección al tren y algunos echan a correr hacia este. Varios cogen piedras y las lanzan hacia los vagones. Otros intentan abordarlo. Los pasajeros del tren gritan, en particular las mujeres y los niños. El resto de la multitud se une al ataque y se diría que hay bastante más gente de lo que parecía en un principio.

Estallan las primeras ventanas.

Se escucha un disparo.

Pide tiradas de **Suerte**. Si alguien pifia, una ventana de su compartimento se hace añicos y ese investigador pierde 1D3 puntos de vida por la pedrada que recibe. Si alguien falla la tirada, la ventana aguanta el impacto aunque el cristal se resquebraja. El tren empieza a acelerar lentamente, dejando a la gran mayoría de los atacantes atrás, pero quedan docenas de hombres colgados del exterior. Algunos siguen gritando lo mismo y todos intentan abrirse paso dentro del tren. Los investigadores tienen que rechazar a tres atacantes de su propio vagón, para lo que pueden asomarse por las ventanas o puertas. No hay atributos para esos atacantes. Asume que tienen el porcentaje base de habilidades de ataque, 10 puntos de vida y que se caen del tren tras cualquier golpe o ataque con éxito. Si les dan tiempo suficiente logran romper las ventanas o abrir las puertas, tras lo que intentan abrirse paso hacia los investigadores, con ánimo de matarlos.

Tras resolver la situación, los investigadores pueden auxiliar a los demás pasajeros con tiradas de **Primeros auxilios** o **Medicina**. Parece que los indios y europeos eran atacados por igual. Cualquier alborotador que sea reducido se calma rápidamente. La mayoría no es capaz de decir qué les ha poseído para actuar como lo hicieron. Están perplejos, asustados y arrepentidos, aunque al menos uno de ellos dice que su líder les enseñó «la Marca Amarilla». No hay repercusiones en el caso de que los investigadores usen lo que hoy se conoce como «exceso de fuerza». Los soldados que viajan en el tren son repartidos por los vagones (una pareja en cada uno) por si se volviera a producir algún disturbio.

Equipándose para el viaje al Nepal

Es probable que los investigadores necesiten entrar al Nepal con cerca de 70 kilos de comida y equipamiento por cabeza, por lo que además de un guía van a necesitar unos diez porteadores. Calculando que cada uno puede llevar 35 kilos de peso no deberían tener problemas. Siva puede hacer las veces de traductor, cocinero y sirviente. Algo a tener en cuenta es que los porteadores, e incluso los guías, no suelen estar dispuestos a alejarse mucho de su hogar, por lo que el grupo viajará un poco a ciegas y tendrá que renegociar la ayuda a intervalos regulares.

Los suministros necesarios son de todo tipo: tiendas, sacos de dormir, mantas, chubasqueros, paraguas, medicinas, ollas, sartenes y hasta un pequeño hornillo y parafina o alcohol de quemar. La comida incluye aceite para cocinar, mantequilla, leche condensada, azúcar, sal, arroz, harina, especias, puré de tomate, té, café, chocolate en polvo, galletas, mermelada, confitura, miel, chocolate, sopa en lata, fruta seca o en conserva y verduras. Otros artículos necesarios son el jabón y el papel higiénico. Durante el camino es posible comprar pequeñas cantidades de alimentos frescos con los que variar la dieta, aunque los poblados del Nepal suelen vivir rozando el nivel de subsistencia. Por otro lado, como las monedas indias y nepalíes suelen ser miradas con desconfianza en las áreas remotas del Nepal, los investigadores también deberían llevar cosas con las que hacer trueques. Los billetes no tienen ningún valor. Las provisiones también necesitan ser racionadas cuidadosamente para el viaje de regreso.

En cuanto a la ropa, los investigadores deben darse cuenta de que las condiciones pueden ser duras incluso en el valle que van a seguir durante su viaje. Y aunque aún no lo saben, tendrán que abandonarlo en cierto punto y escalar por encima de los 4800 metros.

La ropa que pueden encontrar no es como el equipo especializado a disposición de los senderistas y montañistas modernos, sino que se acerca más al usado por George Mallory y Andrew Irvine en el malogrado asalto británico al Everest de 1924. El grupo lleva pantalones y bufandas de lana, abrigos largos, jerséis, camisas de franela, calcetines de punto, polainas de lana hasta las rodillas y gorros de todo tipo. También llevan gafas de protección y botas claveteadas de senderismo alpino, hechas de cuero. Algunos se cubren con una gabardina resistente al viento o incluso una chaqueta de plumón, pero son los menos. Es difícil encontrar cualquiera de estos objetos en Nautanwa, y directamente imposible en el caso del equipamiento especializado.

- Cada investigador puede hacer una sola tirada de **Suerte** para realizar una búsqueda exhaustiva de una pieza especial de equipo en la que esté especialmente interesado. Si falla la tirada, dale otro objeto de la lista en su lugar. Si están buscando en Bombay permite repetir la tirada de **Suerte** para los objetos más deseados.
- En esta época ya existe un primitivo sistema de oxígeno, pero el «aire inglés» es ignorado por la mayoría de escaladores, incluyendo la expedición de Mallory, tanto por poco manejable como por atentar contra el espíritu deportivo. Se espera que la climatización baste para el ascenso.
- Si los investigadores no buscan el asesoramiento de un alpinista experimentado (con el que quizás hayan tenido que contactar en Italia, cuando se dieron cuenta de que iban a tener que viajar por montaña), pídele a los jugadores que te escriban una lista con lo que van a comprar y compárala con la de este recuadro; si han pasado algo obvio por alto, recuérdaselo, pero si es algo que simplemente podría olvidarse (como el hornillo para preparar pan o tortas), avísales cuando vayan a necesitarlo la primera vez, sin importar los días de viaje que lleven ya.
- Los únicos mapas del Nepal son los detallados planos de 1926 del Departamento Indio de Topografía, de escala 1:250.000. Estos serán de gran valor si el grupo se ve separado de su guía y esenciales si pretenden entrar en el Nepal sin uno. Permíteles que se hagan con una copia si sacan una tirada de **Buscar libros** en Bombay o Benarés. En estos mapas no aparece ningún lugar llamado Drakmar, pero sí están todos los demás sitios del Nepal mencionados en este libro.

Adaptarse al entorno

Puede que, al igual que Anzalone y los suyos, el grupo piense en adquirir unas *chubas* (o mantas tibetanas) como los que llevan Jigme Rinzing y sus hombres. Son unos ropajes amplios y de algodón espeso que se visten plegados y sujetos por un ancho cinturón, recordando a una bata extragrande. Aparte de ayudar a que los investigadores pasen más desapercibidos, también son muy útiles por sí mismas: el ancho cuello puede transformarse en una capucha, las mangas pueden estirarse para proteger las manos del frío y el gran bolsillo delantero sirve para guardar objetos personales. Es una prenda de abrigo excelente y que además puede usarse como tienda de campaña individual en caso de emergencia. Jigme sabe dónde adquirirlas en Nautanwa.

Es posible que los caballeros también opten por afeitarse cualquier barba o bigote que luzcan, ya que la mayoría de los nepalíes son barbilampiños. Por lo general los europeos son más altos que la gente del Nepal. Las mujeres occidentales tienen que ocultar su sexo, pero si intentan hacerse pasar por nepalíes permite que hagan una tirada de **Disfrazarse** con un bonificador de +20%. En caso de fallar la tirada pueden volver a repetirla al día siguiente.

La entrada al Nepal

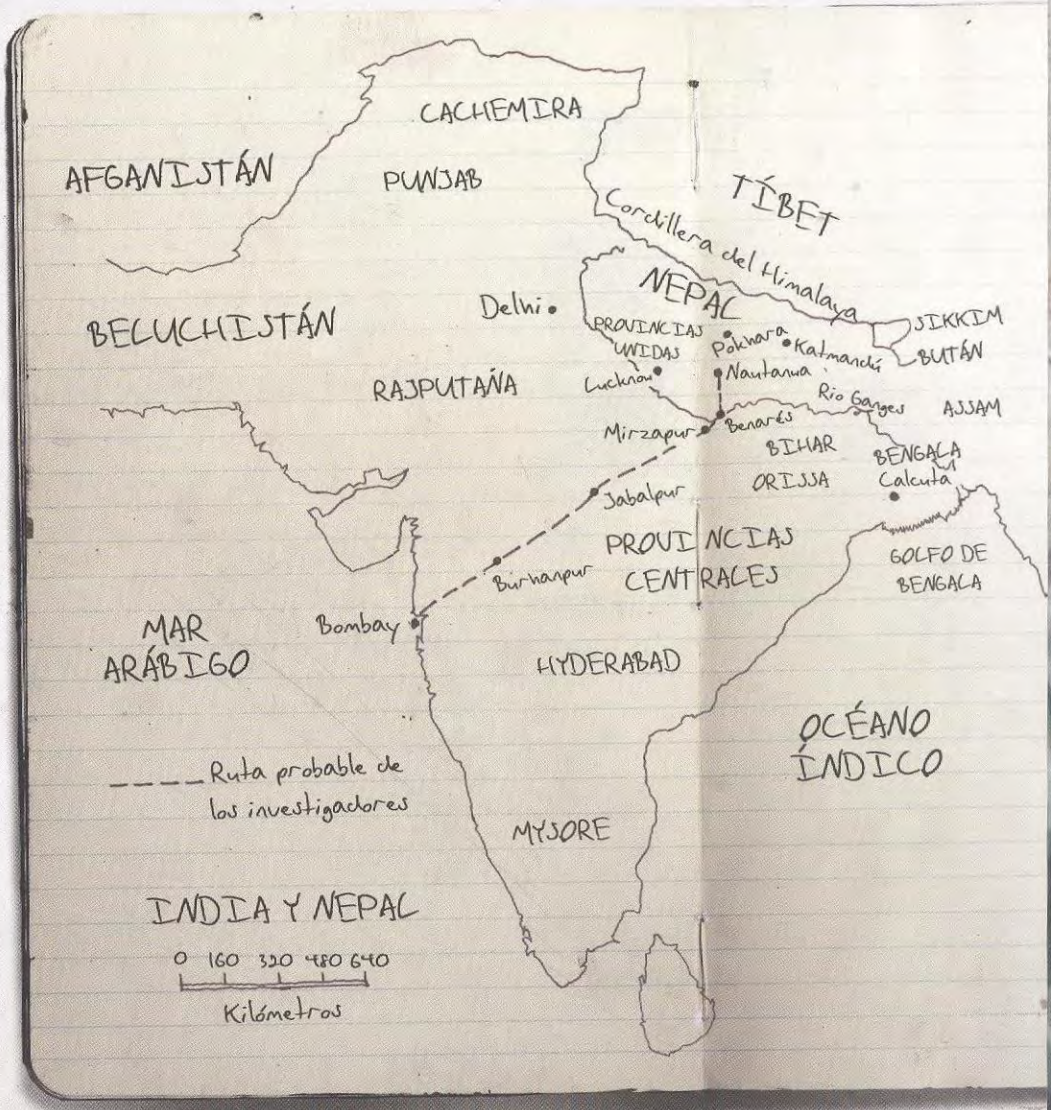
NAUTANWA

Al llegar a Nautanwa tienen que enfrentarse a la difícil tarea de cruzar la frontera hacia el Nepal.

La obra editada por J. A. Hammerton en 1923, *Countries of the World* («Países del mundo»), no tiene una entrada sobre el Nepal en ninguno de sus seis volúmenes, a excepción de un par de menciones de pasada. La más completa se encuentra en el epígrafe «Reinos del Himalaya»:

«El primer país mencionado (el Reino de Nepal), con su ancha franja de tierra de la región del Terai flanqueada a menudo por densos bosques, es también un lugar bastante impenetrable, plagado de mosquitos de la malaria durante la estación húmeda, refugio de hordas de feroces animales salvajes y continuamente protegida por atentos soldados gurkha».

Aunque la realidad no es tan mala sí es cierto que el Nepal ha demostrado a lo largo de la historia un feroz deseo por mantener su independencia. Las dos últimas veces que se vio amenazado militarmente fue durante la guerra Anglo-Nepalesa de 1814-1816 y en la guerra con el Tíbet en 1855, aunque hace ya tiempo que esos países dejaron de ser considerados enemigos.



Las relaciones entre la India británica y el Nepal son pacíficas y bastante constructivas: hay tropas gurkhas sirviendo en el Ejército británico, la ciudad india de Calcuta funciona como el principal puerto de importaciones para el Nepal y hay un «residente» británico que vive a las afueras de Katmandú y que hace las veces de embajador cuando resulta necesario. Estos arreglos datan del tratado de paz que puso fin a la guerra de 1816.

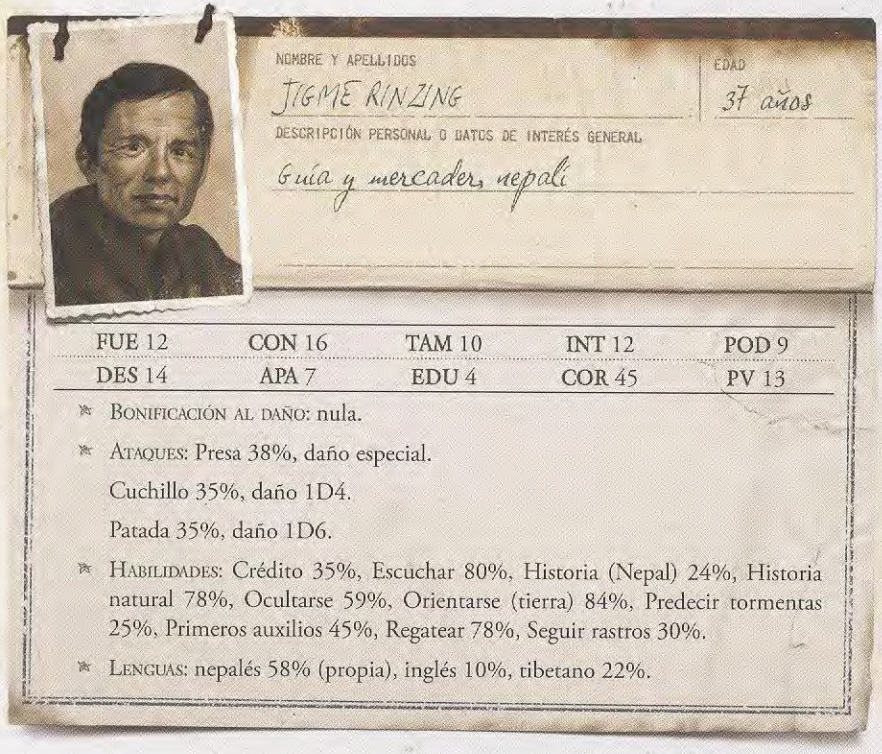
La disposición vigilante de las tropas nepalíes anteriormente mencionada es sobre todo un medio para asegurarse de que las mercancías que cruzan la frontera son correctamente registradas y que la mayoría de estas circulan desde o hacia el extremo oriental del país (Katmandú) y no al occidental (que lleva al reino de Mustang).

Los investigadores pueden aprovecharse del pequeño tamaño de su grupo y del hecho de que en el Nepal no hay manera de comunicarse rápidamente para colarse y atravesar (de ser necesario) el país a hurtadillas. Otra cosa que puede ayudarles es que, al igual que en India, la temporada de lluvias en el Nepal es el verano. En diciembre y enero solo llueve uno o dos días de media por mes.

Jigme Rinzing

Al igual que la expedición italiana (ver cuadro en la página 182), los investigadores necesitan un guía, para lo que deben contactar con un mercader nepalí en Nautanwa. Si usan a Siva o sacan una tirada de **Charlatanería** con un indio angloparlante, obtienen la localización de un pequeño hotel/casa de huéspedes frecuentado por mercaderes. Allí encuentran a un grupo de hombres más bien pequeños (un metro sesenta de altura media), de rostro amigable y barbilampiño, pelo negro liso y ataviados con túnicas de denso algodón, grandes cinturones y sandalias de fibra trenzada; se trata de los nepalíes. El líder del grupo es un hombre llamado Jigme Rinzing. Tiene una cara llena de arrugas y una actitud alegre. Habla nepalés y un poco de tibetano, pero solo unas palabras de inglés. Siva puede entender algo de nepalés (está emparentado con el hindi) y sirve como traductor.

Apariencia y conducta: pequeño y fibroso, con un rostro castigado por el clima que le hace aparentar más edad. Firme, pausado, egoísta, tranquilo y de buen carácter. Le encanta discutir y tiene mucha paciencia.



NOMBRE Y APELLIDOS: JIGME RINZING
EDAD: 37 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Guía y mercader, nepalí

FUE 12	CON 16	TAM 10	INT 12	POD 9
DES 14	APA 7	EDU 4	COR 45	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Presa 38%, daño especial.
  Cuchillo 35%, daño 1D4.
  Patada 35%, daño 1D6.
- Habilidades: Crédito 35%, Escuchar 80%, Historia (Nepal) 24%, Historia natural 78%, Ocultarse 59%, Orientarse (tierra) 84%, Predecir tormentas 25%, Primeros auxilios 45%, Regatear 78%, Seguir rastros 30%.
- Lenguas: nepalés 58% (propia), inglés 10%, tibetano 22%.

Información: ninguna.

Información adicional: Rinzing es un mercader que lleva manzanas de las colinas en el centro de Nepal hacia las tierras bajas y la India, regresando con tomates y artículos de lana. Nunca ha viajado al norte de su hogar. Jigme y Tsewan Pemba se conocen bien entre ellos.

Trama: Jigme Rinzing es el primer guía de los investigadores en el Nepal. Le conocen en Nautanwa, India, donde se unen a su caravana en una marcha de ocho días en dirección norte, hacia su hogar en Ghorepani. Allí recomienda a Tsewan Pemba al grupo.

En Nepal hay muchos dialectos pero son muy similares; por lo que en aras de la simplicidad vamos a asumir que el nepalés es un único idioma. Como el nepalés comparte sus raíces con las lenguas indias, cualquiera que hable una de estas (como el hindi) puede comunicarse en nepalés usando su propio idioma a mitad de porcentaje.

Jigme acepta llevar al grupo hasta Ghorepani, a casi una semana de distancia hacia el interior del país. También está dispuesto a ceder hasta diez de sus quince porteadores para transportar la comida y el equipo de los investigadores. Prefiere que el pago consista en un trueque y aceptaría con agrado joyas por valor de unas 2 £, que los investigadores pueden comprar en Nautanwa. Es una buena oferta. Jigme estará listo para salir en tres días; mientras tanto se dedica a comprar productos (lana y ropas) para llevar de vuelta a su ciudad, mercancías que serán transportadas por la otra mitad de sus porteadores disponibles. No sabe nada de ningunos italianos.

Rinzing no entiende el interés en evitar la atención de las autoridades y resulta evidente que ese tipo de subterfugios le son completamente ajenos. Sobre este punto, y a menos que los investigadores actúen de forma escandalosamente obvia, las autoridades británicas sencillamente no se enteran de sus intenciones de adentrarse en el Nepal. De descubrirlo, asumen que los personajes no están al tanto de la prohibición y se limitan a cumplir su deber de informarles. Pero si los personajes se comportan de manera realmente sospechosa reciben una advertencia y el guardián debe hacer una tirada de **Crédito** en nombre del portavoz de los personajes para evitar que les pongan bajo vigilancia.

El paso fronterizo

La caravana está lista para salir pasados tres días. Si los investigadores se han equipado al completo, Rinzing se alarma por la cantidad de material que quieren llevarse. Pídele a un jugador que haga una tirada de **Persuasión** con un -5% (sus argumentos tienen que pasar por Siva) para convencerle de que sus porteadores carguen con todo. Es posible que haya que pagar más, aunque el coste es insignificante. Si el intento falla permite una nueva tirada cada media hora. A Jigme le gusta discutir. Si se retrasan más de tres horas pospone el viaje hasta el día siguiente, pero en cuanto alguien saque la tirada de **Persuasión** salen de inmediato.

El grupo debería pensar en que los guardias de la frontera del lado indio se sorprenderán de su aparición, ya que no se admiten occidentales en el Nepal. Si nadie piensa en eso, Siva lo menciona.

El camino norte que atraviesa la frontera discurre por un valle inferior cuyas laderas están cubiertas por frondosos bosques de píceas. Entre los puestos fronterizos de la India y el Nepal hay algo más de 350 metros de distancia. Resulta sencillo subir un poco por el bosque y pasar oculto entre los árboles, tras lo que se llega a una valla con alambre de espino, un obstáculo a todas luces insuficiente. Con una tirada de **Descubrir** encuentran un agujero en la alambrada, de lo contrario hace falta una tirada de **DES × 5** (o **DES × 7**, si alguien ayuda) para sortearla. Una pifia provoca un punto de daño, pero no son detectados y pueden reunirse con la caravana más allá de la frontera nepalí.

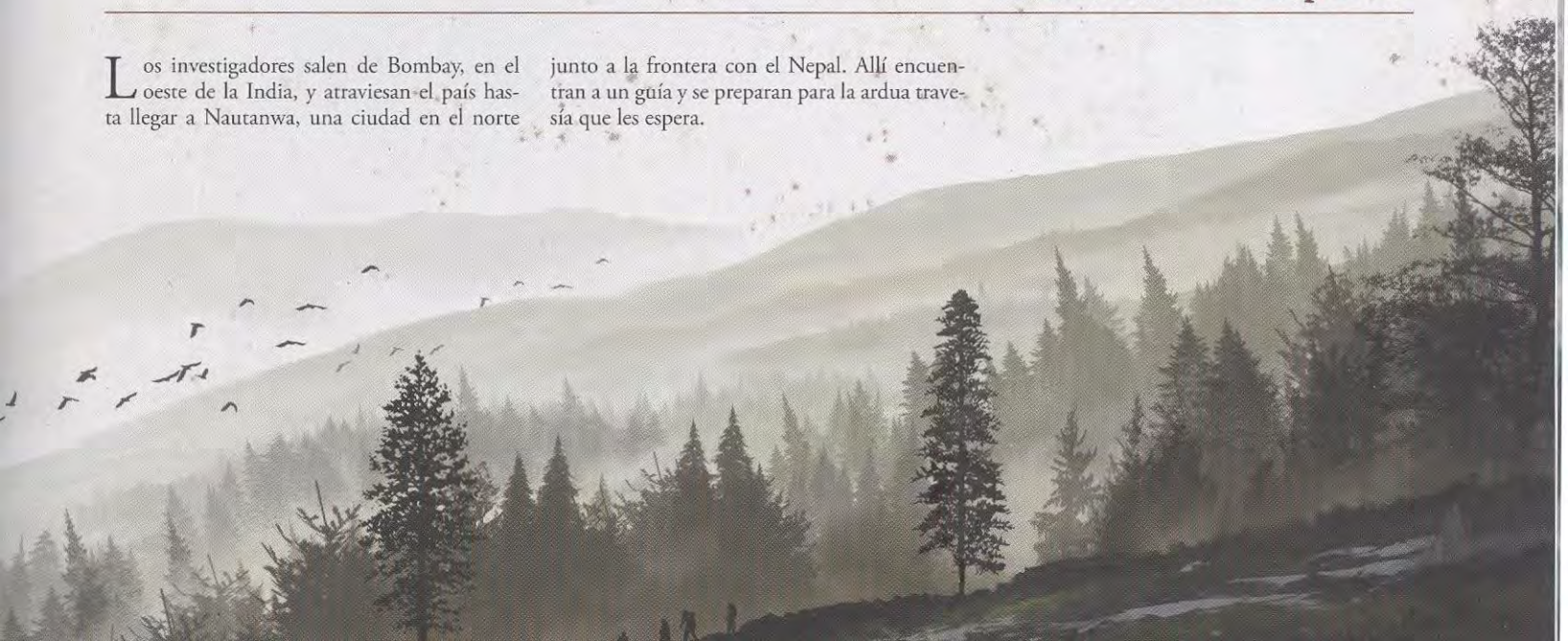
Si los investigadores insisten en acercarse al puesto fronterizo indio pueden ver que está ocupado por dos funcionarios de aduanas, dos soldados indios y un oficial inglés. Todavía están a tiempo de darse la vuelta y entrar por otro lado. Si alguno de los investigadores occidentales se acerca al puesto vistiendo ropas occidentales o luciendo un arma, se le da el alto. Si lleva ropas nepalíes, pide una tirada de **Suerte**: un éxito indica que pasa desapercibido, pero en caso de fallo tiene que hacer una segunda tirada de **Disfrazarse** y si la falla es descubierto. Si cualquier personaje recibe el alto o es detectado todo el grupo resulta desenmascarado. Si los investigadores consiguen atravesar el puesto de control indio no tienen problemas con el único guardia nepalí, que se dedica a conversar con Jigme mientras pasa la caravana.

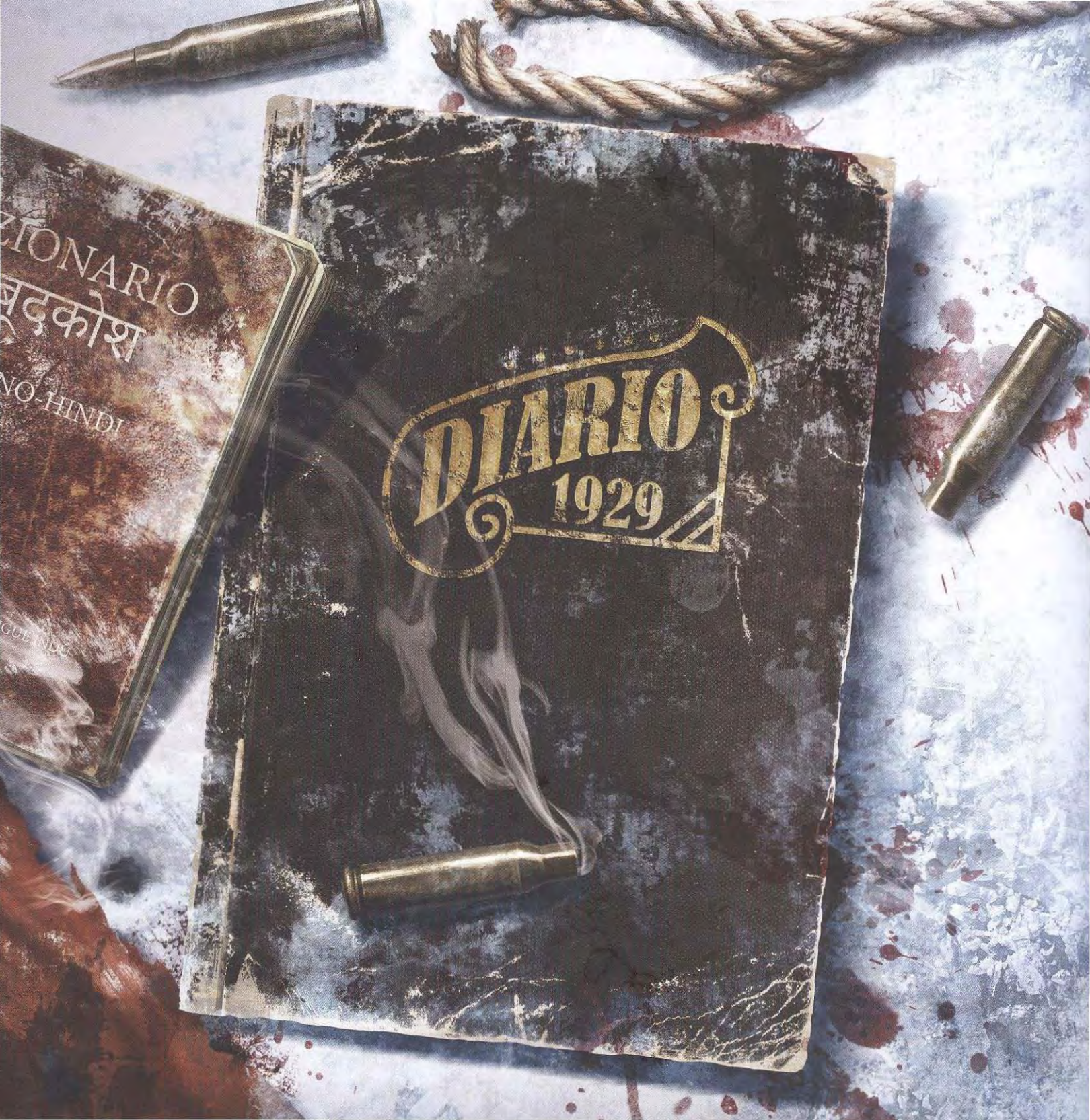
Si los investigadores son descubiertos los funcionarios les preguntan respetuosamente qué está pasando. Pide varias tiradas de **Crédito**, **Persuasión** y **Charlatanería**, pero el resultado siempre es el mismo: tienen que darse la vuelta. Si deciden reclamar sus cosas Jigme se muestra algo molesto, pero aparte de eso se mantiene al margen de la situación.

Los investigadores aún pueden atravesar la frontera escondiéndose en el bosque y volviendo a unirse más tarde a la caravana. A menos, claro, que ya hubieran llamado anteriormente la atención de las autoridades: en ese caso se les escolta de regreso a Nautanwa y queda a decisión del guardián si les interrogan con más profundidad sobre sus acciones.

Resumen del capítulo

Los investigadores salen de Bombay, en el oeste de la India, y atraviesan el país hasta llegar a Nautanwa, una ciudad en el norte junto a la frontera con el Nepal. Allí encuentran a un guía y se preparan para la ardua travesía que les espera.




ZIONARIO
NO-HINDI
DIARIO
1929

«Los jóvenes tsharka se negaron a ir más allá de P'a-ling. Aquí tenían amigos y familiares, pero otro par de días de viaje en dirección Kagbeni les habrían llevado más allá de los seguros límites de su mundo conocido.»

— *«Himalayan Pilgrimage»*, **David Snellgrove**.

«Allí moran los dioses y allí han ido a morir durante miles de años sacerdotes, monjes y sabios.»

— *«Mustang, El reino prohibido en el Himalaya»*, **Michel Peissel**.

Hacia Drakmar

El Reino de Nepal es un país de forma rectangular de 800 kilómetros de largo por 190 de ancho. Se extiende entre el norte de la India y el sur del Tíbet y comprende cuatro regiones bastante diferentes entre sí, que dividen el país en franjas que corren aproximadamente de este a oeste.

En el sur está la jungla malárica de Tarai; allí se concentran la mitad de la pequeña población del país y la mayor parte de las tierras de cultivo. Por encima de Tarai, a mayor altura, se sitúa el Pahar, la región de las colinas, hogar de casi toda la población restante y donde predominan los cultivos en terraza. Katmandú se encuentra en la parte oriental de esta franja. Siguiendo hacia el norte está el Himalaya, una región por encima de los 3.000 metros bastante despoblada. La cuarta y última franja es el Transhimalaya, una árida meseta de 6.000 metros de altura; aquí, en uno de sus valles, se encuentra el Reino de Mustang.

Flora y fauna

En las zonas más bajas el Nepal tiene densos bosques de árboles del coral, jambolanes y euphorbias. La tierra es arcillosa, roja y fértil y produce varias cosechas: trigo a principios de abril, arroz cuando las lluvias inundan las tierras de cultivo y, por último, maíz y alforfón. En las tierras altas del norte predominan los pinos y los cedros hasta llegar a las faldas del Himalaya, donde las plantas de cualquier tipo empiezan a escasear. Solitarios enebros o abetos salpican lo que de otro modo sería un entorno casi desértico.

En los bosques tropicales se pueden encontrar animales potencialmente peligrosos, como rinocerontes, leopardos, jabalíes salvajes y tigres. Al norte del límite forestal hay leopardos de las nieves, osos negros y manadas de lobos. También hay criaturas menos amenazadoras, como ciervos, cabras salvajes y chacales. Los animales domésticos de la zona son las vacas, yaks, dzos (híbridos de yak y vaca), cabras y gallinas. Hay perros salvajes y domésticos viviendo cerca o dentro de asentamientos humanos. En las montañas se pueden encontrar manadas de macacos rhesus y langures comunes. Entre los pájaros que se pueden avistar hay águilas, cernícalos, cigüeñas, faisanes, cuervos, cucos, zorzales y papamoscas.

Estilo de vida

Aunque el bullicio y tamaño de la India son una experiencia en sí mismos, es muy probable que al viajero occidental le resulte más confuso el Nepal. La vida allí ha cambiado poco en los últimos miles de años. No hay carreteras ni trenes, e incluso la propia rueda sigue siendo bastante desconocida y poco usada en muchas zonas; aparte del comercio, que suele limitarse a pueblos vecinos o los alrededores más inmediatos, viajar es algo insólito. La gente nace, vive y muere en la misma aldea diminuta de veinte o treinta casas. Además, como las fronteras llevan varias generaciones cerradas para los occidentales, son pocos los nepaleses que han visto un europeo en su vida.

Los nepalíes del sur del país son un pueblo hindú, por lo que al igual que sus vecinos indios suelen ser educados, respetuosos en cierta manera y hasta tímidos. Desde el octavo al décimo día del trayecto descrito en la sección «Dieciocho días hasta Drakmar» (ver página 199) los investigadores perciben una transición hacia una zona de mayor influencia tibetana: la gente es más dura, atrevida y directa. Los nepalíes de esta zona son budistas, por lo que el paisaje está salpicado por templos y monasterios habitados por monjes y monjas y, ocasionalmente, por lamas y santones. Es fácil encontrarse con chortens (pequeños santuarios que albergan reliquias o textos sagrados) pintados de naranja, rojo o blanco. A medida que los investigadores continúan el viaje los asentamientos son cada vez más pequeños y la población más escasa.

Es posible encontrarse con mercaderes, a menudo tibetanos, en cualquiera de los pueblos o caminos del trayecto. Son hombres curiosos y extrovertidos que a menudo se ofrecen

El Rigsum Gonpo

La frecuente combinación de colores blanco, rojo y negro (o gris o azul) representa a los tres dioses más importantes de los Mustang: Jamyang, el dios de la sabiduría; Chenresik, el dios del perdón; y Chakna-Dorje, el dios que lucha por el bien. Cuando se les invoca usando sus colores, estos tres dioses protegen al lugar de los demonios procedentes de los tres planos: el cielo (blanco), la tierra (rojo) y el inframundo (negro).

a comprar las pertenencias de los investigadores o simplemente se paran a preguntar el precio de venta. Es parte de su oficio, ya que en esta sociedad el intercambio de información es la única manera de tasar las mercancías de forma efectiva de una región a otra del país. La presencia de occidentales también atrae la atención e incluso la risa de los locales: piel pálida, narices grandes, vello facial, ropas extrañas... todo les resulta llamativo.

La comida básica del país es el arroz y las lentejas, además de otros platos como el *dal* (sopa de lentejas), verduras especiadas, *chapatis* (pan) y *tsampa* (grano molido y tostado, mezclado con miel, té o agua). Hay aperitivos dulces y picantes como el *jalebi*, el *laddus* o el *halwa*. Los sherpas comen *gurr*, unas tortitas de patatas molidas con especias y asadas sobre una piedra plana. La comida tibetana incluye el *thukba* (una sopa espesa) y *momos* (buñuelos rellenos fritos o cocidos). Se consume carne de cabra, cerdo, gallina o búfalo de agua, pero la ternera está prohibida. La bebida nacional es el *chiya* (té fermentado con leche, azúcar y especias, a veces sazonado con mantequilla de yak), aunque en las montañas es más común el *chang* (cerveza fermentada de mijo, cebada, centeno o maíz), el *arak* (alcohol de patata) y el *raksi* (licor destilado de trigo o arroz). La miel y los albaricoques son productos de lujo locales.

Estas notas pueden introducirse para enriquecer las detalladas descripciones de los días de viaje.

Viaje en solitario

Los investigadores podrían rechazar la ayuda de un guía. Quizás piensen que no necesitan depender de nadie si disponen de una brújula, una copia de los detallados planos de 1926 del Departamento Indio de Topografía (escala 1:250.000) y uno o dos personajes con buenos porcentajes en Orientarse. El guardián debería dejar claro que se trata de una opción peligrosa: no conocen el terreno o la ruta hacia Mustang, no hablan hindi, nepalés ni tibetano y lo que es más importante, ellos solos no pueden cargar con todo el material y provisiones necesarios.

Si los investigadores insisten en rechazar cualquier ayuda, haz dos tiradas de **Orientarse** por día de juego en nombre del personaje encargado del mapa; si siguen el río Kali Gandaki solo hace falta una tirada, pero no hay día en el que no tengan que separarse de este temporalmente. La frecuencia de tiradas aumenta a tres o cuatro cuando el grupo cruza bosques, junglas o paisajes monótonos, o si viajan con lluvia, viento o niebla. Haz las tiradas de **Orientarse** en secreto y aplica estos resultados:

- Con un **crítico** encuentran un paso rápido y sin obstáculos.
- Un **éxito normal** equivale a un buen tramo de camino con algún momento aislado de duda.
- Con un **éxito ajustado** (5 puntos percentiles o menos) el grupo pierde una hora en un desvío equivocado.
- Con un **fallo ajustado** (5 puntos percentiles o menos) los viajeros se extravían o se confunden un poco, perdiendo varias horas.
- Un **fallo normal** significa que pierden casi todo el día por culpa de una ruta inservible. Solo avanzan una o dos horas de camino.
- Una **pifia** les hace perder un día entero de viaje. Además, los investigadores creen ir por buena ruta y solo se dan cuenta de su error en algún momento de la mañana siguiente, aunque necesitan una tirada de **Orientarse** para deshacer sus pasos.

Sin guía de viaje las posibilidades de llegar a su destino son pocas. Lo más probable es que se salgan de la ruta, no logren encontrar refugio y empiecen a quedarse sin agua o víveres antes de empezar a buscar asentamientos humanos para salvar sus vidas.

Mal de altura

El mal de altura está causado por una caída de la presión barométrica y el consecuente desplome del nivel de oxígeno absorbido por el cuerpo humano. La defensa del organismo consiste en forzar una respiración más profunda para aumentar la cantidad de oxígeno en sangre y bombearla a mayor presión, aunque necesita tiempo para hacer esos ajustes. Por tanto, la principal causa del mal de altura no es la altitud en sí misma, sino subir demasiado rápido. Para aclimatarse suele bastar con detenerse dos o tres días tras cada 900 metros de subida.

Las siguientes reglas simulan los efectos físicos del mal de altura al mismo tiempo que intentan no interrumpir el ritmo de la partida: el viaje no va a ser muy emocionante si los investigadores se ven obligados a ajustar su ascenso a un ritmo seguro y responsable. Estas reglas ignoran varios factores que pueden afectar al mal de altura, como la ingesta de agua, el alcohol, la dieta y el tabaco, además de ignorar la necesidad de detener un ascenso o descenso para asegurarse de la recuperación de alguien aquejado del mal.

En ciertos puntos de este capítulo se piden tiradas de **CON ✖ 5** o **CON ✖ 4**. Un fallo tiene los efectos que se detallan a continuación. Usa notas para informar a los investigadores afectados de lo que les pasa: algunos síntomas pueden confundirse con los sueños y visiones relacionados con Hastur que los personajes estén teniendo; otros son visibles e identificables por sus compañeros y pueden ser descritos abiertamente por el guardián.

Síntomas leves

La primera tirada fallada provoca síntomas leves en el investigador: mareos, náuseas, agotamiento y dolor de cabeza. Mientras duerme, la respiración del personaje aquejado puede hacerse cada vez más débil hasta llegar a detenerse del todo durante un instante, momento en el que se despierta asustado por la asfixia. Esto reduce a su vez las horas de sueño. Un personaje con síntomas leves puede seguir activo, pero todas sus habilidades se reducen en 5 percentiles; además, la FUE y la DES se reducen temporalmente en 1 punto cada una. Basta con descansar un día para recuperarse automáticamente. Si el texto pide una tirada de «recuperación», permite que las víctimas se recuperen si sacan una tirada de **CON ✖ 5**; en caso de fallo no pasa nada.

Síntomas agudos

Alguien con una afección leve que falle una tirada empieza a tener síntomas agudos: vómitos, pérdida de coordinación y debilidad grave que dificulta el caminar. Si el siguiente tramo es duro, el guardián debería pedir tiradas de **Trepar** adicionales cuando aparezca alguna en el texto (consulta el recuadro «Escalada y congelación»). Un personaje con síntomas agudos puede seguir activo, pero se mueve despacio y tiene un -15% a todas sus habilidades, además de reducir su FUE y DES temporalmente en 3 puntos cada una. Permite que los síntomas agudos mejoren automáticamente a leves tras un día de descanso. Si el texto pide una tirada de recuperación esta funciona como explicamos en el párrafo anterior, excepto porque la víctima pasa a tener síntomas leves.

Las tiradas de **Primeros auxilios** o **Medicina** no sirven para ayudar a recuperarse del mal de altura.

Puedes elegir pedir tres tiradas de **CON ✖ 5** o **CON ✖ 4** en vez de solo una y considerar que solo hay un fallo cuando dos o tres de las tiradas no tienen éxito; de esa manera se evita penalizar con demasiada dureza una mala tirada y se castiga con más eficacia a los personajes de CON más baja.

Escalada y congelación

Escalada

En varios puntos de la aventura se piden tiradas de **Trepar**. En caso de fallo, explica que el personaje se ha resbalado y pide una tirada de **FUE × 5** o **DES × 4**, a elección del jugador. Si tiene éxito consigue recuperar la verticalidad, clavar la pisada, agarrarse a algo o recuperar el equilibro. Si falla, el personaje cae, quizás catastróficamente.

Describe en detalle lo que pasa mientras el investigador empieza a deslizarse o caerse por una inclinada pendiente. Pide una tirada de **Suerte**: en caso de éxito la caída no es grave y solo causa 1 o 2 puntos de daño; si falla, pero no es pifia, la caída es grave y pierde 1D6 puntos de vida, además de tener que realizar una segunda tirada de **Suerte** que en caso de fallo provoca una torcedura de tobillo, hombro o rodilla; aunque el personaje puede seguir andando no es capaz de mantener el ritmo de los demás o cargar con peso.

Si la primera tirada de **Suerte** fue una pifia, la caída puede costarle la vida: el personaje cae hasta cien metros, sufriendo 2D6 puntos de daño; si pierde 8 o más puntos de vida se ha dislocado o roto una extremidad. Para evitarlo hace falta una tirada de **Suerte**.

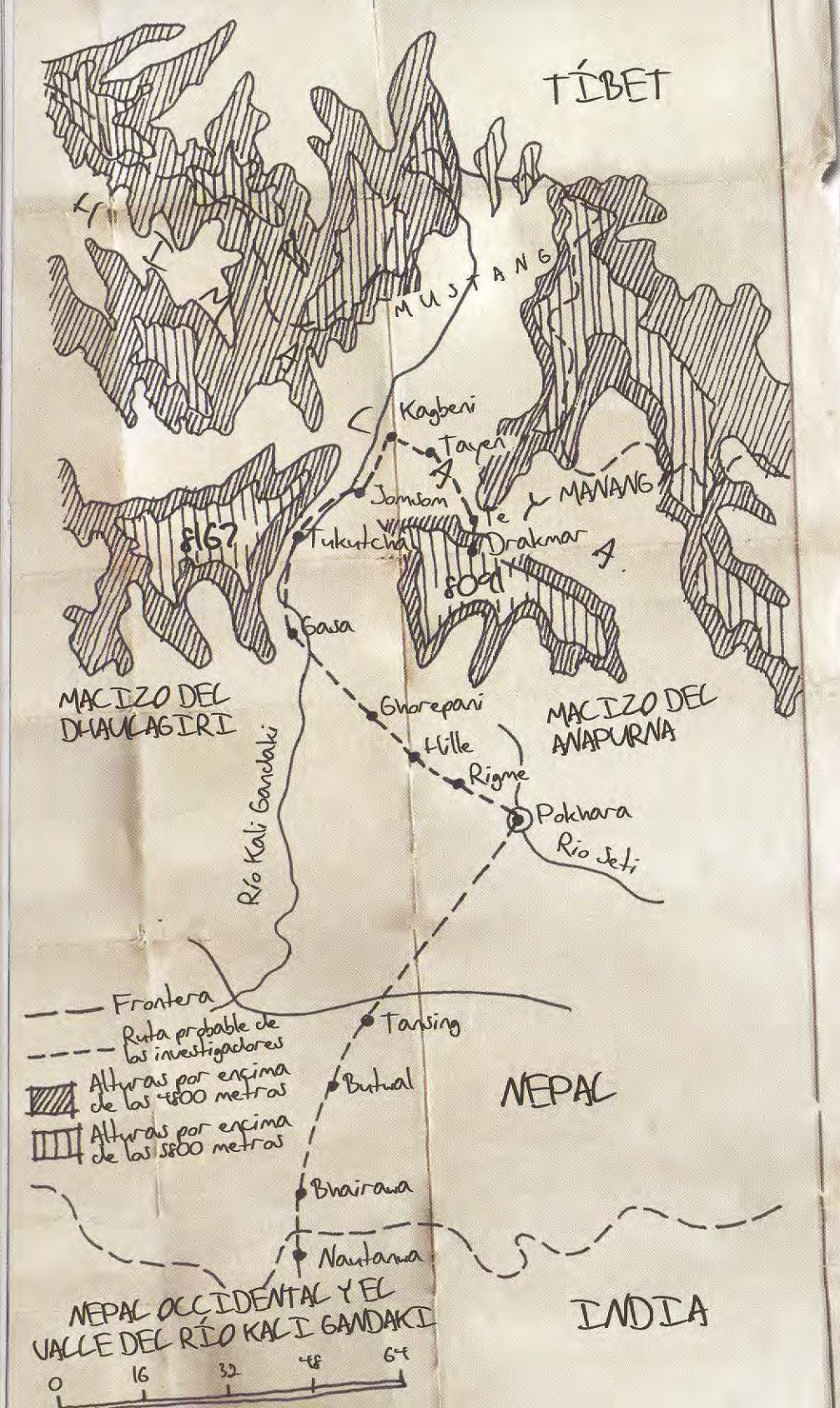
Si los investigadores marchan unidos por cuerda, realiza una tirada de **FUE × 5** en nombre de cada una de las personas atadas a los lados del personaje que se ha caído. En caso de éxito detienen al investigador, que solo recibe 1 o 2 puntos de daño. Cada personaje que falle se ve arrastrado en la caída y debe sacar una tirada de **FUE × 5** o **DES × 4**, como se explicó al principio (¡la situación se complica!).

Además de las heridas recibidas, cualquier caída puede (a discreción del guardián) suponer la rotura de una pieza de equipo o que esta se pierda sin que nadie se dé cuenta (lo que quizás pase desapercibido hasta que realmente les haga falta).

Congelación

Una vez los investigadores hayan subido hasta el Tayen, la temperatura (especialmente de noche) es lo suficientemente dura como para suponer un riesgo de congelación. Están a salvo si visten ropa apropiada, se mueven durante el día y tienen dónde resguardarse de los vientos nocturnos (como dentro de un edificio o en una tienda bien montada). Si no cumplen con estos criterios el guardián puede pedir una tirada de **CON × 5**. Un fallo supone una congelación leve: la temperatura del cuerpo baja un poco del nivel normal y la víctima sufre temblores, confusión, pérdida de equilibrio y vacilación a la hora de caminar o realizar otras tareas. El afectado puede seguir avanzando, pero su FUE y DES se reduce en 1 cada una y tiene -5% a todas las habilidades. Estos penalizadores son acumulativos con los del mal de altura. Los síntomas deberían comunicarse en privado para provocar aún más paranoia entre los jugadores: ¿son de origen físico? ¿O son indicios de una afección mental?

Una tirada de **Primeros auxilios** o **Medicina** permite diagnosticar los síntomas y ayudar a la recuperación con ciertos remedios: recubrirle las partes del cuerpo afectadas, atiborrarle de bebidas calientes o chocolate y compartir el saco de dormir con el compañero afectado. El tratamiento dura cuatro horas.



La travesía del grupo

NEPAL

Los investigadores se disponen a atravesar el Nepal después de haber cruzado la frontera, posiblemente en compañía de Jigme, sus quince porteadores y Siva. Para mayor claridad hemos dividido el viaje en días, incluyendo los diferentes sucesos, las distancias recorridas y el paisaje a su alrededor. El ritmo asumido es el razonable para llegar a las proximidades de Drakmar. Algunos días la marcha será más larga y otros bastante corta. Si el grupo no se ajusta a las previsiones, el guardián puede adaptar el calendario para que encaje con la de su partida. La ruta de los investigadores y la de los italianos es bastante parecida hasta llegar a Kagbeni. Si preguntan por la expedición italiana no suelen encontrar respuesta, pero si el guardián lo desea pueden obtener algunos de los siguientes testimonios a través de Siva:

- Hubo un grupo de aristócratas blancos que pasaron por aquí. Eran tan ricos que pagaron una pulsera de plata a cambio de unos pocos huevos.
- Estaban viajando hacia «Ya la»[1].
- Un hombre, tan pálido como los demás del grupo pero muy alto, hizo que la hija de un aldeano se pusiera bien de nuevo.[2]
- Eran hombres de la raza que usa a los gurkhas para librar sus guerras. Son muy ricos, el más humilde es como un príncipe.

La información que los investigadores pueden obtener tras pararse en los pueblos de Pokhara, Kagbeni y Tayen es mucho más significativa.

---

1. Nota para el guardián: *«Arriba» - Arriba en el valle.*

2. Nota para el guardián: *Delnegro trató con medicina la fiebre alta de una niña.*

Este calendario de viaje asume que los guías Jigme Rinzing y Tsewan Pemba dirigen al grupo. La información sobre los territorios atravesados por los investigadores aparece repartida por el texto, junto con los comentarios y respuestas que reciben de Jigme o Tsewan a través de Siva.

Día 1 – De Nautanwa a Butwal

El primer día atraviesan bosques llenos de castaños, nogales, arces y schimas (una planta de la familia del té). Hay granjas que cultivan patatas, tomates, coles y nabos. El grupo atraviesa varios pueblos y la ciudad de Bhairawa. La gente de la zona son magares, una población de origen tibeto-birmano dedicada principalmente a la agricultura y el pastoreo. Después de un almuerzo consistente en arroz salen de Bhairawa por la tarde y llegan a Butwal (a los pies de las colinas Chure) al anochecer. Es una ciudad de casas adosadas de dos plantas, pintadas con arcilla roja. El grupo pasa la noche en el patio de una posada. Las temperaturas nocturnas son tan suaves que no hace falta tienda, a menos que sea por pudor.

Día 2 – De Butwal a Tansing

El paisaje se estrecha a medida que el grupo se adentra por una garganta que sube poco a poco. Aproximadamente cada hora pasan junto a un pueblo con mujeres trabajando en terrazas de arroz. Al final del día llegan a Tansing, una zona sobre la cresta de una montaña donde se encuentra el pueblo de Newari, con hermosos edificios de ladrillo (algunos con tres o cuatro plantas de altura y tejas) y una calle adoquinada con diversas tiendas, varias de las cuales venden artesanía de metal (la industria del lugar). En una de esas calles hay un templo dedicado a Varahi, la encarnación de Visnú con forma de jabalí.

Día 3 – De Tansing hacia Pokhara

Aquellos que no estén acostumbrados a este tipo de viaje empiezan a pagar el esfuerzo. El Nepal es un país montañoso y el viaje resulta incómodo, porque no es sencillo ni bajar ni subir las pendientes. Los bosques se aprietan contra el camino y una llovizna lo cubre todo hasta el anochecer. No hay ningún pueblo en la zona, por lo que tras muchas discusiones entre Jigme y sus hombres se elige una zona para acampar y pasar la noche al raso. Hace fresco y es probable que los investigadores tengan que hacer uso de sus tiendas, aunque a los nepaleses les basta con arrebujarse en sus chubas para irse a dormir.

Día 4 – Llegada a Pokhara

La primera parte del día es una copia del anterior. El camino es ondulado, pero predominan las subidas por un denso bosque de robles perennes. A media tarde la caravana llega a Pokhara, situada junto a uno de los lagos más grandes de la zona. Pokhara es el asentamiento más importante que los investigadores van a ver en el Nepal. Hay un bazar callejero con tiendas abiertas. Los habitantes son de etnia gurung y religión chamanista. En muchos de los edificios hay tallas de madera de hombres y mujeres, hechas a tamaño real. Siva no tiene explicación para esas tallas.

Yangser Chumpo

Cualquier pesquisa que se realice en Pokhara conduce a Yangser Chumpo, el guía que llevó a la expedición italiana desde aquí a Drakmar y que los abandonó el 7 de noviembre. No tiene ganas de hablar de sus experiencias, mostrándose serio y a la defensiva, pero si insisten en seguir preguntando pueden sacarle algo de información, que Siva traduce así:

- Eran cuatro hombres. Uno hablaba nepalés y tibetano.
- Fueron a un lugar llamado Drakmar, en las montañas por encima del monasterio de Te, situado cerca del pueblo de Kagbeni (esta información debería parecerle muy interesante a los investigadores, ya que confirma sus teorías sobre la localización de Drakmar).
- El valle sobre Te no es un bueno sitio, ya que los chortens del lugar fueron derribados. Los fantasmas negros habitan en sus cavernas.
- Abandonó a los hombres porque no querían regresar con él.
- Piensa que los demonios y los fantasmas ya deben haberles devorado.

Chumpo no comparte la localización del valle ni acepta regresar allí. Sería una torpeza por parte de los investigadores revelarle que ellos también se dirigen hacia Drakmar, porque esto podría preocupar a Jigme y afectar a su capacidad para contratar nuevos guías y porteadores.

Día 5 – De Pokhara a Rigme

El ascenso comienza en serio: la vegetación y la humedad en el aire apuntan a que la expedición está cruzando una jungla. Las únicas señales de presencia humana son las pocas cabañas junto a las terrazas de arroz. Al anochecer llegan a Nodara, veinte chozas alineadas a ambos lados de una única calle empedrada. Hay efigies en las casas, que Jigme identifica como de una diosa llamada Dhauliyta. Dice que los lugareños le ofrecen leche e incienso a la diosa tres veces al año con la luna llena, pero se muestra vago con los demás detalles; como la mayoría de nepalíes, Jigme tiene una relación sencilla y casi desenfadada con los dioses.

Día 6 – De Rigme a Hille (1500 metros)

Jigme dice que se están aproximando a la ruta de comercio que lleva del Nepal al Tíbet. El grupo ha subido hasta los 1500 metros y atraviesa una jungla vaporosa de pinos, pequeños valles y modestas colinas redondas. En dos ocasiones se ven obligados a usar cuerdas para atravesar unos desfiladeros (tiradas de **DES × 8** a discreción del guardián). Al caer la noche llegan a Hille, otro pueblo con mercado donde conviven multitud de etnias: tibetanos, bahuns, tamangs, chetris, magares, rais, limbus e indios. Desde el extremo más alejado del pueblo los investigadores pueden ver (muy en la lejanía)

el macizo del Anapurna por primera vez: una enorme y hermosa masa blanca que ocupa todo el horizonte. Esta noche es mucho más fría que la anterior.

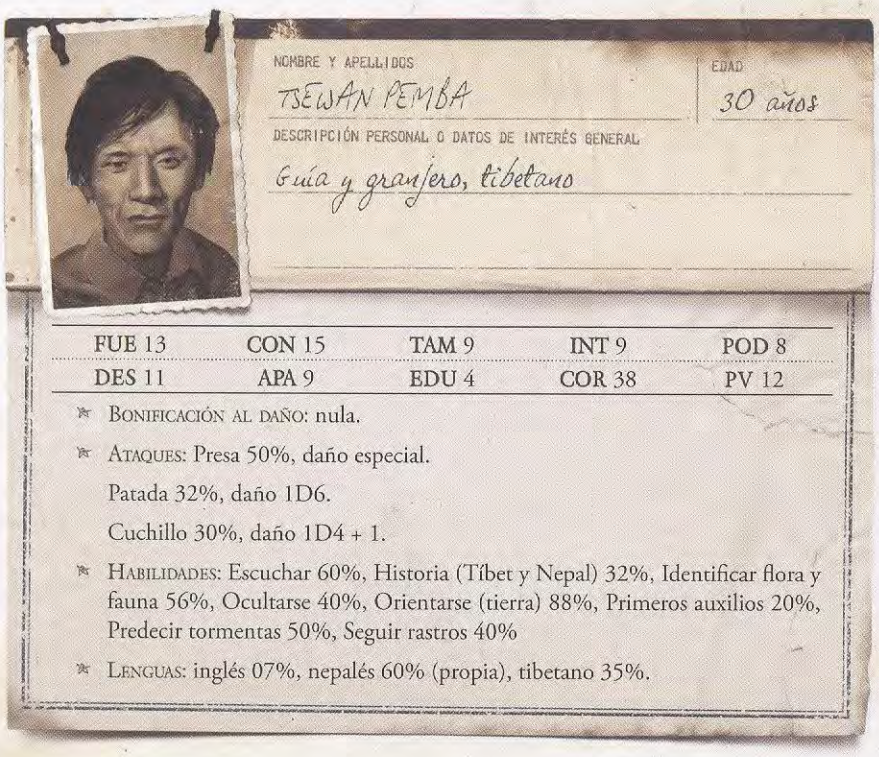
Día 7 – De Hille a Ghorepani (2400 metros)

La jornada de hoy es dura, ya que la expedición asciende casi mil metros de golpe. Empiezan subiendo la pendiente de una ladera con ayuda de una escalera esculpida en la roca a lo largo de los siglos por cientos de miles de viajeros. Arriba les espera un bosque de azaleas mezcladas con tsugas del Himalaya y abetos. Las granjas que ocasionalmente ven en las laderas están rodeadas de ordenados campos de cebada. Los búfalos de agua se revuelcan con pereza en charcas de barro. Jigme dice que su hogar no está lejos y que este es su último día de viaje. Llegan a Ghorepani a primera hora de la tarde. El paisaje es de enormes árboles rojos sobre terrazas donde se cultiva el maíz. Pide la primera tirada de **CON × 5**: aunque los investigadores todavía no están a mucha altura el ascenso de hoy fue rápido. De ahora en adelante consulta el recuadro titulado «Mal de altura» para ver los efectos de una tirada fallida.

Día 8 – Búsqueda de nueva ayuda en Ghorepani

Al día siguiente Jigme les encuentra un nuevo guía a los investigadores, uno de los tibetanos del pueblo: su amigo Tsewan Pemba, conocedor de la región cerca de Lo y quien les llevará hasta allí [3]. Habla nepalés, tibetano y un poco de inglés. Puedes ver sus atributos a continuación. Solo pueden encontrar a seis porteadores para sustituir a los diez que el grupo tenía, por lo que a pesar de haber consumido ya parte de su comida en lata (y cargar con menos peso) puede que tengan que dejar algo de material atrás. El guardián debe decidir cuánto control quiere llevar sobre el peso y lastre del equipo; recomendamos que los jugadores se encarguen como mínimo de llevar el registro de los objetos más engorrosos e inútiles, ya que el efecto psicológico de irse librando lentamente de sus posesiones puede resultar interesante.

El sol ya está bajo para cuando terminan de negociar, por lo que deben pasar una segunda noche en Ghorepani. La cena incluye una novedad, lo que es de agradecer: queso de cabra de Langtang.



Tsewan Pemba

Apariencia y conducta: Tsewan Pemba es de constitución menuda pero fuerte. Tiene una expresión calmada y pelo negro más bien largo. Es supersticioso, callado, práctico y resistente.

Información: ninguna.

Información adicional: Tsewan es hijo de padre tibetano y madre nepalí. Nació en la región de Dolpo (Nepal) y ha viajado tan al norte como Lo, en Mustang. Es budista. Jigme y Tsewan Pemba se conocen bien entre ellos.

Trama: Tsewan es el segundo guía de los investigadores en Nepal; junto con varios porteadores lleva al grupo y su equipamiento de Ghorepani a Kagbeni, durante siete días de marcha hacia el norte.

Día 9 – De Ghorepani a Gasa

Tsewan conduce al grupo hacia el noroeste, atravesando pequeñas montañas erosionadas cubiertas de verde tras las lluvias del monzón. El camino transcurre tranquilo cuando de repente, a mediodía, el grupo alcanza una cima y el horizonte se hunde: han llegado al río. Abajo a lo lejos corre el Kali Gandaki, rápido y silencioso, a través del cañón más profundo de la Tierra.

3. Nota para el guardián: *si Jigme piensa que el objetivo de los investigadores es Drakmar y ha oído la historia de Yangser Chumpo sobre el lugar, es posible que no sea muy partidario de contratar a Tsewan Pemba. En ese caso negocia con Tsewan con poco (o ningún) interés.*

Los últimos tres días de viaje de Pokhara a Ghorepani han sido en dirección noroeste, en paralelo a las montañas treinta kilómetros al norte. Ahora se abre un camino hacia el norte, por el cauce del río que discurre entre el Dhaulagiri (al oeste) y el Anapurna (al este). Poco después del mediodía llegan a Gasa, un pueblo thalaki de buen tamaño, con casas de piedra de techo plano. Los investigadores entran en el pueblo atravesando los remolinos de paja levantados por unas mujeres que están aventando cebada. Los personajes agradecen lo corto que ha sido el trayecto, porque se están dando cuenta de que se cansan más rápido de lo esperado. Permite que los personajes con mal de altura hagan una tirada de recuperación.

Día 10 – De Gasa a Tukutcha (entrada al Nepal tibetano)

A partir de ahora el camino corre junto al Kali Gandaki. El progreso es lento, ya que a menudo es necesario subir por crestas escarpadas que asoman justo sobre el agua. En dos ocasiones tienen que cruzar el río por endebles puentes de cuerda (tiradas de **CON** × 5 a discreción del guardián). Al final del largo día llegan a otro pueblo, Tukutcha. La lengua predominante ya no es el nepalés, sino el tibetano. Los seis porteadores de Ghorepani no irán más allá, pero Tsewan encuentra un número igual de sustitutos que aceptan acompañarles hasta Lo.

Día 11 – De Tukutcha a Jomsom (2700 metros)

Las estaciones empiezan a cambiar a medida que suben. Las cosechas que hace una semana se recogían en otros pueblos aquí apenas han empezado a madurar. Al salir del Nepal inferior también tienen la sensación de estar viajando en el tiempo: los pueblos y el estilo de vida parecen más sencillos, el clima más severo y la gente más dura.

La jornada comienza subiendo por empinadas tierras de pastoreo. Pasan por arboledas de pinos y abetos plateados. Los pueblos cultivan cebada y alforfón. Al mediodía ya han atravesado el límite septentrional de las lluvias monzónicas y el paisaje cambia drásticamente: ahora predominan las extrañas formaciones geológicas y paredes de roca desnuda y cuevas profundas, efecto de la erosión del viento. Apenas se ve un árbol. De vez en cuando hay un pequeño pueblo, siempre con las columnas de piedra de los chortens pintadas de rojo, naranja y blanco. Tsewan dice que se debe caminar rodeándolos en el sentido de las agujas del reloj (aunque no usa esa expresión). En algunos puntos hay racimos de tela y papel atados a arbustos o estrujados entre pilas de rocas; son banderas de oraciones dejadas por los aldeanos y peregrinos. Desde la distancia recuerdan a figuras vestidas con harapos, cuyas pálidas tiras de tela ondean al viento.

A mitad de jornada pide tiradas de **CON** × 5 y consulta el recuadro de «Mal de altura». Pasan la noche en una sencilla posada en el camino, poco más que un techo bajo el que beber y extender una manta, aunque se agradece tras la bajada de temperatura de los últimos días.

Sherpas, nepalíes o tibetanos, de 19 a 35 años

Apariencia y conducta: los porteadores tienen pelo oscuro y la piel muy morena. Son más bien pequeños, pero muy fuertes y duros. Su vida transcurre en el exterior y tienden a envejecer rápidamente.

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	BD
1	13	15	11	11	8	15	13	0
2	15	14	12	7	13	14	13	+1D4
3	13	16	11	13	11	16	14	0
4	16	15	13	9	9	15	14	+1D4
5	14	17	12	14	10	16	15	+1D4
6	14	16	10	8	12	14	13	0

- Ataques: Presa 40%, daño especial.
  Patada 35%, daño 1D6 + bd.
  Cuchillo 30%, daño 1D4 + bd.
- Habilidades: Escuchar 70%, Historia (Tíbet o Nepal) 15%, Identificar flora y fauna 60%, Ocultarse 50%, Orientarse (tierra) 55%, Primeros auxilios 20%, Seguir rastros 20%
- Notas: a grandes rasgos, las diferencias entre las dos culturas son que mientras los nepaleses son muy alegres, tranquilos y tímidos, los tibetanos suelen ser bastante ruidosos, atrevidos, religiosos y algo supersticiosos.
- Lenguas: nepalés (propia) 40% o tibetano (propia) 40%.

Día 12 – Llegada a Jomsom

Al comenzar el día pide una tirada de **CON** × **5** o **CON** × **4** a los que fallaran la del día anterior.

Los investigadores pronto ven sus primeros yaks (bestias peludas del tamaño de un toro) y dzos (más manejables y casi igual de resistentes). Tsewan dice que el camino de hoy será corto. El grupo sigue el cauce del río, un pasaje lento y complicado, llegando al pueblo de Jomsom antes del mediodía. Tsewan dice que pasarán el día aquí, porque quiere hablar con uno de los pretendientes de su hija. Permite que los personajes con mal de altura hagan una tirada de recuperación.

Las robustas casas tienen pilas de madera sobre sus techos planos. Tsewan explica que la madera es un bien preciado por aquí y que la cantidad encima del hogar de un hombre indica su estatus. El pueblo cultiva cebada, trigo, avena y raíces; hay cabras, yaks y unas pocas gallinas y cerdos. Los habitantes de origen tibetano también son mercaderes que intercambian sal de los lagos septentrionales del Tíbet por cebada y arroz de las fértiles colinas del Nepal. Después están los tranquilos y educados nepalíes; los hombres parecen más duros y van armados con largos cuchillos curvos. Los investigadores tienen muchas oportunidades para observar el contraste, porque una curiosa muchedumbre les rodea.

En el pueblo hay un templo. Aunque el monje que lo cuida solo habla tibetano, invita a los extranjeros a dejar los zapatos en la entrada y visitar el interior. Es una construcción sencilla con nada destacable a excepción de unos murales donde se ven cinco budas. Una tirada de **Teología** o **Antropología** permite reconocer al Guru Rinpoche (el nacido del loto), Guru Dragpo (el maestro feroz), Guru Nyima Özer (la luz dorada del sol), y una divinidad negra Mahalaka, con cuatro brazos armados. La última figura está vestida con harapos blancos y va encapuchada; el guía traduce su nombre como el «dios de amarillo». El monje no sabe nada de los Mitos de Hastur, pero dice que el dios de amarillo es el dios de los cielos.

Día 13 – De Jomsom al último pueblo, Kagbeni (3000 metros)

El camino sigue de nuevo el cauce del Kali Gandaki. Los ríos fluyen con ferocidad. La variedad en el paisaje se reduce a roca o precipicio. No hay vegetación ni junto al río. El grupo está a bastante altura, han llegado al borde de la gran planicie del Asia Central. Tras un par de horas se detienen en una posada donde pueden recuperar fuerzas bebiendo chang, cosa que Tsewan y los seis porteadores hacen con alegría antes de seguir.

Sopla un breve vendaval de polvo que azota sus rostros. A medida que las sombras se alargan llegan a lo que parece una fortaleza posada en lo más alto del precipicio. Puede medir unos noventa metros a cada lado, con suaves y elevados muros inclinados suavemente hacia dentro. Se trata de Kagbeni. Tsewan lleva al grupo hasta una pequeña entrada y pasan en fila india por un estrecho pasillo hasta una plaza rodeada de casas rojas y blancas. Kagbeni está construido al estilo tibetano: casas altas unidas entre sí, asemejándose desde el exterior a una caja sin ventanas. Solo el altivo monasterio rojo dentro del recinto tiene un aspecto diferente. Los habitantes son khampas, un pueblo guerrero. La gente se arremolina alrededor de los extranjeros; aunque Tsewan contesta a sus preguntas, los lugareños también tienen cosas que contar:

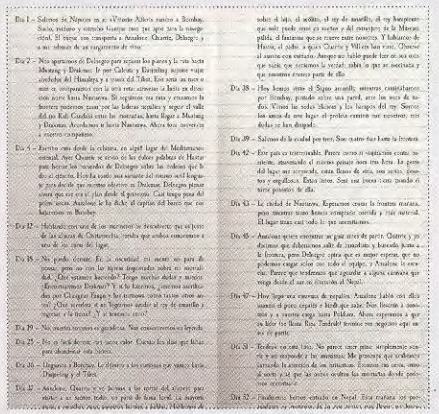
- Cuatro hombres blancos pasaron por aquí a principios de noviembre, durante lo que ellos llaman «la última estación».
- Hay un hombre blanco en el monasterio de Te. No saben qué ha pasado con los otros hombres que viajaban con él.
- La gente dice que hay fantasmas merodeando por las montañas y algunos dicen que raptan a las personas.
- El pueblo de Te está en dirección noreste, a dos días de camino. El guía de esos hombres blancos se llamaba Yangser Chumpo, un hombre que venía del valle de Pokhara.

El diario de Schippone

Una de las personas que asedian a los investigadores tiene algo en la mano: un pequeño libro, un diccionario italiano-hindi hindi-italiano, encuadernado en piel roja. El hombre acepta cualquier cosa de valor a cambio del libro, tras lo que les muestra dos cosas más: otro pequeño volumen y una caja de cartón algo maltrecha.

El segundo libro tiene una cubierta negra con la palabra *Diario* escrita en oro. Es el diario que Schippone empezó a escribir tras salir de Milán, con su minúscula y enmarañada letra. Estaba en la mochila que dejó caer dos días después de escapar de Drakmar y que más tarde fue encontrada por dos jóvenes pastores de cabras de Kagbeni. El hombre es el padre de esos niños. Dale a los investigadores el texto en italiano del diario (ver *Los papeles del rey nº 29*). Si los investigadores pueden traducir el italiano, dales una copia de la versión traducida al inglés (ver *Los papeles del rey nº 30*).

Los papeles del rey nº 29, págs. 259-261



Los papeles del rey nº 30, págs. 262-263

Puede que el diario requiera una laboriosa traducción: del italiano al hindi y después (gracias a Siva) del hindi al inglés. El guardián puede exigir varios días de trabajo y proporcionar la traducción solo paulatinamente. En ese caso los investigadores harían bien en empezar a traducir por las últimas entradas.

A través del diario es posible descubrir con un buen nivel de precisión dónde fueron los italianos, pero solo parte de lo que descubrieron. Tampoco hay nada sobre su destino final.

La caja de cartón contiene seis cargadores de cinco balas para fusil. Una tirada de **Fusil** o **Arma corta** a mitad de porcentaje determina que son de calibre 6.5 mm y que están diseñadas para una carabina ligera.

La noche cae y los investigadores son conducidos ante el alcalde y sus consejeros. Se les ofrece arak y les dan espacio para dormir en la segunda planta de un edificio donde descansan media docena de dzos. Mientras se quedan dormidos pueden oír a Tsewan y sus porteadores discutiendo con energía.

Día 15 – De Kagbeni a Tayen (3300 metros)

Los porteadores están claramente descontentos y no paran de discutir entre ellos y quejarse a Tsewan. Tras solo un kilómetro y medio las orillas del río se transforman en riscos que se alzan sobre el grupo, llegando a formar paredes casi completamente verticales. El valle es una hendidura increíble de unos 5500 metros de profundidad a la altura del cruce con el Himalaya, veinticinco kilómetros más adelante. Finalmente dejan el Kali Gandaki a sus espaldas.

Pasan horas gateando y subiendo una cuesta de grava, la orilla oriental del río. Hace un frío cruel y están a una altura de 3300 metros. El grupo pasa junto al macizo del Anapurna; si se giran a mirar en dirección sureste pueden ver el pico norte de la montaña cubierto de nieve, elevándose 8091 metros hacia el cielo. En algún lugar de ahí arriba está Drakmar. Por fortuna llegan al minúsculo y remoto pueblo de Tayen antes de que oscurezca del todo.

Las historias de Tayen

Siva habla con los habitantes de Tayen y confirma que hay un extranjero en el monasterio de Te. El niño que baja cada semana a por comida para el lama y los tres monjes les contó que el extranjero vino de la montaña. A veces usa su idioma, pero otras habla en la lengua de los dioses. Viajaba con otros, pero los fantasmas se llevaron a sus compañeros. El lama piensa que los fantasmas vienen de Drakmar, donde Guru Rinpoche mató a la ogresa Balmo. Está claro que el extranjero fue tocado por los dioses.

Los habitantes del pueblo dicen que el niño lleva varias semanas sin bajar. Balmo ronda de nuevo por la montaña y nadie se atreve a subir. Tanto Siva como Tsewan se asustan claramente al escuchar esto y piensan que el viaje debe acabar aquí. Es de suponer que los investigadores quieren seguir. Deben hacerlo.

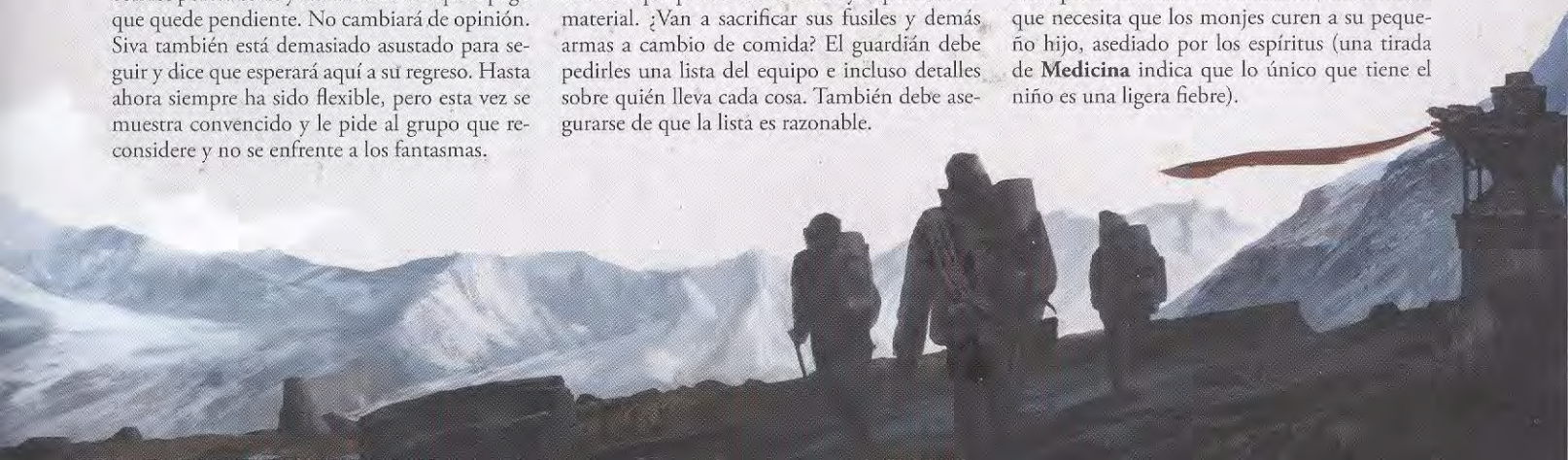
Esa noche los sueños son terribles o seductores, dependiendo de quién sueñe.

Los investigadores continúan en solitario

Con la salida del sol Tsewan se acerca a los personajes. Les dice que se vuelve a casa con los porteadores y les reclama cualquier pago que quede pendiente. No cambiará de opinión. Siva también está demasiado asustado para seguir y dice que esperará aquí a su regreso. Hasta ahora siempre ha sido flexible, pero esta vez se muestra convencido y le pide al grupo que reconsidere y no se enfrente a los fantasmas.

Los porteadores cargaban hasta 200 kilos de equipo entre todos, por lo que los personajes tendrán que prescindir de la mayor parte de su material. ¿Van a sacrificar sus fusiles y demás armas a cambio de comida? El guardián debe pedirles una lista del equipo e incluso detalles sobre quién lleva cada cosa. También debe asegurarse de que la lista es razonable.

Después de que los guías y porteadores se marchen, Siva encuentra a alguien dispuesto a acompañarles hasta el monasterio, un hombre que necesita que los monjes curen a su pequeño hijo, asediado por los espíritus (una tirada de **Medicina** indica que lo único que tiene el niño es una ligera fiebre).



Siva dice que Tsewan le contó que el monasterio está a un día de distancia, pero que deben viajar con rapidez y evitar pasar la noche en la montaña, porque el frío allí arriba es terrible. Los habitantes del pueblo también le han dicho que el lugar donde mataron a Balmo es el primer valle sobre el monasterio, al que se llega caminando «hacia el sol naciente» (el este).

El nuevo guía lleva comida fresca para el monasterio. Permanece a cierta distancia de ellos y parece impaciente por salir. Una vez en camino no se comunica con los investigadores y ni siquiera les dice su nombre.

Día 16 – De Tayen a la montaña

La jornada más dura por el momento. Hasta ahora los personajes se han movido por los valles del Nepal, con subidas lentas y constantes, ignorando los macizos que había a los lados. Ahora van de cabeza hacia uno de ellos.

No hay que recurrir a la escalada técnica, pero hay tramos que requieren fuerza, equilibro y cuidado. Son seis o siete horas de dura travesía hasta el monasterio, subiendo por pendientes rocosas y traicioneras, un ascenso de 600 metros a realizar en las únicas siete horas de luz disponibles. Es posible que el viaje consuma más tiempo que el día de marcha sugerido en el encabezamiento.

A las dos horas de ascenso el grupo se enfrenta a una inclinada ladera cuajada de pequeñas piedras. Pide una tirada de **Trepar** para cada investigador y consulta el recuadro «Escalada y congelación». Si lo crees conveniente, pide una o dos tiradas más durante el día. Pide también tiradas de **CON** × **5** o de **CON** × **4** a quien ya haya fallado una tirada de **CON** antes, y consulta el recuadro «Mal de altura». Un personaje aquejado por cualquier problema puede perjudicar las oportunidades del grupo de llegar a Te antes de la caída del sol. El guía no necesita hacer esas tiradas: se mueve ágilmente y sin tregua, siempre cincuenta metros por delante de los investigadores.

Si el grupo consigue mantener su ritmo y alcanzan el monasterio en un día, pasa al siguiente párrafo. Si se ven retrasados por algún problema deben acampar en la montaña. Aunque el guía se queda con ellos no está contento con la situación y lo deja claro: se come algo de arroz frío y, tras hacerse una minúscula tienda con una chuba extra y un par de recios bastones, se echa a dormir. En el caso de los investigadores, puede que el guardián tenga que consultar el apartado de «Congelación» del recuadro «Escalada y congelación». La noche es helada y los vientos constantes.

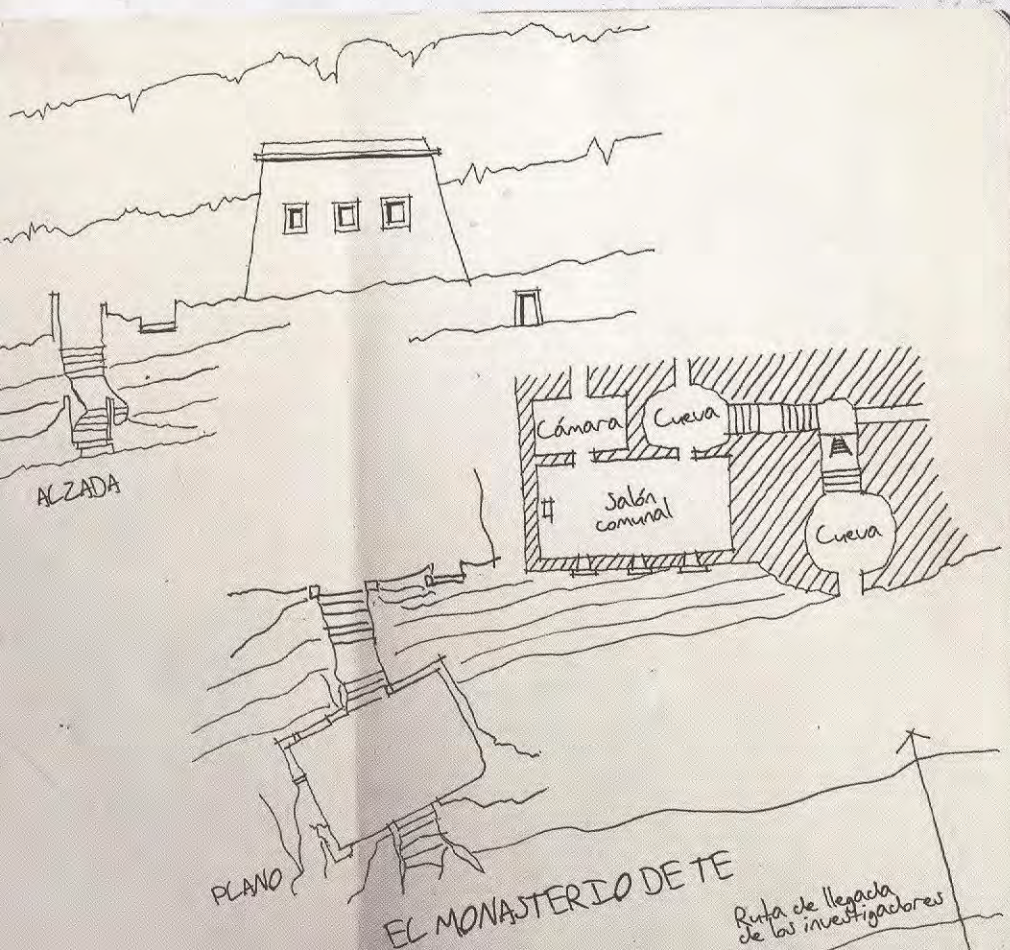
El monasterio de Te (3900 metros)

Asumiendo que no hay retrasos, la luz empieza a disminuir cuando el monasterio aparece en las alturas, más allá de los personajes. Si el grupo acampó en la montaña entonces ha amanecido hace poco. En cualquier caso es una vista increíble e imponente.

El monasterio se levanta junto al borde de un profundo precipicio y está construido con la misma piedra de la montaña. Tiene pintada una gran franja blanca sobre su pared de arcilla teñida de rojo, lo que le hace destacar aún más. A medida que los investigadores se acercan trabajosamente pueden ver que la mayor parte del complejo está en ruinas. Solo el templo principal parece intacto. Al igual que en la mayoría de edificios de estilo tibetano, las ventanas son minúsculas a fin de permitir el paso del menor frío posible. No hay signos de vida ni se ve gente, animales, ruido o humo.

Si los investigadores quieren tomar precauciones, diles que la entrada principal es por campo abierto, pero que a su izquierda hay unos gruesos peñascos que cubren todo el terreno hasta el borde del edificio; debieron caerse de una de las montañas sobre el monasterio. Cuando les separan solo unos 350 metros del edificio el guía, que está a tan solo 90 metros, para y da un grito. Un momento después aparece una figura junto a la entrada: un hombre, dirían los investigadores.

El desconocido se queda quieto y el eco de un disparo rebota contra la montaña.



Carlo Schippone

Los monjes de Te cuidaron de Schippone, que al llegar sufría de congelación y quemaduras por frío. Era el primer hombre blanco que veían en su vida y su aparición les intrigaba. Schippone usó el poco tibetano que sabía para contarles la historia de Chaugnar Faugn (que los monjes identificaron con la ogresa Balmo) y lanzó un Implantar sugestión para insinuarle al lama que había comulgado con los dioses y sobrevivido a la experiencia.

Al recuperar las fuerzas decidió aislarse. No necesitaba testigos de la vergüenza que sufría por huir frente las puertas de Leng. Un par de semanas después de su llegada se levantó en mitad de la noche y los mató a todos. Schippone está loco y partido en dos: por un lado le tiene un miedo aterrador a Drakmar, pero por el otro anhela regresar allí.

Apariencia y conducta: grande y fornido. Cuando se lo encuentran en Te lleva barba, está demacrado y su mirada desencajada es la de un loco asesino. No es capaz de mantener una conversación racional durante mucho tiempo.

Información: ninguna.

Información adicional: antes de unirse a la expedición Schippone había sido estudiante en Milán durante cinco años y miembro de los Hermanos del Signo Amarillo durante cuatro. Aunque no mostró un talento especial sabía obedecer bien y trabajar duro. Creció en una granja del sur de Italia donde sus hermanos y él solían cazar conejos y alimañas con frecuencia, por lo que es un tirador experto con el fusil.

Trama: los investigadores descubren el diario de Schippone un par de días antes de encontrarse con él mismo. Les ataca nada más llegar al monasterio de Te. Cualquier que viera su foto en Milán puede reconocerle.

NOMBRE Y APELLIDOS: CARLO SCHIPPONE
EDAD: 31 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario y estudiante de doctorado, italiano

FUE 16	CON 12	TAM 14	INT 14	POD 11
DES 14	APA 13	EDU 16	COR 17	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Carabina 6.5mm Männlicher M1893* 80%, daño 2D6 + 2.

  Presa 37%, daño especial.

  Puñetazo 42%, daño 1D3 + 1D4.

  Cuchillo 36%, daño 1D4 + 1D2 + 1D4.

  **La M1893 tiene un cargador de cinco balas y una cadencia de fuego de 1 disparo cada 2 asaltos.*
- Habilidades: Arqueología 42%, Biología 40%, Buscar libros 64%, Cultivar 41%, Geología 36%, Historia 63%, Mitos de Cthulhu 12%, Oficio (ganadería) 32%, Ciencias ocultas 12%, Orientarse 44%, Persuasión 31%.
- Hechizos: Implantar sugestión.
- Lenguas: francés 25%, inglés 8%, italiano 84% (propia), latín 40%, tibetano 13%.

Un tiroteo

A pesar de estar a casi cuatro veces el alcance básico de su arma (70 metros) Schippone apunta con cuidado y su disparo es letal. El guía recibe un impacto en el pecho y gira sobre sí mismo, cayendo al suelo. Morirá si alguien no realiza una tirada con éxito de **Primeros auxilios** o **Medicina** sobre él antes de tres asaltos. Pide a los investigadores que hagan una tirada de **Fusil** o **Armas cortas** (la que tenga más alta) para darse cuenta de la dificultad del disparo.

Schippone sale del monasterio a paso ligero pero con calma, mirando a los investigadores mientras prepara su carabina. Solo puede disparar una vez cada dos asaltos. Su próximo disparo es desde 230 metros; se para a apuntar y dispara antes de seguir hacia adelante. Se vuelve a parar a 140 metros del investigador más cercano, sin preocuparse por su seguridad personal: se arrodilla para volver a disparar apuntando y poder usar su porcentaje base. Le quedan tres balas de su cargador de cinco y seguirá luchando mientras pueda.

Si capturan a Schippone con vida pueden comprobar que se desprecia a sí mismo. Habla en italiano sobre su falta de coraje, de cuánto desea su llegada, de oler, saborear, lamer, limpiar la tierra. Sus palabras no tienen mucho sentido. Si el grupo saca una tirada de **Charlatanería** para indicarle que no le entienden, cambia al latín. Aparte de la munición, Schippone tiene un cuchillo de caza con un buen filo, un reloj de pulsera americano marca «Van Buren», una caja de cerillas de seguridad, unas pocas rupias y una llave (para una habitación en Milán). Es un hombre peligroso para tenerlo como prisionero. Sigue siendo lo suficientemente astuto como para usar Implantar sugestión y ponerse en posición de asesinar a sus captores.

Dentro del monasterio

Los investigadores pueden entrar en el monasterio a través de la puerta que usó Schippone. El interior es una cueva toscamente tallada, muy oscura y con unos escalones que llevan hacia arriba. Si el grupo no tiene una fuente de luz tendrán que abrirse paso a tientas. Unos peldaños de piedra y unas escaleras de madera (Schippone ha usado algunas para hacer fuego) llevan a otra caverna sin iluminar, tras la que hay un salón comunal.

El salón tiene tres ventanas pequeñas por las que apenas entra una luz trémula. En uno de los extremos hay un elaborado altar de madera con frescos de cinco budas. Una tirada de **Antropología** o **Teología** identifica a «El Muy Luminoso» (Vairochana), «La Dama Victoriosa» (Usnisavijaya), «Luminosidad Inconmensurable» (Amitābha), «El que Nació de una Joya» (Ratnasambhava) y «El Dios de Amarillo»; a este último ya lo vieron en Jomsom. Sobre el altar hay una estantería con estatuas, libros y copias de manuscritos. Los libros y pergaminos no tratan sobre los Mitos, aunque algunos podrían ser de valor para museos o coleccionistas privados. Si los personajes están dispuestos a saquear el lugar, permíteles que tiren **Historia (literatura)** o **Historia** a mitad de porcentaje para escoger los ejemplares más valiosos. En el centro de la habitación hay una tarima, varias mantas, un pequeño barril de agua, pan duro, algo de arroz cocinado, frutos secos y un panal de miel.

Hay un olor dulce y desagradable que emana de las cercanías. En una cámara adyacente pueden encontrar cinco cuerpos cuidadosamente tumbados, hombro con hombro; se trata del lama, los tres monjes y el niño. Los cuerpos llevan aquí desde noviembre y están en un avanzado estado de descomposición. La imagen y el olor le cuestan 1/1D3 puntos de Cordura a cualquier que no esté inmunizado a este tipo de escenas. Hay docenas más de habitaciones que explorar, pero parece que llevan mucho sin usarse y no albergan nada de importancia o interés.

Asumiendo que el grupo llegó aquí siendo de día lo probable es que quieran pasar la noche en el interior. Por mórbido que parezca, el frío y el viento fuera del monasterio son espantosos. Es posible encender un fuego usando las escaleras, la tarima o el altar, lo que les ahorra hacer una tirada por congelación.

Día 17 – Hacia Drakmar

Los investigadores cuentan con el diario de Schippone y las indicaciones de Siva para encontrar el valle. El camino desde el monasterio es tan difícil como el del día anterior. Durante tres horas se ven obligados a arrastrarse por una pendiente cubierta de grava. Es un paisaje desolador: negro, gris y blanco. El guardián puede pedir tiradas de **Trepar** a todos los investigadores (ver «Escalada» en el recuadro de texto), aunque si el grupo ya ha estado al borde del desastre también puede decidir mitigar los resultados de fallos posteriores (repetir una caída puede quedar mal en mesa).

Al final de la mañana el pequeño grupo corona el risco por el que estaban subiendo. El lado oriental del valle forma una pronunciada pendiente y el terreno es tan seco como una zanja abrasada por el sol del verano. Aunque el suelo es firme, el viento baja de la montaña feroz y enloquecido, zarandeando a los investigadores de un lado a otro. Si desean comprobarlo ven que efectivamente hay un valle paralelo al otro lado de la cresta sur, tal y como se describía en el diario de Schippone.

Las cuatro o cinco horas de luz que pueden quedar se consumen mientras escalan el valle, viajando en dirección este, hacia las montañas, y dejando el río a sus espaldas. El camino es arduo por la falta de oxígeno y los vientos huracanados. Resulta difícil hablar y hay que

pegar boca con oreja para hacerse oír. A medida que oscurece parece que el grupo va a tener que acampar al descubierto. Es posible elegir un lugar parcialmente a cubierto del viento y usar piedras para asegurar las tiendas o mantas. La noche es dura y cualquiera que falle una tirada de **CON** × **5** sufre los efectos del frío y el viento, según se explica en el apartado «Congelación» del recuadro de texto.

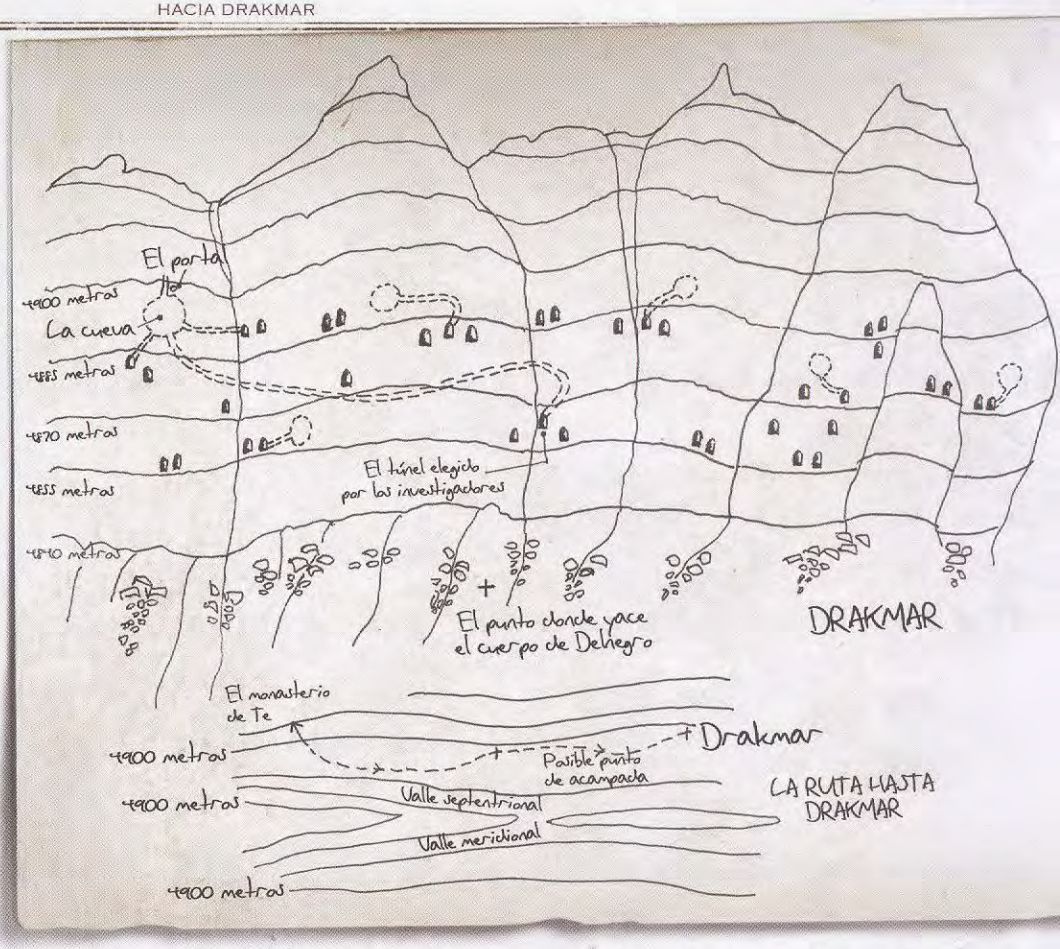
Es un día perfecto para tener visiones y una noche maravillosa para soñar. Si el guardián quiere ponerles las cosas aún más difíciles, los personajes recuerdan que Schippone mencionó que algo le persiguió tras escaparse de Drakmar; podría haber un miri nigri acechando en una de las habitaciones más retiradas del monasterio, uno que no comparte la preocupación de los tcho-tchos por la seguridad de los investigadores.

Día 18 – Llegada a Drakmar (4800 metros)

Cuando amanece se diría que los investigadores son los únicos habitantes de la Tierra. A pesar de que desde su posición la vista alcanza muchos kilómetros no se observa ningún rastro de humanidad. Hay escarcha sobre las rocas y hielo en cada grieta. El valle se vuelve más profundo a medida que siguen camino hacia arriba; sus inclinadas paredes pueden llegar a superar los treinta metros. Caminan y caminan sin descanso, horas monótonas bajo los aullidos del viento y la nieve que azota sus caras; pide tiradas de **CON** × **5** o de **CON** × **4** a quien ya haya fallado una tirada de **CON** en cualquier momento anterior del viaje, y consulta el recuadro «Mal de altura».

De repente, al mediodía... algo.

El efecto de la panorámica empequeñece lo que vieron en Te. Más adelante, toda la cara norte del valle ha sido teñida de un color naranja pálido, quemado. La pintura llega hasta la cumbre de la enorme sima, a unos sesenta metros, y se extiende a lo largo durante unos ochocientos metros. En las paredes del barranco hay docenas de cuevas abiertas, mientras que esparcidos por el suelo del valle pueden verse las ruinas de unos chortens, allí donde fueron derribados, entre relucientes manchas del mismo color ocre. Dice la leyenda que Drakmar quedó cubierta por la reluciente sangre de los órganos de un monstruo asesinado en el lugar. Pero las leyendas se equivocan. El monstruo no murió.



Permite una tirada de **Escuchar** para oír un leve retumbar, apenas perceptible (en caso de éxito el guardián debería informar al investigador por nota o en privado). El ruido se repite cada uno o dos minutos, durando solo unos segundos. Como un trueno, un gigantesco engranaje... un corazón. No permitas volver a tirar.

Resumen del capítulo

Los investigadores han recorrido más de ciento cincuenta kilómetros, desde la frontera india hasta el corazón del Himalaya. Se encuentran en Drakmar, en Tsang, en el umbral de la Meseta de Leng.

«Y a oriente [...] se elevaban los flancos grises de aquellos picos infranqueables tras los que, según se decía, estaba la espantosa meseta de Leng.»

— «*La búsqueda en sueños de la ignota Kadath*», **H. P. Lovecraft**.

«—Está usted hablando del Rey de Amarillo —dije roncamente con un estremecimiento.

—Es un rey al que han servido emperadores.

—Me complace ser su servidor —contesté.»

— «*El rey de amarillo*», **Robert W. Chambers**.

«¡Horrenda cosa es caer en manos del Dios vivo!»

— **Hebreos 10:31**

La Casa Superior

Una cuidadosa inspección del suelo del valle bajo las cuevas revela los restos de una hoguera y un par de latas de sardinas vacías de procedencia italiana. Cerca del lugar hay una gran roca plana manchada de marrón; una tirada de **Medicina** confirma que es sangre descolorida (se trata del lugar donde Schippone colocó el cadáver de Delnegro).

La exploración de las cuevas

Las cuevas están en silencio. La más baja se encuentra a tan solo una docena de metros por encima de sus cabezas, pero la más alta está al triple de esa altura. Hay sesenta y siete aberturas, la mayoría accesibles. Hay caminos, escaleras, asideros y puntos de apoyo que parecen creados por la mano o por el uso. No hay nada que distinga a una cueva de otra.

Si los investigadores entran en cualquiera de ellas encontrarán un túnel vagamente circular de un metro y medio de diámetro que lleva de vuelta al barranco. El suelo del túnel es tan suave como el cristal, como si miles de pies hubieran pasado por allí; las paredes, e incluso el techo, tienen el mismo tacto sedoso, quizás producido por el roce de innumerables dedos y manos. El interior es oscuro. El túnel continúa durante unos siete u ocho metros más antes de abrirse a una pequeña cámara redonda de seis metros de largo por tres de ancho. Dentro hay una pila de huesos diminutos; una tirada de **Biología** o **Medicina** indica que se trata de restos humanos de pies y manos mezclados con otros de pájaros. La pared de la cámara es áspera: hay pequeñas marcas a modo de contador que cubren toda la superficie, incluido el techo; hay miles y miles de dichas marcas, agrupadas de nueve en nueve.

Hay otras cuevas con contenidos igualmente inquietantes. Todo apunta a siglos de ocupación y sacrificios devotos: surcos en el suelo rellenos con puro polvo de hueso, pequeños atriles trenzados con madejas de pelo humano, profundos orificios obturados de sangre coagulada, etcétera. Parece que algunas cámaras se conectan con otras a través de pasillos.

Cae la noche y los personajes se ven obligados a acampar en este horrible lugar.

Escalofríos nocturnos

Esa noche el guardián debería elegir a los dos investigadores más sensibles para que tengan pesadillas enviadas por Chaugnar Faugn. Descríbeselas de forma individual a cada uno, adornándolas tanto como te parezca. El clímax de las pesadillas hace que el soñador se despierte entre convulsiones y con el corazón acelerado. Saben que el sueño no proviene de Hastur porque es salvaje y poco sutil. También descubren que tienen dificultades para volver a quedarse dormidos esa noche (tirada de **POD × 3**).

- Un hombre se abalanza sobre otro, golpeándole obstinadamente con una roca, una y otra vez, con la paciencia necesaria para reducir su cara a hueso. Es un hombre al que conoce bien, alguien en quien confía. El asesino silba unas notas discordantes mientras saca un cuchillo y empieza a rajar el cuerpo de su víctima como si fuera un conejo. Aunque no quieres mirar ves cada corte. Al acabar deposita el cadáver sobre una roca empapada de rojo. Un centenar de silenciosos fantasmas pueden oler la sangre. Se asoman al exterior de sus negros cubiles en la roca, curiosos (una tirada de **Idea** sugiere que el asesino es Schippone).
- Estás solo en la oscuridad. Hay algo viejo y abotargado ahí fuera. Se mece, cambiando de peso. Te quedas quieto, aguantando la respiración. Se está acercando. ¿Acaso huele el hilo de lágrimas que rueda por tus mejillas? Dejas de llorar, pero aún puede escuchar cómo late tu corazón. Cada vez está más cerca. Amortiguas tus latidos pero escuchas el roce de tu sombra contra la roca a tus espaldas. ¡Te encontró! Su mente embotada se estira hasta cubrirte y someterte. No puedes respirar, la sangre deja de correr por tus venas y todo lo que puedes hacer es rezar por que llegue tu muerte, por apartar la vista mientras la cosa sale lentamente hacia la luz y... simplemente se despliega.

¿Es una trampa?

Con la primera luz el eco de unos sollozos rebota por los rocosos confines del valle. El incesante llanto parece humano. Una tirada de **Escuchar** permite localizarlo en una cueva a unos doce metros de altura. Es fácil llegar hasta ella, basta una tirada de **Trepar × 2** y solo se producen caídas con un resultado de 99-100 (o 97-100 si el personaje transporta mucho peso o volumen). En caso de resbalar, el daño es de 1D3 o 1D6, dependiendo de la tirada de **Suerte**. Si la tirada de **Trepar** falla, pero no hay caída, se puede repetir hasta que el personaje tenga éxito. Los investigadores pueden ayudarse entre ellos.

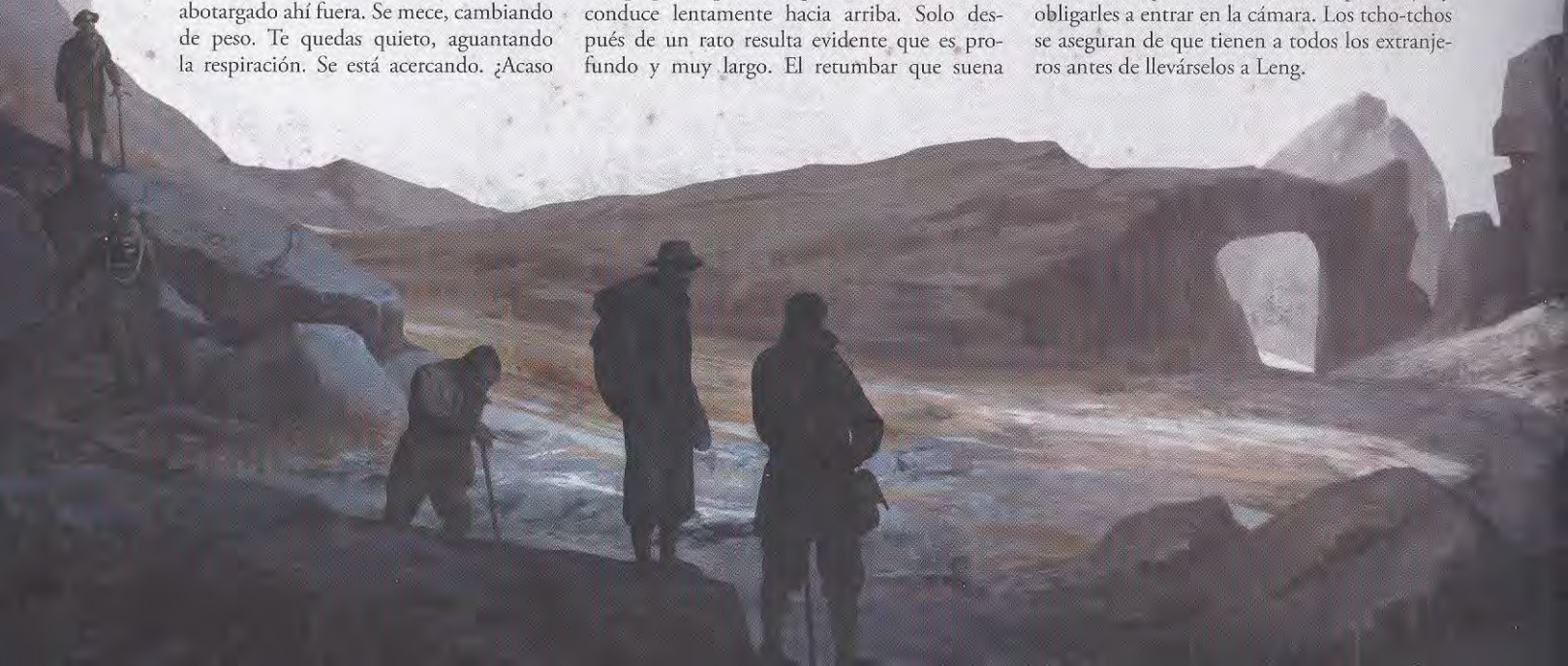
Un pequeño pasadizo parecido a los demás conduce lentamente hacia arriba. Solo después de un rato resulta evidente que es profundo y muy largo. El retumbar que suena aproximadamente cada minuto puede oírse aquí con más nitidez. Pide tiradas de **Escuchar** con un modificador de +20% a cualquiera que aún no lo haya escuchado.

Este es el camino hacia la cámara de Chaugnar Faugn.

Los investigadores son seguidos por los tcho-tchos (puedes ver sus atributos en la página 213). Si algún personaje permanece fuera del túnel, pasados cinco minutos ve como unos veinte tcho-tchos salen de una cueva cercana y se internan por el mismo pasaje que sus compañeros. Los tcho-tchos no tratan de alcanzar o atacar a los investigadores; tampoco se les oye moverse. No reciben penalizadores por oscuridad.

Si los investigadores intentan retroceder por el túnel los tcho-tchos les atacan hasta reducirlos, para a continuación despojarles de todos sus objetos (que se quedan en el suelo) y llevarlos a la cámara. Si el grupo de personajes es capaz de oponer resistencia, un segundo grupo de veinte tcho-tchos entra en el túnel por el otro extremo y rodea a los investigadores. Los tcho-tchos actúan con cautela e inteligencia, aprovechándose de la ventaja que les proporcionan sus hechizos.

Si a la siguiente noche todavía queda algún investigador en el valle, los tcho-tchos atacan al amparo de la oscuridad. Son demasiados para resistirse; su plan es reducir a los personajes y obligarles a entrar en la cámara. Los tcho-tchos se aseguran de que tienen a todos los extranjeros antes de llevárselos a Leng.



Notas sobre el final de la campaña

Puede que el final de esta aventura no sea como tus jugadores se esperan. En primer lugar, sus adversarios no actuarán contra ellos de forma predecible.

Los tcho-tchos protegerán de forma activa cualquier vida humana, ya que cualquiera de estos extranjeros puede ser el acólito blanco y debe ser respetado al igual que Quarrie. Por su parte, Quarrie es un pacifista y no iniciará ni responderá a ningún ataque físico, ni siquiera en defensa propia. El resto de la expedición Anzalone ya no es importante: uno fue asesinado, otro es probable que también esté muerto y el último ya no es capaz de actuar por sí mismo.

La conducta del propio rey de amarillo resulta completamente racional e interesada. El avatar de Hastur desea bajar a la Tierra y ha puesto toda su atención sobre el asunto, por lo que para él estos humanos son como piezas de una partida de ajedrez. Él no empezó la partida, pero ahora que se ha sentado frente al tablero tiene que determinar el valor de cada una de las piezas a su disposición. No va a deshacerse de ninguna de forma innecesaria, pero hay unas más valiosas que otras y son estas las que tienen un lugar más destacado en sus planes. Pero cuando encuentre la manera de ganar, sacrificará todas las piezas que necesite para lograrlo. Todas y cada una.

Otro factor extraño a tener en cuenta es que los investigadores no van a tener muy claro qué tienen que hacer. No hay ninguna ceremonia que interrumpir, ninguna invocación que detener, ningún hechizo que recitar. El rey aparece en Leng por su propia voluntad y solo necesita que un humano le conduzca voluntariamente hacia la Tierra. Por tanto, aunque los investigadores tienen la capacidad de impedirlo, también pueden ser los posibles ejecutores del plan del rey; el clímax de esta campaña puede tratar más sobre lo que *no* hacen. La amenaza más seria es Quarrie. Él ha venido a cumplir la voluntad del rey y no es posible detenerle con palabras, a pesar de lo razonable e incluso encantador que parezca en todo lo demás. Los investigadores tienen que eliminarlo del escenario, puede que incluso deban asesinarlo, una decisión horrible.

Un peligro muy real es que los investigadores desarrollen alguna locura debido a la llegada del rey, siempre con el mismo resultado: una obsesión con la causa de Hastur. La víctima nota cómo la venda se le cae de los ojos y los antiguos propósitos desaparecen; ahora se muestra ansiosa por servir a Hastur. Es posible que los investigadores se conviertan en adversarios involuntarios de sus amigos. Permite que usen la persuasión y el razonamiento para hacerles cambiar de idea. Puede que los investigadores tengan dudas sobre algunos de sus compañeros y sospechen que comulgan con el rey a través de los sueños y visiones que llevan sufriendo desde hace uno o dos años. Esta situación podría impedir que el grupo forme un frente unido.

Si Quarrie desaparece de la ecuación el rey hace uso de esa división. Para llegar a la Tierra necesita a los personajes jugadores, por lo que hasta que complete su viaje intenta mantener todas las piezas en el tablero, en Leng, en la Casa Superior.

Por último, es muy posible que los investigadores se queden atrapados en la Casa Superior. A menos que tengan la entereza y lealtad necesarias para condenarse a sí mismos a una lenta muerte, tendrán que ceder y llevar al rey a la Tierra. ¿O recordarán las palabras de Roby? ¿Alguien se arriesgará a engañar al rey y apartarle de su camino? ¿Podrá así salvar a sus amigos?

No hay duda de que los investigadores se enfrentan, de hecho, a un peligro tan real como despiadado.

Chaugnar Faugn y los miri nigri

Cuando Chaugnar Faugn llegó a la Tierra todavía era joven y estaba lleno de energía; jugó con el tiempo y moldeó el fuego, la piedra y la carne. La obra que más placer le dio fueron unas criaturas enanas, unos seres de color negro creados a partir de materia básica y primitivos anfibios: los miri nigri, una raza longeva que ha presenciado la aparición, evolución y extinción de otras especies. También han seguido sirviendo a Chaugnar Faugn incluso después de que este se durmiera y dejara de mostrar interés por el mundo a su alrededor.

Con el paso de los eones aparecieron los humanos. Los miri nigri cazaban personas para alimentar a su dios, que salía lo suficiente de su letargo como para devorarlos. También usaron a los humanos para reproducirse, porque aunque los miri nigri podían vivir muchos años ya quedaban muy pocos.

Tras muchas generaciones, la descendencia de esos miri nigri y los humanos (los tcho-tchos) se convirtieron en la raza dominante.

Los tcho-tchos

Se trata de una especie híbrida semejante a los humanos, pero que siguen siendo alienígenas. Son negros como el carbón, totalmente calvos, pequeños, fibrosos, bastante longevos (unos quinientos años) y aunque son más fértiles que los miri nigri no son muy fecundos. Sirven a Chaugnar Faugn tan bien como pueden. Aguardan en su fortaleza de Tsang al acólito blanco que vendrá procedente del oeste. Entonces los tcho-tchos le acompañarán a Leng, a la Casa Superior, y Chaugnar Faugn se despertará de su prolongado sueño para traer la ruina y devorar a este mundo y su universo.

Quizás porque los tcho-tchos solo viven siglos o porque tienen sangre humana, sus mentes no son exactamente igual que las de los miri nigri y pueden ser impacientes. Hace siglos algunos de los sacerdotes se cuestionaron la necesidad del acólito blanco; sabían que los humanos le proporcionan cierto tipo de sustento a su amo y que al devorarlos este obtiene algo de consciencia, así que: ¿qué pasaría si le entregaran tantos humanos como pudieran? Fue por eso que forjaron una alianza con Ame Pal, el rey de Mustang, a cambio de víctimas humanas. Chaugnar Faugn devoró los sacrificios y empezó a pasar más rato en este mundo, respondiendo a las súplicas de sus sacerdotes y sembrando la muerte y la locura entre los enemigos de Mustang. Pero a pesar del número de ofrendas, solo lograron despertarle durante breves intervalos. Cuando el hijo de Ame Pal (Agon Sangpo) se convirtió en rey decidió que no necesitaba a los nómadas tsotsowa. Les ofreció su hospitalidad y a continuación aniquiló a sus líderes y sacerdotes, tras lo que dio caza al resto. Los supervivientes necesitaron muchos años para regresar a Drakmar y ejecutar su inútil venganza contra Mustang.

Chaugnar Faugn continúa sumido en su letargo y concentrado en otros mundos. Los tcho-tchos ahora abogan por la paciencia, porque entre ellos todavía hay quienes recuerdan lo que pasó hace cuatrocientos años, cuando Chaugnar Faugn llevó la ruina a los enemigos de Ame Pal y a toda la dinastía de la propia Mustang.

Apariencia y conducta: pequeños, oscuros, casi sin pelo, bajos de estatura, de músculos y venas marcadas. La mayoría van desnudos y descalzos, aunque unos pocos llevan túnicas, taparrabos y sandalias. Sus caras no muestran emoción alguna. Generalmente suelen ser silenciosos y es raro que necesiten comunicarse verbalmente.

El rey de amarillo y los tcho-tchos

Los tcho-tchos siempre habían adorado tanto a Hastur como a Chaugnar Faugn. Durante el tránsito de Aldebarán por el cielo de los dos últimos años los sacerdotes de Drakmar vieron que el propio Hastur estaba cerca de la Tierra. Entonces apareció el extranjero. Vino a visitar al sumo sacerdote, a decirle que el acólito blanco llegaría este invierno.

Poco tiempo después llegó la expedición italiana: uno fue asesinado, otro huyó, un tercero fue entregado a Chaugnar Faugn y el último quedó bajo la protección de los tcho-tchos, quienes decidieron esperar mientras las estrellas siguieran en el cielo y continuara el invierno. Días después, para su asombro y maravilla, llegaron más humanos al valle, los investigadores. La tribu se puso en marcha con la intención de llevar a los extranjeros a través del portal a Leng, donde espera su dios. Una vez en la Casa Superior uno de ellos será revelado como el acólito blanco y Chaugnar Faugn despertará.

Pero los tcho-tchos han sido víctimas de un engaño.

Fue Hastur quien le susurró al sacerdote Mu Sang hace muchos años la importancia del acólito blanco, puesto que es el rey de amarillo quien necesita la presencia de un humano en la maldita Meseta de Leng, un punto de transición entre nuestro mundo y las estrellas.

Una vez cada mil años, mientras Aldebarán se mueve por el cielo, el rey visita la Casa Superior mencionada en las escrituras. Desde ese lugar, con la ayuda de un ser humano libre y voluntario (o aún más apropiado, uno que pretenda detenerle), puede viajar desde Leng a la Tierra. Una vez allí repetirá lo que hizo en Carcosa: interrumpir la fiesta y traer prodigios y horrores a nuestro mundo.

UN SACERDOTE TCHO-TCHO Y CINCO GUERREROS

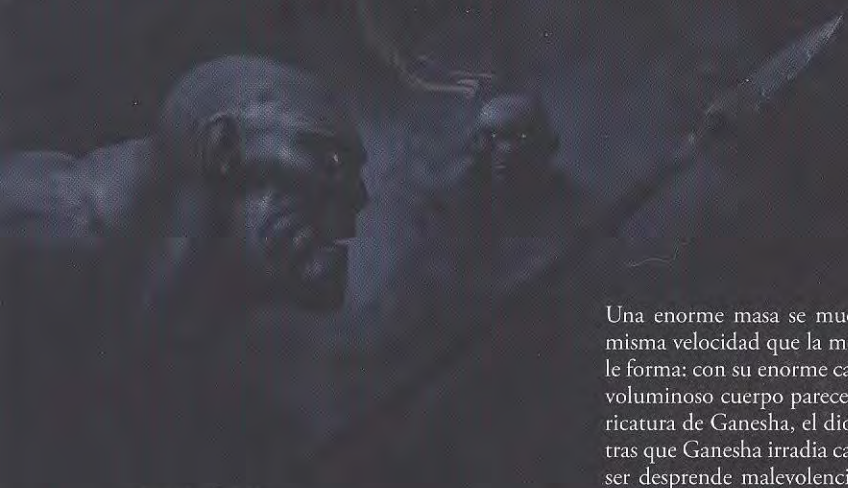
Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	BD
1	14	13	8	13	12	14	10	0
2	12	14	8	6	12	11	11	0
3	11	10	7	6	9	9	9	0
4	14	14	8	6	12	14	11	0
5	13	15	9	11	5	14	12	0
6	15	12	7	6	10	10	10	0

- ATAQUES: Lanza 40%, daño 1D8 + 1.

  Cuchillo 40%, daño 1D4 + 2.

  Bumerán 40%, daño 1D8.
- HABILIDADES: Descubrir 35%, Discreción 40%, Escuchar 50%, Lanzar 40%, Mitos de Cthulhu 11% (Sacerdote 30%), Ocultarse 50%, Rastrear 30%, Trepar 40%.
- HECHIZOS: el nº 1 es un sacerdote que conoce Contactar con Hastur, Puño de Yog-Sothoth y Signo de conjuración.
- LENGUAS: tcho-tcho 65% (propia), tibetano 20%.

El horror de las colinas, Chaugnar Faugn



Ya sea a la fuerza o por voluntad propia el grupo acaba llegando al final del túnel. El lloro cesa, pero la piedra tiembla bajo el latido del corazón de Chaugnar Faugn. Un poco más allá ven un halo de luz pálida del que sale una brisa gélida que hiela sus rostros. El pasillo se abre hacia una enorme cámara vacía donde por fin pueden erguirse del todo.

Cuesta un poco fijarse en la luz, porque aunque no es muy fuerte hay algo raro en ella. Emana de un portal que hay en el extremo opuesto de la estancia. La luz es blanca y pura y se derrama perezosamente dentro de la caverna. Hay algo moviéndose no en la caverna sino más allá, al otro lado del portal, algo que llama su atención. De lo que se describe a continuación los investigadores solo pueden ver la silueta, como la sombra de una lámpara china.

Una enorme masa se mueve lentamente, a la misma velocidad que la mente es capaz de darle forma: con su enorme cabeza de elefante y su voluminoso cuerpo parece una abominable caricatura de Ganesha, el dios hindú. Pero mientras que Ganesha irradia calma y sabiduría, este ser desprende malevolencia y una clara sensación de amenaza. Sus enormes orejas venosas se dilatan y su tronco se gira, escrutando lo que hay al otro lado del redondo portal. Hay un débil sonido como de roca deslizándose sobre roca. Pequeñas criaturas se mueven al otro lado de la luz.

La silueta de un humano emerge de los pies de la criatura; parece un enano en comparación, puesto que el primigenio es tan grande como diez hombres. Su aparición rompe el hechizo y toca hacer las tiradas de **Cordura** oportunas (0/1D6) por ver la forma «inerte» de Chaugnar Faugn. Si algún investigador especifica que intenta apartar la mirada pídele una tirada de **POD × 2** o menos; en caso de éxito la pérdida es de solo 0/1D3. Cualquiera que pierda Cordura al ver a Chaugnar Faugn se acerca un par de pasos hacia él sin darse cuenta; cualquiera que se vuelva temporal o indefinidamente loco hace lo mismo al tiempo que susurra o grita incongruencias.

Ahora puedes describir la propia cueva. Es un espacio más o menos circular, de unos dieciocho metros de ancho por doce de alto. Hay cuatro túneles que dan al lugar: el que los investigadores usaron para entrar, un segundo y tercero cerca de ese y otro más en el lado opuesto de la cueva, donde brilla la luz blanca del portal. En su interior se encuentran la criatura, los miri nigri y el hombre; también es la fuente de donde sale la brisa.

Si los tcho-tchos no escoltaban a los investigadores ahora aparecen por primera vez. Salen simultáneamente de las bocas de los tres túneles de la caverna, en grupos de más de una docena. Están armados con diferentes cuchillos, bumeranes y lanzas endurecidas con fuego, pero no hacen ningún ademán de querer atacar. Tres sacerdotes se adelantan un poco para observar la reacción de los investigadores ante Chaugnar Faugn, preguntándose si alguno de ellos es el acólito blanco.

Es imposible predecir las acciones del grupo en este punto o su reacción hacia el primigenio. Solo es posible atacar al primigenio o a su compañero si alguien es lo suficientemente necio como para entrar corriendo en el portal. Sería un error tremendo, con el que solo lograría adentrarse en Tsang y ponerse al alcance de Chaugnar Faugn. Los demás personajes pueden ver cómo la silueta del investigador se funde con la de la criatura al otro lado. Consulta «Consecuencia - El viaje a Tsang», en la página 229, para ver lo que le ocurre. Los tcho-tchos responden a cualquier ataque de la misma manera que antes, es decir, intentando reducirlos antes que matarlos.

CHAUGNAR FAUGN, EL HORROR DE LAS COLINAS

FUE 65	CON 140	TAM 40	INT 25	POD 35
DES 30	Mov 70	-	-	PV 90

- Bonificación al daño: +6D6
- Ataques: Presa 80%, daño apresa a la víctima y la inmoviliza para el mordisco.

  Mordisco y drenaje 100%, daño pérdida de 1D6 puntos de vida por asalto.

  Emisión psíquica 100%, daño la víctima sueña con Chaugnar Faugn y su grandeza; si se trata de alguien de naturaleza sensible puede obsesionarse con estos sueños.

  Ataque al corazón* 100%, daño a elección del guardián.

  Hipnotizar víctima sacrificial** 100%, daño hace que la víctima se dirija hacia el dios y se ofrezca como sacrificio.

  *Para evitar los efectos completos de este ataque la víctima debe tener éxito en una tirada de **CON × 5** y, aun así, necesita un segundo éxito, con las mismas probabilidades, para no perder 1D6 puntos de vida y caer inconsciente.

  La víctima solamente puede salir de este trance si logra una tirada de **POD × 1.

- Armadura: ningún arma corriente o aparato mecánico puede causarle daño. Además, la altísima densidad de su piel le otorga una protección de 10 puntos contra las armas encantadas capaces de empalar. Puede resistir las fuerzas más poderosas de la naturaleza durante 15 minutos antes de desencarnarse.
- Hechizos: Alteración meteorológica, Atormentar, Crear portal, Crear ventana, Encarcelar mente, Hechizo mortal, Hipnotizar, Maldición de Chaugnar Faugn, Perfección, Protección, Provocar la ceguera, Sugestión mental, Ver portal, todos los hechizos de Convocar/Atar, todos los hechizos de Llamar y Contactar.
- Pérdida de Cordura: verlo en estado inerte (cuando tiene el aspecto de una grotesca estatua) cuesta 0/1D6 puntos de Cordura; verlo activo y en movimiento, 1D4/2D6 + 1 puntos de Cordura; y ver las mutaciones sufridas por un compañero de Chaugnar Faugn, 1/1D6 puntos de Cordura.

Roberto Anzalone

La figura humana sale del círculo de luz hacia el interior de la cueva. Su apariencia es horrible, pero si vieron la fotografía de Anzalone en Milán y sacan una tirada de **INT** × **4** consiguen identificar al profesor. Está desnudo. Puedes ver sus atributos a continuación; pide una tirada de **Cordura** de 1/1D3. El comportamiento de Anzalone es completamente mesurado, lo que contradice su angustioso estado.

Apariencia y conducta: anteriormente era de apariencia normal, pero la tortura sufrida a manos de los tcho-tchos le ha convertido en un monstruo. Le arrancaron los ojos, los dientes y la mitad de su lengua, mientras que el toque de Chaugnar Faugn ha provocado que la nariz le cuelgue flácidamente por encima de la boca y que sus orejas crezcan y se llenen de venas, agitándose y retorciéndose de forma antinatural. Como ya dijimos, a pesar de todo esto los investigadores pueden reconocerle si llegaron a ver su foto. Chaugnar Faugn es capaz de observar a los personajes a través de las cuencas vacías de Anzalone, pero no puede usarle para comunicarse con ellos.

Información: autoridad mundial en la civilización e historia asiáticas, especialmente la china y tibetana.

Información adicional: Anzalone es profesor de Historia Asiática en la Università degli Studi di Milano.

Trama: se carteaba con Malcolm Quarrie y trabajó con él en su investigación sobre Hastur y Chaugnar Faugn. Encontró Drakmar y guió a la expedición hasta allí. Ha sido transformado en algo no del todo humano, psíquicamente unido a Chaugnar Faugn y controlado por la voluntad de este.

Anzalone se acerca a cada investigador y lo examina cuidadosamente. Parece que intenta hablar en una ocasión, pero los ruidos que hace son primitivos e ininteligibles y un fino hilo de sangre gotea por su boca destrozada. Chaugnar Faugn actúa a través de Anzalone, pero no puede encontrarle sentido a lo que ve su sirviente ni es capaz de hablar a través de él. Le ordena a Anzalone que regrese junto al portal.

Ahora hay unos cuarenta tcho-tchos en la cueva. Varios se acercan al portal y uno le indica por gestos a los investigadores que se aproximen. Los tcho-tchos les rodean y empujan hacia allá. Están muy cerca de Chaugnar Faugn, que permanece completamente inmóvil. Cuando los investigadores llegan, un sacerdote agarra una de las manos de Anzalone y, mostrando la palma, le hace un corte con un cuchillo de hueso. El sacerdote deja que la sangre mane de la herida; seguidamente moja uno de sus dedos en el corte y pinta un símbolo en la pared junto al disco de luz. Esto completa el portal a Leng.

Si uno de los investigadores intenta entrar al portal antes de que apunte a Leng, pídele una tirada de **Esquivar** para tener éxito y a continuación consulta «Consecuencia - El viaje a Tsang», en la página 229, para ver lo que le ocurre. Cualquier otro investigador que intente entrar será automáticamente detenido.

NOMBRE Y APELLIDOS: ROBERTO ANZALONE — EDAD: 51 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario, historiador y compañero de Chaugnar Faugn, italiano

FUE 11	CON 5	TAM 11	INT 16	POD 16
DES 8	APA 3	EDU 18	COR 0	PV 8

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Presa 60%, daño especial.
- Habilidades: Anzalone no conserva ninguna de las habilidades que tenía cuando era humano; ahora sus habilidades son Descubrir 50%, Discreción 35%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 31%, Ocultarse 25%, Seguir rastros 24%.
- Hechizos: ninguno que pueda lanzar.
- Lenguas: ninguna en su estado actual.

El portal

El portal está activado. De su interior sale un pitido agudo, fuerte y constante, mientras que la luz blanca se transforma en azul. Al mirar en el interior de la luz pueden ver cómo la silueta de Chaugnar Faugn es reemplazada por la borrosa imagen de un humano de pie junto a varios tcho-tchos. *Los tcho-tchos llevaron a Quarrie a través del portal en cuanto advirtieron la llegada de los investigadores.* El sacerdote no vacila y camina directo hacia la luz azul, seguido de varios compañeros. Sus figuras se unen a las que ya estaban al otro lado. Esperan que los investigadores se adentren, obligándoles de ser necesario. Si al pasar alguien mira al símbolo dibujado por el sacerdote verá que es un Signo amarillo perfectamente trazado. Es muy poco probable que sea la primera vez que se lo encuentren, pero si fuera el caso pide una tirada de **Cordura** con un coste de 0/1D6. Anzalone no entra.

Si los investigadores intentan atacar a Anzalone los tcho-tchos los sujetan y les quitan cualquier arma o equipo que les quedara. Si matan a Anzalone las consecuencias pueden ser terribles. Pide a los jugadores que tiren **Suerte**.

Chaugnar Faugn elige al individuo con más CON entre quienes hayan fallado o, en caso de empate, al de más APA. Esta persona se convierte en su nuevo compañero. Chaugnar Faugn usa su ataque de Hipnotizar víctima sacrificial para acercar a la víctima hasta él, volviendo a abrir el portal a Tsang de ser necesario.

Los investigadores no pueden hacer gran cosa para evitarlo, ya que los tcho-tchos obedecen y ayudan a su amo.

Si Anzalone muere, el sacerdote abre el portal a Leng con la sangre de uno de los investigadores o de un cadáver humano, sucediendo lo mismo que se explicó anteriormente. Si los investigadores no atacaron ni a Anzalone ni a los tcho-tchos es posible que todavía lleven equipo y armas. Quizás se hayan dado cuenta de que su lucha es contra Quarrie y el rey de amarillo.

La Meseta de Leng

Los investigadores se encuentran en mitad de una enorme y monótona meseta. Además de los treinta tcho-tchos pueden ver a otro humano. Si se fijaron en la foto que había en la cocina de Nug pueden reconocerle como Malcolm Quarrie. Tiene aspecto de encontrarse bien: está limpio, afeitado y viste una chuba de color blanco. Está fumando un cigarrillo y parece muy sorprendido de verles. La conversación con él comienza en el próximo apartado.

El paisaje al otro lado del portal parece vulgar en todos los sentidos. Un examen visual de los alrededores revela que es un páramo helado sin nada que lo interrumpa. Hace mucho frío y aunque hay polvo de nieve en el suelo, afortunadamente no sopla el viento. Tampoco parece haber rastro del portal por el que cruzaron. El zumbido desaparece. No hay nada que rompa la monotonía de la tundra, ni árboles ni montañas que manchen el horizonte. Es de noche y pueden verse miles de estrellas en el cielo, puras y brillantes, una hermosa imagen. Pide a los investigadores tiradas de **Astronomía** × **3** o **Historia natural**. Con un éxito saben que son constelaciones terrestres, pero que su posición está levemente alterada; cualquiera que lo note y crea lo que está viendo pierde 0/1 puntos de Cordura. La luz naranja de Aldebarán se encuentra baja, muy baja, justo sobre el horizonte. El viaje a Leng le cuesta 1 punto de Cordura a cada personaje.

Los tcho-tchos están nerviosos e impacientes por moverse. De ser necesario usan sus armas para conminar a los investigadores a que se pongan en marcha. Imponen un paso ligero, en dirección a Aldebarán. Cualquier intento por ralentizar el avance es respondido con dureza.

Malcolm Quarrie

Apariencia y conducta: alto, delgado y de pelo negro. Fumador. Está bien afeitado y cuida de su imagen. Aparentemente hablador, simpático y agradable, en realidad su actitud esconde una profunda tristeza, ya que nunca se perdonó el abandonar a su esposa e hija a la Secta de Goatswood. Es un pacifista. No derramará sangre para protegerse a sí mismo, aunque sí usa conjuros defensivos. Todavía lleva su silbato de byakhee.

Información: autor de *Dioses británicos: mito y religión en los reinos occidentales de la Gran Bretaña anglosajona*, 1924.

NOMBRE Y APELLIDOS: MALCOLM QUARRIE
EDAD: 34 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Sectario, historiador y folclorista, inglés

FUE 11	CON 12	TAM 12	INT 17	POD 16
DES 12	APA 14	EDU 19	COR 50	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 64%, Arqueología 30%, Buscar libros 80%, Crédito 44%, Geología 25%, Historia (Edad Oscura Europea) 80%, Historia (Folclore) 75%, Historia (otra) 64%, Mitos de Cthulhu 28%, Nadar 42%, Ciencias ocultas 45%, Persuasión 30%, Psicología 20%.
- Hechizos: Convocar/Atar a un byakhee, Desviar el daño, Dominar, Encantar silbato, Hechizar un animal, Implantar sugestión, Llamar/Expulsar a Hastur, Maldición de Azathoth, Nublar la memoria, Signo de conjuración, Visión premonitoria.
- Lenguas: alemán 35%, español 37%, hindi 12%, inglés 90% (propia), inglés antiguo 72%, italiano 68%, nepalés 11%, tibetano 12%.

Los movimientos de Quarrie

Si Quarrie está vivo hace lo siguiente: obedece a los tcho-tchos y camina tan rápido como puede a través del yermo. Cuando llega a la Casa Superior entra voluntariamente y busca el origen de la música de las flautas. Al encontrarse con el rey de amarillo avanza hacia él y coge con reverencia una punta de su túnica. Si nadie lo evita o le detiene se ofrece a llevarle hasta la Tierra.

En ningún momento intenta ocultarle a los investigadores cuál es su objetivo, aunque su éxito supondría el fracaso de los personajes. El guardián debería ser capaz de interpretar a Quarrie siguiendo estas instrucciones, aunque hay algunas más en el resto del capítulo (asumiendo que continúe jugando un papel en la historia).

Información adicional: completó sus estudios de postgrado en Historia Anglosajona en el Pembroke College, Oxford, en 1922. Vincent Tuck es el primero en señalarle como uno de los asociados de Alexander Roby, añadiendo que trabajó para la Royal Society de Londres en Piccadilly (Londres) durante 1924-27 y que aparentemente está soltero.

Trama: aunque su nombre aparece durante toda la campaña, los investigadores solo se encuentran con Quarrie al llegar a la Meseta de Leng. A menos que se lo impidan, conduce al rey de amarillo hasta la Tierra.

La conversación con Malcolm Quarrie

Quarrie se presenta y espera que los personajes hagan lo mismo. A grandes rasgos, lo más probable es que los investigadores sigan alguna de estas dos estrategias:

La primera es que le ataquen físicamente o que le digan que su intención es detenerle. Es de esperar que recurran a la violencia en algún momento, pero si lo hacen antes de discutir con él podrían estar precipitándose. ¿No deberían averiguar algo sobre Quarrie antes de atacarle? ¿Basta con matarlo para poner fin al intento de traer a Hastur a la Tierra? ¿Es moralmente justificable? Dado el número de tcho-tchos presentes, ¿es incluso posible? Y por último, en caso de que logren matarlo, ¿podrán regresar a casa?

La otra opción es que los investigadores intenten hablar con Quarrie e incluso hacerle creer que ellos también desean llamar a Hastur. Malcolm responde a sus preguntas sin dudar, formulando otras a su vez: ¿con quién han estudiado? ¿Qué pista les llevó hasta este lugar? ¿Cómo piensan llamar al dios?

Quarrie se muestra tranquilo y sereno durante la conversación. Tampoco se molesta si descubre que los investigadores quieren detenerle, cosa que puede llegar a averiguar de tres formas diferentes.

- Primero: los investigadores no le devuelven las preguntas. ¡Deberían sentir curiosidad sobre algunas de las mismas cosas que él!
- Segundo: mencionan a los Hermanos del Signo amarillo o el encuentro con Villiers en Milán. Quarrie sabe que Villiers pudo haberles dado su localización, así que quizás estos desconocidos simplemente le han seguido hasta allí. ¿Por qué?
- Tercero: ¿mencionan a Hillary? Le alegra mucho tener noticias suyas y recibir su mensaje (si los investigadores se lo dan). «¿Cómo está? ¿Y Sarah? ¿Cuándo la vieron? ¿Saben si le llegaron mis cartas?». También quiere saber de qué la conocen.

Es posible manejar esta situación sin recurrir a los dados, pero si el guardián lo considera apropiado puede pedirle una tirada de **Persuasión** al investigador que más intervenga durante la conversación. Es posible convencer a Quarrie de que están de su lado, incluso obteniendo bonificadores según el argumento que usen. Si los investigadores se ponen a la defensiva permite una tirada de **Charlatanería** para calmar sus sospechas (de nuevo aplicando modificadores).

Si Quarrie cree que el grupo quiere detenerle intenta ganárselos para su causa. Consulta la sección titulada «Los Hermanos del Signo Amarillo» (en el capítulo 8) para ver su razonamiento. Quarrie es sincero en sus motivaciones a la hora de llamar a Hastur: cree que es algo bueno y necesario y ve sus actos como una auténtica Peregrinación de Gracia. Si el conflicto físico es inevitable intentará usar Implantar sugestión o Dominar para detener a los investigadores. Si no tiene éxito, cualquier ataque con arma blanca o de fuego desde corto alcance le mata automáticamente a menos que la tirada sea una pifia. Si los personajes atacan a Quarrie los tcho-tcho intervienen e intentan reducirlos, pero sin recurrir al uso letal de la fuerza. Si no lo habían hecho antes, desarman a los personajes.

Con independencia de si los considera amigos o enemigos, Quarrie no tiene problemas en darles cualquier pieza que les falte del rompecabezas que han ido construyendo durante sus múltiples pesquisas y encuentros. Se muestra interesado en el destino de Edwards y Roby, aunque no se sorprende. Habla sobre el auge de la dinastía de Mustang durante el siglo XV (ver el apartado de texto «La historia de Mustang y los tsotsowa» dentro del recuadro «Mustang y los tcho-tchos», en el capítulo 10); aunque no conoce toda la historia ha deducido la mayor parte de esta. Tras un par de confusas conversaciones con los tcho-tchos, piensa que algunos incluso conocieron personalmente a Ame Pal.

Quarrie dice que puede comunicarse un poco con los tcho-tchos empleando el tibetano que ha aprendido en las últimas semanas, aunque son de naturaleza callada (además de que su lengua está bastante alejada del tibetano). Se pregunta si habrá otros tcho-tchos esperándoles más adelante. Dice que cuando lleguen invocará al rey de amarillo. *Quarrie planea usar el*

hechizo de Llamar a Hastur para traer al rey de amarillo, aunque, como se verá, no es necesario.

La conversación continúa mientras marchan a través de un paisaje sombrío e inalterable. Los tcho-tchos marchan en silencio, pero no paran de otear el cielo y el horizonte, lo que traiciona su prisa y nerviosismo. Tras lo que podrían ser seis horas, es posible que el grupo note que la noche no se transforma en día; el tiempo se ha detenido bajo las estrellas, los relojes son inútiles y las manecillas lo mismo se paran que giran de forma alocada. Esta revelación cuesta 0/1 puntos de Cordura. Los personajes llevan recorridos muchos kilómetros y están cansados, hambrientos y sedientos.

Opción: shantaks

Puede que el guardián quiera montar esta escena para mostrar a los jugadores la conveniencia de permanecer junto a los tcho-tchos o para darles la oportunidad de tomar alguna acción drástica. No es una parte obligatoria de la aventura.

Tras unas seis horas de marcha un tcho-tcho lanza un grito y señala hacia el cielo. Una tirada de **Descubrir** revela de qué se trata: un pájaro, el primer signo de vida que ven. Viene hacia ellos, haciéndose más grande por momentos Se aproxima por su derecha y al acercarse más pueden verlo en detalle: parece una criatura prehistórica o de leyenda, una enorme bestia que bate lentamente sus alas. Tiene una pesada cabeza de mamífero que gira sobre su alargado cuello para ojearles mientras les sobrevuela. Pide tiradas de **Cordura** con un coste de 0/1D3.

Los tcho-tcho aprietan el paso. Parecen incansables, por lo que si los investigadores no piden un respiro Quarrie lo hace. Tras una breve pausa la marcha se reanuda e inmediatamente después hay un ataque.

Un tcho-tcho da la alerta: dos shantaks (*La llamada de Cthulhu*, pág. 224) se aproximan por la espalda. Las criaturas se abalanzan sobre el grupo y cada una intenta agarrar y morder a una víctima. Pregúntale a los investigadores qué hacen; cualquiera que se tire al suelo se libra de ser atacado, con independencia de las siguientes tiradas. Son treinta tcho-tchos, así que las probabilidades están a favor de los personajes. Pide tiradas de **Suerte**: el investigador de cualquier jugador que saque un 99 o un 00 en los dados se convierte en objetivo. Pide una tirada de **Esquivar** para evitar el ataque. *El guardián debe pretender que tira por la **Suerte** de los tcho-tchos y usar cualquier resultado que prefiera.*

Uno de los shantak decapita a un tcho-tcho con su enorme mandíbula. Los tcho-tcho contraatacan y golpean a una de las criaturas con un Puño de Yog-Sothoth, pero la magia terrícola no es igual de efectiva en Leng. Además, las armas mundanas tampoco sirven de mucho contra los nueve puntos de armadura de un shantak. Los investigadores pueden aportar potencia de fuego si lo desean. Los shantaks atacan de nuevo si no reciben daño tras su primera pasada. Repite el proceso. Si los investigadores vuelven a salir ilesos uno de los tcho-tcho muere de forma horrible. Quarrie no es atacado. A continuación las criaturas ganan altura y se alejan, fundiéndose con el cielo.

En el yermo

Ataquen o no los shantaks, los tcho-tchos parecen inquietos por algo. Su líder habla silenciosamente. Es la primera vez que les oyen decir algo y no pueden identificar su lengua, que no tiene ninguna consonante dura. Los tcho-tchos se separan en tres grupos iguales, pero mantienen a Quarrie y a los investigadores junto a uno de esos grupos. Aunque los tres empiezan marchando en una dirección similar (hacia la estrella), al cabo de un rato empiezan a desviarse gradualmente y tras cierto tiempo se pierden de vista. Los grupos que no marchan lastrados por los humanos se mueven a un ritmo bastante más rápido.

Los tcho-tchos están preocupados porque aún no han encontrado la Casa Superior, así que se han dividido para cubrir más terreno. El grupo que primero encuentre el lugar enviará mensajeros para avisar a los demás, pero en realidad esta es la última vez que los investigadores verán a los otros tcho-tchos. Las posibilidades de intentar algo contra las criaturas aumentan en gran nivel.

Pasa el tiempo y el paisaje continúa inmutable. Si los tcho-tchos o Quarrie siguen con el grupo, mantienen su rumbo hacia la posición de Aldebarán. La estrella se hunde lentamente y ya está tocando el horizonte. El viaje continúa sin más sobresaltos, aparte de dos ocasiones en las que vuelven a avistar algún shantak solitario volando en la lejanía. Quarrie habla con los tcho-tchos, pero estos le ignoran. Se toman varios descansos más, suficientes para dar una pequeña cabezada, pero los tcho-tcho reemprenden la marcha tan pronto como los personajes parecen capaces de seguir.

A continuación, independientemente de la localización o rumbo del grupo, ven algo interpuesto entre ellos y Aldebarán, deformando una parte de la estrella. Más adelante hay una construcción de gran tamaño, rodeada por monolitos. A cada paso que den se acercan más y más, sin importar la dirección que tomen.

La Casa Superior

MESETA DE LENG

Se trata de un edificio de estilo tibetano, grande y de paredes lisas. Tiene un tamaño semejante al del pueblo amurallado de Kagbeni, con muros de setenta y seis metros de largo por quince de alto, ligeramente inclinados hacia dentro y pintados de naranja opaco. A primera vista no se ve ninguna puerta y parece que tampoco hay ventanas. También hay unos monolitos de unos seis metros de altura, descansando sobre una base de un metro cuadrado. Sus cuatro lados son de tacto suave y están rematados por una superficie plana de algo más de medio metro cuadrado. Como es de esperar, los investigadores pueden contar hasta nueve monolitos, aunque no están colocados formando una «V» sino que rodean la estructura a espacios regulares, formando un círculo.

Hay una única entrada al edificio, en el lado que da a Aldebarán: un portal abierto de seis metros de ancho por seis de alto que conecta con un pasillo de las mismas dimensiones. Las paredes del corredor están pintadas de manera vistosa. Desde fuera solo pueden vislumbrarse fragmentos de los murales, puesto que desaparecen rápidamente en la oscuridad, pero lo poco que alcanzan a ver muestra ejércitos que no son del todo humanos luchando por diferentes ciudades. Las pinturas son luminosas y nítidas. Una tirada de **Escuchar** revelan el suave sonido de unas flautas proveniente del interior, subiendo y bajando; otra tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** apunta a que puede ser un intento de comunicarse con el rey de amarillo.

Quarrie empieza a adentrarse. Los tcho-tchos detienen a cualquiera que trate de impedírselo. También animan a los personajes a seguirle, recurriendo a la fuerza si se ven obligados, aunque ellos mismos no llegan a entrar. Los investigadores pueden internarse en la Casa Superior o tratar de acabar con los tcho-tchos y huir de la zona. En ese último caso sus pasos siempre acaban conduciéndoles de vuelta a la Casa Superior, incluso si se dividen. La negativa a entrar en la Casa Superior equivale a una eventual muerte por inanición, ya que es lo único que hay en miles de kilómetros a su alrededor.

Este es el mismo monasterio que Randolph Carter visita en el cuento de H. P. Lovecraft «La búsqueda en sueños de la ignota Kadath». *Aunque en ese cuento aparece descrito como un edificio bajo y sin ventanas, rodeado de primitivos monolitos, el lugar adopta un aspecto ligeramente diferente según el observador y las circunstancias.*

Tras unos cinco metros la oscuridad cubre el pasillo de entrada a la Casa Superior. El primer paso dentro de esas tinieblas conduce irremediablemente al interior de un laberinto; si el personaje mira o se gira hacia atrás verá que tanto la salida como sus compañeros han desaparecido, sustituidos por un pasillo vacío que no reconoce. Los investigadores que marcharan detrás lo ven desaparecer, devorado por la oscuridad. Pueden escucharse, pero no verse. Cualquier cuerda que usen para seguir unidos acaba por caer flácidamente al suelo y pueden comprobar que está rota y deshilachada; si se agarran de las manos acaban por soltarse. La única manera que tienen los que están en el exterior de la Casa de restablecer el contacto físico con sus compañeros es entrar en la misma. Tampoco hay otra manera de salir a excepción del portal que hay en su centro.

Las flautas

Ya en el interior el sonido de las flautas se hace más audible. A medida que los investigadores caminan el ruido parece acercarse, alejarse o incluso desaparecer durante un momento. El guardián debería pasarle notas privadas a los

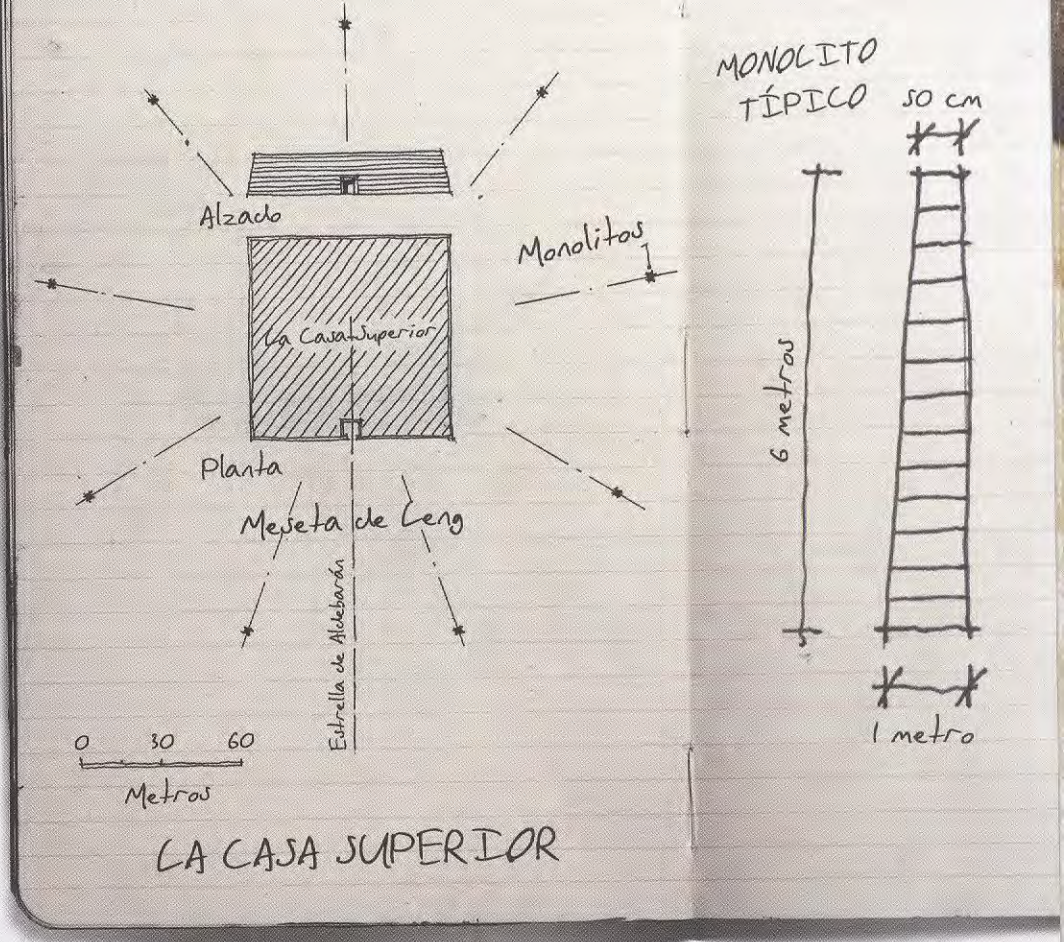
jugadores sobre las flautas (por ejemplo, asegurándoles que suenan con más/menos fuerza que hace una hora). Incentiva la discordia. Dicho esto, los investigadores terminan por darse cuenta de que la música es la única señal de vida del lugar, por lo que su origen debe ser evitado (o buscado). Quarrie rastrea el lugar de origen del sonido, en solitario de ser necesario.

Orientarse por el interior de la Casa Superior

La siguiente parte de la aventura no es peligrosa de por sí, pero está pensada para asustar, desorientar y agotar las energías de los investigadores. El camino a través de la Casa Superior parece interminable. Los investigadores viajan kilómetros sin una idea clara de hacia dónde van. Están cansados y necesitan descansar y dormir. No hay un límite estricto de tiempo, por lo que el guardián puede alargar la caminata tanto como considere efectivo, aunque los investigadores deberían pasar al menos varios días de juego atrapados en el laberinto.

El interior es increíblemente variado. El guardián puede improvisar inspirándose en los siguientes ejemplos:

- Hay miles de enormes escalones que descienden en espiral por una oquedad por donde no corre el aire. Tras descender durante medio día llegan a una puerta de hierro forjado que corta el paso. El viaje de vuelta hacia arriba es agotador.
- Una enorme cámara repleta de aire viciado. Tardan horas en atravesarla, tiempo durante el que no ven las paredes ni el techo.
- Un pasillo que da paso a una serie de cientos (quizás miles) de habitaciones.
- Un acantilado por el que se puede subir usando unas escaleras de piedra que zigzaguean sobre su superficie. Los escalones, antaño firmes, están ahora peligrosamente desgastados por el uso y son resbaladizos.
- Una habitación que es necesario cruzar recorriendo una serie de zanjas que se hunden por debajo del nivel del suelo o que están sobre este mismo. En ambos casos se trata de un laberinto.



- Una cámara con doce paredes y doce puertas idénticas que llevan a su interior. Vuelven a encontrarse con la misma habitación tras horas de caminar.

Puede que el grupo decida dejar señales o marcas, que a veces permanecen en su sitio cumpliendo su función y a veces no. Por ejemplo, podrían colocar una cántimplora vacía de agua en un cruce de pasillos y volver a encontrársela después de caminar un buen rato en línea recta. A veces el edificio está iluminado: un débil haz de luz de procedencia desconocida que entra en una cámara, un resplandor fosforescente que se filtra por las rendijas del suelo, unas piedras planas que desprenden un brillo gris, etcétera. Sin embargo hace falta alguna fuente artificial de luz durante la mayor parte del camino, y a medida que pasan las horas los investigadores irán agotando esos recursos, uno a uno. Cuando se consuma el último de ellos estarán en la más completa oscuridad.

El orden de las estancias mencionadas no depende de la ruta de los investigadores, aunque el guardián debería hacerles pensar que sus decisiones son relevantes; pídeles tiradas de **Orientarse**, **Escuchar**, **Idea** o **Suerte** en momentos que parezcan cruciales. Los investigadores pueden tardar horas en recorrer o sortear cada una de las escenas anteriores.

Los pasillos

Gran parte del viaje transcurre por los pasillos, donde las pinturas y frescos son omnipresentes. El guardián puedes sacar más ideas del cuento de Lovecraft «*La búsqueda en sueños de la ignota Kadath*», pero estos son algunos de los elementos básicos: una raza casi humana con bocas de gran tamaño y pequeños cuernos lucha contra voluminosos insectos. Navíos negros surcan el espacio interplanetario. Criaturas ameboides emergen de los cascos de los navíos para conquistar y gobernar a los cuasihumanos.

Una magnífica ciudad portuaria con una plaza central que presume de dos majestuosas estatuas de leones alados. Enormes pájaros volando, que recuerdan a los dos que quizás les atacaron de camino a la Casa Superior. Criaturas aladas sin rostro, de colas y cuernos retorcidos, acechando entre las poderosas montañas.

Agotamiento

También puede asumirse que los investigadores van a quedarse sin agua o comida. El hambre y la sed les debilitarán y todas las habilidades reciben un penalizador de 5 percentiles. El guardián puede dejar que los personajes encuentren una fuente en una pared: el agua huele dulce pero es de sabor amargo. Cualquiera que beba sacia su sed y elimina el penalizador, pero también empieza a sufrir visiones en las que cree encontrarse en Carcosa: la áspera piedra se convierte en mármol, las columnas se transforman en árboles, percibe un movimiento rápido justo por el límite de su campo de visión, una sombra se deja caer desde lo alto del techo, nota un tirón suave pero insistente en la manga. Las visiones provocan tiradas de **Cordura** de 0/1, según resulte apropiado.

Los investigadores pasan un tiempo aparentemente interminable en la Casa Superior, lo que les expone a pequeñas mermas de Cordura. Cuando tengan que dormir, consuman su última fuente de luz, se desesperen mientras cruzan un obstáculo o hablen o discutan sobre la futilidad de sus acciones, será hora de que sufran otra pequeña pérdida.

Finalmente, después de que incluso el guardián crea que el viaje debería terminar, recompensa una tirada crítica de **Escuchar** o **Idea** haciendo que el investigador se dé cuenta de que tienen que regresar a la cámara de la que acaban de salir. Al hacerlo verán que hay una escalera que no estaba antes y que conduce fuera, hacia arriba. Las flautas parecen estar muy cerca. Si suben, la música aumenta de volumen, cada vez más frenética. Cuando los investigadores llegan arriba del todo el ruido se detiene.

El espacio al que salen es muy diferente a cualquier otro que hayan visto en este vasto complejo.

El corazón de la Casa Superior

Los investigadores se encuentran en el exterior, en una elegante plaza iluminada por la luz de las estrellas y su reflejo sobre un suelo pulido de color negro. Una tirada de **Astronomía** × **2** o **Historia natural** permite divisar las constelaciones terrestres (y ganar 1 punto de Cordura). Aldebarán se encuentra muy baja en el horizonte, tocando y fundiéndose con su propio reflejo en el suelo. Una brisa les lleva el aroma de unos cipreses. Lejos del grupo se yergue algo blanco y hay una luz, pero está lejos y borrosa.

Pídele una tirada de **Suerte** al próximo jugador que anuncie una acción. Tenga éxito o no, tropieza accidentalmente con un pequeño objeto que se desliza sobre el suelo, girando sobre sí mismo. Mientras lo hace se escucha una única nota, clara y definida, que sube para después morir. Se detiene. Se trata, evidentemente, de la flauta. Es negra y está tallada de forma elaborada, con dos boquillas trenzadas sobre un tubo hueco que se convierte en un racimo de seis flautas. El diseño recuerda a un byakhee: sus fauces son la boca de la flauta y los tubos son sus alas estriadas.

De repente los investigadores se ven transportados a otro lugar. Están en el centro de un enorme espacio, sobre una tarima de piedra blanda de cinco metros cuadrados que flota justo sobre el suelo. En la tarima hay dos pilares redondos, a cuarenta y cinco centímetros de distancia entre sí. Cada uno mide unos tres metros de alto por quince centímetros de diámetro. El hueco que hay entre ellos desprende una suave luz blanca. Junto a uno de los pilares se levanta un atril de mármol, vacío.

Un momento más tarde aparece una figura que pueden observar con claridad.

El camino del rey de amarillo hacia la Tierra

Este es el clímax de la aventura. Mientras Aldebarán se hunde por el horizonte de Leng, el rey de amarillo baja desde las Híades a la Meseta, a mitad de camino entre su mundo y el nuestro. Desde Aldebarán las constelaciones parecen haberse deslizado hasta superponerse exactamente sobre las de nuestro planeta. La Tierra es respecto a Aldebarán lo mismo que Aldebarán respecto de la Tierra. Las estrellas están alineadas.

El rey detecta a los investigadores a medida que estos se aproximan atravesando la Casa Superior; de resultar necesario usa sus hechizos (Hipnotizar, Implantar sugestión, Visión premonitoria) para asegurarse su llegada. Esperará tanto como haga falta hasta que uno se acerque al portal y le guié, puesto que si bien el guía deber ofrecerse voluntario, también puede que lo haga por desesperación, locura o miedo.

El rey de amarillo

El siguiente encuentro es despiadado. Cualquier palabra o decisión equivocada puede suponer la muerte casi segura de los investigadores. Antes de dirigir esta parte el guardián debería leerse muy cuidadosamente la sección «Cómo detener al rey de amarillo», para poder reaccionar de manera rápida, justa y firme a las acciones de los investigadores.

El rey de amarillo es una figura delgada de más de dos metros y cuarenta centímetros de alto. Tiene formas y proporciones humanas y viste una túnica harapienta de color blanco y amarillo que se agita animada por un viento inexistente. Lleva la capucha echada por encima, lo que arroja una sombra negra y profunda sobre su cara. Sus manos y brazos también se esconden en el interior de las largas mangas que le caen por los lados. Su atención parece al mismo tiempo fija y distante. Mientras los investigadores le observan, la capucha aletea como movida por la brisa y durante un segundo pueden ver un vacío negro donde debería estar su cara: un abismo inimaginable, más profundo que el cielo. Tienen una sensación de caída. Cualquiera que viese los ojos de Hastur durante la aventura en Escocia comprende de inmediato que se trata de la misma entidad bajo diferente forma. Haz que los jugadores hagan una tirada de **Cordura** de 1D3/1D10.

Si los personajes sufren algún tipo de locura como resultado de la llegada del rey de amarillo, esta siempre consiste en ver al rey como «Mi rey, mi dios», alguien a quien honrar. El guardián debería llevarse al jugador a un lado para explicarle esto. Cualquier investigador afectado está dispuesto a servirle de guía. Se mueve hacia él y agarra su túnica, la cual se retuerce y late con vida dentro de su puño.

Quarrie se acerca al rey de esta manera. Los personajes que quieran servirle voluntariamente también pueden hacerlo. El rey no interfiere con aquellos que quieran ofrecerle su respeto. Los investigadores a los que no les quede mucha cordura (quizás aquellos que han sido objeto de sueños y visiones durante la campaña) pueden ser susceptibles a la regla de locura indefinida tras pérdidas del 20%, y convertirse en un peligro para sus compañeros.

El rey espera durante un momento a que los personajes o Quarrie actúen. Es posible que todo vaya muy rápido a partir de ahora. Los siguientes apartados «La elección del guía», «El portal» y «El viaje a la Tierra» presuponen que la situación se desarrolla según los deseos del rey, que está muy cerca de lograr sus propósitos. Para ver las posibles maneras de detenerlo consulta la sección que sigue a esos tres apartados, «Cómo detener al rey de amarillo».

EL REY DE AMARILLO, AVATAR DE HASTUR

FUE 25	CON 106	TAM 14	INT 50	POD 35
DES 27	Mov 15 o a voluntad	-	-	PV 60

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Baile* tirada de **POD** contra **POD** en la Tabla de resistencia, daño 1D4 por asalto de ataque.

  Tentáculo facial 100%, daño 1D6 + 1 puntos de POD de la víctima por asalto.

  Presa 90%, daño 1D6 + 1D6 más Mirada** especial.

*El que contempla el baile debe tirar **POD** contra **POD** en la Tabla de resistencia o ser hipnotizado por el rey. De fallar, al siguiente asalto los harapos de la túnica del rey cobran vida y se convierten en un torbellino de cuchillas amarillas que atacan a la víctima hipnotizada. Esta permanece inmóvil e indefensa, perdiendo 1D4 puntos de vida por asalto. La víctima tiene una oportunidad por asalto para salir del trance, mediante una tirada de **POD** en la Tabla de resistencia.

El rey toca o mira a la víctima, induciendo paroxismos de terror que le hacen perder 1D6 puntos de Cordura por asalto. Cada asalto le cuesta al rey 3 puntos de magia. Para evitar la mirada hay que tirar **POD × **2** o menos. Para determinar la posible locura temporal se suman todos estos ataques y se tira una sola vez. Mientras esto tiene lugar se puede sufrir el daño normal por presa.

- Armadura: ninguna.
- Hechizos: Alteración meteorológica, Atormentar, Campana de Tezchaptl, Canción de Hastur, Consunción, Crear portal, Detener corazón, Encantar silbato, Enviar sueños, Explosión mental, Fabricar hidromiel espacial, Hipnotizar, Implantar sugestión, Inducir el pánico, Mal de ojo, Pesadilla, Preparar droga onírica, Promesa innombrable, Provocar/Curar la ceguera, Signo de conjuración, Sugestión mental, Ver portal, Visión premonitoria, todos los hechizos de Convocar/Atar, todos los hechizos de Llamar y Contactar.
- Pérdida de Cordura: ver al rey de amarillo cuesta 1D3/1D10 puntos de Cordura.

Cómo representar al rey de amarillo

Es difícil personificar eficazmente a un primigenio, especialmente cuando interactúa con humanos. Aquí hay algunas ideas para crear una atmósfera apropiada.

El rey de amarillo no se dirige a los personajes directamente. No tiene rostro y su voz es apenas audible. En vez de eso, sus palabras son escuchadas y entendidas dentro de la cabeza de su interlocutor, en la propia lengua de este.

El guardián puede preparar notas para transmitir los mensajes del rey. En la mayoría de los casos estos serán idénticos para todos, pero aun así los investigadores no deberían enterarse de lo que escuchan los demás. Este simple recurso también evita que el guardián tenga que crear una voz para las breves intervenciones del rey.

Si alguno de los humanos intenta enfrentarse al rey o detener a alguien que quiera ayudarle, este usa Hipnotizar para ordenarle al humano que no se mueva; una solución radical, pero efectiva. Si el rey se enfrenta cara a cara con un investigador el guardián puede interpretarle como un ser frío, tranquilo, paciente y centrado en su objetivo. Si se le hiere de gravedad (digamos que 30 o más puntos de daño) desaparece para regresar más tarde. No matará a nadie, excepto en las situaciones que a continuación se detallan. Su objetivo es encontrar un guía y va a examinar a sus humanos uno por uno.

La elección del guía

Aunque se lo pregunta a todos, espera que cualquiera que esté sujetando su túnica responda afirmativamente.

— *¿Quién de vosotros me guiará?*

Si Quarrie está presente, lo hace. Si nadie se ofrece a ayudarle, el rey repite la pregunta dos veces más. De seguir negándose dice: «Pensadlo bien» y desaparece. Consulta «Cómo detener al rey de amarillo» para ver lo que sucede a continuación.

Si alguien se ofrece como guía el rey le lanza un Hipnotizar. Esta es la primera ocasión en la que ha prestado atención a uno de los presentes. El hechizo funciona de forma instantánea, pero comunícale sus efectos solo al objetivo. El rey solicita la mano del guía, que al estar hipnotizado no puede negarse. El rey le gira la muñeca, mostrando la palma. En su otra mano aparece un pequeño cuchillo curvo.

— *¿Has encontrado el Signo amarillo?*

Solo un guía que sujete la túnica puede oír la pregunta, pero su respuesta es audible por todos. El rey repite la pregunta hasta tres veces, en busca de una respuesta afirmativa.

Si el guía responde «Sí» el rey le hace un corte en la mano (1 punto de daño) y la sostiene sobre el atril que hay junto al portal. La sangre cae formando un fino hilo y aunque la mano no se mueve, el rastro dejado dibuja un perfecto Signo amarillo sobre el mármol. La luz en el portal cambia de blanca a azul. Al igual que ocurrió en Drakmar hay un pitido infernal que se propaga por todos lados. Consulta «El portal».

En caso de que el guía no responda «Si» la tercera vez que le pregunte el rey, las consecuencias son sangrientas: le raja la garganta de lado a lado de un solo corte (100%). El personaje muere antes de tocar el suelo. El rey vuelve a preguntar:

— *¿Quién de vosotros me guiará?*

El portal

El guía debe aceptar servir al rey. Este le suelta la muñeca y disipa el hechizo de Hipnotizar. El guía debe tener libertad para decidir sobre el siguiente paso. El rey y el guía se colocan frente al estridente portal, bañándose en su luz azul.

— *¿Me guiarás hasta tu hogar?*

El guardián debería decirle al guía que sabe que puede negarse.

Si la respuesta es «Sí», el guía habrá mostrado su buena voluntad. El rey le coge por la mano y atraviesan el portal, desapareciendo de la vista. El rey de amarillo empieza a descender hacia la Tierra.

Si el guía responde «No», o evita que le coja la mano o se resiste a entrar por el portal, el rey se para durante un instante o dos para permitirle cambiar de opinión. Si no lo hace, le raja la garganta como en el apartado anterior. Vuelve a preguntar:

— *¿Quién de vosotros me guiará?*

El viaje a la Tierra

Para un guía que actúe voluntariamente resulta sencillo llevar al rey de amarillo a la Tierra. El rey no deja de mirar en ningún momento en el interior de los ojos del personaje, que necesita superar una tirada de **POD × 2** o menos si desea romper el contacto visual; de lo contrario, sufre cinco ataques de Mirada con pérdidas de 1D6 puntos de Cordura por cada uno. En cualquier caso el guía tiene la sensación de estar cayendo al vacío, seguido de una breve confusión momentánea, tras lo que el rey y su acompañante se encuentran sobre el valle de Drakmar (pérdida de 1 punto de Cordura).

Las cuevas son visibles en la distancia. El rey dice: «Te buscaré».

Se inclina para abrazar a su compañero y le besa: el tentáculo que le sirve de cara emerge bajo su capucha y le roba 1D6 + 1 puntos de POD. A continuación el rey desaparece. Consulta «Consecuencia - El rey de amarillo alcanza la Tierra», en la página 229.

Los demás investigadores pueden atravesar el portal abierto. Al hacerlo experimentan las sensaciones descritas anteriormente y de repente aparecen juntos en el valle de Drakmar. Aquellos que se adelantaron también acaban de llegar, incluso si usaron el portal con horas de diferencia.

Cómo detener al rey de amarillo

Si sucede lo descrito en los apartados anteriores puede que los investigadores sigan vivos, especialmente aquellos que se ofrecieron a guiarle, pero habrán fracasado por completo. Simplemente no deben permitir que el rey encuentre a alguien que quiera guiarle de forma honesta.

Al igual que con la invocación de Hastur en Escocia, a continuación presentamos varias opciones que los personajes pueden intentar. Incluimos las que tienen más posibilidades de suceder, colocándolas por nivel aproximado de efectividad («efectividad» a la hora de detener al rey, no de salvar sus vidas). Los investigadores pueden, evidentemente, usar una combinación de estas opciones o crear las suyas propias.

Autosacrificio

Un investigador acepta llevar al rey a la Tierra, aunque con la intención oculta de desviarle de su camino. Este plan conlleva ciertos problemas.

Para empezar, si Quarrie está presente él también se ofrece a guiar al rey y puede que sospeche de un engaño por parte de los investigadores. Deben detener a Quarrie e impedir que sea el guía.

Segundo, el rey debe pensar que el investigador es sincero. La reacción de los amigos del investigador podría hacerle sospechar. Probablemente sea mejor que los investigadores discutan este plan por adelantado, como grupo.

Tercero y último, el guía debe saber cómo desviar al rey de su camino y resistirse con éxito a la fuerza de voluntad del rey, apartando sus ojos de la mirada de este.

Si el guía atraviesa el portal con el rey y declara su intención de engañarle, el guardián debe explicar que el rey mira en los ojos del investigador. Este tiene una primera posibilidad (POD × 2 o menos) para evitar el ataque de Mirada del rey, más otras cuatro posibilidades (POD × 2 o menos) para apartar sus ojos una vez establecido el contacto. Cada vez que el investigador falle pierde 1D6 puntos de Cordura. Si el investigador tiene éxito experimenta un momento de lucidez (incluso si está bajo los efectos de alguna locura) durante el que ve estrellas, nebulosas y planetas. El investigador debe recordar y comprender lo que Alexander Roby quizá les dijera meses atrás, en el manicomio, y a lo que hizo referencia en Carcosa: los dos versos de «El rey de amarillo». Con ellos puede conducir al rey de regreso a las Híades y la Ciudad del Sueño.

«Las estrellas que queman su carbón de muerte
se encogen, sienten la vieja respiración
de aquel que secuestra
a la gran Carcosa.
Él huye a donde se encuentran la reina y el profeta,
donde los soles gemelos caen pero nunca se ponen,
escapa de la tumba de
la perdida Carcosa.»

Los elementos clave del verso son las estrellas negras y los soles gemelos. Si el investigador es lo suficientemente clarividente como para buscar esos elementos, recompénsale con un rápido atisbo de unas estrellas gemelas sobre una zona de cielo negro. En caso de que alguien llegue siquiera a mencionar estos versos el guardián puede permitir una tirada de **Idea** mientras sus miradas escrutan el cielo estrellado. El guía tiene la posibilidad de conducir al rey por un camino falso. Sabe que está dejando la Tierra a sus espaldas y que ya no podrá alcanzarla. El rey también parece darse cuenta, pero no reacciona. Caminan juntos en silencio hasta una nebulosa ahora visible: la roja Aldebarán en el centro y la encantadora Carcosa, junto a un lago de nubes y agua. Dos soles gemelos iluminan el cielo.

El rey extiende sus brazos, abarcando el horizonte: «Eres la más desafortunada de las almas. Horrenda cosa es caer en manos del Dios vivo».

Pruebas de juego

Durante las pruebas de juego cuatro investigadores alcanzaron Leng, mientras que uno se quedó en el monasterio de Te tras haber sido herido por Schippone. Mataron a Quarrie antes de llegar a la Casa Superior, a sabiendas del peligro que representaba.

Cuando se encontraron al rey de amarillo los cuatro rechazaron guiarle a la Tierra. Uno estuvo tentado de hacerlo, pero los demás le habían convencido de lo contrario un rato antes. Cuando el rey les dejó solos los investigadores abrieron el portal y dos de ellos escaparon. El rey separó a los otros dos (un hombre y una mujer) y durante los siguientes días repitió su petición varias veces, a la vez que intentaba enfrentarlos entre sí. La investigadora terminó por aceptar, con la intención de desviarle de su camino. No estaba convencida de poder lograrlo, pero sospechaba que quizás había otros (incluso su compañero) dispuestos a guiar al rey voluntariamente.

La investigadora tuvo éxito a la hora de llevar al rey hacia Carcosa. El último personaje también logró encontrar el portal guiándose por su sonido, tras lo que escapó. Los tres supervivientes esperaron en el valle al regreso de su compañera durante tanto tiempo como aguantaron el hambre, pero esta nunca regresó (evidentemente).

Tristemente los tres creyeron que su amiga les había traicionado y que había acabado por conducir al rey de amarillo a la Tierra.

Este resultado es un gran éxito logrado por el investigador, además de significar su muerte eterna (ver «Consecuencia - El viaje a Carcosa» en la siguiente página).

Asesinato

Puede que entre los presentes haya alguno dispuesto a guiar voluntariamente al rey a la Tierra. Es el objetivo de Quarrie desde hace muchos años. No existe nada que pueda hacerle cambiar de idea, ni los razonamientos de los investigadores, ni nada de lo que presencie aquí, en Leng o en la Casa Superior.

Cualquier investigador que sufra una locura temporal o permanente ocasionada por ver al rey de amarillo también se ofrece voluntario. Si sus compañeros le ven adelantarse y coger la túnica del rey, permite que le ayuden a recuperar el control si uno de ellos saca una tirada de **Charlatanería**. El personaje puede elegir no soltar la túnica del rey, incluso si se da cuenta de lo está haciendo, pero la tirada de **Charlatanería** debe hacerse rápido. Si el investigador acepta guiar al rey no puede echarse atrás ni aunque le fuera la vida en ello.

Por último, es posible que un investigador se haya enamorado del mensaje del rey de amarillo y decida servirle por su propia voluntad, lo que sería un ejercicio admirable de interpretación por parte del jugador. Puede que no le anuncie su intención al resto del grupo, pero de hacerlo cualquier debate debe ser entre los personajes y ha de ser resuelto sin recurrir a las reglas de juego.

Si los investigadores no pueden detener a un candidato a guía deben considerar la opción de asesinarle. El guardián puede exigir que un investigador falle una tirada de **Cordura** para tener la sangre fría de asesinar a un amigo.

Huida

Si nadie acepta guiar al rey, les deja un rato a solas junto al portal. Es un error por su parte, les está tratando demasiado bien. Aunque ya vieron cómo el sacerdote tcho-tcho activaba el portal en Drakmar, si los investigadores se atascan un guardián generoso podría (tras un rato) pedir una tirada de **Mitos de Cthulhu** o INT para ayudarles a comprender el funcionamiento.

Pasar entre las dos columnas cuando el portal sigue brillando con color blanco podría ser un error terrible. El portal funciona, pero el investigador acaba en la Meseta de Tsang. Después de que pase el primero el guardián debería decirle al resto que ven la silueta de su amigo y cómo se funde inmediatamente con la mole de Chaugnar Faugn. Esto debería disuadir a los demás de realizar al viaje. Por otro lado, el rey aparece en cuanto nota que el portal ha sido usado, separando a aquellos que todavía se encuentren en la Casa Superior. Consulta «Consecuencia - El viaje a Tsang» para ver qué ocurre con la desafortunada alma que atravesó el portal.

Para activar el portal es necesario pintar el Signo amarillo sobre el atril, usando sangre humana (lo que le cuesta al artista encargado 1/1D3 puntos de Cordura). La luz entre las columnas se torna inmediatamente azul y de nuevo un pitido agudo y ensordecedor se propaga por los alrededores. El primer investigador que cruce se encontrará de regreso en el valle de Drakmar, pero el rey vuelve a aparecer antes de que pase el siguiente, borrando el Signo del atril con un gesto. El pitido cesa y aquellos que no han logrado huir son repartidos entre las diferentes salas de la Casa Superior. Si el segundo investigador quiere pasar corriendo necesita una tirada de **Suerte**; un fallo significa que sigue atrapado en la Casa Superior, pero con una pifia cruza justo cuando el portal estaba cambiando de dirección, por lo que llega a Drakmar sufriendo una hemorragia general que afecta a sus ojos, narices, orejas y dedos, tras lo que muere de forma irremediable.

Es probable que tras cualquier intento de uso del portal algunos investigadores sigan en la Casa Superior con el rey. Como está claro que saben y quieren usar el portal, el rey les transporta a habitaciones alejadas de la plaza. Les separa y les reúne a su antojo, mientras trata de averiguar quién es el más débil. Se comunica con ellos de forma individual. Consulta la siguiente opción («Desafío y suicidio») para ver cómo podría resolverse la situación.

Perdidos sin remedio, solos, deambulando por la oscuridad, es posible que no logren encontrar el portal de nuevo. La situación continúa así hasta que el rey encuentre a alguien dispuesto a guiarle (en cuyo caso lo lleva consigo hasta el portal) o si logran encontrarlo mientras está activado, guiándose por su pitido. El portal permanece abierto un día y el guardián puede pedir una única tirada crítica de **Orientarse** o tres éxitos consecutivos, aunque solo es posible realizar una tirada por hora.

Desafío y suicidio

Es posible que los investigadores asesinen a Quarrie o a algún amigo enloquecido, a sabiendas de que si no lo hacen estos podrían guiar al rey de amarillo a la Tierra. Pero incluso en ese caso el rey continúa cortejándoles, por lo que se dan cuenta de que cualquier de ellos podría acabar sirviéndole de guía.

Cuando expresen su firme negativa la situación se encaminará a un lóbrego final de campaña. La situación merece ser jugada como un buen pasaje de horror psicológico: los personajes jugadores tienen hambre y sed, quizás estén heridos o sufriendo de dolor y no tienen ningún plan ni objetivo. Se encuentran en la oscuridad total, quién sabe si el rey está junto a ellos, observándolos. La única manera de regresar a casa (y de salvar a sus amigos) es asociándose con esta criatura que les susurra al oído, enfrentándolos entre sí. Una criatura que quizás ya haya asesinado a un amigo. ¿Alguno de los investigadores tiene miedo de rendirse? ¿Le lleva ese miedo a rogarle a uno de sus compañeros que lo mate? ¿Conduce esto a un pacto de suicidio?

Una situación así de desesperada puede hacer que los investigadores se concentren tanto como para darse cuenta de que uno de ellos podría sacrificarse para salvar a los demás, sin necesidad de traicionar su misión. Es posible que el guía conduzca al rey de amarillo en dirección equivocada, mientras que los demás escapan por el portal abierto, de regreso a la Tierra.

Consecuencia – El viaje a Carcosa

Para detener al rey de amarillo es probable que uno de los investigadores se ofrezca voluntario y logre conducirlo a Carcosa. Lo que le ocurre a ese falso guía no es agradable. Se ha ganado la enemistad personal del rey y va a vivir en un sitio dentro de su alcance.

Antes de nada el rey marca al falso guía con su abrazo, robándole POD de la manera descrita en el anterior apartado «El viaje a la Tierra». Por otro lado, el tránsito de Leng a Carcosa cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.

El investigador se encuentra con que la ciudad continúa atrapada entre la llegada del extranjero y el final del baile de máscaras. Puede andar libremente por las calles de la ciudad, descubriendo que esta sigue casi igual que cuando estaba en la Tierra, con una excepción.

El abrazo del rey de amarillo es como una máscara que todos los carcosianos pueden percibir, una mancha, una enfermedad, una infección. Los lugareños no son capaces de señalar qué es lo que les incomoda del investigador: ¿sus modales? ¿Su apariencia? ¿Su alma? Pero a quien rehúyen es a la persona. El investigador se acostumbra a ver cómo los demás se alejan de él. Noss también le evita y cada vez es más difícil encontrarse con Yolanda (asumiendo que sigue en Carcosa). La primera vez que se ven esta empieza por ofrecer su amistad, incluso cierta intimidad, pero en algún momento ve algo que le hace renegar del personaje de manera furiosa, entre lágrimas, ¡la ha traicionado! Es imposible encontrar a Roby, nadie le conoce. El jardín donde estaba el portal que lleva a la tierra tampoco aparece por ningún lado.

Cada noche el investigador ve las estrellas, la Tierra, el rey de amarillo. A veces el rey aparece en su cuarto; puede que el investigador incluso empieza a depender de él, puesto que ahora es su única compañía. Llegado este punto es posible que el personaje esté solo y bastante loco. Se descubre capaz de cometer pequeñas crueldades contra los responsables de su tormento, los carcosianos. Empieza a llevar una máscara (un óvalo blanco y vacío) para esconder su rostro y poder acercarse a los asistentes al festival, pero un día no logra quitarse la máscara. Y con el tiempo el investigador se da cuenta de que se ha transformado en el extranjero.

Si Roby sigue con vida el guardián puede permitir que el investigador extraviado se lo encuentre bastante después de su llegada a Carcosa. Roby puede entonces dirigir al personaje hacia el portal. El regreso a casa sucede un año después del día en que el grupo partió de viaje. La vuelta a la Tierra empeora su estado: el investigador añora Carcosa y solo encuentra comprensión y aceptación entre sus compañeros.

En contra de la opinión de todos, el personaje siente que debe llevar una máscara en todo momento, y que los demás también tendrían que hacerlo. Las demás clases de locura que pueda sufrir es algo a tratar entre el guardián y el jugador, pero en ningún caso deberían ser fáciles de tratar.

Consecuencia – El viaje a Tsang

El destino de cualquiera que cruce el portal mientras este brilla con luz blanca es sencillo y terrible. El investigador entra en una estancia con suelo de hormigón, amarillo y agrietado. La maleza asoma por entre las fisuras. Nota una mano sobre su hombro y al girarse ve a Anzalone, cualquiera que fuera su destino. Parece débil y agotado. Levanta su mano para cubrir el rostro del investigador y simplemente muere. Ahora el personaje ve algo más, en la distancia. Chaugnar Faugn. Puede intentar huir pero Chaugnar Faugn se desplaza hacia él a una velocidad increíble que no corresponde con su gigantesco tamaño. Chaugnar Faugn le alcanza, derribándole (pérdida de Cordura de 1D4/2D6 + 1). Incluso si se resiste a su ataque de Hipnotizar víctima sacrificial, Chaugnar Faugn acaba por imponerse y el investigador se convierte en el compañero del primigenio en su larga espera. Ya solo puede rezar para que el fin llegue pronto.

Consecuencia - El rey de amarillo alcanza la Tierra

Los investigadores notan la presencia del rey en la Tierra de dos maneras: quien lo guiara hasta Drakmar lo siente de primera mano, mediante su continua presencia; los demás son capaces de percibirlo indirectamente a través de una serie de acontecimientos atribuibles a la influencia del rey.

El guía ve al rey en ocasiones, cuando está solo: en su dormitorio tras despertarse de un sueño, mientras camina por una calle tranquila a altas horas de la noche, en la esquina de un vagón de tren vacío, etcétera. Las visitas no se vuelven inocuas con el tiempo. Siempre se llevan un poco de Cordura con ellas y siempre anteceden una muerte, un accidente o la incipiente locura de alguno de los allegados del guía. El investigador sufre un inexorable debilitamiento mental y le resulta imposible concentrarse en las tareas cotidianas. Pierde su trabajo, sus relaciones se estropean y se rompen. Acaba por separarse de toda su familia

y amigos; solo encuentra consuelo en sus compañeros de Carcosa o Leng.

Pero el único alivio real proviene del estudio de los Mitos de Hastur mediante la lectura, la escritura, el verso o el arte. De hecho, los experimentos creativos en esta área se ven impulsados por una energía inagotable, guiados por una extraña planificación y ejecución que produce resultados únicos y poderosos. Estos ejercicios mantienen a raya las visitas del rey, pero también conllevan un coste en Cordura. El descenso del personaje hacia una locura personal y funcional es inexorable.

Por otro lado, los demás investigadores son unos de los pocos habitantes del planeta que ven la conexión entre una serie de acontecimientos sucedidos recientemente y otros que están por suceder.

- El Crac de la Bolsa de Nueva York ocurre en octubre de 1929 y para noviembre las 50 compañías más importantes de la bolsa estadounidense han perdido la mitad de su valor. Los profundos efectos sobre la industria tardan un año o más en sentirse, tras lo que se propagan por el resto del mundo. A principios de los años 30 hay mucha gente que se encuentra viviendo en circunstancias muy difíciles. ¿Es casualidad que esta situación coincidiera con el ascenso de Aldebarán por el cielo? ¿Son las personas responsables del alocado *boom* especulativo esclavos del rey de amarillo?
- En la primavera de 1930, en Austria, Estados Unidos, Francia, Gran Bretaña, Italia y Rumania, un conjunto de grupos oculistas extremistas (o dicho sin tapujos, «sectas») organizan suicidios colectivos que van desde decenas a cientos de personas. Las cartas de despedida de los suicidas advierten sobre la proximidad del apocalipsis y de un «rey» o «extranjero» que camina entre nosotros. Muchas otras personas (especialmente las relacionadas con el arte) se suicidan en solitario. ¿Son estos sucesos simplemente un tipo de locura compartida?
- Hay revoluciones en Argentina y Brasil. Algunos reporteros afirman que han sido fomentadas por la misma persona: «el hijo amarillo» en el primer país y «*el homen amarelo*» (el hombre amarillo) en el segundo.
- En el mundo del arte los críticos acogen con entusiasmo al movimiento expresionista. Algunos de los principales participantes son Otto Dix, George Grosz, Max Beckmann y Lyonel Feninger en Alemania, Edward Hopper y Jackson Pollock en los EEUU, Austin Osman Spare en Gran Bretaña y Paul Devlaux en Bélgica. Sus trabajos son cuasi religiosos pero sin relación con el cristianismo. El tema recurrente es una figura (electrizante al tiempo que sutilmente peligrosa) que

ha venido a acabar con la vacía búsqueda de felicidad del hombre. Casi todas las principales pinacotecas del mundo arrinconan las pinturas de los maestros clásicos en sus depósitos, mientras que los nuevos artistas dominan los espacios de exposición y la conciencia pública.

- En literatura y en teatro, las obras de Joseph Hergesheimer, Sinclair Lewis, Philip Barry, Robert Musil, William Faulkner y W. H. Auden tratan (aun siendo diversas) temas parecidos y reciben el aplauso de todo el mundo. Las películas filmadas en los Estados Unidos, Francia y Gran Bretaña giran constantemente sobre el concepto del esfuerzo fútil y el hastío.
- A una escala aún más reducida, hay quienes compran espacio en periódicos y revistas para volcar su locura. Los grafiti se multiplican casi sin control por los espacios públicos. La violencia y la desesperación son comunes y raro es el día donde no se ven continuas señales de agitación.

Estos sucesos ocurren durante todo el año. El guardián puede desarrollar estas ideas si desea continuar la campaña en un mundo esclavizado por el rey de amarillo.

Resumen del capítulo

Los investigadores entran en las cuevas de Drakmar y se encuentran con los tchotchos y Chaugnar Faugn. Atraviesan un portal hasta Leng, donde por fin hallan a Malcolm Quarrie y tienen que decidir qué hacer con él. Llegan a la Casa Superior y realizan un largo y duro viaje por su interior. Finalmente, a la vez que Aldebarán desaparece del cielo, se encuentran con el rey de amarillo. El avatar de Hastur está listo para bajar a la Tierra. El encuentro puede ser cruel en extremo.

Pérdidas y ganancias de Cordura tras la conclusión del Libro III: "La Casa Superior"

- Matar a Malcolm Quarrie: -1D4 puntos de Cordura.
- Matar a un amigo: -1D8 puntos de Cordura.

La pérdida se reduce a la mitad para los investigadores que no sean autores materiales.

- El viaje por Leng y la Casa Superior: -1D8 puntos de Cordura.
- Creer que el rey de amarillo ha llegado a la Tierra: -1D12 puntos de Cordura.
- Creer que se ha evitado la llegada del rey de amarillo: +1D12 puntos de Cordura.
- No estar seguro del resultado: -1D6 puntos de Cordura.

Solo se puede aplicar una de las tres últimas posibilidades, dependiendo de la creencia personal de cada investigador.

El sutil influjo de la

MIRADA DE HASTUR

TODA LA ESENCIA DE LAS PESADILLAS Y VISIONES
PARA EL ADVENIMIENTO DEL REY HARAPIENTO

CHAOSIUM

20¢

Los papeles del rey

Capítulo trece, donde se vuelven a reproducir las ayudas de juego, a fin de que el guardián pueda replicarlas y consultarlas con facilidad. Se concede permiso para fotocopiar esta parte, sólo para uso personal.

Índice de las ayudas de juego

Nº / Capítulo	Ref. / Pág.
1. Noche de estreno	28/234
2. Noche de estreno	29/235
3. Noche de estreno	32/236
4. El loco	42/237
5. El loco	44/238
6. El loco	50/239
7. El loco	53/240
8. Un paseo por el parque	59/241
9. Un paseo por el parque	60/242-243
10. Un paseo por el parque	61/244
11. Un paseo por el parque	66/240
12. La colina Springer y el canal	83/245
13. La colina Springer y el canal	87/246
14. El viaje al norte	89/247
15. El viaje al norte	90/248
16. El viaje al norte	92/249
17. El viaje al norte	93/250
18. Un paseo por la Tierra [...]	118/251
19. Un paseo por la Tierra [...]	118/244
20. Rumores sobre Goatswood	126/252
21. La granja de Nug	138/255
22. La granja de Nug	141/253
23. La granja de Nug	141/254-255
24. La granja de Nug	141/256
25. Los Hermanos del Signo [...]	159/257
26. Los Hermanos del Signo [...]	163/249
27. Los Hermanos del Signo [...]	163/258
28. Mil millas de viaje	181/258
29. Hacia Drakmar	202/259-261
30. Hacia Drakmar	203/262-263

Mapas	Ref. / Pág.
1. El manicomio de Saint Agnes	46/264
2. La granja de Jennings	76/265
3. La casa de Lawrence Bacon	81/266
4. La granja de Nug	139/267
5. El estudio de Villiers	159/268
6. Drakmar	207/269

1 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

POR PRIMERA VEZ
EN ESCENA

"CARCOSA"

LA REINA Y EL
EXTRANJERO

adaptada del francés y puesta en escena por

TALBOT ESTUS

Reparto

El papel de Cassilda, Reina de Uhtill
será interpretado por la señora

Hannah Keith

El papel de Chale, Primogénito de Cassilda
será interpretado por el señor

Walter Paige

Los papeles de Uoht, Hijo menor de Cassilda y Naotalba,
Sumo sacerdote de Cassilda, serán interpretados por el señor

George Keith

El papel de Camilla, Hija de Cassilda
será interpretado por la señorita

Michael Gillen

El papel de el Rey de Amarillo,
será interpretado por el señor

Talbot Estus

La reina y el extranjero: Acto I
Acto I, Escena Tercera

La reina da la bienvenida al extranjero. Este va cubierto con una máscara blanca y se muestra indiferente a su rango. Parece que ella le conoce y le ha estado esperando, pero que está sorprendida de que haya llegado tan pronto. Cuando así lo dice, este responde que no, que lo que realmente le sorprende a ella es que no haya llegado antes. Siguen hablando durante un rato, pero te das cuentas de que no es más que un juego para ocultar algo. Pierdes interés en el diálogo mientras piensas en qué puede ser lo que no están diciendo. Una pareja sentada algunas filas por delante de ti empieza a susurrar de forma acalorada. Recogen sus cosas y se levantan para irse. Te resulta muy molesto (puedes hacer un comentario al respecto si así lo deseas). Sin embargo, también notas una tensión reprimida dentro de ti, lo que contrasta con tu impresión sobre la obra: un sencillo retrato de unos encuentros bastante vagos. El extranjero abraza a la reina y vuelves a dirigir tu atención hacia el escenario.

- -

La reina y el extranjero: Acto I
Acto I, Escena Tercera

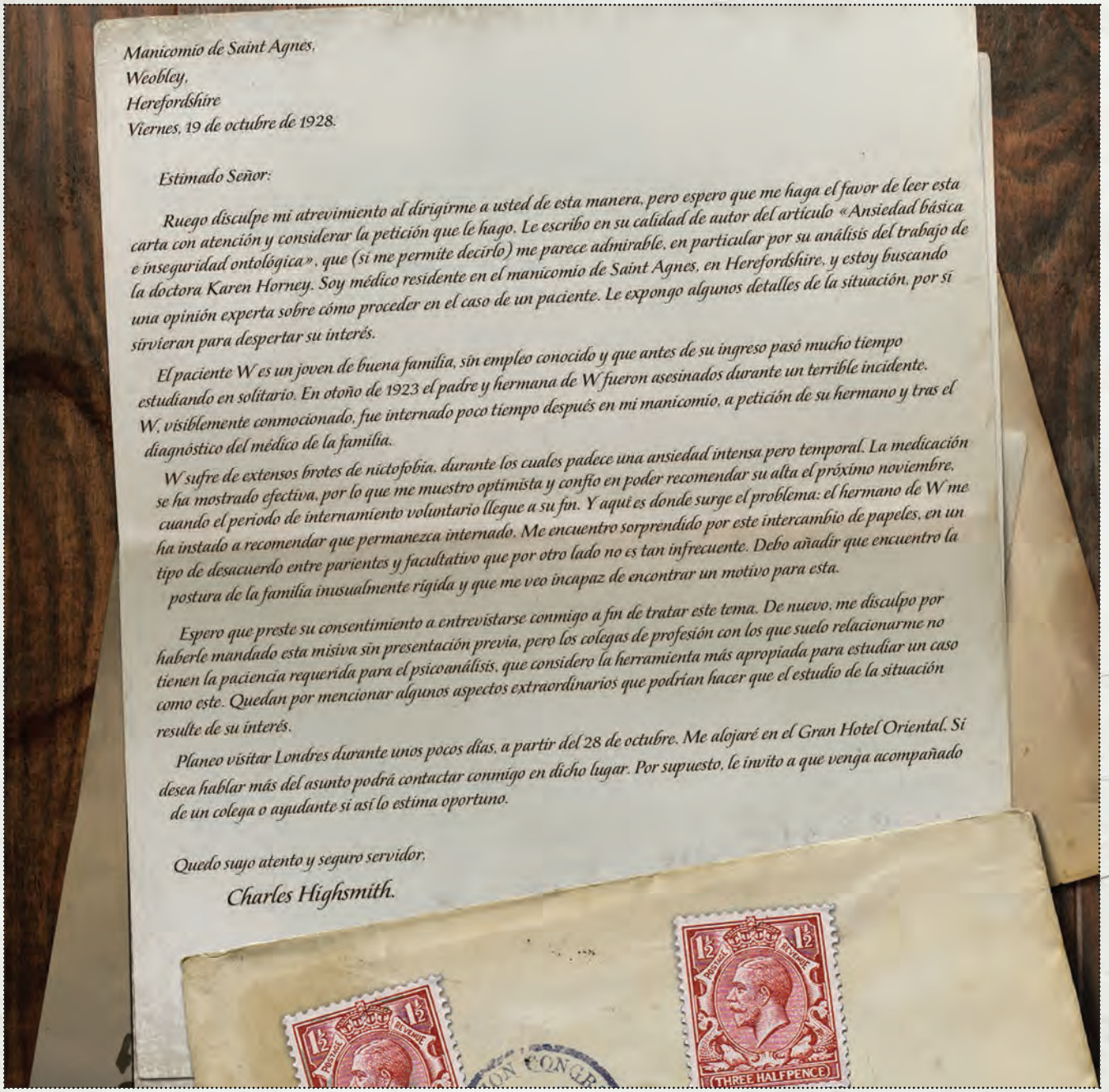
El extranjero de la máscara blanca entra en escena. La reina no se da cuenta de su presencia y empieza un monólogo en el que habla sobre cada uno de sus hijos, los cuales se pasean distraídamente mientras son analizados (es la primera vez que se mencionan sus nombres): el primogénito se llama Thale, y es impaciente, cruel y pagado de sí mismo; Uoht, el segundo, es imperfecto, ambicioso y sensible; a su hija Camilla la describe como callada pero influyente. Se lamenta de que la familia solo llegó a estar unida gracias al Signo amarillo. El público está paralizado. Notas como tú también estás tenso, sientes que algo terrible está a punto de suceder. Todos los personajes abandonan el escenario, a excepción de Cassilda; el silencioso extranjero (que permanecía medio olvidado en las sombras) se coloca delante de ella, en el mismo centro del escenario, y se gira hacia el público.

- -

La reina y el extranjero: Acto I
Acto I, Escena Tercera

La reina Cassilda está sola en el escenario. Permanece quieta durante casi un minuto (algo muy raro en una obra de teatro). De repente reacciona como si hubiera aparecido alguien, aunque no se ve a nadie. Dice algo acerca de la llegada de la locura. Habla con aún más emoción sobre el poder del rey, el rey de amarillo. Hay pausas durante su conversación, como si alguien estuviera escuchando al otro lado. A continuación entra una segunda figura: lleva una larga túnica de seda y una máscara de color hueso. Ella le ignora. Alguien al fondo del teatro grita algo y la gente sentada delante de ti se gira mientras el alboroto continúa. En el escenario la reina mira al recién llegado. Resulta evidente que le cuesta mantener la calma.

4 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*



Manicomio de Saint Agnes,
Weobley,
Herefordshire
Viernes, 19 de octubre de 1928.

Estimado Señor:

Ruego disculpe mi atrevimiento al dirigirme a usted de esta manera, pero espero que me haga el favor de leer esta carta con atención y considerar la petición que le hago. Le escribo en su calidad de autor del artículo «Ansiedad básica e inseguridad ontológica», que (si me permite decirlo) me parece admirable, en particular por su análisis del trabajo de la doctora Karen Horney. Soy médico residente en el manicomio de Saint Agnes, en Herefordshire, y estoy buscando una opinión experta sobre cómo proceder en el caso de un paciente. Le expongo algunos detalles de la situación, por si sirvieran para despertar su interés.

El paciente W es un joven de buena familia, sin empleo conocido y que antes de su ingreso pasó mucho tiempo estudiando en solitario. En otoño de 1923 el padre y hermana de W fueron asesinados durante un terrible incidente. W, visiblemente conmocionado, fue internado poco tiempo después en mi manicomio, a petición de su hermano y tras el diagnóstico del médico de la familia.

W sufre de extensos brotes de nictofobia, durante los cuales padece una ansiedad intensa pero temporal. La medicación se ha mostrado efectiva, por lo que me muestro optimista y confío en poder recomendar su alta el próximo noviembre, cuando el periodo de internamiento voluntario llegue a su fin. Y aquí es donde surge el problema: el hermano de W me ha instado a recomendar que permanezca internado. Me encuentro sorprendido por este intercambio de papeles, en un tipo de desacuerdo entre parientes y facultativo que por otro lado no es tan infrecuente. Debo añadir que encuentro la postura de la familia inusualmente rígida y que me veo incapaz de encontrar un motivo para esta.

Espero que preste su consentimiento a entrevistarse conmigo a fin de tratar este tema. De nuevo, me disculpo por haberle mandado esta misiva sin presentación previa, pero los colegas de profesión con los que suelo relacionarme no tienen la paciencia requerida para el psicoanálisis, que considero la herramienta más apropiada para estudiar un caso como este. Quedan por mencionar algunos aspectos extraordinarios que podrían hacer que el estudio de la situación resulte de su interés.

Planeo visitar Londres durante unos pocos días, a partir del 28 de octubre. Me alojaré en el Gran Hotel Oriental. Si desea hablar más del asunto podrá contactar conmigo en dicho lugar. Por supuesto, le invito a que venga acompañado de un colega o ayudante si así lo estima oportuno.

Quedo suyo atento y seguro servidor,

Charles Highsmith.

5 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

Daily Express, 15 de octubre de 1926

ASESINATO EN LA MANSIÓN MAYFAIR

DETENIDO MIEMBRO DE LA FAMILIA PARA SU INTERROGATORIO

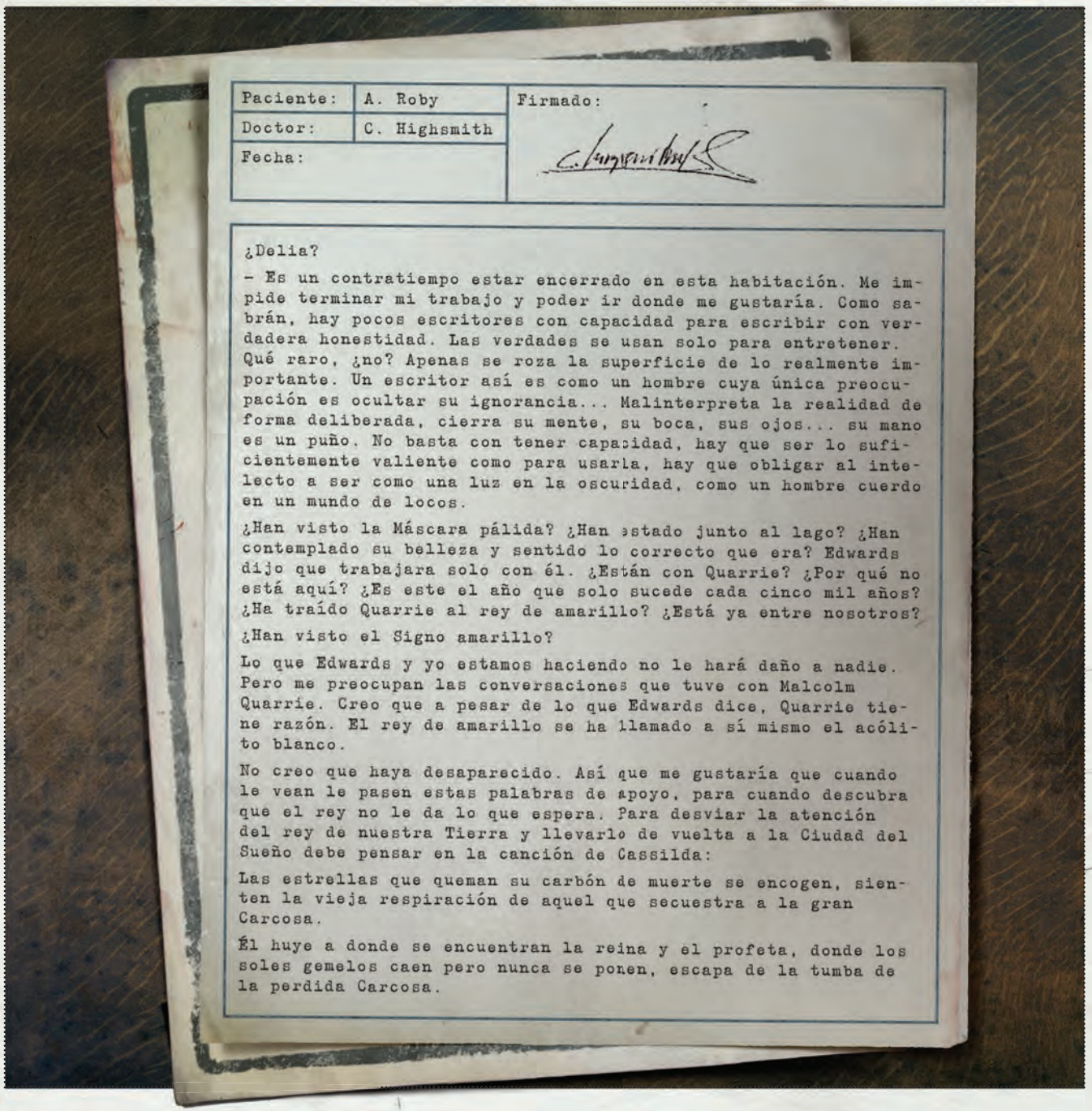
Un doble asesinato fue perpetrado la pasada noche en el domicilio del señor Herbert Roby, en el 4 de Curzon Street, Mayfair. Miembros de la servidumbre se pusieron en contacto con la policía a las once menos cuarto de la noche, tras descubrir los cadáveres de dos miembros de la familia: el propio Herbert Roby y su hija, la señorita Georgina Roby. Según la policía parece que no se trata de un crimen casual u obra de ladrones, aunque los motivos siguen siendo desconocidos. Un miembro de la familia se encuentra en las dependencias policiales colaborando con las investigaciones. El señor Herbert Roby, de 64 años de edad, trabajó para el Foreign Office y era padre del conocido banquero mercantil Grahame Roby, quien no se encontraba en la ciudad en el momento de la tragedia.

Daily Express, 15 de octubre de 1926

Daily Express, 17 de octubre de 1926

OBITUARIO

HERBERT ARTHUR ROBY - Muerto de forma repentina a la edad de 64 años, el 14 de octubre de 1926 en su domicilio de Mayfair. Le sobreviven dos hijos, Grahame y Alexander. Se celebrará un funeral privado el 23 de octubre. Las flores deben ser enviadas a la funeraria Ames, en Westminster.



Paciente:	A. Roby	Firmado:
Doctor:	C. Highsmith	
Fecha:		

¿Delia?

– Es un contratiempo estar encerrado en esta habitación. Me impide terminar mi trabajo y poder ir donde me gustaría. Como sabrán, hay pocos escritores con capacidad para escribir con verdadera honestidad. Las verdades se usan solo para entretener. Qué raro, ¿no? Apenas se roza la superficie de lo realmente importante. Un escritor así es como un hombre cuya única preocupación es ocultar su ignorancia... Malinterpreta la realidad de forma deliberada, cierra su mente, su boca, sus ojos... su mano es un puño. No basta con tener capacidad, hay que ser lo suficientemente valiente como para usarla, hay que obligar al intelecto a ser como una luz en la oscuridad, como un hombre cuerdo en un mundo de locos.

¿Han visto la Máscara pálida? ¿Han estado junto al lago? ¿Han contemplado su belleza y sentido lo correcto que era? Edwards dijo que trabajara solo con él. ¿Están con Quarrie? ¿Por qué no está aquí? ¿Es este el año que solo sucede cada cinco mil años? ¿Ha traído Quarrie al rey de amarillo? ¿Está ya entre nosotros?

¿Han visto el Signo amarillo?

Lo que Edwards y yo estamos haciendo no le hará daño a nadie. Pero me preocupan las conversaciones que tuve con Malcolm Quarrie. Creo que a pesar de lo que Edwards dice, Quarrie tiene razón. El rey de amarillo se ha llamado a sí mismo el acólito blanco.

No creo que haya desaparecido. Así que me gustaría que cuando le vean le pasen estas palabras de apoyo, para cuando descubra que el rey no le da lo que espera. Para desviar la atención del rey de nuestra Tierra y llevarlo de vuelta a la Ciudad del Sueño debe pensar en la canción de Cassilda:

Las estrellas que queman su carbón de muerte se encogen, sienten la vieja respiración de aquel que secuestra a la gran Carcosa.

Él huye a donde se encuentran la reina y el profeta, donde los soles gemelos caen pero nunca se ponen, escapa de la tumba de la perdida Carcosa.

7 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

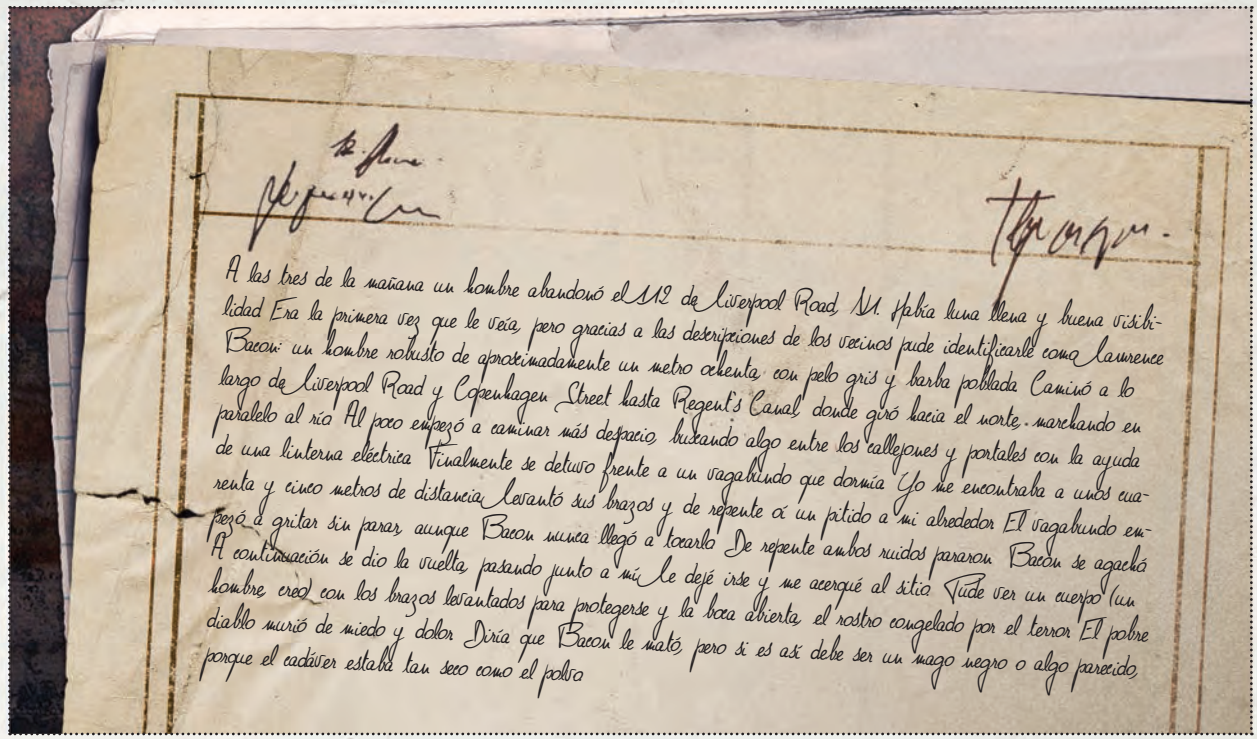
Una visión en sueños

Estás andando por una transitada calle de ciudad. Es de noche. Tienes prisa, pero hay muchos peatones que entorpecen tu paso. Además, cada veinte metros o así te sientes obligado a parar y comprobar que tienes la llave contigo. La sacas de un bolsillo interior de tu chaqueta (es una llave vieja, enorme y oxidada que cuelga de un largo cordel) y la vuelves a guardar. En una ocasión te la cuelgas del brazo como si fuera una bolsa o un portafolios, pero decides que está más segura en el bolsillo y la guardas allí de nuevo. Cuando vuelves a sacarla, en vez de una llave sostienes una pequeña figura antropomórfica, un fetiche, inerte sobre tu mano. Es grotesco, pero notas algo más, un dulce y nauseabundo olor en el aire, como de fruta podrida.

Miras hacia arriba, molesto, y ya no hay ciudad sino una llanura salpicada por colinas, montículos y unos pocos árboles atrofiados. Hay otros junto a ti. La tensión crece, como si hubiera una tormenta en el aire. Sientes que hay agua cerca, el viento lleva su olor hasta ti. Está oscuro pero eres capaz de ver y distinguir nueve formas, columnas de piedra, monolitos paganos distribuidos a tu alrededor. Notas algo diferente en el aire y en el suelo bajo tus pies, tu corazón late con tanta fuerza que parece que no te cabe en el pecho. Algo se aproxima. Escuchas gritos entrecortados y una a una las figuras a tu alrededor se desvanecen como el pestañeo de una estrella. Estás solo, buscando eso que ha venido. Lo notas en el último instante, justo cuando se echa sobre ti, te toma, te levanta, te sientes minúsculo mientras te examina. No puedes evitar mirar en sus ojos...

Te despiertas en tu cama. Estás sentado, con la espalda envarada, tu corazón palpita a toda velocidad. Puedes recordar cada detalle del sueño. Una ligera fragancia a fruta podrida inunda la habitación.

11 *Ayuda para los jugadores: El extraño informe del detective Tuck*



A las tres de la mañana un hombre abandonó el 112 de Liverpool Road N1. Había luna llena y buena visibilidad. Era la primera vez que le veía, pero gracias a las descripciones de los vecinos pude identificarle como Lawrence Bacon: un hombre robusto de aproximadamente un metro ochenta, con pelo gris y barba poblada. Caminó a lo largo de Liverpool Road y Copenhagen Street hasta Regent's Canal, donde giró hacia el norte, marchando en paralelo al río. Al poco empezó a caminar más despacio, buscando algo entre los callejones y portales con la ayuda de una linterna eléctrica. Finalmente se detuvo frente a un vagabundo que dormía. Yo me encontraba a unos cuarenta y cinco metros de distancia. Levantó sus brazos y de repente oí un pitido a mi alrededor. El vagabundo empezó a gritar sin parar, aunque Bacon nunca llegó a tocarlo. De repente ambos ruidos pararon. Bacon se agachó. A continuación se dio la vuelta, pasando junto a mí. Le dejé irse y me acerqué al sitio. Pude ver un cuerpo (un hombre creo) con los brazos levantados para protegerse y la boca abierta, el rostro congelado por el terror. El pobre diablo murió de miedo y dolor. Diría que Bacon le mató, pero si es así debe ser un mago negro o algo parecido, porque el cadáver estaba tan seco como el polvo.

Daily Express, 4 de noviembre 1928

SE BUSCA A DOS SOSPECHOSOS

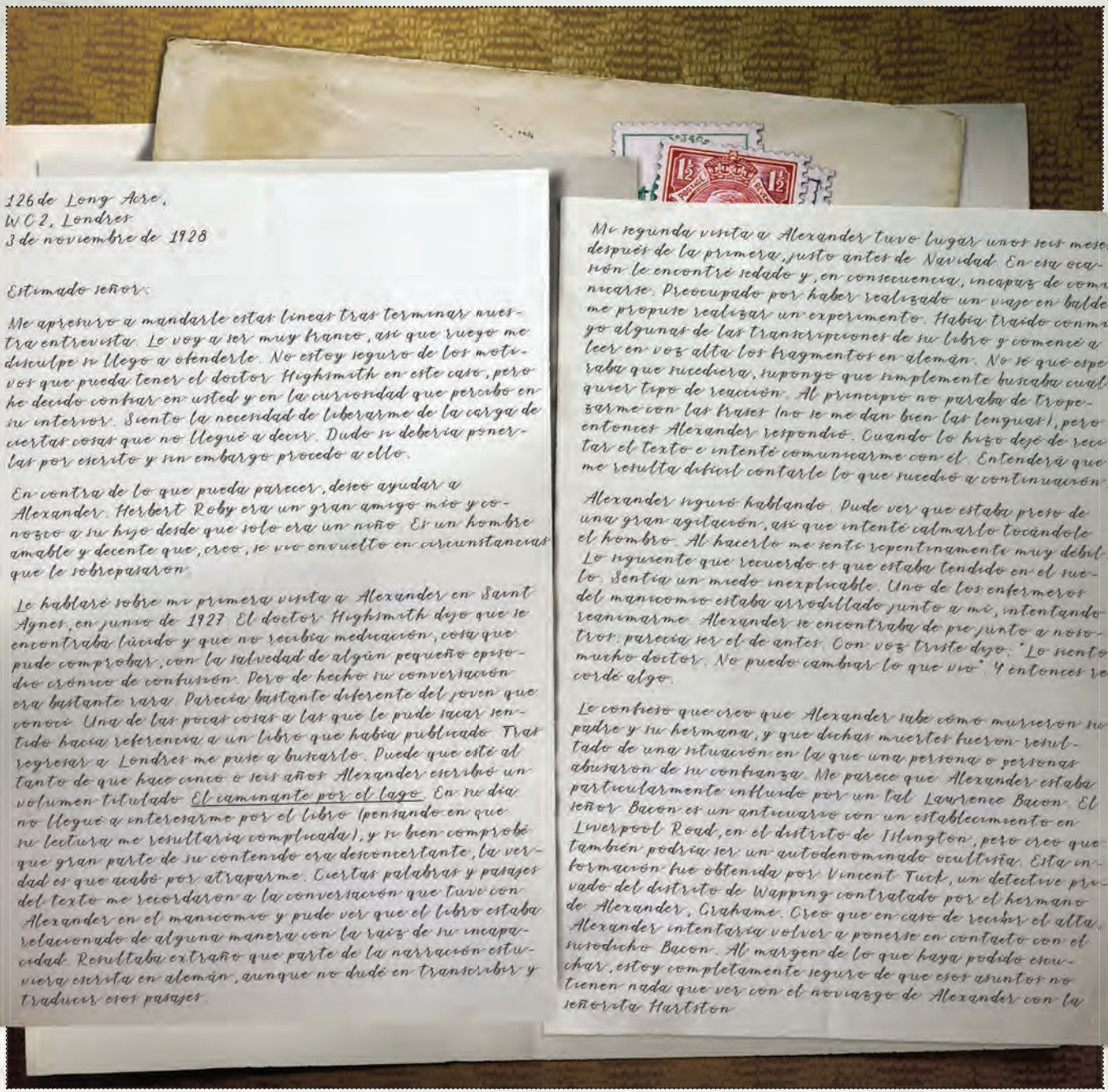
Un caballero fue asaltado y asesinado ayer noche en el parque Saint James. La víctima ha sido identificada como el doctor Lionel F. Trollope, del 126 de Long Acre WC2.

Un joven vendedor de periódicos fue testigo de los hechos. Eran las seis en punto cuando el atacante, un hombre alto enfundado en un abrigo oscuro, salió del interior del parque en dirección a Waterloo Place. A la altura de The Mall se le unió otro hombre de menor estatura. La policía encontró un cordón de cuero marrón en el puño del cadáver, que se sospecha pudo arrebatarle a su asaltante durante el forcejeo. Aparentemente el móvil del asalto fue monetario.

El respetado doctor Trollope dirigía un consultorio en el 31-32 de Bedford Place, Bloomsbury WC1. Tenía 60 años, cabello gris, bigote y paseaba vestido con un sombrero negro, guantes blancos, bastón y un elegante abrigo oscuro de tres cuartos con un estampado en espiguilla. La policía solicita fervientemente la ayuda de cualquiera que pudiera estar en el parque de Saint James o sus inmediaciones durante la hora del suceso y que pudieran haber visto al doctor Trollope o a cualquier persona que encaje con las anteriores descripciones. Los testigos deben dirigirse al agente asignado al caso, el detective inspector Taylor de Scotland Yard.

Doctor Trollope

9 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*



126 de Long Acre,
WC2, Londres
3 de noviembre de 1928

Estimado señor:

Me apresuro a mandarle estas líneas tras terminar nuestra entrevista. Le voy a ser muy franco, así que ruego me disculpe si llego a ofenderle. No estoy seguro de los motivos que pueda tener el doctor Highsmith en este caso, pero he decido confiar en usted y en la curiosidad que percibo en su interior. Siento la necesidad de liberarme de la carga de ciertas cosas que no llegué a decir. Dudo si debería ponerlas por escrito y sin embargo procedo a ello.

En contra de lo que pueda parecer, deseo ayudar a Alexander. Herbert Roby era un gran amigo mío y conozco a su hijo desde que solo era un niño. Es un hombre amable y decente que, creo, se vio envuelto en circunstancias que le sobrepasaron.

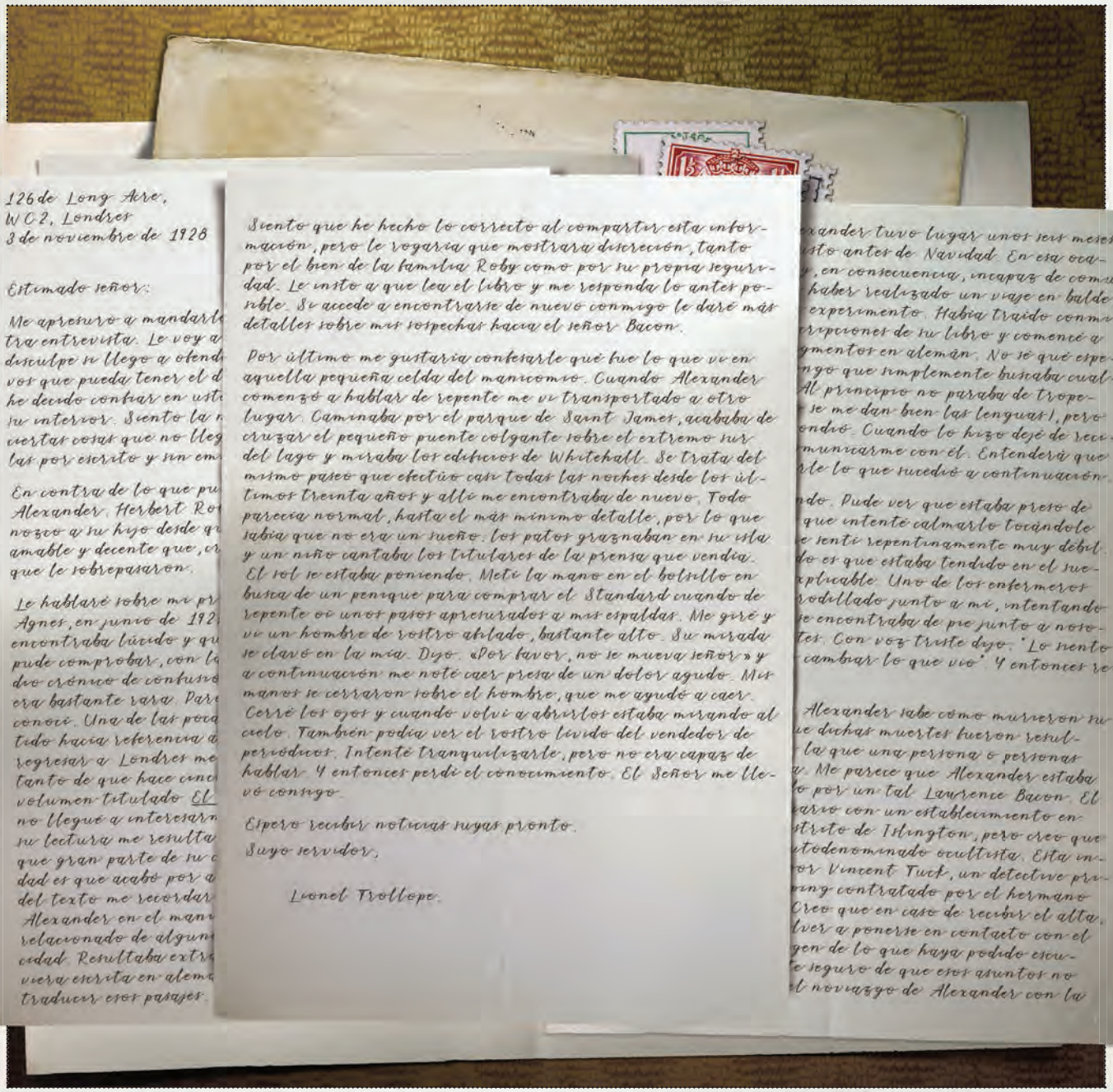
Le hablaré sobre mi primera visita a Alexander en Saint Agnes, en junio de 1927. El doctor Highsmith dijo que se encontraba lúcido y que no recibía medicación, cosa que pude comprobar, con la salvedad de algún pequeño episodio crónico de confusión. Pero de hecho su conversación era bastante rara. Parecía bastante diferente del joven que conocí. Una de las pocas cosas a las que le pude sacar sentido hacía referencia a un libro que había publicado. Tras regresar a Londres me puse a buscarlo. Puede que esté al tanto de que hace cinco o seis años Alexander escribió un volumen titulado *El caminante por el lago*. En su día no llegué a interesarme por el libro (pensando en que su lectura me resultaría complicada), y si bien comprobé que gran parte de su contenido era desconcertante, la verdad es que acabó por atraparme. Ciertas palabras y pasajes del texto me recordaron a la conversación que tuve con Alexander en el manicomio y pude ver que el libro estaba relacionado de alguna manera con la raíz de su incapacidad. Resultaba extraño que parte de la narración estuviera escrita en alemán, aunque no dudé en transcribir y traducir esos pasajes.

Mi segunda visita a Alexander tuvo lugar unos seis meses después de la primera, justo antes de Navidad. En esa ocasión le encontré sedado y, en consecuencia, incapaz de comunicarse. Preocupado por haber realizado un viaje en balde, me propuse realizar un experimento. Había traído conmigo algunas de las transcripciones de su libro y comencé a leer en voz alta los fragmentos en alemán. No sé qué esperaba que sucediera, supongo que simplemente buscaba cualquier tipo de reacción. Al principio no paraba de tropezarme con las frases (no se me dan bien las lenguas), pero entonces Alexander respondió. Cuando lo hizo dejé de recitar el texto e intenté comunicarme con él. Entenderá que me resulta difícil contarle lo que sucedió a continuación.

Alexander siguió hablando. Pude ver que estaba preso de una gran agitación, así que intenté calmarlo tocándole el hombro. Al hacerlo me sentí repentinamente muy débil. Lo siguiente que recuerdo es que estaba tendido en el suelo. Sentía un miedo inexplicable. Uno de los enfermeros del manicomio estaba arrodillado junto a mí, intentando reanimarme. Alexander se encontraba de pie junto a nosotros, parecía ser el de antes. Con voz triste dijo: "Lo siento mucho doctor. No puedo cambiar lo que vio". Y entonces recordé algo.

Le confieso que creo que Alexander sabe cómo murieron su padre y su hermana, y que dichas muertes fueron resultado de una situación en la que una persona o personas abusaron de su confianza. Me parece que Alexander estaba particularmente influido por un tal Laurence Bacon. El señor Bacon es un anticuario con un establecimiento en Liverpool Road, en el distrito de Islington, pero creo que también podría ser un autodenominado ocultista. Esta información fue obtenida por Vincent Tuck, un detective privado del distrito de Wapping contratado por el hermano de Alexander, Grahame. Creo que en caso de recibir el alta, Alexander intentaría volver a ponerse en contacto con el susodicho Bacon. Al margen de lo que haya podido escuchar, estoy completamente seguro de que esos asuntos no tienen nada que ver con el noviazgo de Alexander con la señorita Hartston.

9 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey (Continuación)*



126 de Long Acre,
WC2, Londres
3 de noviembre de 1928

Estimado señor:

Me apresuro a mandarle
tra entrevista. Le voy a
disculpe si llego a ofend
vos que pueda tener el d
he decido confiar en ust
su interior. Siento la
ciertas cosas que no lleg
las por escrito y sin em

En contra de lo que pu
Alexander. Herbert Ro
nozco a su hijo desde q
amable y decente que, c
que le sobrepasaron.

Le hablaré sobre mi pr
Agnes, en junio de 192
encontraba lúcido y qu
pude comprobar, con l
dio crónico de confusio
era bastante rara. Par
conocí. Una de las poc
tido hacia referencia a
regresar a Londres me
tanto de que hace cinc
volumen titulado El
no llegué a interesarm
su lectura me resulta
que gran parte de su c
dad es que acabó por a
del texto me recordar
Alexander en el manic
relacionado de algun
cidad. Resultaba extr
viera escrita en alem
traducir esos pasajes.

Siento que he hecho lo correcto al compartir esta información, pero le rogaría que mostrara discreción, tanto por el bien de la familia Roby como por su propia seguridad. Le insto a que lea el libro y me responda lo antes posible. Si accede a encontrarse de nuevo conmigo le daré más detalles sobre mis sospechas hacia el señor Bacon.

Por último me gustaría contarle qué fue lo que vi en aquella pequeña celda del manicomio. Cuando Alexander comenzó a hablar de repente me vi transportado a otro lugar. Caminaba por el parque de Saint James, acababa de cruzar el pequeño puente colgante sobre el extremo sur del lago y miraba los edificios de Whitehall. Se trata del mismo paseo que efectúo casi todas las noches desde los últimos treinta años y allí me encontraba de nuevo. Todo parecía normal, hasta el más mínimo detalle, por lo que sabía que no era un sueño: los patos graznaban en su isla y un niño cantaba los titulares de la prensa que vendía. El sol se estaba poniendo. Metí la mano en el bolsillo en busca de un penique para comprar el Standard cuando de repente oí unos pasos apresurados a mis espaldas. Me giré y vi un hombre de rostro abalado, bastante alto. Su mirada se clavó en la mía. Dijo: «Por favor, no se mueva señor.» y a continuación me noté caer presa de un dolor agudo. Mis manos se cerraron sobre el hombre, que me ayudó a caer. Cerré los ojos y cuando volví a abrirlos estaba mirando al cielo. También podía ver el rostro lívido del vendedor de periódicos. Intenté tranquilizarle, pero no era capaz de hablar. Y entonces perdí el conocimiento. El Señor me llevó consigo.

Espero recibir noticias suyas pronto.

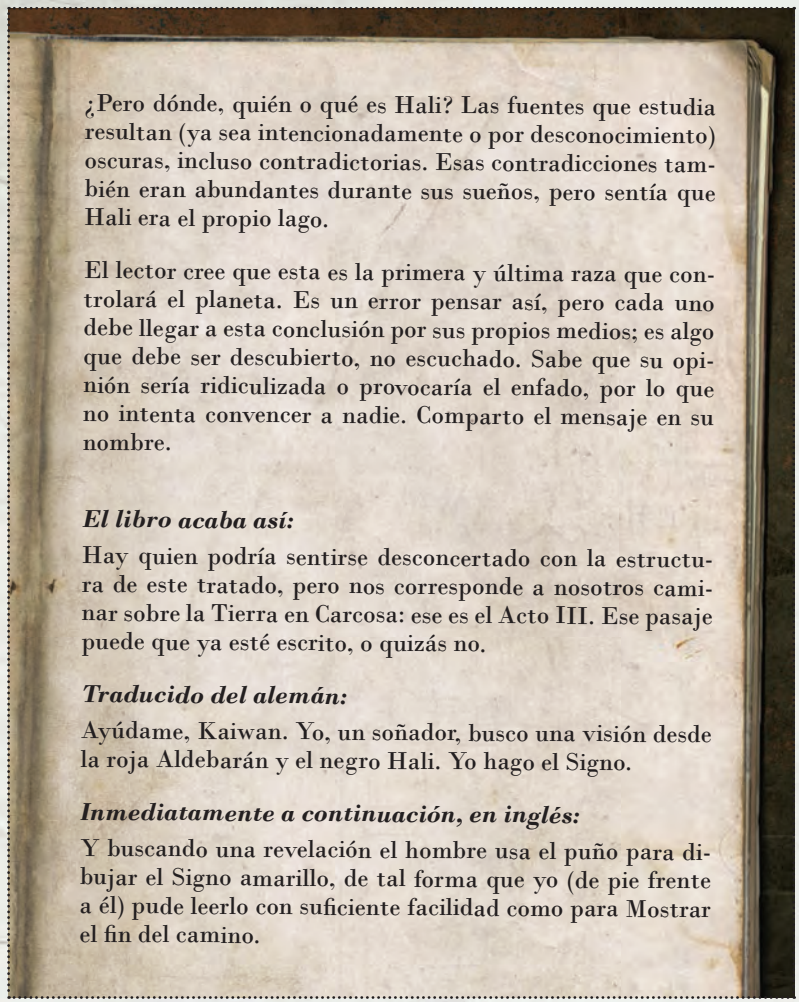
Suyo servidor,

Lionel Trollope.

xander tuvo lugar unos seis meses
sto antes de Navidad. En esa oca-
y, en consecuencia, incapaz de comu-
haber realizado un viaje en balde,
experimento. Había traído conmi-
cripciones de su libro y comencé a
gmentos en alemán. No sé qué espe-
ngo que simplemente buscaba cual-
Al principio no paraba de tropo-
se me dan bien las lenguas!, pero
ondió. Cuando lo hizo dejé de reci-
municarme con él. Entenderá que
rle lo que sucedió a continuación.

ndo. Pude ver que estaba preso de
que intenté calmarlo tocándole
e sentí repentinamente muy débil.
do es que estaba tendido en el sue-
xplicable. Uno de los enfermeros
rodillado junto a mí, intentando
e encontraba de pie junto a nosot-
tes. Con voz triste dijo: 'Lo siento
cambiar lo que vio'. Y entonces re-

Alexander sabe cómo murieron su
e dichas muertes fueron resul-
la que una persona o personas
y. Me parece que Alexander estaba
o por un tal Laurence Bacon. El
ario con un establecimiento en
trito de Islington, pero creo que
todenominado ocultista. Esta in-
or Vincent Tuck, un detective pri-
ing contratado por el hermano
Creo que en caso de recibir el alta,
lver a ponerse en contacto con el
gen de lo que haya podido escu-
e seguro de que esos asuntos no
l noviazgo de Alexander con la



¿Pero dónde, quién o qué es Hali? Las fuentes que estudia resultan (ya sea intencionadamente o por desconocimiento) oscuras, incluso contradictorias. Esas contradicciones también eran abundantes durante sus sueños, pero sentía que Hali era el propio lago.

El lector cree que esta es la primera y última raza que controlará el planeta. Es un error pensar así, pero cada uno debe llegar a esta conclusión por sus propios medios; es algo que debe ser descubierto, no escuchado. Sabe que su opinión sería ridiculizada o provocaría el enfado, por lo que no intenta convencer a nadie. Comparto el mensaje en su nombre.

El libro acaba así:

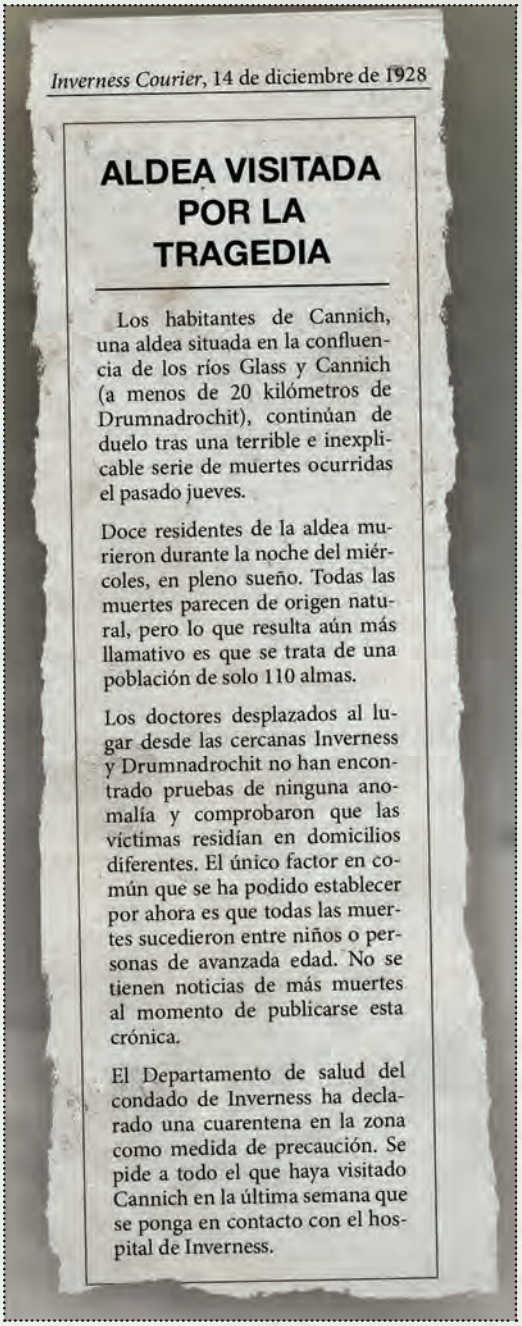
Hay quien podría sentirse desconcertado con la estructura de este tratado, pero nos corresponde a nosotros caminar sobre la Tierra en Carcosa: ese es el Acto III. Ese pasaje puede que ya esté escrito, o quizás no.

Traducido del alemán:

Ayúdame, Kaiwan. Yo, un soñador, busco una visión desde la roja Aldebarán y el negro Hali. Yo hago el Signo.

Inmediatamente a continuación, en inglés:

Y buscando una revelación el hombre usa el puño para dibujar el Signo amarillo, de tal forma que yo (de pie frente a él) pude leerlo con suficiente facilidad como para Mostrar el fin del camino.



Inverness Courier, 14 de diciembre de 1928

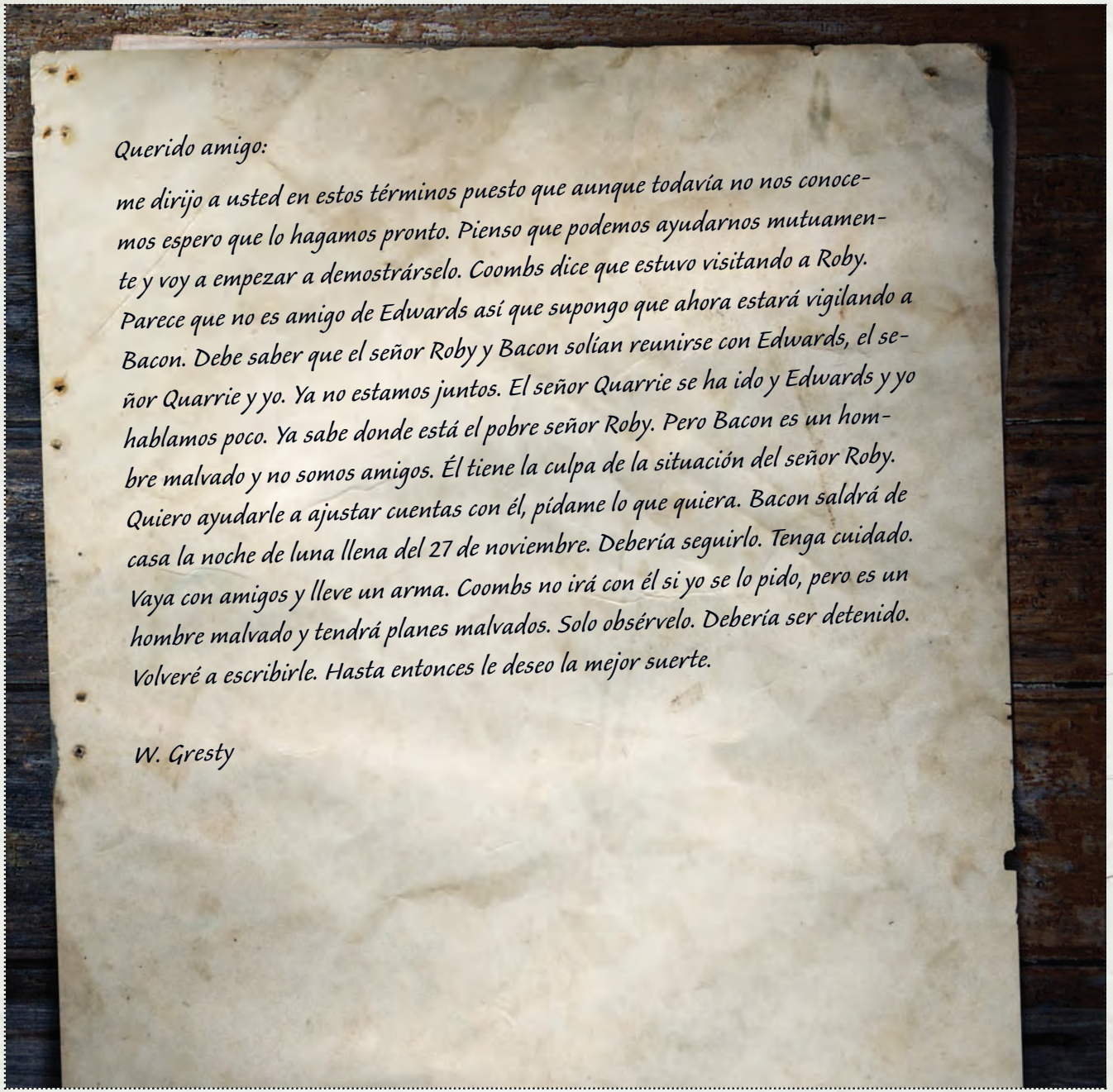
ALDEA VISITADA POR LA TRAGEDIA

Los habitantes de Cannich, una aldea situada en la confluencia de los ríos Glass y Cannich (a menos de 20 kilómetros de Drumnadrochit), continúan de duelo tras una terrible e inexplicable serie de muertes ocurridas el pasado jueves.

Doce residentes de la aldea murieron durante la noche del miércoles, en pleno sueño. Todas las muertes parecen de origen natural, pero lo que resulta aún más llamativo es que se trata de una población de solo 110 almas.

Los doctores desplazados al lugar desde las cercanas Inverness y Drumnadrochit no han encontrado pruebas de ninguna anomalía y comprobaron que las víctimas residían en domicilios diferentes. El único factor en común que se ha podido establecer por ahora es que todas las muertes sucedieron entre niños o personas de avanzada edad. No se tienen noticias de más muertes al momento de publicarse esta crónica.

El Departamento de salud del condado de Inverness ha declarado una cuarentena en la zona como medida de precaución. Se pide a todo el que haya visitado Cannich en la última semana que se ponga en contacto con el hospital de Inverness.



Querido amigo:

me dirijo a usted en estos términos puesto que aunque todavía no nos conocemos espero que lo hagamos pronto. Pienso que podemos ayudarnos mutuamente y voy a empezar a demostrárselo. Coombs dice que estuvo visitando a Roby. Parece que no es amigo de Edwards así que supongo que ahora estará vigilando a Bacon. Debe saber que el señor Roby y Bacon solían reunirse con Edwards, el señor Quarrie y yo. Ya no estamos juntos. El señor Quarrie se ha ido y Edwards y yo hablamos poco. Ya sabe donde está el pobre señor Roby. Pero Bacon es un hombre malvado y no somos amigos. Él tiene la culpa de la situación del señor Roby. Quiero ayudarle a ajustar cuentas con él, pídame lo que quiera. Bacon saldrá de casa la noche de luna llena del 27 de noviembre. Debería seguirlo. Tenga cuidado. Vaya con amigos y lleve un arma. Coombs no irá con él si yo se lo pido, pero es un hombre malvado y tendrá planes malvados. Solo obsérvelo. Debería ser detenido. Volveré a escribirle. Hasta entonces le deseo la mejor suerte.

W. Gresty

Es una copia numerada, la 125 de 1000. La obra data de 1902 y su traducción se atribuye a Maplethorpe Turner y otros. La introducción cuenta que el texto fue descubierto a finales del siglo diecinueve por el propio Turner, en unas ruinas en Guatemala. El texto estaba labrado sobre cientos de finas placas de cobre, usando un hasta entonces desconocido sistema de jeroglíficos. Turner consiguió descifrar este sistema con la colaboración de otros estudiosos, aunque los nombres de estos no aparecen entre sus páginas. El Códice Turner parece ser una serie de plegarias, panegíricos y libaciones a entidades conocidas como el innombrable, Hastur y Kaiwan.

Hay una breve plegaria llamada «Escuchar la pureza», que también recibe el nombre de «El oído de Tezchaptl» o «Tocar la campana de Tezchaptl»:

«Entonces habló Tezchaptl, alabado sea su nombre, enmudeciendo el canto de los pájaros y silenciando la llamada de las bestias, incluso deteniendo la respiración del viento.»

Hay una segunda plegaria aún más corta llamada «Repicar la pureza», también conocida como «La voz de Tezchaptl» o «Repicar la campana de Tezchaptl»:

«Entonces habló Tezchaptl, alabado sea su nombre. rugiendo.»

La campana es un objeto físico cuya forma de elaboración se explica en detalle, lo que incluye la fabricación de una campanilla o pieza similar hecha de metal puro. Más tarde hay que consagrar el objeto siguiendo un largo y complicado ritual desde un lugar a gran altura. El proceso también requiere que el usuario recite la plegaria de la Promesa innombrable (ver a continuación). La campana parece proporcionar protección contra «encantamientos» que el usuario pueda oír y que incluyan cosas como instrumentos, canciones o interpretaciones. La primera plegaria antes mencionada parece que permite absorber esos encantamientos si se acompaña de un suave golpe de campana. La segunda sirve para, supuestamente, liberar la energía absorbida con un segundo repiqueteo más fuerte.

Una plegaria llamada «Bienvenida al Innombrable»:

Expectantes alzamos nuestros hocicos para oler el aire
en busca de odio, estiramos nuestras orejas en busca del sonido del amor

Nosotros los mudos, cojos, estúpidos, grises, débiles

Volvemos nuestros ojos ciegos hacia el asesino del cazador

Elevamos nuestras manos y voces
rogando por una respuesta

Nueve dientes asoman abriendo las fauces de la tierra viva

¡Vuelve, Hastur! ¡Atiende nuestra llamada!

Tus Corceles Estelares dominan la negra y oscura noche

¡Vuelve, Hastur! ¡Sálvanos!

¡Iä! ¡Oh tú, grande entre los grandes! ¡Iä! ¡Hastur el Grande!
¡Guíanos!

La plegaria llamada «Promesa innombrable»:

Concédeme todo lo que deseo, Hastur el Grande.
¡Escúchame!

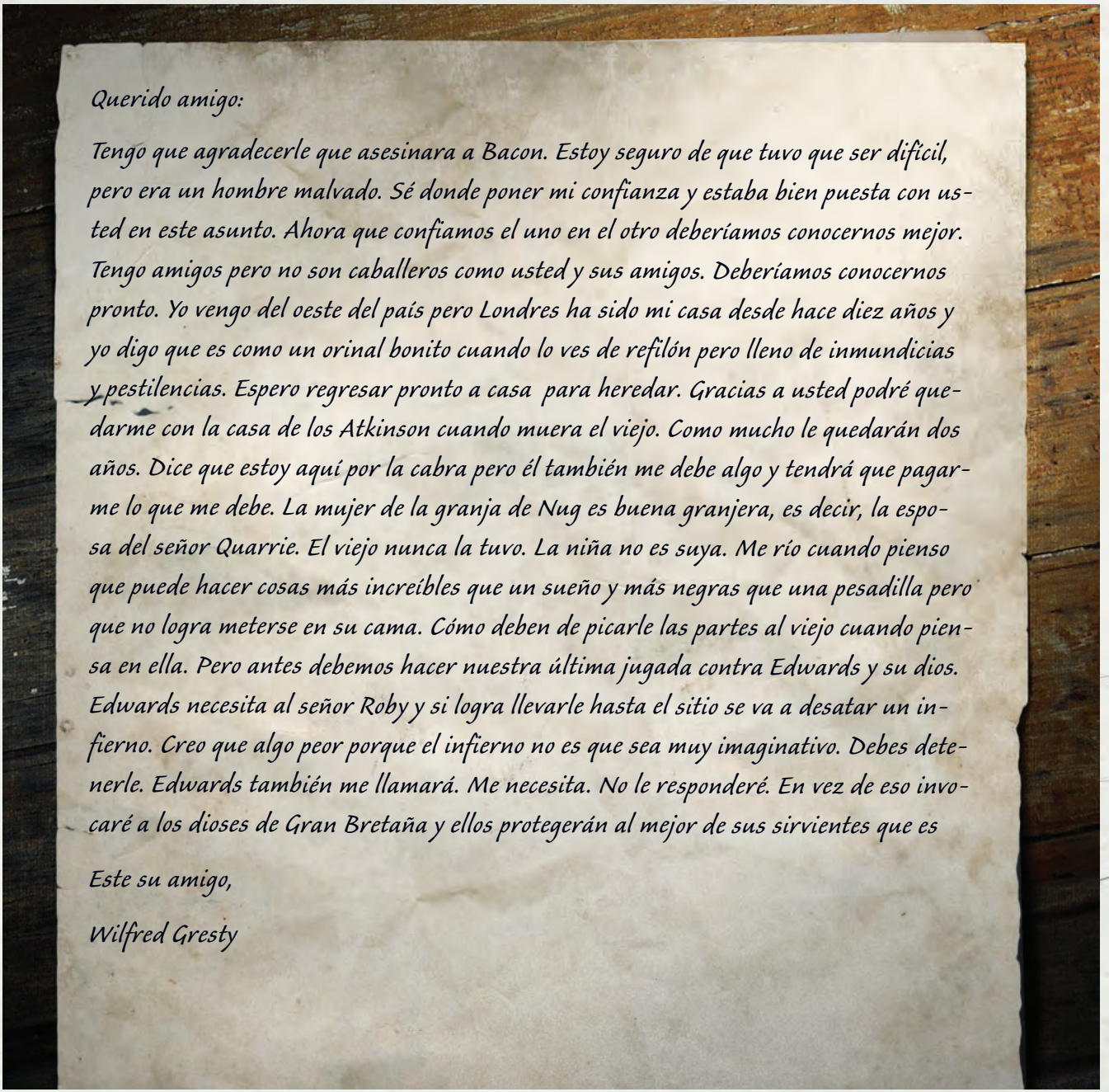
Cuida de tu siervo durante los días que están por venir.

Tu siervo por siempre hará tu voluntad.

Y por siempre tu siervo hará tu voluntad.

Y por siempre tu siervo hará tu voluntad.

Y por siempre tu siervo hará tu voluntad.



Querido amigo:

Tengo que agradecerle que asesinara a Bacon. Estoy seguro de que tuvo que ser difícil, pero era un hombre malvado. Sé donde poner mi confianza y estaba bien puesta con usted en este asunto. Ahora que confiamos el uno en el otro deberíamos conocernos mejor. Tengo amigos pero no son caballeros como usted y sus amigos. Deberíamos conocernos pronto. Yo vengo del oeste del país pero Londres ha sido mi casa desde hace diez años y yo digo que es como un orinal bonito cuando lo ves de refilón pero lleno de inmundicias y pestilencias. Espero regresar pronto a casa para heredar. Gracias a usted podré quedarme con la casa de los Atkinson cuando muera el viejo. Como mucho le quedarán dos años. Dice que estoy aquí por la cabra pero él también me debe algo y tendrá que pagarme lo que me debe. La mujer de la granja de Nug es buena granjera, es decir, la esposa del señor Quarrie. El viejo nunca la tuvo. La niña no es suya. Me río cuando pienso que puede hacer cosas más increíbles que un sueño y más negras que una pesadilla pero que no logra meterse en su cama. Cómo deben de picarle las partes al viejo cuando piensa en ella. Pero antes debemos hacer nuestra última jugada contra Edwards y su dios. Edwards necesita al señor Roby y si logra llevarle hasta el sitio se va a desatar un infierno. Creo que algo peor porque el infierno no es que sea muy imaginativo. Debes detenerle. Edwards también me llamará. Me necesita. No le responderé. En vez de eso invocaré a los dioses de Gran Bretaña y ellos protegerán al mejor de sus sirvientes que es

Este su amigo,

Wilfred Gresty

Daily Express

29 de noviembre de 1928

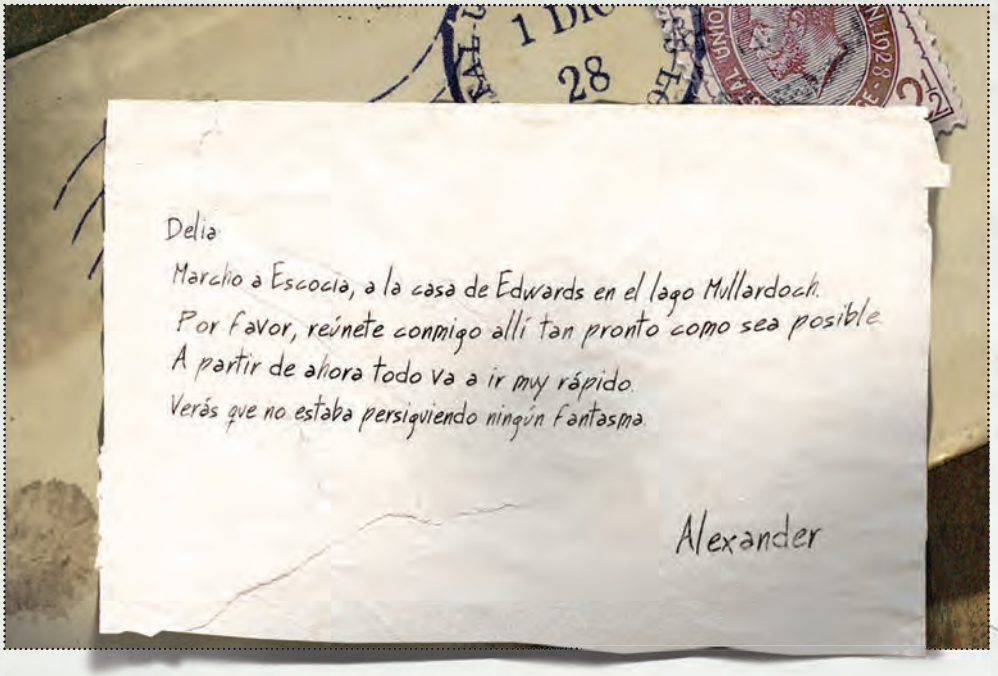
ASESINATO DE UN LUNÁTICO EN EL MANICOMIO DE HEREFORDSHIRE

Un recluso del manicomio del Valle del Wye fue asesinado el pasado jueves bajo las más extrañas circunstancias. El fallecido, el señor Alexander Roby, tenía una vista de evaluación programada para esa misma tarde en la Magistratura de Hereford, aunque no estuvo presente durante la misma. Tras escuchar la declaración del director del manicomio, el magistrado ordenó el internamiento indefinido del señor Roby por el propio bien de este. Pero cuando el director regresó a su centro descubrió que el paciente había sido asesinado.

Alexander Roby se encontraba internado en el manicomio de Saint Agnes para enfermos mentales, situado en Weobley (Herefordshire), bajo el cuidado del doctor Charles Highsmith. Fue ingresado en octubre de 1926, poco después de los asesinatos de su padre (el señor Herbert Roby) y su hermana (la señorita Georgina Roby), en un crimen aún sin resolver. Su hermano es el banquero Grahame Roby, de Coutts and Co.

Según fuentes policiales, el asesinato fue extremadamente violento. El arma del crimen, un cuchillo, apareció en el lugar de los hechos en posesión de otro paciente. Aunque el recluso es el principal sospechoso del asesinato, la policía también está muy interesada en localizar a dos enfermeros del lugar, que se encuentran en paradero desconocido. El primero es un tal Thomas Clarke, de Leominster: treinta y cuatro años de edad, estatura media, delgado, bien afeitado, ojos azules y pelo rubio. El otro es un tal Michael Evans, también de Leominster: cuarenta y un años de edad, altura y constitución medias, moreno, bien afeitado y de ojos oscuros. Puede que uno o ambos hombres se encuentren heridos.

16 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey***



26 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey***

Lawrence Bacon (1869 - 1928)

Lawrence Bacon, residente de Holloway, Londres norte, murió hace unas semanas. El señor Bacon era un comerciante de libros antiguos y raros relacionados con el ocultismo, la filosofía, la teología y la religión. Es posible que el lector de estas líneas haya tenido tratos con él en su establecimiento de Liverpool Road, a pesar de su tendencia a imponer rigurosos criterios de admisión.

En el pasado, el señor Bacon se contaba entre uno de nuestros conocidos. De hecho, soliamos frecuentar el mismo club en Londres, donde siempre andaba en compañía de otro miembro, quizás aún más intrigante que él. Me refiero a Montague Edwards, conocido por alguno de nosotros como el señor de Mullardoch. Bacon murió de forma violenta y en circunstancias aún desconocidas.

«Perdurabo»

***

¿Por qué se abolió el purgatorio?

La razón por la cual el purgatorio y las oraciones por los muertos fueron rechazados por las Iglesias Reformadas tras del cisma eclesiástico del siglo XVI, no fue porque la doctrina del purgatorio fuese falsa o porque las oraciones por los muertos fueran inútiles e ineficaces, sea cual fuere la verdad en

Daily Express

14 de diciembre de 1928

TRAGEDIA INEXPLICABLE EN LAS HIGHLANDS

MUEREN TODOS LOS HABITANTES DE UNA ALDEA ESCOCESA

La nieve y las tormentas dificultan la ayuda.

Un batallón de la 51ª División Highland se desplazó la pasada mañana al oeste de Inverness, rodeando el lugar de una catástrofe aún sin explicar. Al parecer, todos los habitantes de una aldea llamada Cannich han muerto o desaparecido. Tanto el área circundante como el propio pueblo, situado en la confluencia de los ríos Glass y Cannich y a menos de 20 kilómetros de Drumnadrochit, han sido puestos en cuarentena mientras se investiga la tragedia.

La carretera principal permanece igualmente cerrada al tráfico.

Al mismo tiempo, la gente de la región está afrontando las peores tormentas que se recuerdan en el lugar. La nieve caída en los dos últimos días ya supera el metro, mientras que los vientos han alcanzado los cien kilómetros por hora durante prolongados periodos. Debido a la seriedad de las nevadas, el portavoz de la división y oficial al cargo de la operación, el teniente general sir J.L.G. Burnett de Leys (Compañero de la Orden de San Jorge y condecorado con la Orden del Servicio Distinguido), ha declarado que el transporte de hombres y suministros a ciertas áreas puede quedar bloqueado durante cierto tiempo. De hecho, es posible que personal ya presente en la zona tenga que ser evacuado de persistir la climatología adversa.

«No tenemos mucha información sobre la que establecer la causa de la tragedia», afirmó el teniente coronel James Bell. «Por el momento se han recuperado cincuenta y dos cuerpos que parecen haber muerto por diferentes causas, mientras que otras cincuenta personas continúan desaparecidas. Aún no se han encontrado supervivientes y cada vez parece más difícil que eso sea posible».

El personal médico desplazado a la zona desde Inverness y el cuartel general de Perth ya ha examinado a los fallecidos; por el momento, las teorías que se manejan apuntan a la contaminación del suministro de agua o un posible envenenamiento por comida, aunque no hay ninguna evidencia que confirme cualquiera de esas posibilidades.

Se pide a los familiares que se pongan en contacto con el Real Colegio Médico del Ejército, Grosvenor Road, teléfono de Westminster 5522. Aquellos que hayan visitado o pasado por Cannich en las últimas dos semanas deben contactar con el cuartel general de la 51ª División Highland, en Perth, teléfono de Perth 4034.

THE TI

13 DE DICIEMBRE DE 1929

ATACAN AL SACRISTÁN DE LA IGLESIA DE CRISTO

LA POLICÍA ARRESTA A UN HOMBRE

ÚLTIMA HORA DE NUESTRO CORRESPONSAL

13 de diciembre de 1929. Durante las primeras horas del pasado miércoles tuvo lugar un sorprendente e injustificado ataque en el interior de la Iglesia de Cristo, en Spitalfields.

Era la una de la mañana cuando el sacristán de la iglesia, el señor Leslie S. Unsworth, se despertó alarmado por el sonido de un agudo silbato en el interior del recinto. Tras incorporarse se encontró con

un intruso de pie sobre el altar mayor, en aparente estado de agitación y sangrando por las manos. Cuando el señor Unsworth se dirigió al intruso este se abalanzó sobre él y le tiró al suelo de un empujón, tras lo que se dio a la fuga. El sacristán fue capaz de recuperarse y solicitar la ayuda de un oficial de policía que rápidamente arrestó al atacante, poniéndolo bajo custodia.

El sujeto ha sido identificado como un tal Wilfred Gresty. Se espera que pase a disposición del tribunal de Old Street esta misma mañana.

«Los Auténticos Benditos son tan patéticos como una marioneta y tan magníficos como una estrella, algo a la vez muerto e incapaz de morir, una cosa completamente privada de destino y por tanto imperecedera, poseedora de esa ausencia de mente, ese vacío infinito que es la esencia de todo lo que es inmortal».

«¿Se les permite a los Benditos convertirse en sus Hijos? Ciertamente pueden internarse en el bosque y reposar en su interior».

«Los Retoños, sus Millar de Hijos, están repartidos entre las estrellas del cielo. Shub-Niggurath los observa a todos, cuida de ellos y aúlla con deleite maternal cuando maman de sus negras e infladas fuentes y mordisquean su barriga flácida, atiborrándose con su carne hasta el hastío, como cerdos sebosos».

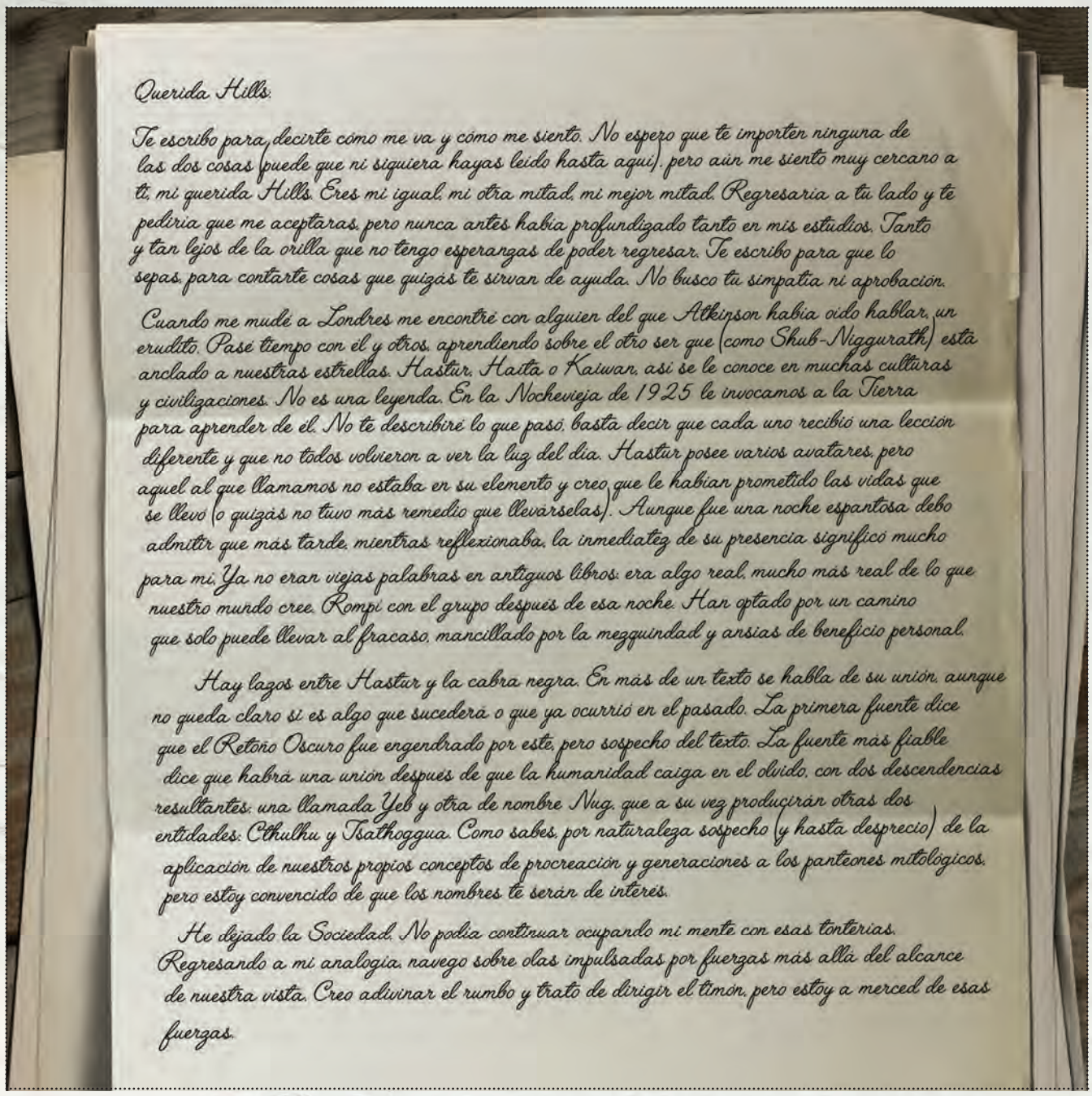
«Ella morará en Nug, junto al umbral. Morará allí, en el umbral de la diosa con su retoño».

«Y cuando estén listos traedlos a la Lente Lunar, puesto que le pertenecen a Ella, la Cabra con un Millar de Retoños. Sus propios Hijos les protegerán. Sus propios Hijos la llevarán ante ella cuando los dominios de la Cabra la acojan. Cuando el bosque de la Cabra marche. Cuando el bosque de la Cabra marche y la luna esté creciendo y preñada. Cuando la Lente Lunar brille sobre la colina. Y él, su sirviente, vendrá».

«A fue fiel a su promesa. Me dijo ciertas cosas cuando estuve preparada para oírlas. Secretos que sobrepasan la realidad. Al encomendarme una cura absoluta, ha encerrado otra alma más dentro de las negras e infinitas paredes de este manicomio eterno donde las estrellas bailan como posesas, como brillantes marionetas en el quieto y vigilante vacío. Sé que seré realmente bendecida».

«Puede que nuestros hermanos hablen del Padre cuyas medidas son ocho y veinte y cuatrocientos. Algunos le tienen un miedo especial al que está tras el muro. Pero todos deben inclinarse ante Ella, la cabra negra de los Bosques, con el número tres y setecientos, la Reina, la Madre, con un Millar de Retoños. Todos deben inclinarse como hicieron sus padres y los padres de estos. Como pronto harán nuestros hijos y los hijos de estos».

23 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*



Querida Hills:

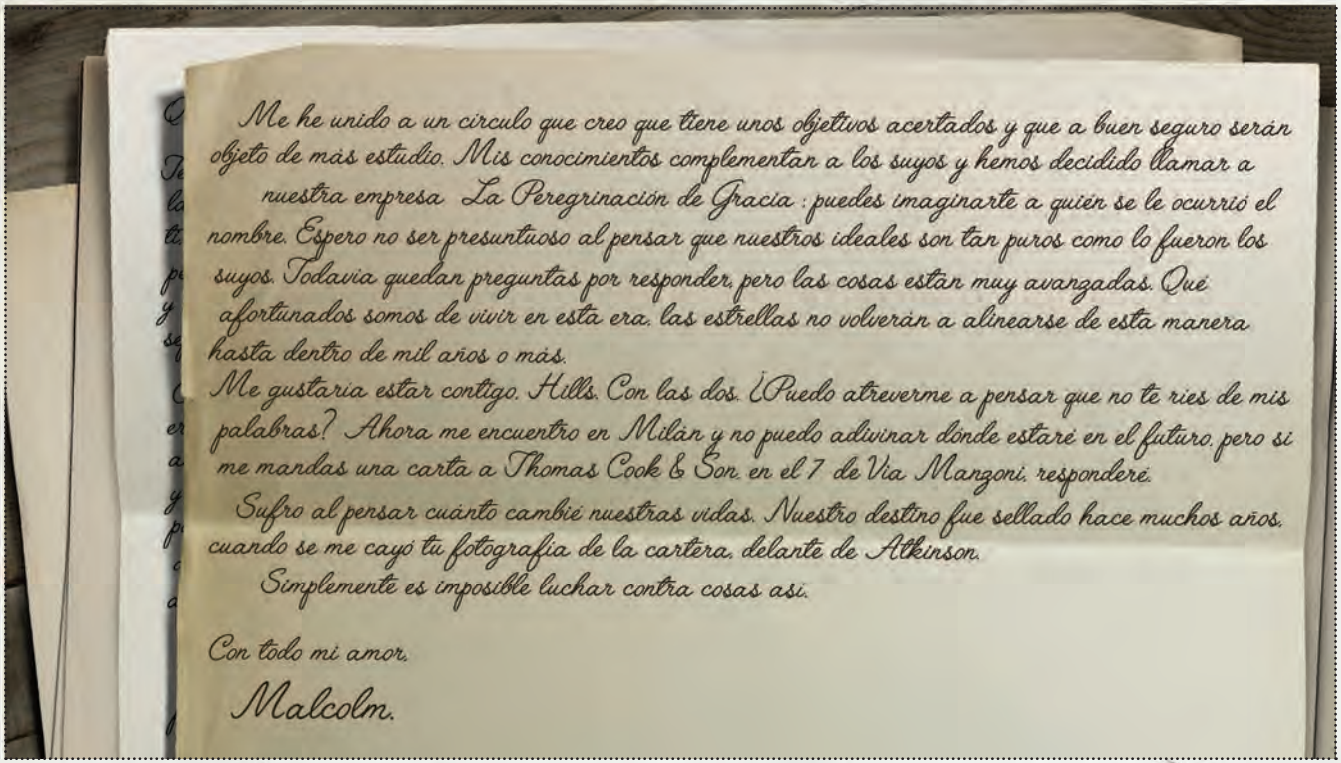
Te escribo para decirte cómo me va y cómo me siento. No espero que te importen ninguna de las dos cosas (puede que ni siquiera hayas leído hasta aquí), pero aún me siento muy cercano a ti, mi querida Hills. Eres mi igual, mi otra mitad, mi mejor mitad. Regresaría a tu lado y te pediría que me aceptaras, pero nunca antes había profundizado tanto en mis estudios. Tanto y tan lejos de la orilla que no tengo esperanzas de poder regresar. Te escribo para que lo sepas, para contarte cosas que quizás te sirvan de ayuda. No busco tu simpatía ni aprobación.

Cuando me mudé a Londres me encontré con alguien del que Atkinson había oído hablar, un erudito. Pasé tiempo con él y otros, aprendiendo sobre el otro ser que (como Shub-Niggurath) está anclado a nuestras estrellas. Hastur, Haita o Kaiwan, así se le conoce en muchas culturas y civilizaciones. No es una leyenda. En la Nochevieja de 1925 le invocamos a la Tierra para aprender de él. No te describiré lo que pasó, basta decir que cada uno recibió una lección diferente y que no todos volvieron a ver la luz del día. Hastur posee varios avatares, pero aquel al que llamamos no estaba en su elemento y creo que le habían prometido las vidas que se llevó (o quizás no tuvo más remedio que llevárselas). Aunque fue una noche espantosa debo admitir que más tarde, mientras reflexionaba, la inmediatez de su presencia significó mucho para mí. Ya no eran viejas palabras en antiguos libros: era algo real, mucho más real de lo que nuestro mundo cree. Rompí con el grupo después de esa noche. Han optado por un camino que solo puede llevar al fracaso, mancillado por la mezquindad y ansias de beneficio personal.

Hay lazos entre Hastur y la cabra negra. En más de un texto se habla de su unión, aunque no queda claro si es algo que sucederá o que ya ocurrió en el pasado. La primera fuente dice que el Retoño Oscuro fue engendrado por este, pero sospecho del texto. La fuente más fiable dice que habrá una unión después de que la humanidad caiga en el olvido, con dos descendencias resultantes: una llamada Yeb y otra de nombre Nug, que a su vez producirán otras dos entidades: Cthulhu y Tsathoggua. Como sabes, por naturaleza sospecho (y hasta desprecio) de la aplicación de nuestros propios conceptos de procreación y generaciones a los panteones mitológicos, pero estoy convencido de que los nombres te serán de interés.

He dejado la Sociedad. No podía continuar ocupando mi mente con esas tonterías. Regresando a mi analogía, navego sobre olas impulsadas por fuerzas más allá del alcance de nuestra vista. Creo adivinar el rumbo y trato de dirigir el timón, pero estoy a merced de esas fuerzas.

23 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey***



Me he unido a un círculo que creo que tiene unos objetivos acertados y que a buen seguro serán objeto de más estudio. Mis conocimientos complementan a los suyos y hemos decidido llamar a nuestra empresa *La Peregrinación de Gracia*: puedes imaginarte a quién se le ocurrió el nombre. Espero no ser presuntuoso al pensar que nuestros ideales son tan puros como lo fueron los suyos. Todavía quedan preguntas por responder, pero las cosas están muy avanzadas. Qué afortunados somos de vivir en esta era, las estrellas no volverán a alinearse de esta manera hasta dentro de mil años o más.

Me gustaría estar contigo, Hills. Con las dos. ¿Puedo atreverme a pensar que no te ríes de mis palabras? Ahora me encuentro en Milán y no puedo adivinar dónde estaré en el futuro, pero si me mandas una carta a Thomas Cook & Son, en el 7 de Via Manzoni, responderé.

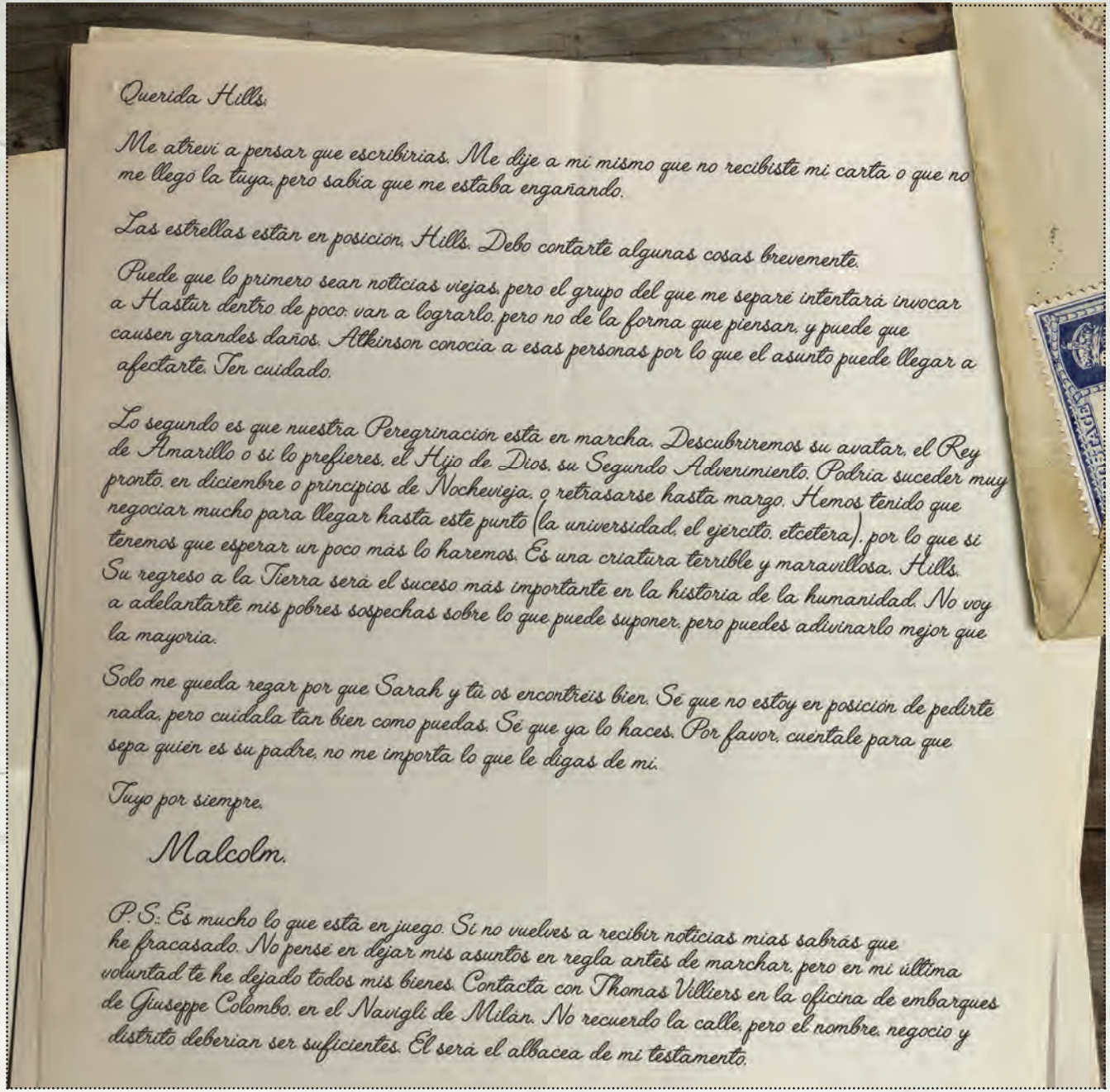
Sufro al pensar cuánto cambié nuestras vidas. Nuestro destino fue sellado hace muchos años, cuando se me cayó tu fotografía de la cartera, delante de Atkinson.

Simplemente es imposible luchar contra cosas así.

Con todo mi amor,

Malcolm.

21 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey***



Querida Hills:

Me atreví a pensar que escribirías. Me dije a mi mismo que no recibiste mi carta o que no me llegó la tuya, pero sabía que me estaba engañando.

Las estrellas están en posición, Hills. Debo contarte algunas cosas brevemente.

Puede que lo primero sean noticias viejas, pero el grupo del que me separé intentará invocar a Hastur dentro de poco: van a lograrlo, pero no de la forma que piensan, y puede que causen grandes daños. Atkinson conocía a esas personas por lo que el asunto puede llegar a afectarte. Ten cuidado.

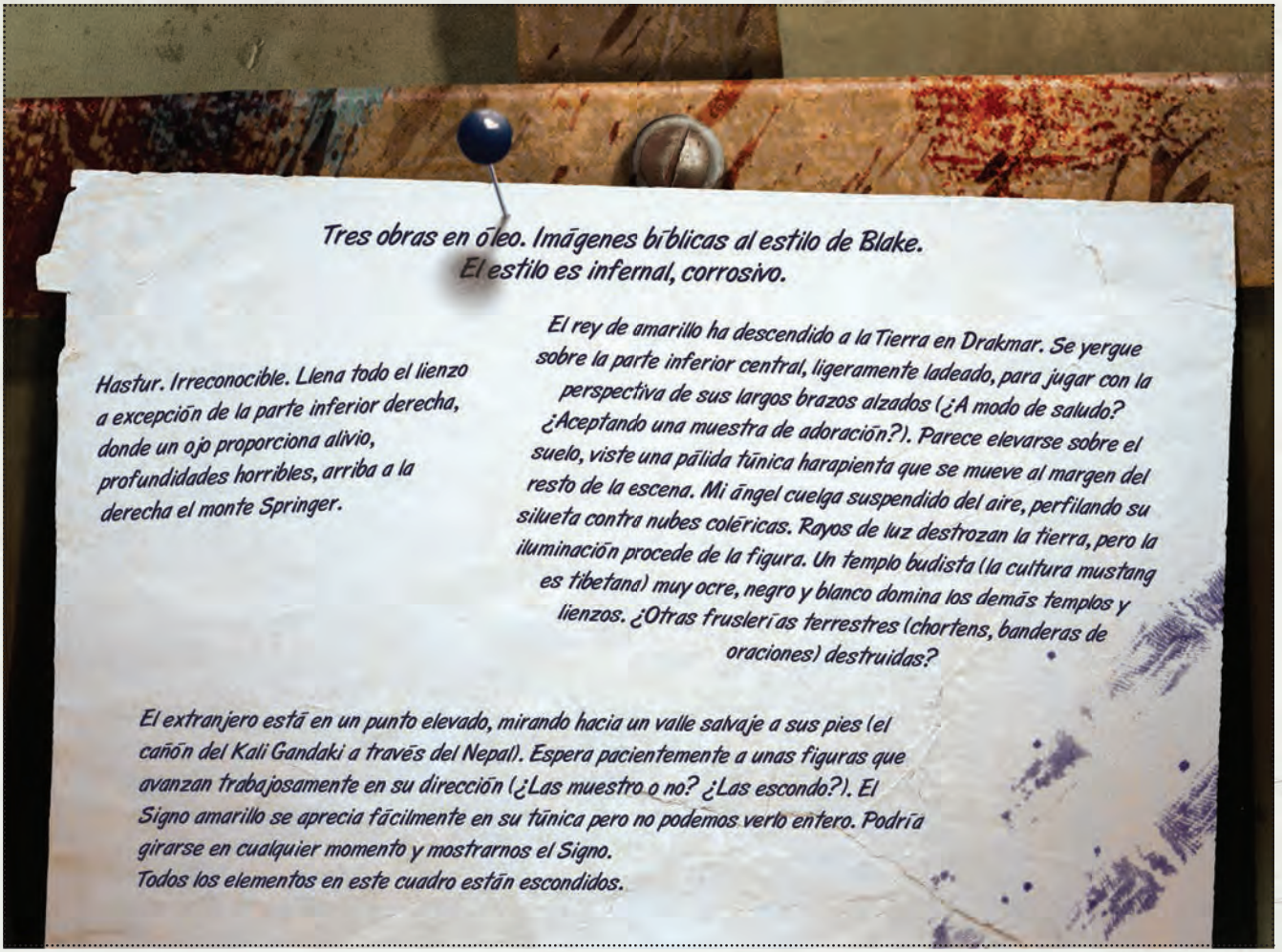
Lo segundo es que nuestra Peregrinación está en marcha. Descubriremos su avatar, el Rey de Amarillo o si lo prefieres, el Hijo de Dios, su Segundo Advenimiento. Podría suceder muy pronto, en diciembre o principios de Nochevieja, o retrasarse hasta marzo. Hemos tenido que negociar mucho para llegar hasta este punto (la universidad, el ejército, etcétera), por lo que si tenemos que esperar un poco más lo haremos. Es una criatura terrible y maravillosa, Hills. Su regreso a la Tierra será el suceso más importante en la historia de la humanidad. No voy a adelantarte mis pobres sospechas sobre lo que puede suponer, pero puedes adivinarlo mejor que la mayoría.

Solo me queda rezar por que Sarah y tú os encontréis bien. Sé que no estoy en posición de pedirte nada, pero cuídala tan bien como puedas. Sé que ya lo haces. Por favor, cuéntale para que sepa quién es su padre, no me importa lo que le digas de mí.

Tuyo por siempre,

Malcolm.

P.S.: Es mucho lo que está en juego. Si no vuelves a recibir noticias mías sabrás que he fracasado. No pensé en dejar mis asuntos en regla antes de marchar, pero en mi última voluntad te he dejado todos mis bienes. Contacta con Thomas Villiers en la oficina de embarques de Giuseppe Colombo, en el Navigli de Milán. No recuerdo la calle, pero el nombre, negocio y distrito deberían ser suficientes. Él será el albacea de mi testamento.



Tres obras en óleo. Imágenes bíblicas al estilo de Blake.
El estilo es infernal, corrosivo.

Hastur. Irreconocible. Llena todo el lienzo a excepción de la parte inferior derecha, donde un ojo proporciona alivio, profundidades horribles, arriba a la derecha el monte Springer.

El rey de amarillo ha descendido a la Tierra en Drakmar. Se yergue sobre la parte inferior central, ligeramente ladeado, para jugar con la perspectiva de sus largos brazos alzados (¿A modo de saludo? ¿Aceptando una muestra de adoración?). Parece elevarse sobre el suelo, viste una pálida túnica harapienta que se mueve al margen del resto de la escena. Mi ángel cuelga suspendido del aire, perfilando su silueta contra nubes coléricas. Rayos de luz destrozan la tierra, pero la iluminación procede de la figura. Un templo budista (la cultura mustang es tibetana) muy ocre, negro y blanco domina los demás templos y lienzos. ¿Otras frusleríias terrestres (chortens, banderas de oraciones) destruidas?

El extranjero está en un punto elevado, mirando hacia un valle salvaje a sus pies (el cañón del Kali Gandaki a través del Nepal). Espera pacientemente a unas figuras que avanzan trabajosamente en su dirección (¿Las muestro o no? ¿Las escondo?). El Signo amarillo se aprecia fácilmente en su túnica pero no podemos verlo entero. Podría girarse en cualquier momento y mostrarnos el Signo.
Todos los elementos en este cuadro están escondidos.

27 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

RE DELL

17 DE AGOSTO DE 1929.

Italia e Colonie, cent. 25

CORRIERE DELLA SERA

EXPEDICIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MILÁN EN BUSCA DE ANTIGUAS RELIQUIAS TIBETANAS

Una expedición italiana parte hoy desde Nápoles rumbo a Bombay, con destino final en el Himalaya. El objetivo de la empresa es explorar la región donde se encontraba el antiguo reino de Gungthang, en el sur del Tíbet, confiando encontrar su capital perdida, Jiwakhar. En el siglo XIV Jiwakhar creció rápidamente hasta convertirse en la ciudad más importante del Tíbet oriental y controlar un extenso territorio a lo largo de la frontera del actual reino de Nepal, hoy cerrado a los occidentales. Sin embargo, motivos desconocidos hicieron que la ciudad cayera en el ocaso tan solo un siglo más tarde. Ahora se espera descubrir las razones de ese inesperado declive.

El grupo está liderado por el profesor Roberto Anzalone, jefe del Departamento de Historia Asiática de la Università degli Studi di Milano y una autoridad mundial en la civilización tibetana. Esta primera expedición podría ser la antesala de otra de mayor escala, a organizar el próximo año. Destacar que es la primera vez que una expedición europea trata de alcanzar esta remota y prohibida provincia.

28 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

OF INDIA

Ltd 22 de septiembre de 1929

EXPEDICIÓN ITALIANA LLEGA A BOMBAY CAMINO DEL TÍBET

Una expedición arqueológica italiana desembarcó ayer tarde en los muelles de Bombay tras haber partido el pasado 17 de agosto de Nápoles, a bordo del pequeño carguero *Vittorio Alfieri*.

El grupo está liderado por el profesor Roberto Anzalone de la Università degli Studi di Milano, especialista en Historia asiática. Junto a él viajan sus conpatriotas Carlo Schippone y Ricardo Delnegro, más un inglés, el señor Malcolm Quarrie. Los hombres planean continuar inmediatamente por tierra, hacia el noreste de la India y Darjeeling, donde terminarán de equiparse. De ahí se dirigirán a la ciudad tibetana de Sakha Dsong, que servirá como base para un viaje a la región sur del país, en la frontera con el Nepal; el grupo espera descubrir restos pertenecientes al siglo XIII, contemporáneos del reino tibetano de Gungthang.

Giorno 1 – Partenza da Napoli sull'"Vittorio Alfieri" diretti a Calcutta via Bombay. Nave spartana, piccola e rumorosa (penso adatta a navigare). Trasporta me, Anzalone, Quercia e Dalvegno per il suo carico di vino.

Giorno 2 – Con l'aiuto di Dalvegno esaminiamo i nostri piani per raggiungere Mustang e Drakmar. Calcutta significa un viaggio attorno all'Himalaya o attraverso il Tibet. Significa un mese in più rispetto all'altro percorso: Bombay e poi al nord attraverso l'India. Se prendiamo quella direzione e attraversiamo il confine camminiamo verso Nord lungo i sentieri del Nepal e poi su fra le montagne nella valle del fiume Kali Gandaki fino a Mustang e Drakmar. D'accordo su Bombay. Ora dobbiamo convincere il nostro compagno.

Giorno 4 – Scrivo questo diario sull parte [illegible] qualche parte nel Mediterraneo orientale. Ieri Quercia ha usato la dolce lingua di Hastur per cancellare dalla memoria di Dalvegno gli ordini impartiti dall'esercito. Oggi ha usato una variazione di quello stesso ingegnoso linguaggio per dirgli che il nostro obiettivo è Drakmar. Dalvegno ora pensa che questo sia sempre stato il nostro piano. Quasi mi dispiace, poveretto. Anzalone ha detto al capitano della nave che scenderemo a Bombay.

Giorno 12 – Parlando con uno dei marinai scopro che è di appena fuori Civitavecchia – conosciamo entrambi uno dei preti di lì.

Giorno 18 – Non riesco a dormire. Nel buio la mia mente continua a lavorare ma non coi soliti pensieri notturni della mia essere mortale. Cosa stiamo facendo? Ho così tante paure. Troveremo Drakmar? Se sì verremo uccisi Chaugnar Faugn visto che hanno ucciso già tanti uomini? E se non riusciamo a far tornare il Re Giallo sulla terra? E se ci riusciamo?

Giorno 19 – No, stiamo facendo una grande cosa. Diverremo leggenda.

Giorno 25 – Non è facile dormire con questo caldo. Non vedo l'ora di poter lasciare questo delitto.

Giorno 36 – Arrivo a Bombay diciamo di voler andare verso il Darjeeling e il Tibet

Giorno 37 – Io Quercia e Anzalone siamo andati alle Torri del Silenzio per parlare con un sant'uomo indiano, un Parsi quindi Parsi, [illegible]. Molti vanno ad ascoltare – noi siamo andati per parlare. Abbiamo parlato del Figlio, dell'Accolito, del Re Giallo, del Re Straccione che puoi vedere solo in sogno e dello Straniero dalla Maschera Pallida, del Fantasma che si muove fra di noi. E abbiamo parlato di Hastur, del Padre, che Quercia e Villars hanno visto. Ho guardato da vicino quell'uomo. Anche se non ha parlato si leggeva negli occhi di un uomo come lui capisce che ciò che noi ne conosciamo parte.

Giorno 38 – Oggi abbiamo camminato a Bombay e abbiamo visto il Segno Giallo dipinto e ben chiaro. Abbiamo visto le [illegible] e i vecchi vestiti lucenti del Re. Noi siamo i signori di questo luogo, il Profeta ci ha camminato accanto e ora i miei dubbi sono svaniti.

Giorno 39 – Stiamo per lasciare la città col treno. Quattro giorni al confine.

Giorno 42 – Questo paese è infinito. È come se stessimo viaggiando continuamente attraversando sempre lo stesso panorama, ora dopo ora. Mi colpisce la gente del posto, è piena di vita, seria devota e orgogliosa. Loro sono pronti, e questa sarà una buona terra quando sarà ora

Giorno 43 – La città di Nautanwa. Speriamo di passare il confine da qui domani, e intanto facciamo scorta di cibo e altro equipaggiamento – in città c'è quasi tutto quello che ci serve.

Giorno 45 - Anzalone deve ancora trovare una guida. Io e Quarrie avevamo detto che era meglio partire subito e trovare una guida lungo il confine, ma Delrago dice che dobbiamo aspettare, che non possiamo portare tutto quello da ci serve da soli e Anzalone gli dà retta. Ora pensiamo di aspettare una carovana che arrivi dal sud dal Nepal.

Giorno 47 - Una carovana di nepalesi è arrivata oggi. Anzalone gli ha parlato nel suo fanoso nepalese e in hindi. Porteranno noi e le nostre cose fino a Pokhara. Ora dobbiamo aspettare finché il capo (si chiama Raja Tardrahk) non ha concluso i suoi affari qui, affari qui prima di poter partire.

Giorno 51 - Tardrahk non è pronto. Non sembra avere fretta, si limita a sorridere e non gli si può far pressione. Ho paura che attireremo l'attenzione degli inglesi. Scrivo così volo adesso, guardo a Nord e so che le nubi nascondono le montagne dove lo si può trovare.

Giorno 52 - Oggi siamo finalmente in Nepal. Stamattina i portatori si lamentavano di quello che era stato dato loro da portare che dovevano pesare ogni bagaglio in modo che tutti fossero esattamente uguali o non li avrebbero presi. Noi quattro non abbiamo attraversato il confine con loro, abbiamo preferito passare fra gli alberi lontano dal sentiero per poi ricongiungerci a loro giù sulla strada. Anzalone si è tagliato barba e baffi, e ora noi tutti ci nascondiamo sotto i pesanti vestiti nepalesi che anche loro indossano. Abbiamo avuto pochi problemi - siamo arrivati in effetti a uno dogana dove le guardie sembravano ostili e volevano sapere chi fossimo, ma quando Anzalone ha dato alla nostra guida alcune monete e un po' di liquore locale da passargli sembravano contente con quello.

Giorno 57 - Il villaggio di Pokhara. Tardrahk vive qui e non proseguirà verso il nord quindi abbiamo bisogno di un'altra guida. Abbiamo bisogno anche di altre provviste. Le provviste che abbiamo portato non servono a niente, la gente qui non le vuole e abbiamo poca moneta

Giorno 59 - Abbiamo una nuova guida, Yangsi Chungpa, un tibetano. Io e Delrago andiamo con lui a controllare la strada a nord e ad ovest mentre Anzalone e Quarrie restano al villaggio - gli manca già il respiro.

Giorno 61 - Devo dire che mi manca un po' di cibo vero - sopravviviamo a riso e poco altro.

Giorno 63 - Lasciata Pokhara si prosegue. Noi tre, Delrago, Chungpa, 4 portatori e 5 yak per ciascuno come guida. Gli yak sono bestie forti e selvagge.

Giorno 65 - Anzalone ha barattato dei gioielli che aveva comprato in India per patate, uova e pollo. Un banchetto.

Giorno 67 - Oggi finalmente attraversato fiume.

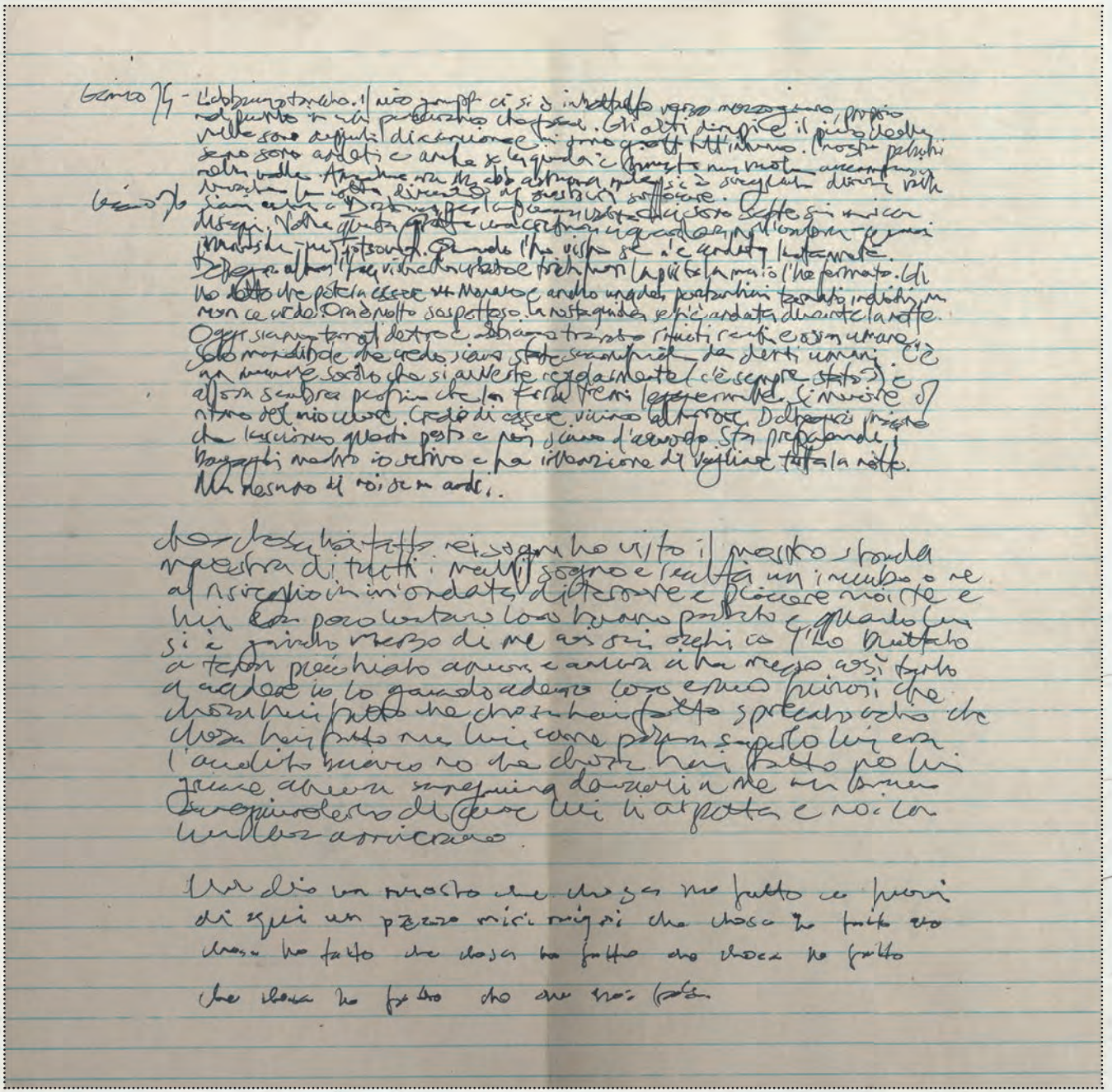
Giorno 71 - Il villaggio di Tukuche...

Giorno 72 - Oggi, come dai nostri piani, siamo entrati in Mustang. In mattinata ci dirigeremo verso l'Annapurna e inizieremo a cercare Dzokrar.

Giorno 73 - Scalata faticosa oggi e anche se io e Delrago siamo allenati, Quarrie e soprattutto Anzalone hanno bisogno di molto aiuto. Hanno il fiato corto e Anzalone lamenta mal di testa e nausea.

Giorno 74 - Procediamo al di fuori dei limiti della mappa di Anzalone. Ci siamo divisi: io guido un gruppo per scalare questa valle desertica, Delrago porta gli altri dall'altra parte del confine verso il Sud. Camminiamo tutto il giorno e ci ritroviamo per accamparci appena diminuisce la luce. Fa davvero freddo e il cammino è difficoltoso. Nessuno vive quassù - non c'è niente per nessuno.

LOS PAPELES DEL REY



30 *Ayuda para los jugadores: Los papeles del rey*

Día 1 – Salimos de Nápoles en el «Vittorio Alfieri» rumbo a Bombay. Sucio, ruidoso y estrecho (aunque creo que apto para la navegación). El buque nos transporta a Anzalone, Quarrie, Delnegro y a mí, además de un cargamento de vino.

Día 2 – Nos apartamos de Delnegro para repasar los planes y la ruta hacia Mustang y Drakmar. Ir por Calcuta y Darjeeling supone viajar alrededor del Himalaya y a través del Tíbet. Eso sería un mes o más en comparación con la otra ruta: atravesar la India en dirección norte hasta Nautanwa. Si seguimos esa ruta y cruzamos la frontera podemos pasar por las laderas nepalíes y seguir el valle del río Kali Gandaki entre las montañas, hasta llegar a Mustang y Drakmar. Acordamos ir hacia Nautanwa. Ahora toca convencer a nuestro compañero.

Día 4 – Escribo esto desde la cubierta, en algún lugar del Mediterráneo oriental. Ayer Quarrie se sirvió de las dulces palabras de Hastur para borrar los recuerdos de Delnegro sobre las órdenes que le dio el ejército. Hoy ha usado una variante del mismo sutil lenguaje para decirle que nuestro objetivo es Drakmar. Delnegro piensa ahora que ese era el plan desde el principio. Casi tengo pena del pobre necio. Anzalone le ha dicho al capitán del barco que nos bajaremos en Bombay.

Día 12 – Hablando con uno de los marineros he descubierto que es justo de las afueras de Civitavecchia; resulta que ambos conocemos a uno de los curas del lugar.

Día 18 – No puedo dormir. En la oscuridad mi mente no para de pensar, pero no con las típicas inquietudes sobre mi mortalidad. ¿Qué estamos haciendo? Tengo muchas dudas y miedos. ¿Encontraremos Drakmar? Y si lo hacemos, ¿seremos sacrificados por Chaugnar Faugn y los tsotsowa como tantos otros antes? ¿Qué sucederá si no logramos ayudar al rey de amarillo a regresar a la tierra? ¿Y si tenemos éxito?

Día 19 – No, nuestra empresa es grandiosa. Nos convertiremos en leyenda.

Día 25 – No es fácil dormir con tanto calor. Cuento los días que faltan para abandonar esta bañera.

Día 36 – Llegamos a Bombay. Le dijimos a los curiosos que vamos hacia Darjeeling y el Tíbet.

Día 37 – Anzalone, Quarrie y yo fuimos a las torres del silencio para visitar a un santón indio, un parsi de fama local. La mayoría viene a escuchar, pero nosotros fuimos a hablar. Hablamos de Chaugnar Faugn y el acólito blanco al que espera. Hablamos sobre el hijo, el acólito, el rey de amarillo, el rey harapiento que solo puede verse en sueños y del extranjero de la Máscara pálida, el fantasma que se mueve entre nosotros. Y hablamos de Hastur, el padre, a quien Quarrie y Villiers han visto. Observé al santón con cuidado. Aunque no habló puede leer en sus ojos que sabía que decíamos la verdad; sabía lo que se avecinaba y que nosotros éramos parte de ello.

Día 38 – Hoy hemos visto el Signo amarillo mientras caminábamos por Bombay, pintado sobre una pared, ante los ojos de todos. Vimos las sedas blancas y los harapos del rey. Somos los amos de este lugar, el profeta caminó con nosotros, mis dudas se han disipado.

Día 39 – Salimos de la ciudad por tren. Son cuatro días hasta la frontera.

Día 42 – Este país es interminable. Parece como si viajáramos contra corriente, atravesando el mismo paisaje hora tras hora. La gente del lugar me sorprende, están llenos de vida, son serios, devotos y orgullosos. Están listos. Será una buena tierra cuando él tome posesión de ella.

Día 43 – La ciudad de Nautanwa. Esperamos cruzar la frontera mañana, pero mientras tanto hemos comprado comida y más material. El lugar tiene casi todo lo que necesitamos.

Día 45 – Anzalone quiere encontrar un guía antes de partir. Quarrie y yo decimos que deberíamos salir de inmediato y buscarlo junto a la frontera, pero Delnegro opina que es mejor esperar, que no podemos cargar solos con todo el equipo, y Anzalone le escucha. Parece que tendremos que aguardar a alguna caravana que venga desde el sur en dirección al Nepal.

Día 47 – Hoy llegó una caravana de nepalíes. Anzalone habló con ellos usando el poco nepalés e hindi que sabe. Nos llevarán a nosotros y a nuestra carga hasta Pokhara. Ahora esperamos a que su líder (se llama Ripa Tendruk) termine sus negocios aquí antes de partir.

Día 51 – Tendruk no está listo. No parece tener prisa; simplemente sonríe y no responde a las amenazas. Me preocupa que acabemos llamando la atención de los británicos. Estamos tan cerca, miro al norte y sé que las nubes ocultan las montañas donde podemos encontrarle.

Día 52 – Finalmente hemos entrado en Nepal. Esta mañana los porteadores se quejaron de lo que tenían que llevar; no logramos cambiar su opinión hasta que pesé cada carga e hice que

fueran lo más iguales posibles. Nosotros cuatro cruzaremos la frontera en solitario, atravesando una arboleda apartada del camino y volviendo a reunirnos con ellos al otro lado. Ahora nos ocultamos bajo los pesados ropajes nepalíes con los que vestimos. Anzalone se ha afeitado la barba y el bigote. Tuvimos un pequeño problema: llegamos a un puesto de control donde los guardias parecían enfadados y querían saber quiénes éramos, pero cuando Anzalone le dio al guía algunas monedas y dos botellas del licor local para tranquilizarlos, nos dejaron pasar sin ningún problema.

Día 57 – El pueblo de Pokhara. Tendruk vive aquí y no irá más al norte, por lo que necesitamos otro guía. También necesitamos más suministros. Los billetes que trajimos son inútiles, la gente no los quiere. Nos quedan pocas monedas.

Día 59 – Tenemos un nuevo guía, Yangser Chumpo, un tibetano. Delnegro y yo vamos con él a reconocer el camino del noroeste, mientras que Anzalone y Quarrie se quedan en el pueblo: están empezando a notar la falta de aire.

Día 61 – Necesito comida de verdad. Nos estamos alimentando a base de arroz y poco más.

Día 63 – Dejamos Pokhara y seguimos camino adelante. Somos nosotros tres, Delnegro, Chumpo, cuatro porteadores y cinco yaks, cada uno con un arriero. Los yaks son bestias fuertes y con un carácter maligno.

Día 65 – Anzalone intercambió algo de joyería que compró en la India por patatas, huevos y pollo. Un festín.

Día 67 – Por fin llegamos al río.

Día 71 – El pueblo de Tukutcha.

Día 72 – Hoy, según nuestros cálculos, hemos entrado en Mustang. Por la mañana nos dirigiremos al Anapurna y empezaremos a buscar Drakmar.

Día 73 – La escalada de hoy fue dura. Delnegro y yo estamos en forma, pero Quarrie y (especialmente) Anzalone necesitaron mucha ayuda. Ambos respiran con dificultad y Anzalone se queja de náuseas y dolores de cabeza.

Día 74 – El mapa de Anzalone ya no nos sirve. Nos dividimos: yo dirijo a un grupo en la escalada por el valle desértico y Delnegro se encarga de llevar a los demás hacia el otro lado de la cresta que hay al sur. Caminamos todo el día y nos reunimos para acampar con la puesta de sol. Hace mucho frío y el camino es duro. Aquí no vive nadie, no hay razón para hacerlo.

Día 75 – Lo hemos hallado. Mi grupo lo encontró al mediodía, justo donde pensábamos que estaría. Los enormes acantilados y las paredes del valle están pintados de naranja y hay cuevas por todas partes. Nuestros porteadores se han marchado y aunque el guía sigue con nosotros no nos seguirá hasta el valle. Anzalone está bastante enfermo y se despertó varias veces durante la noche diciendo que se ahogaba.

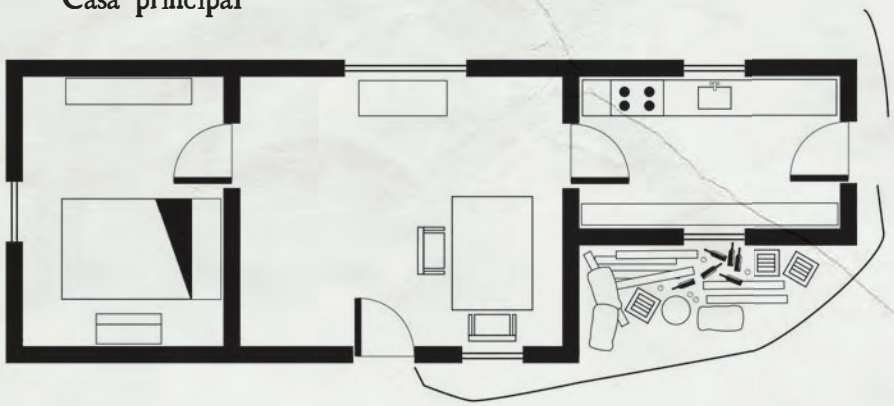
Día 76 – Entramos en Drakmar por primera vez y vemos unas escrituras en la pared, hechas con dibujos. En la cuarta cueva había una criatura observándonos desde las sombras, inmóvil, un tsotsowa. En cuanto le vi empezó a alejarse lentamente. Delnegro reparó en su presencia, soltó un grito y levantó su arma, pero le detuve. Dije que debía ser un monje o uno de los porteadores que había regresado, pero no me creyó. Empieza a sospechar. Nuestro guía nos abandonó durante la noche. Volvimos a entrar hoy y encontramos restos frescos y luego huesos humanos. Solo mandíbulas, creo que habían sido roídas por dientes humanos. Hay un ruido profundo y regular que puede ser oído (¿estuvo ahí todo el rato?) y parece que el suelo se estremece ligeramente de vez en cuando. Se mueve al ritmo de mi propio corazón. Esta situación me altera un poco. Delnegro insiste en que debemos irnos y estoy de acuerdo. Mientras escribo estas líneas se está encargando de recoger todo el material. Dice que esta noche se quedará de guardia. Pero ninguno de nosotros abandonará este lugar.

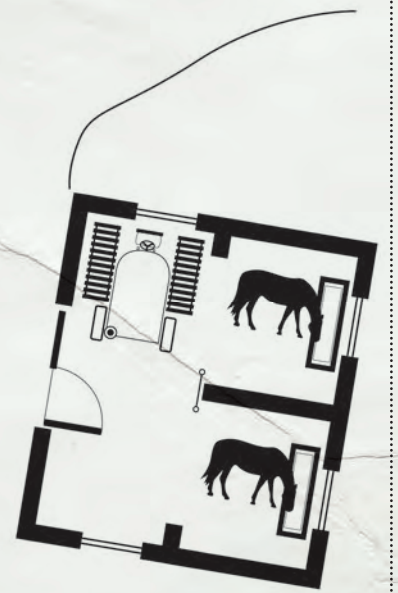
que has hecho en los sueños vi al monstruo la raíz de todo mal un sueño y realidad una pesadilla o no y despertarse consumido por el miedo y el placer nosotros tres y él estaba un poco distraído hablaron con él y cuando se giró me vio con sus ojos le derribé de un golpe le golpeé otra vez otra vez tardó tanto en caer le estoy viendo ahora están muy furiosos qué has hecho qué has hecho odio malgastado qué has hecho pero qué importaba él era el acólito blanco no qué has hecho no él yace todavía frente a mí un sangriento trozo de carne él les espera y nosotros con él ellos vendrán

un dios un monstruo qué he hecho está ahí fuera un trozo del monstruo miri nigri qué he hecho qué he hecho qué he hecho qué he hecho qué he hecho qué he hecho qué he hecho.

1 Ayuda para los jugadores: El manicomio de Saint Agnes

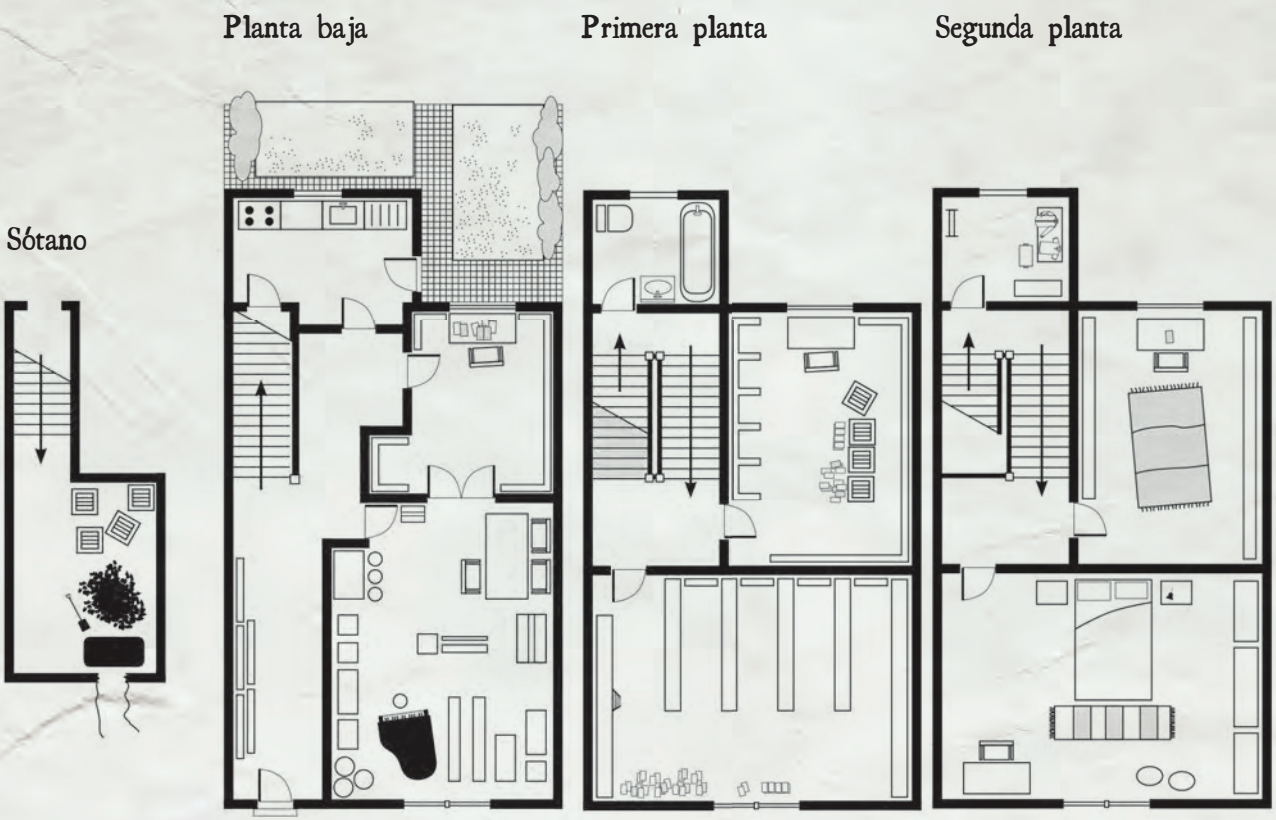
Casa principal

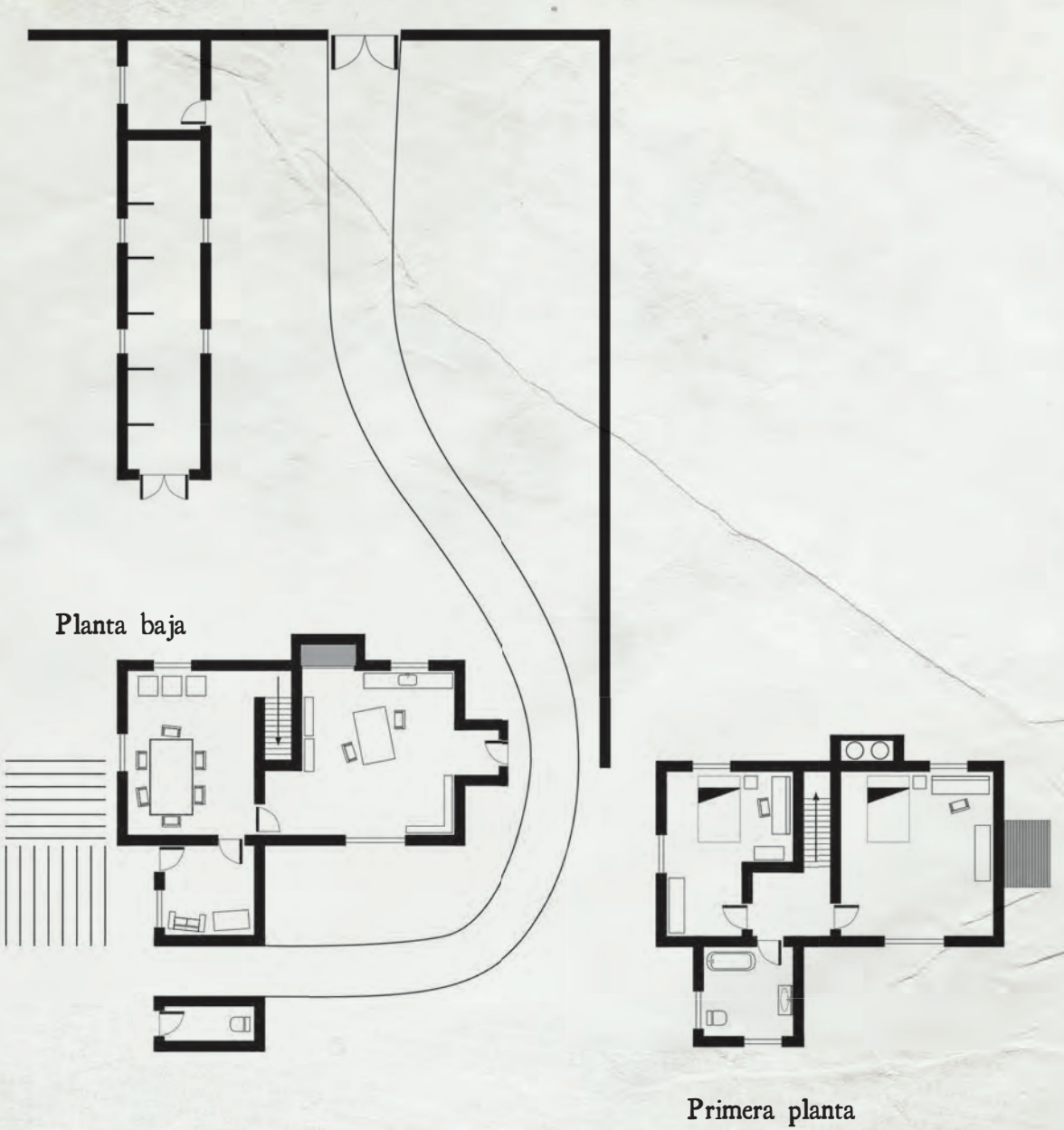




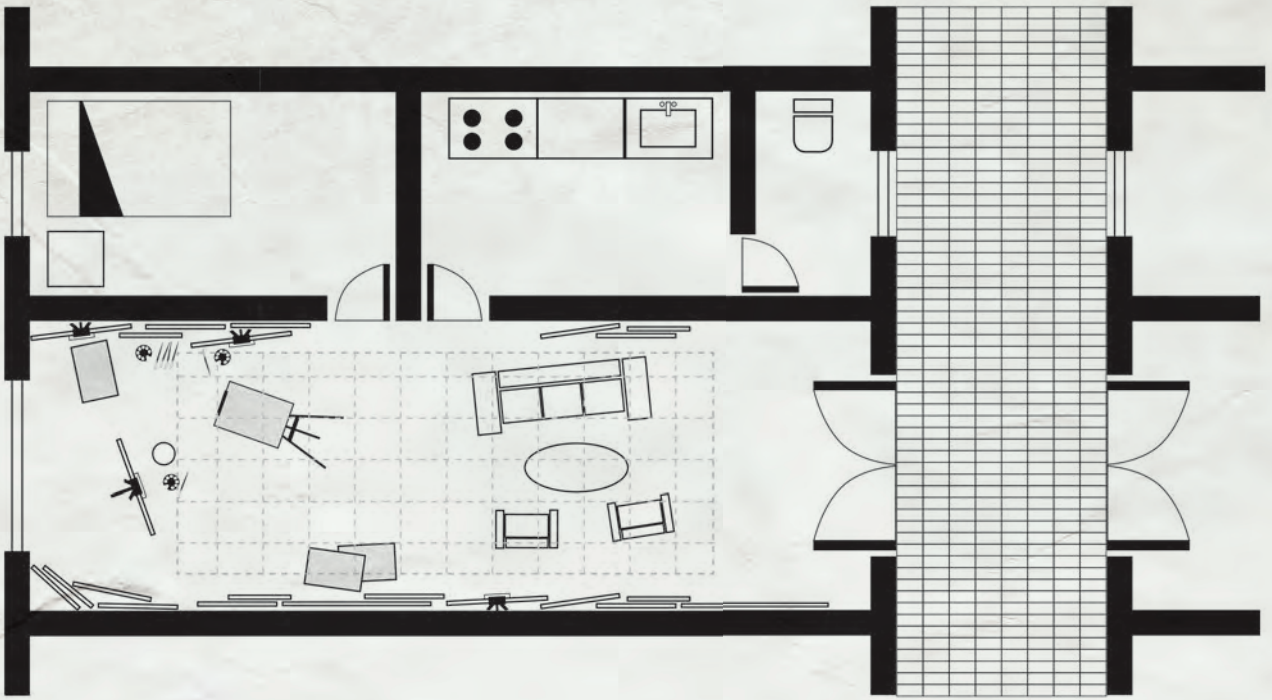
Granero

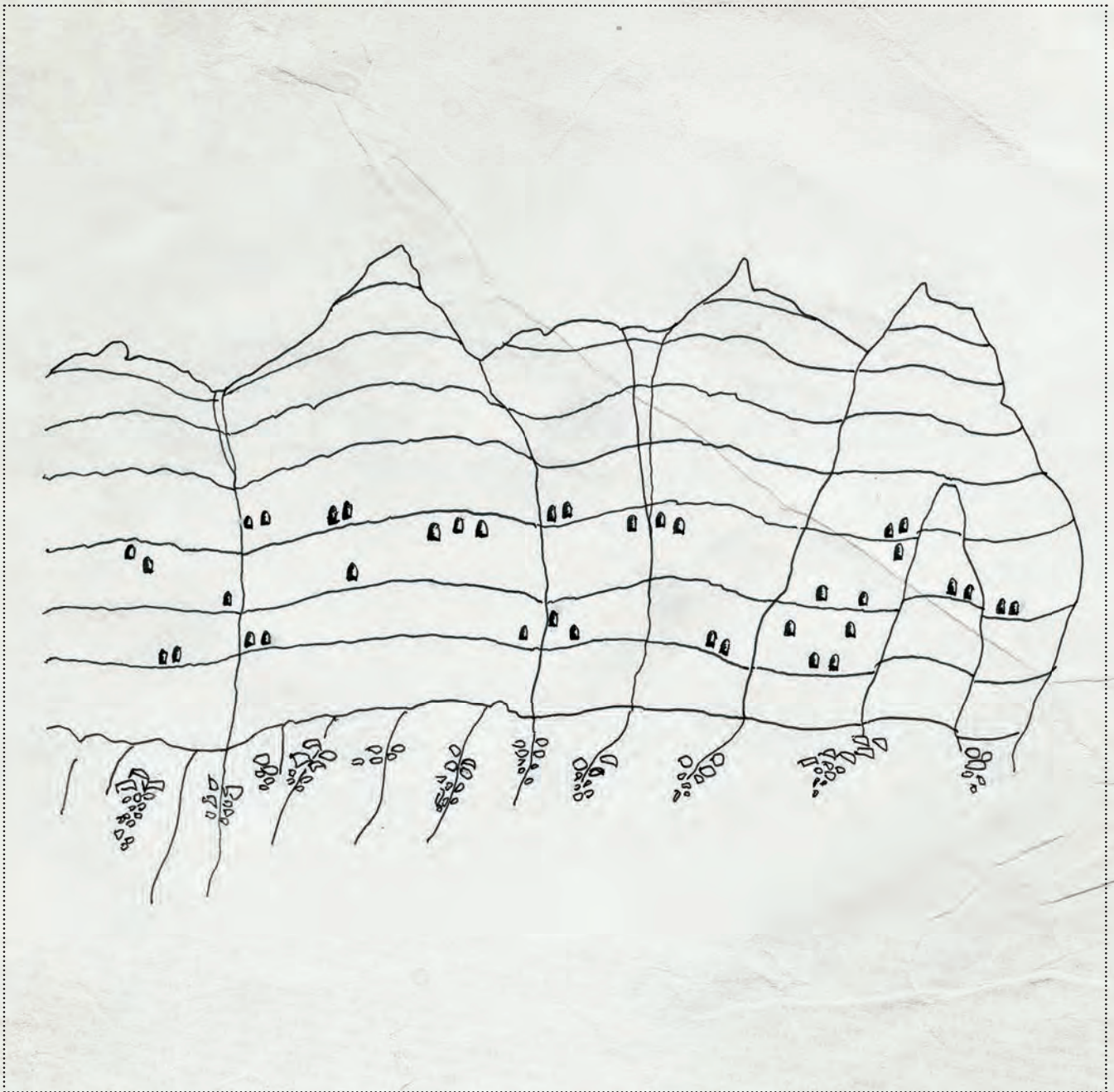
3 Ayuda para los jugadores: La casa de Lawrence Bacon




Planta baja
Primera planta

5 Ayuda para los jugadores: El estudio de Villiers





THE KING IN YELLOW

BY

ROBERT W. CHAMBERS

F. TENNYSON NEELY · PUBLISHER

CHICAGO – NEW YORK

Apéndices

Capítulo catorce, donde se encuentran la cronología completa de la campaña y sueños y visiones de Hastur (entre otros apuntes), para mayor comodidad del guardián.

Índice de los apéndices

Apéndice A - Cronología al inicio de la campaña 272

Apéndice B - Cronología tras el inicio de la campaña . 273

Apéndice C - Cronología de la expedición italiana . . . 274

Apéndice D - Sueños, visiones y encuentros 275

Sueño de Hastur nº 1 - El concierto 275

Sueño de Hastur nº 2 - La joven del halcón 275

Sueño de Hastur nº 3 - El doppelgänger 276

Sueño de Hastur nº 4 - El cementerio de la Tierra 276

Sueño de Hastur nº 5 - La chica 276

Sueño de Hastur nº 6 - El progreso 276

Visiones: momentos de lucidez, locura, coincidencias y extraños incidentes 277

Encuentros 277

Apéndice E - Cómo dirigir la campaña 278

Ritmo 278

Sesiones de espiritismo 278

Un ejemplo de un resultado artístico: el rey de amarillo como alegoría política 278

Robert Chambers y El rey de amarillo 279

Apéndice F - Apuntes sobre Londres 279

Comida y bebida 279

Topografía de Londres 279

Dinero 280

Llegada 280

Hoteles, casas de huéspedes y albergues 281

Medios de transporte 281

Museos y bibliotecas 281

Notas en general 282

Apéndice G - Bibliografía, fuentes e inspiración 282

Novelas y colecciones de cuentos 282

Aventuras con un toque amarillo 267

Ensayo 283

Juegos 283

Apéndice A - Cronología al inicio de la campaña

1908: Montague Edwards y Lawrence Bacon se conocen en el templo Isis-Urania de la Aurora Dorada. Empiezan a hablar sobre Hastur y los Mitos.

Octubre de 1915: Alexander Roby comienza a soñar con Hastur cada año, entre octubre y marzo, cuando Aldebarán y las Híades están visibles sobre el horizonte. Durante la siguiente década, Roby viaja a la Ciudad del Sueño de Carcosa en varias ocasiones.

Octubre de 1919: Edwards y Bacon empiezan a reunir a la gente que necesitan para traer a Hastur a la tierra.

1920: en Goatswood, la secta de la diosa de la fertilidad Shub-Niggurath envía a Wilfred Gresty fuera del Valle del Severn para obtener noticias sobre Hastur. Gresty descubre a Edwards y Bacon en Londres.

1922: Malcolm Quarrie, estudiante y folclorista, se topa con la Secta de Goatswood y queda intrigado por aquello que su líder, Atkinson, promete contarle.

8 de abril de 1923: Malcolm se casa con Hillary Hayes en Tewkesbury, Gloucestershire. Se mudan a la granja de Nug, en el Valle del Severn. Su relación empieza a deshacerse a medida que se adentran en la secta.

12 de mayo de 1923: Roby publica *Der Wanderer durch den See* bajo las iniciales «A. R.», a través de Whitehall Press (Londres), una pequeña empresa que se dedica principalmente a las autoediciones.

Junio de 1924: Hillary da a luz a Sarah. Malcolm expresa dudas sobre su paternidad. Se marcha a Londres y, siguiendo las indicaciones de Atkinson y Gresty, se junta con Edwards y Bacon. Malcolm y Hillary se separan definitivamente. La relación oculta de Hillary con el viejo Atkinson se vuelve más íntima.

Febrero de 1925: Bacon lee *Der Wanderer durch den See* y se lo muestra a Edwards, señalándole su importancia. Edwards encuentra a Roby y le toma bajo su tutela. Roby no tarda en descubrir que sus sueños tienen una base de realidad; se muestra receptivo a los halagos y consejos de Edwards y Bacon, y empieza a imaginar cómo podría traer a Carcosa a la Tierra.

Mayo de 1925: Alexander Roby conoce a Delia Hartston en una charla sobre ocultismo. No tardan en prometerse.

Mediados de 1925: Malcolm Quarrie empieza una intensa correspondencia sobre los Mitos de Hastur con el profesor Roberto Anzalone, un colega italiano que comparte su fascinación por lo oculto. Anzalone introduce a Quarrie en el estudio de nuevos textos y abre su campo de investigación hacia Chaugnar Faugn, del que piensa que podría ser la clave para descifrar a Hastur.

Septiembre de 1925: Delia rompe su compromiso con Roby debido a su comportamiento cada vez más aberrante. Siguen en contacto hasta el otoño, pero Delia ya no tiene expectativas románticas.

7 de noviembre de 1925: Delia pone fin a todo contacto con Alexander, inquieta por sus cambios de humor y su sobreexcitación a la hora de hablar de una inminente «ceremonia».

12 de noviembre de 1925: Grahame Roby, también preocupado por el estado mental de su hermano, contrata a un detective privado (Vincent Tuck) para que controle los movimientos de Alexander.

23 de noviembre de 1925: Tuck ya ha visto a Roby en compañía de Edwards, Quarrie y Bacon; también presencia como este último lanza Absorber la vida sobre un vagabundo que dormía en Regent's Canal. Aunque no está totalmente seguro de lo que vio, la experiencia le ocasiona un profundo trastorno.

31 de diciembre de 1925: Roby, Edwards, Bacon, Quarrie y otros sectarios invocan a Hastur en las colinas de East Anglia. Obtienen un mensaje del primigenio, pero también muerte y locura. Roby enloquece permanentemente.

Enero de 1926: Edwards y Quarrie discuten sobre la invocación. Quarrie abandona la secta.

Marzo de 1926: Quarrie y Thomas Villiers (otro antiguo miembro de la Secta de Hastur), abandonan Londres rumbo a Milán. Allí trabaja con Anzalone y empieza a forjar lazos con miembros de los Hermanos del Signo Amarillo. Aldebarán desaparece del horizonte con el trabajo de la Secta de Hastur en Londres aún por terminar.

14 de octubre de 1926: Aldebarán reaparece. Alexander, atormentado, convoca a un byakhee y le da instrucciones para que acabe con su padre, Herbert. El monstruo mata a su padre y a su hermana, Georgina.

28 de noviembre de 1926: Grahame Roby, el doctor Lionel Trollope y el doctor Charles Highsmith ingresan a Alexander en el manicomio de Saint Agnes durante dos años. El doctor Highsmith le receta láudano para detener lo que ha diagnosticado como terrores nocturnos. La droga limita su contacto con Hastur a un nivel en el que Roby puede vivir con relativa normalidad, aunque aletargado. Highsmith comienza a estudiar a Roby y establece la relación de su síndrome con el paso de las estaciones, aunque no acierta a descubrir el significado de este ciclo.

15 de mayo de 1927: Delia Hartston se casa con Peter Morrison. No es un matrimonio feliz.

10 de junio de 1927: el doctor Trollope visita a Alexander Roby en el manicomio. De regreso a Londres el doctor consigue *Der Wanderer durch den See*. Tras su lectura se siente perturbado por la obra de Alexander.

Finales de julio de 1927: Hillary Quarrie recibe una carta desde Milán enviada por su marido Malcolm, donde le cuenta su relación con una secta de Hastur y sus nuevos intentos de acercarse a ese dios. También habla de reconciliación.

Octubre de 1927: de vuelta a Inglaterra, Edwards (frustrado por su falta de progreso en solitario) encuentra trabajo en el manicomio bajo el alias de Michael Evans. Durante los siguientes dieciséis meses sus esfuerzos por liberar los sueños de Roby tienen poco éxito. Recibe una reprimenda por un contacto no autorizado con el paciente. También ve la correspondencia del doctor Trollope presionando al doctor Highsmith para que Roby siga confinado.

27 de noviembre de 1927: consumido por su manía homicida (la cual sufre a causa de su pacto con Hastur), Edwards asesina a un paciente, Cuthbert Yates. La investigación sobre el crimen no sale del ámbito local.

19 de diciembre de 1927: el doctor Trollope visita una segunda vez a Alexander en el manicomio. Sin darse cuenta le dirige en el lanzamiento de un hechizo que le muestra al doctor su propia muerte.

1928: Roby hace progresos con el hechizo de Construir Carcosa. Casi ha terminado, pero la paciencia de Edwards se está agotando. Decide secuestrar a Roby si este no sale libre tras la vista de evaluación

Apéndice B - Cronología tras el inicio de la campaña

Inicio de la campaña, 17 de octubre de 1928: una velada en un teatro de Londres. Los investigadores, juntos o por separado (si aún no se conocen), asisten a la representación de *La reina y el extranjero*, dirigida por Talbot Estus, durante la cual observan cómo el autor emplea el Signo amarillo con fines dramáticos. Puede que los personajes «sensibles» empiecen a sentir la presencia de Hastur a partir de ese momento, al igual que cualquiera que lea las obras *El rey de amarillo* o *Der Wanderer durch den See*.

19 de octubre de 1928: el doctor Highsmith contacta con un psicólogo o psiquiatra del grupo (o con algún profesional de otro tipo) para que le dé su parecer sobre la procedencia o no de mantener a Alexander Roby internado. El doctor Highsmith desea darle el alta y busca en secreto información biográfica sobre Alexander para acelerar la publicación de su artículo sobre el caso. A pesar de sus motivaciones se le puede convencer para que mantenga a Roby internado.

28 de octubre de 1928 (aproximadamente): el doctor Highsmith se reúne con el investigador (y sus posibles acompañantes) en el hotel Great Western de Londres.

30 de octubre o comienzos de noviembre de 1928: los investigadores se entrevistan con Roby en el manicomio. Esa misma noche uno de los personajes tiene una experiencia inquietante después de que Montague Edwards use el hechizo de Enviar sueños contra él. Edwards envía a Michael Coombs a Londres para que espíe a los investigadores. Coombs se aloja en casa de Wilfred Gresty durante su estancia en la ciudad.

Principios de noviembre de 1928: los investigadores se reúnen con el doctor Lionel Trollope en su casa de Londres para discutir el caso de Alexander.

2 días después del encuentro con Trollope: siguiendo las órdenes de Edwards, Coombs asesina al doctor Trollope durante su paseo por el parque Saint James. El mismo día Edwards asesina anónimamente a Frederick Long, enfermero del manicomio. Es posible que los investigadores no se enteren inmediatamente de lo sucedido.

3 días después de reunirse con Trollope: un investigador recibe la carta que el doctor Trollope le había escrito antes de morir. Durante los próximos días y semanas los investigadores se entrevistan con Lawrence Bacon, Grahame Roby, el detective inspector John Stephens, Delia Morrison (Hartston de soltera) y Vincent Tuck. El detective inspector Andrew Taylor se entrevista a su vez con los investigadores a causa del asesinato del doctor Trollope. No logran localizar a Edwards y Quarrie.

Principios de noviembre de 1928: tienen la posibilidad de encontrar y leer una copia de *Der Wanderer durch den See*. También pueden viajar a Suffolk para examinar el lugar donde se llamó a Hastur. Los investigadores se topan con los monolitos que se usaron en la invocación. Ataque de uno o dos byakhee.

19 de noviembre de 1928: Gresty manda una carta a uno de los investigadores en la que deja entrever que es enemigo de la secta y le informa de que Bacon planea salir de casa el 27 de noviembre.

21 de noviembre de 1928: el doctor Highsmith les escribe pidiendo cualquier información que hayan obtenido sobre Roby. Es probable que estos recomienden que Roby no sea puesto en libertad.

27 de noviembre de 1928: noche de luna llena. Los investigadores se enfrentan con Bacon en el Regent's Canal mientras este lanza un Absorber la vida. En casa de Bacon pueden encontrar la Campana de Tezchaptl y el *Códice Turner* y quizás algo más, aunque puede que la aparición de unos gules acorte su visita.

29 de noviembre de 1928: Gresty envía una segunda nota a los investigadores, más efusiva. Menciona a Quarrie y a una mujer bajo la influencia de Atkinson que parece ser la esposa de Quarrie. También habla de un acontecimiento próximo de gran importancia.

30 de noviembre de 1928: la Magistratura de Hereford adopta una decisión sobre el alta de Alexander Roby. Si se muestra a favor, Alexander es trasladado a una clínica de reposo, pero «Evans» se encarga de las gestiones, por lo que nunca llega a su destino. Si Highsmith se manifiesta en contra del alta, Edwards saca a Roby del manicomio por la fuerza, cometiendo un extraño y sangriento asesinato.

1 de diciembre de 1928: Roby le manda una nota a Delia señalando la residencia Mullardoch como el punto de destino de Edwards.

2 a 6 de diciembre de 1928: Roby completa su hechizo mientras Edwards prepara la llegada de los dieciocho sectarios que le ayudarán a lanzar los hechizos.

7 de diciembre de 1928: Alexander Roby lanza con éxito Construir Carcosa. La ciudad se superpone sobre la Tierra y el lago Mullardoch. Los sectarios entran en la ciudad.

8 a 11 de diciembre de 1928: Montague Edwards y la secta se preparan para llamar a Hastur invocando a una semilla cada día. Roby no está al tanto de esta situación. Es probable que los investigadores lleguen al lago Mullardoch a lo largo de este periodo para detener la ceremonia.

8 de diciembre de 1928: Delia recibe la carta de Alexander donde le invita a reunirse con él en la residencia Mullardoch. Le pasa esta nota a los investigadores si sigue en contacto con ellos.

9 de diciembre de 1928: aparece una necrológica/comentario sobre Bacon en el *Occult Magazine*, incluyendo una referencia crucial que identifica a Montague Edwards como el «señor de Mullardoch». Una posterior entrevista con el personal de la publicación revela que el autor es Aleister Crowley, quien conoce a Bacon y Edwards de sus tiempos en la Aurora dorada. Tras obtener esta pista (o la anterior) los investigadores deberían viajar al norte para impedir la ceremonia.

12 de diciembre de 1928: Montague Edwards planea usar el hechizo Liberar a Hastur para llamar al propio primigenio.

Enero de 1929: El año transcurre sin novedades en torno al caso. Sin embargo los investigadores siguen sintiendo la influencia de Hastur en diferentes grados. Solo se ven libres de esta desde marzo hasta octubre.

Principios de diciembre de 1929: Hillary Quarrie recibe una segunda carta de Malcolm, enviada desde la India. En ella le habla de una expedición y le da el nombre de su albacea en Milán, Thomas Villiers.

13 de diciembre de 1929: un artículo periodístico menciona el arresto de Wilfred Gresty. Los investigadores pueden hablar con él y descubrir el paradero de Hillary Quarrie.

Mediados a finales de diciembre de 1929: los investigadores visitan a Hillary Quarrie en la granja de Nug, cerca de Lower Clotton. A través de ella pueden descubrir que Malcolm Quarrie estuvo en Milán. Su llegada al Valle del Severn desencadena ciertos acontecimientos, por lo que puede que se sientan obligados a ayudar a Hillary.

Finales de diciembre de 1929 a enero de 1930: los investigadores viajan a Milán, donde tienen la oportunidad de descubrir algunos detalles sobre la expedición de Malcolm Quarrie. Poco después se suben a un barco en Marsella con rumbo a Bombay. Su plan es seguir el rastro de los italianos para alcanzar Drakmar y Leng.

18 de febrero de 1930: el artículo del doctor Highsmith aparece publicado en la edición de febrero del British Journal of Psychology bajo el título «Manía estacional: estudio de un caso de recaídas repetitivas y predecibles».

Apéndice C - Cronología de la expedición italiana

Marzo de 1926: Malcolm Quarrie se muda a Milán con Thomas Villiers. Se unen a Roberto Anzalone y a los Hermanos del Signo Amarillo.

Desde la primavera de 1926 a la de 1928: Anzalone y Quarrie aumentan el tamaño de los Hermanos. Refinan y dan más consistencia a su teoría de que el rey de amarillo llegará mientras Aldebarán esté sobre el horizonte, durante los inviernos de 1929-30, y que es el dios Chaugnar Faugn quien señala el camino.

Principios de julio de 1928: Quarrie le escribe una carta a su esposa, Hillary, para explorar la posibilidad de una reconciliación. No recibe respuesta.

Verano de 1928: Anzalone ubica la localización exacta de Drakmar y Leng en el territorio prohibido del Nepal. Le propone una expedición a su Universidad bajo el falso pretexto de que ha descubierto que Jiwakhar, la capital del siglo XIV de Mustang, se encuentra en el Tíbet. La Universidad y las autoridades civiles se ponen de acuerdo en financiar una pequeña expedición para localizar y confirmar el hallazgo.

17 de agosto de 1929: la expedición zarpa de Nápoles en un buque rumbo a Bombay. Está formada por Anzalone, Quarrie, Carlo Schippone (otro sectario) y el mayor Ricardo Delnegro, un oficial de las tropas alpinas italianas, asignado al grupo. Los sectarios pretenden viajar a Nepal y no al Tíbet, como habían declarado oficialmente. Planean ganarse a Delnegro para su causa mediante los hechizos de Nublar la memoria e Implantar sugestión.

21 de septiembre de 1929: llegan a Bombay.

24 de septiembre de 1929: comienzan a atravesar la India en tren, pero en vez de ir a Darjeeling (según lo anunciado), se dirigen al noreste vía Benarés hacia Nautanwa, una ciudad fronteriza con el Nepal. Quarrie envía una segunda carta a Hillary que resultará crucial para los investigadores.

28 de septiembre de 1929: la expedición llega a Nautanwa. Reúnen provisiones adicionales.

8 de octubre de 1929: entran en el Nepal con la caravana de un mercader nepalí, Ripa Tendruk. Siguen hacia el norte sin encontrar obstáculos.

13 de octubre de 1929: Pokhara. Encuentran a un nuevo guía (Yangser Chumpo) y otros porteadores. Compran más provisiones.

19 de octubre de 1929: la expedición reanuda la marcha.

24 de octubre de 1929: llegan al poblado de Sika y el río Kali Gandaki. Continúan hacia el norte, siguiendo el valle.

1 de noviembre de 1929: salen del valle y cruzan la frontera hacia Mustang. Se dirigen al este, al interior del Himalaya. Empiezan a buscar Drakmar.

4 de noviembre de 1929: encuentran Drakmar. Los porteadores se niegan a quedarse; Chumpo no se va, pero tampoco acampa bajo los precipicios, junto a los demás viajeros.

5 de noviembre de 1929: Anzalone, Quarrie, Schippone y Delnegro penetran en Drakmar por primera vez y encuentran extrañas marcas y pruebas de canibalismo. Alcanzan a ver a un tcho-tcho.

6 de noviembre de 1929: Chumpo se marcha durante la noche. Un segundo examen de la zona descubre señales recientes de ocupación. Los tres sectarios sueñan con Chaugnar Faugn y caen presa del pánico cuando Schippone asesina a Delnegro. Schippone coloca el cuerpo en ofrenda a los tcho-tchos y huye consumido por la locura.

7 de noviembre de 1929: Anzalone y Quarrie entran en la cueva y llegan hasta la presencia de Chaugnar Faugn. Los sacerdotes tcho-tchos no están seguros de si Quarrie es el acólito blanco, pero ven que Anzalone no lo es. Torturan a Anzalone hasta que este finalmente se entrega a Chaugnar Faugn. Aguardan la posible llegada de más extranjeros.

11 de noviembre de 1929: Schippone llega al monasterio de Te, deshidratado, medio loco y muerto de hambre. Los monjes le ayudan. La noticia sobre su llegada al monasterio y la desaparición de los otros hombres blancos llega a los pueblos vecinos de Kagbeni y Tayen. Poco tiempo después Schippone mata a todos los habitantes del templo.

Apéndice D - Sueños, visiones y encuentros

Los sueños aquí presentados son como minúsculos cuentos cortos. El guardián puede leérselos a los jugadores o improvisar basándose en ellos, pero no están pensados como ayudas de juego. Evidentemente, la manera de elegir a los investigadores objetivo depende del guardián, pero a continuación ofrecemos varios consejos.

El guardián puede designar a dos sujetos para los sueños, siguiendo los criterios ofrecidos al inicio del libro, en el apartado «Sueños y visiones», bajo la sección «El influjo de Hastur» en la página 13, es decir, basándose en el temperamento e inclinación naturales de los investigadores y su cercanía con los Mitos. El primer soñador recibe los sueños uno, dos y tres, mientras que el segundo recibe los sueños cuatro, cinco y seis. Cada sueño está dividido en dos párrafos (dos mitades). Los investigadores tienen sus tres sueños varias veces, aunque en cada ocasión se detienen a mitad de escena. El guardián debería esperar a un momento de mucho estrés o drama para revelar la segunda e impactante mitad de cada sueño. Algunos momentos apropiados pueden ser tras ver a Hastur, con la reaparición de Aldebarán en octubre de 1929 o al llegar al valle del río Kali Gandaki. Los sueños interrumpidos le cuestan 0/1 puntos de Cordura al soñador, mientras que los completos suponen una pérdida de 0/1D3. Al despertarse, el soñador se muestra extrañamente ansioso y lo recuerda todo con detalle. Son sueños mucho más intensos que los normales.

Sueño de Hastur n.º 1 - El concierto

Numerosos rostros miran hacia arriba, expectantes. Te sientas con los demás, el violín entre tu barbilla y el hombro, la mano izquierda sobre las cuerdas, imitando a los que te rodean. La música comienza y la orquesta inicia su breve concierto con un estruendo. ¿Eres el único que pretende ser quien no es? ¿Está la audiencia aplaudiendo y coreando cuando no corresponde? Los demás músicos… están compitiendo entre sí, tocan dejándose llevar por sus propios impulsos. El director te señala. Miras tu partitura y ves el Signo amarillo, que se retuerce y contorsiona, listo para lanzarse sobre ti. Debes apaciguarle. Te apresuras a tocar a su ritmo mientras improvisas la música, nota a nota.

Estás eufórico. Tocas frenéticamente, inclinado hacia adelante, manteniendo el equilibro sobre el borde de tu silla. Puedes ver de reojo a los demás miembros de la orquesta, pero ya no son humanos. Criaturas negras, delgadas y fuertes, con alas y cabezas alargadas y filas de enormes dientes. Notas tus dedos sobre las palmas de tus manos: el violín ha desaparecido. Estás sentado en el borde de un pozo, no puedes ver el fondo pero hay cosas cayendo en su interior. Una a una, las criaturas a tu alrededor se sumergen en este: abren las alas, remontan el vuelo y planean hacia el interior del agujero. El director va vestido con una túnica hecha de harapos blancos que flotan sobre un viento que no existe. Se gira y te señala y saltas sin pensártelo, abajo, abajo. Cuentas los segundos que te quedan y eres consciente de que esa es la única cosa relevante que has hecho en toda tu vida.

Sueño de Hastur n.º 2 - La joven del halcón

Estás cazando. El horizonte está cubierto de maleza, matorrales, granito y brezo. Recuerdas la historia de un hombre que se perdió en estos páramos: el sol se estaba poniendo y ya se había resignado a dormir a la intemperie cuando se cruzó con una encantadora joven que estaba practicando la cetrería. Hablaba bretón antiguo. La acompañó hasta su mansión y se enamoró rápidamente de ella. Por la mañana, mientras estaban sentados en el jardín, una víbora mordió al hombre. Se desmayó. Al recuperar la consciencia se encontraba junto a la tumba de la mujer, en cuya lápida decía que había muerto hace cien años a causa del amor hacia un hombre que se llamaba como él. Usando tu imaginación puedes ver imágenes de ese cuento: el pálido triángulo de su cara, la lápida cubierta de hiedra, Hastur (también le ves a él, aunque desearías no haberlo hecho, porque temes su presagio). Al igual que en la historia casi ha anochecido del todo; te sientas en cuclillas, sabiendo que vas a tener que pasar la noche al raso. El sol se apaga como si soplaran una vela y el mundo se cubre de un negro absoluto. Te echas a dormir. Pero justo cuando estás conciliando el sueño oyes las campanas.

Te levantas conteniendo la respiración. Una voz femenina surge de algún lado: «Qué cruel por su parte decir eso». Las campanas suenas más cerca. La voz de un hombre, despreocupada pero triste: «Estoy atrapado». Echas a correr, es tu única oportunidad. Te resbalas con un riachuelo y caes al suelo, tu arma se resbala de entre tus dedos y vuela hacia la oscuridad.

Por alguna razón pensabas que en caso de persecución se debe seguir el cauce del agua. Miras hacia atrás con la respiración entrecortada y te paras de golpe, entre chapoteos. El suave sonido de las campanas... Sabes que está aquí. Te giras para mirar. Su sombra se acerca, alargada e impasible. La oscuridad te recubre como un manto...

Sueño de Hastur n.º 3 - El doppleganger

Hace frío, pero la ventana del dormitorio está abierta de par en par. Las cortinas susurran dentro de la habitación. Te ves a ti mismo mientras duermes: estás envuelto en las sábanas que se tensan contra tus hombros, ves que se han rajado, son harapos que parecen largas cintas. Te levantas de la cama y sales de la habitación tambaleándote. Te mueves por pasillos que no recuerdas, a través de enormes salones; ves mármol, alfombras, vasos de gran tamaño rodeados de anillos de vidrio, tapices de terciopelo, ladrillos y porcelana, aceite y madera dorada. Uno de vosotros balbucea: «Todo esto es una distracción. Solo una distracción». Hay una máscara en la pared; la coges y te la colocas. Ves una espada y la empuñas. La túnica de harapos de algodón aletea a tus espaldas, dándote una dignidad acorde con tu tarea. Y entonces ves a alguien en un pasillo lateral, mirándote. Es tu doble, parece ansioso y preocupado. Caminas hacía él, repentinamente furioso, empuñando la espada con más fuerza: «¿Crees que puedes juzgarme? ¿Crees que esto no tiene nada que ver contigo?» Te preguntas hasta dónde eres capaz de llegar. «¡Esta corona es mía! ¡Mía!».

Saltas hacía adelante y tu espada silba cortando el aire. Los ataques y paradas son forzados e inexpertos. Retrocedéis. La sangre asoma espesa por tu brazo. Te sorprendes porque habías visto armas parecidas a esta muchas veces y no pensabas que cortaran de verdad. Te aprietas la herida y ves cómo tu doble levanta la espada una vez más. Ambos parecéis muy asustados.

Sueño de Hastur n.º 4 - El cementerio de la Tierra

Estás sentado en la proa de un barco. Es un pequeño velero de madera pulida y vela blanca. Parece relucir mientras se mueve plácidamente por el lago, impulsado por una brisa. Miras el rastro que tu mano deja al penetrar la superficie del agua; es densa y gris. ¿Has visto algo moverse? Sacas las manos y clavas la mirada bajo la superficie: ves un gigantesco globo con manchas a no mucha profundidad y después otro. Se mueven. Oyes algo que agita la superficie del agua. La espalda blanca y amarilla de una de esas cosas asoma durante un momento para sumergirse después. Aún puedes verla: viene a por ti, cada vez más grande, y ahora emerge por completo, alzándose sobre el bote como una montaña. No vas a quedarte quieto. Te levantas y saltas al agua. Caes y caes, los ojos cerrados.

El agua se transforma en niebla. Se despeja y ves un paisaje a tu alrededor: piedra, páramo y más allá las paredes de un cementerio estilo napoleónico. Atraviesas la entrada y te encuentras rodeado por tumbas cubiertas de musgo. Sigues caminando sin parar, hay lápidas en blanco por todas partes, cientos de miles; no hay cruces, ni ángeles ni rastros de superchería alguna. Finalmente llegas a una esquina que crees reconocer. Lees alguno de los nombres y todos te son conocidos: aquí yacen tus amigos y familiares, tanto los vivos como los muertos. Y las fechas en las tumbas corresponden a dentro de unos años. Ves tu propia tumba, agrietada. Es una lápida simple, ni siquiera tiene tu nombre, pero la conoces bien. Recuerdas vagamente cómo era el mundo antes de subirte al barco, antes de que llegara el rey de amarillo. Pero ahora todos están aquí. Porque esto es Carcosa y este es el cementerio de todos los habitantes de la Tierra muerta.

Sueño de Hastur n.º 5 - La chica[1]

Te encuentras en un hermoso lugar, entre personas elegantemente vestidas que ríen y hablan. La música suena. Tus ojos se posan sobre una chica particularmente encantadora, vestida con encaje blanco y muselina. Los hombres se le acercan uno por uno, pero tras un breve momento todos se escabullen, y te das cuenta de que parecen asustados y confundidos. Cuando desaparece el último se cubre la cara con el abanico y se gira hacia ti. Te aproximas y de repente tus dedos están tocando su espalda mientras la guías en un baile. Su perfume inunda el lugar y ahora estáis solos en una galería con una pared cubierta de puertas de cristal. Te das cuenta de que aún no le has visto la cara y de repente tienes miedo. La chica te contagia un escalofrío y cierras los ojos con fuerza. Notas su mano fría e inquisitiva sobre tu cara.

Algo te roza las pestañas. Abres los ojos, miras, ves una oscuridad interminable, más profunda que el negro océano; estás sumergido en sus aguas, empujado hacia abajo y cayendo hacia arriba al mismo tiempo. Te abrazas con fuerza a la chica, pero sigues cayendo hacia las estrellas que forman su cara. Sabes que estás muriendo y aunque el dolor y el terror te sobrepasan, sabes que es la única manera correcta de acabar. Está en su derecho.

Sueño de Hastur n.º 6 - El progreso[2]

Una luz negra y verde cae atravesando las copas de los árboles. Caminas sobre el blando musgo que cubre el bosque. Los robles centenarios forman una ciudad, tranquila pero vigilante. No falta ningún detalle. Te imaginas a quién podrías encontrarte en este bosque de fábula: Cernunnos el salvaje cazador, la reina de las hadas y sus burros, trasgos y duendes, un lobo dándose un banquete (todo dientes y astucia)... y al imaginártelos los sientes de manera más íntima. Hay alguien detrás de ti, caminando al mismo paso que tú. Es otro de los que has imaginado, un bandolero de los de antaño, Wat Tyler o Will Dudley o uno de esos. Camina a grandes zancadas, con decisión, seguro de sí mismo, balanceándose suavemente sobre sus talones; lleva un arco largo a su espalda y un puñal en el cinto. Sonríe de oreja a oreja. No, no es verdad, no puedes seguir engañándote así. El viejo bosque desaparece y de igual manera tu compañero se transforma: ¿quién es? ¿Si tú eres el Peregrino

1. ***Nota para el guardián:*** *el contenido exacto de este sueño dependerá de la orientación sexual del personaje jugador.*

2. ***Nota para el guardián:*** *el primer párrafo se sueña una única vez.*

entonces él es el Creyente? ¿La Vana Confianza? Dudas y de repente estás solo; tu complicada puesta en escena es reemplazada por una tarima desnuda, la trama por unas páginas en blanco. Alguien más dirige tus sueños y no puedes escapar distrayéndote con alegorías y cuentos de hadas. Caminas hacia Él.

Estas cruzando un suelo helado y monótono. Aldebarán acecha en la distancia. Ha descendido tanto que toca el horizonte. Se diría que uno podría subir de un salto. O bajar. Se ven miles de estrellas, pero no son las que conoces. Hay otros contigo, amigos, pero son solo compañía, tú eres el único que importa. Ningún César realizó jamás semejante hazaña. Ves una luz cegadora y una figura muy alta. Su túnica amarilla y blanca se mueve con un viento que no notas. Su mano se extiende y te asombras al ver cómo la coges y le guías.

El guardián también puede usar estas escenas como «sueños de vigilia» cuando un investigador esté en una situación que pueda servir como desencadenante. Algunos ejemplos, en orden:

- En un concierto.
- En un páramo o paraje natural.
- Mientras mira a otra persona muerta o dormida.
- En un lago o un cementerio o al ver las tumbas de una iglesia.
- Al asistir a una fiesta o mientras come en un restaurante animado.
- En un arboleda, bosque o durante un paseo por un parque.

Durante la experiencia, el «soñador despierto» parece sumido en sus pensamientos y no responde a los demás. Hace falta zarandearlo con fuerza para sacarlo de ese estado. Aplica pérdidas de Cordura cuando sea apropiado.

Visiones: momentos de lucidez, locura, coincidencias y extraños incidentes

A diferencia de los sueños, que suceden durante la vigilia, las visiones interrumpen el estado de lucidez. Los personajes objetivo deberían ser los dos investigadores que están teniendo los sueños (sugiriendo así que su dolencia está «empeorando»), aunque si el guardián lo considera apropiado también podría afectar a otros investigadores, particularmente si acaban de pasar por una situación angustiosa o una locura temporal. Las visiones están vinculadas con situaciones específicas; el guardián debería añadir más según su criterio. Estos ejemplos conllevan una pérdida de Cordura de 0/1.

- Un póster publicitario de una marca de tabaco para pipa capta tu atención. La estilizada voluta de humo que aparece en la imagen te recuerda a un símbolo que has visto antes. Cuanto te fijas en el humo este empieza a retorcerse y agitarse; lentamente, con pereza, se estira hacia tus ojos… retrocedes con violencia. *Los investigadores ven cómo su compañero da un brinco hacia atrás sin razón aparente.*
- Te fijas en una ventana a gran altura en un edificio marrón que hay a tu izquierda. Hay cortinas hechas jirones, volando al viento, agitándose como banderines. Deben están moviéndose por una extraña corriente de viento, porque la bandera que hay por encima cuelga inmóvil. Repentinamente desaparecen de un latigazo y durante un segundo son reemplazadas por una cara blanca. Te mira directamente, con una expresión helada e imposible de leer. Su rostro es blanco como el papel. *El investigador está confundido, se para y mira hacia una lejana ventana.*
- La habitación huele a pegamento. Miras cuidadosamente a tu alrededor y te das cuenta de que lo que creías que era papel pintado son en realidad cientos y cientos de dibujos al carboncillo pegados a la pared, superpuestos los unos sobre los otros, encolados apresuradamente en grupos de hasta tres o cuatro capas. Te fijas más de cerca y ves que son estudios de un mismo tema: criaturas aladas, figuras con extremidades y rasgos estridentes, monstruos de cara estrecha, gruñendo. Empiezas a examinarlos con detenimiento, uno por uno, y notas cierto parecido con alguien que conoces. *Los investigadores ven al personaje estudiando algo minuciosamente, manoseando las paredes de una habitación sin razón aparente. Hace falta que alguien le toque para sacarle del trance.*
- Divisas una cara entre la multitud, un rostro blanco y tranquilo que te devuelve la mirada, la Máscara pálida. Flota hacía ti y puedes ver su cuerpo, totalmente cubierto por una túnica blanca. Una mujer pasa entre vosotros y parece que la figura la «atraviesa». La mujer se estremece y cae desmayada. La figura ya no está. Miras a tu alrededor, pero se ha desvanecido. *El investigador que tenga esta visión se detiene de repente, helado. Una mujer en las cercanías cae desmayada al suelo. La gente se arremolina sobre ella; cuando recupera la consciencia está confundida y asustada. Se queja del frío que siente. La mujer muere en menos de una semana, aunque es poco probable que los investigadores se enteren de ello.*

Encuentros

Aunque no son experiencias sobrenaturales, resulta conveniente reunir en esta apartado otro tipo de situaciones, en vez de repartirlas por todo el libro. La proximidad del rey de amarillo afecta a muchas personas más allá de los personajes de esta campaña, gente que va a permanecer en el anonimato la mayor parte del tiempo. Estos individuos pueden aparecer en un autobús, una iglesia, un acto público, etcétera, y gritar su mensaje; pueden pintarlo en una pared o grabarlo en un banco del parque; lo pueden escribir dentro de ciertos libros de una biblioteca o susurrarlo por teléfono. Permite que los investigadores se crucen con estas personas cuando sea apropiado. Los encuentros deberían intensificarse según avance la campaña. Al llegar el segundo invierno tendrían que suceder con cierta regularidad. Aquí hay algunos ejemplos de inscripciones y mensajes:

- EL REY LLEGARÁ ESTE INVIERNO.
- ¡REGOCIJAOS! EL EXTRANJERO ME HA DICHO QUE LONDRES VOLVERÁ A RENACER.
- EL REY (Las palabras están repetidas por cinco manos diferentes, embadurnando la superficie de pintura).
- La imagen invertida de un Signo amarillo, pintada o arañada.
- LAS ESTRELLAS NOS DEVORARÁN POR COMPLETO.
- OJOS VEN AL REY DE AMARILLO.

Si los investigadores encuentran e interrogan a cualquier individuo responsable de estos mensajes, explica que son cosas que le visitan en sus sueños nocturnos y que ahora también lo hacen durante la vigilia. El individuo es inocente y no tiene intenciones ocultas; simplemente es una persona sensible, bien porque es especialmente receptivo al mensaje de Hastur o porque es un profesional que crea arte o belleza. No sabe nada acerca de los Mitos de Hastur pero se ha obsesionado con el tema, por lo que se pegará a los investigadores como si fueran compañeros conversos (o rehuirá su compañía para proteger su propio «conocimiento»).

Apéndice E - Cómo dirigir la campaña

Aquí tienes unas cuantas ideas más que te pueden ayudar a que tu campaña sea mejor y más divertida.

Ritmo

La campaña se ha pensado para que la tensión, la intriga y los descubrimientos se vayan acumulando lentamente a lo largo de un periodo de meses y años. Hay varios momentos (particularmente al inicio de la campaña) en el que los jugadores deben esperar a recibir algún tipo de mensaje: la llegada de las cartas del doctor Trollope y Wilfred Gresty, la nota de Alexander a Delia, el obituario de Bacon que aparece en la revista, el artículo periodístico donde se menciona a Gresty... todos esos acontecimientos suceden en un momento determinado. Puede que tu grupo se sienta cómodo con esto; hay jugadores que a menudo intuyen cuándo no hay que forzar una historia, permitiendo que la trama se desarrolle y dedicándose a conocer a los demás personajes (jugadores y no jugadores) y el entorno. Ese tipo de jugadores sería el ideal para esta campaña, pero quizás no sea el caso. Si tu grupo va a volverse loco intentando encontrar a un personaje no jugador cuando saben que no pueden, quizás tengas que tomar el control. Desarrolla las situaciones tanto como debas y diles que sus esfuerzos no tienen recompensa durante la semana que han invertido en esa línea de investigación. ¿Quieren seguir explorando otras posibilidades o probar algo diferente? Si dicen que no, avanza en el tiempo y dales las siguiente pieza clave de información para continuar la historia.

También hay que considerar el tiempo que transcurre entre los acontecimientos de Escocia y los que conducen al viaje al Nepal. El capítulo 6 incluye consejos sobre cómo manejar ese periodo, pero quizás merezca la pena recordar que para el guardián la clave es tratar de recuperar la tensión. Aldebarán vuelve a estar visible sobre el horizonte en octubre de 1929, trayendo consigo sueños, visiones y encuentros que preconizan la llegada del rey de amarillo. Los jugadores deberían mostrarse impacientes por encontrar a Quarrie y saltar sobre cualquier pista que les permita desenmascarar a Gresty.

Un ejemplo de un resultado artístico: el rey de amarillo como alegoría política

Uno de los personajes de las pruebas de juego era George Dermot Crowe, poeta y socialista. Crowe vio la obra *La reina y el extraño* y conoció a Talbot Estus, que le prestó el texto original *El rey de amarillo*. La lectura afectó e inspiró a Crowe, influyendo sobre su propia obra artística, ahora más pujante e intensa. Por las noches Crowe se sentaba en su escritorio frente a Aldebarán y volcaba sus pensamientos sobre el papel, describiendo sus experiencias a través del aparentemente inofensivo filtro de la conciencia social. El resultado fue el poema épico *El camino hacia Albión*.

Albión se puede comparar con ciertos trabajos de William Blake en tanto que busca criticar las revueltas políticas usando por igual figuras y lugares históricos y criaturas fantásticas y alegóricas. Así, la aparición del movimiento laborista británico y la huelga general de 1926 (más el consiguiente desencanto) son analizados usando un telón de fondo mitológico. Simplificándolo, en el poema Hastur simboliza los valores de la sociedad capitalista. La gente se siente atraída hacia él al igual que si fuera dinero, bienes materiales o poder. Hastur responde a los ruegos, pero son otros los que pagan con su sufrimiento, como también paga en última instancia el que recibe sus dones, porque Hastur lo consume todo. Los socialistas también se ven atraídos por el poder de Hastur, ya que esperan que pueda exacerbar los excesos del capitalismo, provocar su ruina y hacer así que las masas se levanten contra el sistema. Pero la obra también mantiene cierto equilibrio, porque aunque muestra que Hastur siempre provoca la violencia a largo plazo, también reconoce que al principio puede ser la fuente de inspiración para crear una gran belleza, social e intelectualmente valiosa. Crowe no se dio cuenta de la ironía que suponía su propio uso de Hastur para producir algo de valor artístico.

El camino hacia Albión recibió diferentes críticas. Crowe no logró extirpar todos los elementos de horror: había largos fragmentos que eran sombríos, nihilistas y poderosamente inquietantes (aunque también eran los más hermosos y efectivos). El texto permitía dos lecturas diferentes, una más cautivadora que la otra: como una moderna fábula política y moral, pero también como un grito de desesperación solitaria y glorioso terror.

Sesiones de espiritismo

En la Gran Bretaña de los años 20 no era raro tener algún tipo de relación con el espiritismo. En las pruebas de juego había varios investigadores que eran miembros del mismo círculo espiritualista de Highbury Fields, en el norte de Londres. Después de su experiencia en Carcosa a principios de diciembre de 1928, los personajes intentaron contactar con Alexander Roby, del que pensaban que aún seguía en la ciudad. Con Aldabearán ascendente y las Híades en el apogeo de la influencia de Hastur sobre la Tierra, el proyecto era indudablemente arriesgado.

La sesión comenzó con una imagen nítida, bastante diferente de aquellas que habían visto en reuniones anteriores del círculo, surgidas

de emanaciones ectoplásmicas. Podía verse una llanura y tres figuras de espaldas. El médium se desmayó, rompiendo el círculo, pero la imagen no desapareció; en el pánico resultante ciertos personajes no jugadores que no eran conscientes del peligro siguieron con la mirada fija sobre la imagen y acabaron frente a frente con el rey de amarillo.

El guardián podría ser más generoso con el resultado que en la escena anterior. Si los investigadores están en un callejón sin salida podrían ser capaces de hablar con Roby y obtener importantes conocimientos. En cualquier caso, las sesiones de espiritismo pueden ser interludios apropiados para mantener el tono de la campaña durante partidas. También pueden ser particularmente útiles a la hora de perturbar la tranquila vida de los conocidos de los investigadores o incluso para llamar la atención sobre el riesgo que corre la propia cordura de los personajes.

Robert Chambers y El rey de amarillo

No hay motivo para impedir que los investigadores descubran y lean durante la campaña la obra de ficción de Robert W. Chambers. *El rey de amarillo* fue escrita durante 1895 y tuvo una gran acogida, probablemente a pesar de sus elementos de horror. A continuación hay unos pocos datos sobre el autor, en el caso de que los investigadores quieran contactar con él.

Nacido en Brooklyn (Nueva York), Chambers estudió arte en París durante su juventud. Al regresar a los Estados Unidos trabajó como ilustrador para después volcarse en la ficción. Nunca se consideró un escritor de fantasía, a pesar de la influencia de Poe y Bierce y de que la mayor parte de su producción pertenecía a ese género. Alcanzó el éxito y la riqueza en vida. Al inicio de la campaña tiene sesenta y tres años y vive cómodamente en una hermosa mansión en Broadalbin, al norte del estado de Nueva York. Es un hombre agradable que disfruta de la vida campestre, la caza y la pesca. También colecciona mariposas, libros y jarrones orientales, además de aventurarse ocasionalmente en la experimentación científica. Murió el 16 de diciembre de 1933.

Depende del guardián decidir cómo respondería a las cartas de los investigadores, pero es poco probable que Chambers quiera rememorar de cerca esa época de su pasado en la que extraños sueños invadieron sus historias.

Apéndice F - Apuntes sobre Londres

Puede que el guardián se sienta cómodo dirigiendo aventuras en Londres. Aunque no está dentro del alcance de este libro proporcionar información detallada sobre la ciudad y el país, a continuación pueden encontrarse algunas breves notas históricas que pueden resultar de utilidad. Para más información recomendamos los suplementos citados en la bibliografía: *Guía de Londres* y *Green and Pleasant Land*.

Topografía de Londres

Londres está al sureste de Inglaterra, junto al río Támesis y a unos 64 kilómetros del mar. La región del Gran Londres abarca una zona de entre 19 y 24 kilómetros en cualquier dirección desde su centro, en Charing Cross (1794 kilómetros cuadrados en total). La ciudad tiene frontera con los condados de Surrey y Kent al sur y Middlesex y Essex al norte.

El centro de Londres (situado al norte del río) se puede dividir en dos partes, el West End y la City. La City está situada al este de Temple Bar, junto a los Reales Tribunales de Justicia; su interior acoge las principales instituciones financieras, como el Banco de Inglaterra y la Bolsa de Londres, además de la Catedral de Saint Paul. Más de un millón de personas viajan a la City cada día a trabajar. El West End es el área más de moda de Londres y donde se encuentran los mejores clubs y tiendas; las librerías de Charing Cross Road; la mayoría de los parques, museos, teatros, cine y galerías; una gran variedad de restaurantes (especialmente en el Soho, con sus inmigrantes franceses, italianos, suizos, griegos, portugueses y turcos); y el Palacio de Westminster y la Abadía de Westminster. Mayfair (al norte de Piccadilly) y Belgravia (al noroeste de Victoria) son los barrios más apetecibles.

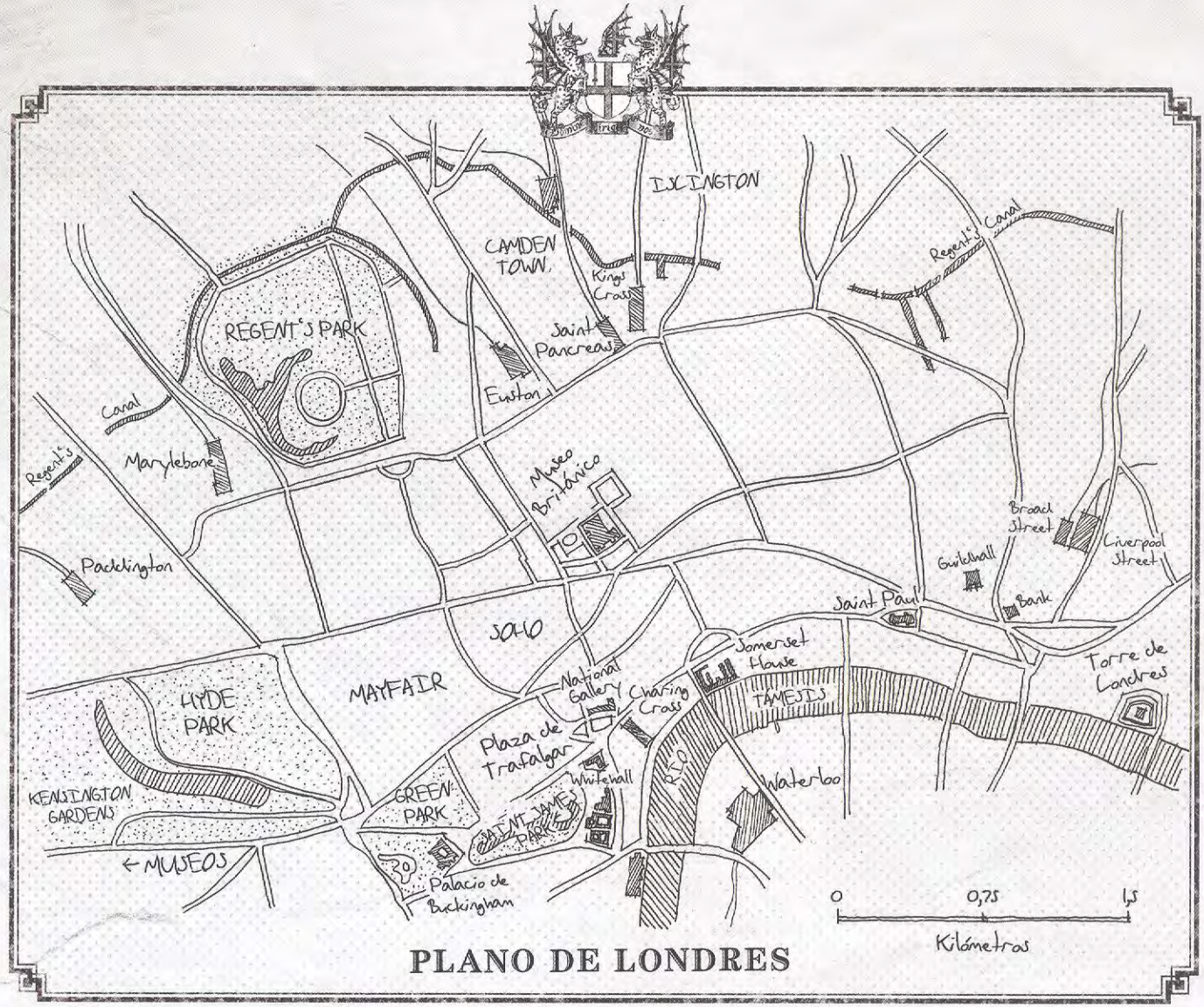
El oeste de Londres acoge los distritos de Millbank, Hammersmith, Paddington y Saint Johns Wood, así como Knightsbridge y sus elegantes mansiones de pisos o Kensington y sus museos. Los agradables barrios de Chelsea, Fulham, Putney, Chiswick y Hammersmith se encuentran junto al Támesis.

El norte de Londres es una zona típicamente residencial que incluye todo tipo de vecindarios, desde los más humildes de Camden Town y King's Cross, pasando por Islington hasta las elegantes áreas de Highgate y Hampstead, con su enorme y pintoresco Páramo, desde donde puede disfrutarse una magnífica vista de todo Londres. En esta zona también se encuentra el Regent's Park y el zoo, dentro de Marylebone.

El este de Londres alberga los suburbios y barrios pobres de Whitechapel, Bethnal Green, Stepney y Poplar, más las zonas industriales y el puerto de Londres.

El sur de Londres, en la otra orilla del Támesis, también es una zona muy industrializada. Incluye los barrios de Southwark, Bermondsey, Lambeth, Battersea, Clapham, Dulwich, Deptford, Camberwell, Wandsworth, Woolwich y Greenwich. En este último hay un hospital, un parque y el Observatorio Real.

Las afueras de Londres son fácilmente accesibles por tren o vehículo a motor. Al sureste se encuentra el parque Deer de Richmond y los jardines de Kew. Windsor Castle y Eton (famoso por su colegio) están al oeste. En el sur se ubica Croydon y su aeródromo, Sydenham y la popular atracción turística del Cristal Palace, y Epsom (donde se corre el Derby). Gravesend y Tilbury están en la orilla oriental del Támesis, mientras que Epping Forest y Waltham Abbey están al norte.



PLANO DE LONDRES

Dinero

La moneda británica es el soberano o la libra (l. o £), la cual se divide en veinte chelines (s. o /-), que a su vez se fracciona en doce peniques (d.). Una guinea son veintiún chelines, pero la moneda con esa denominación lleva años fuera de circulación. Las monedas de oro son raras y pueden ser de un soberano o medio soberano. Las monedas de plata son la media corona (2 s. 6 d.), el florín (2 s.), el chelín, y las de tres y seis peniques. Las monedas de bronce o «cobre» son el penique, el medio penique y el farthing (un cuarto de penique, también raro). Los billetes son de 10 chelines y de 1, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500 y 1000 libras. No se acepta moneda extranjera, pero los viajeros pueden llevar dinero en forma de cartas de crédito emitidas por los principales bancos. Otra opción válida son los cheques de viaje, emitidos por la Asociación de Banqueros Americanos, la compañía American Express y diferentes agentes de viaje. El cambio entre divisas está fijado en unos 4.87 dólares por libra.

Llegada

Las tarifas de verano para viajes en barco a vapor con salida desde Canadá o los Estados Unidos son de 200 a 300 $ en primera clase, 135 a 165 $ en segunda y 85 a 120 $ en tercera. Los precios se reducen durante la estación de invierno. Las compañías Cunard y White Star salen de Nueva York rumbo Southampton, pero hay ocho compañías más y varias rutas donde elegir. El equipaje de los viajeros es inspeccionado en su presencia tras desembarcar.

El viaje lleva de cinco a nueves días y hay un tren que lleva a los pasajeros directamente desde el puerto a Londres.

Hoteles, casas de huéspedes y albergues

Los hoteles de primera categoría de Londres pueden presumir de ascensor, calefacción central, cuartos de baño privados, teléfonos en las habitaciones y orquesta propia. Los hoteles más pequeños y viejos también ofrecen un alojamiento limpio y cómodo. Los hoteles privados y residenciales pueden ser de buena calidad, pero no tienen licencia para vender alcohol. Los hoteles administrados por el Movimiento por la Templanza (en contra del consumo de bebidas alcohólicas) son aún más baratos. El precio depende del tamaño de la habitación y la planta, mientras que las chimeneas, baños calientes y servicio de habitación se pagan como extras. Las propinas del 10% se reparten entre el *maître*, los camareros, la sirvienta y los botones; se entregan semanalmente, para asegurar el mejor servicio. Los precios por noche y habitación en temporada baja (de octubre a marzo) van desde los 30 o 40 s. en Claridge's o Grosvenor House (las suites valen el doble), a los 8 s. por pensión completa en un hotel de templanza.

Las casas de huéspedes son una buena opción para estancias largas. Incluyen pensión completa (desayuno, almuerzo, cena y té) y cuestan entre 50 y 60 s. a la semana. Los invitados comen juntos y comparten salón. Los viajeros pueden alquilar casas o pisos amueblados desde 3 guineas por semana en adelante.

Comida y bebida

El sitio de moda para tomar el té es el salón o el patio interior con palmeras de un hotel de primera categoría. Para cenar los restaurantes más elegantes ofrecen comida francesa, aunque también hay otros más pequeños (franceses o italianos) donde la relación calidad-precio es excelente. El vino es caro en cualquier sitio. Por lo general, los restaurantes de los hoteles están abiertos al público y ofrecen carne y pescado de buena calidad, aunque las sopas, verduras y salsas no están al nivel de las de Europa Continental. Algunos de los restaurantes más famosos son el Cafe Royal en Regent Street (punto de encuentro para artistas y bohemios) y el Cafe de Paris, cerca de la plaza Leicester, una réplica del salón del RMS *Lusitania* donde se ofrece baile y entretenimiento. Los asadores anexos a los grandes restaurantes ofrecen filetes y chuletas. Una opción más barata son las numerosas tiendas de Express Dairy Co., Aerated Bread Co. (ABC's) y Lyons Tea Rooms; no tienen permiso para vender alcohol, pero se ofrece la típica comida inglesa, como pescado, *roast beef*, pato o pollo asado, pasteles, patatas hervidas, verduras y púdines. Cafeterías solo hay en el West End; en ellas se sirve té, café y demás, según el estilo Continental. El inglés medio suele comer en casa, pero los caballeros adinerados también salen a comer a su club.

El club es una combinación de restaurante, café y hotel, aunque solo está abierto a aquellos socios que pagan la elevada tarifa anual. No se suelen admitir a damas o extraños, aunque algunos clubs permiten que entren en calidad de visitantes. Recientemente han empezado a surgir los primeros clubs de damas. La mayor parte de estas instituciones se encuentran en imponentes edificios del West End y ofrecen salas de lectura, de billar, de música y (en ocasiones) gimnasio y piscina.

Las personas de buena posición jamás pisan un pub, sino que se toman una bebida en un hotel. Si se ven obligados a ir a uno, suele haber habitaciones reservadas conocidas como *saloon bar*, donde la compañía es menos escandalosa. Las bebidas típicas son las cervezas tipo ale (amargas, ligeras o mitad y mitad), las stouts (negras) y las diferentes lagers elaboradas en Reino Unido o Alemania. Una dama jamás entraría en este tipo de establecimiento.

Medios de transporte

Un taxi tiene plazas para cuatro personas y puede transportar una cantidad moderada de equipaje. Es posible alquilar automóviles por horas, días y semanas, con o sin conductor (por ejemplo, a través de F. Kidner & Son con garajes en Lancaster St., W2, Hyde Park Gate, SW7 y Portman Sq. W1). Los autobuses de dos pisos cubren todo Londres desde las 7:00 hasta la medianoche. Los tranvías eléctricos salen desde las diecisiete terminales del centro de Londres y circulan desde las 5:00 hasta la 00:00, con una frecuencia de paso de treinta minutos durante toda la noche por las rutas principales (en hora punta pueden pasar hasta cuatrocientos junto al Victoria Embankment), aunque no llegan hasta el West End. Los autobuses de línea llevan a los londinenses hasta cualquier parte de Inglaterra y son especialmente populares para desplazarse hasta la costa.

El metro es práctico y barato: la Metropolitan Railway y la District Railway formaban un cinturón alrededor de todo Londres que se propagaba hacia la periferia; por otro lado, los trenes de Tube Railways eran más profundos y algunas de sus rutas habían sido inauguradas hace muy poco, en 1906-7. Solo se permite llevar equipaje de mano y hay vagones separados para fumadores. Existen más de 600 estaciones de tren, incluyendo 227 de metro. El acceso a los andenes solo se permite con billetes de viaje o billete de andén (1 d.). Las estaciones en el lado norte de la ciudad tienden a ofrecer trenes para un suburbio o parte concreta del país, pero en el sur las líneas son más complejas. Las estaciones principales son: Cannon Street, Charing Cross, Euston, Fenchurch Street, Holborn Viaduct, King's Cross, Liverpool Street, London Bridge, Marylebone, Paddington, St. Pancras, Victoria y Waterloo. Casi todas las estaciones tienen un hotel adosado. Por último, hay diecinueve puentes que cruzan el Támesis para tráfico rodado y de tren.

Museos y bibliotecas

El Museo Británico, en Bloomsbury, es el más grande del mundo. Su biblioteca está situada en el centro del edificio y permanece abierta de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. El techo de cristal y hierro mide casi 43 metros de diámetro y 32 de alto. Hay plazas para 458 lectores, colocados alrededor de un bibliotecario que se sienta sobre una plataforma elevada, en el centro. Si lo que necesitas no está en los 20.000 volúmenes del catálogo general en la sala (diccionarios, enciclopedias, historias, obras de referencia, etcétera), puedes pedir un libro rellenando un formulario con tu número de asiento, tras lo que uno de los auxiliares te lo llevará hasta la mesa. El acceso a la biblioteca se consigue por solicitud escrita al director y al bibliotecario jefe, indicando el campo de investigación y por qué no puede realizarla en otro sitio, además de incluir una recomendación de una «persona de posición». Los carnets de lector se emiten con validez de seis meses. El acceso a la biblioteca también permite entrar en la hemeroteca del museo (periódicos nacionales) y la de Hendon (periódicos locales), en el noroeste de Londres.

Entre ambas colecciones se pueden consultar los números atrasados de casi cualquier diario británico. El propio museo guarda los resultados de excavaciones en Asiria, Halicarnaso y Éfeso, además de otros tesoros como los Mármoles de Elgin, los Mármoles de Towneley, el Monumento de las Harpías y el Monumento de las Nereidas de Janto, los leones y tigres asirios de cabeza humana, el Obelisco negro de Salmanasar III, sarcófagos egipcios, jarrones griegos, esculturas de las colecciones mexicana, beninesa y maorí, así como la estatua del Bodhisattva Maitreya.

En el barrio de South Kensington está el Museo de Historia Natural, que incluye colecciones zoológicas, paleontológicas, minerales, botánicas y de mamíferos; el Museo de Ciencia, con su colección de maquinarias, maquetas de máquinas y aparatos científicos; y el Museo de Victoria y Alberto, dedicado a las artes decorativas y aplicadas. El Museo de Londres y la Lancaster House tienen una colección donde se narra la historia de la ciudad. Los museos de arte incluyen la National Gallery, la National Portrait Gallery, la Colección Wallace, Guildhall y la Tate Gallery.

Una última institución de interés es el Wellcome Historical Medical Museum y su inigualable colección de artefactos relacionados con la historia de la medicina, desde el Salón de Medicina Primitiva (con exposiciones sobre magia y cultos a los ancestros y a los muertos), pasando por la Sala de Anatomía, el Salón de Estatuas (con deidades asociadas a las artes curativas), la Sala de Alquimia y la colección farmacéutica.

Notas en general

Los visitantes pueden pensar que los británicos son dados a una delicadeza que podría llegar a interpretarse como frialdad, aunque de hecho los estadounidenses son tratados por algunos británicos más como parientes que como «extranjeros».

Las reglas sobre la manera correcta de vestir según la ocasión no son tan rígidas como en el pasado, pero merece la pena señalar que hay que seguir levantándose el sombrero como saludo a las damas y descubrirse la cabeza en los ascensores de hotel. La puntualidad es particularmente apreciada. Las visitas formales a domicilio deben realizarse de lunes a viernes entre las 15:00 y las 18:00, aunque cuanto más temprana sea la visita más «ceremoniosa» se considera. Este tipo de visita no debe durar más de quince minutos; sin embargo, si se le invita a quedarse para el té entre las 16:30 y las 17:00, el visitante puede quedarse el tiempo que desee. Las tarjetas deberían dejarse en la puerta tras la visita; si la persona no estaba en casa hay que doblar una esquina para señalar que la visita fue hecha en persona (una visita de este tipo siempre es preferible a mandar una carta). Los teléfonos no son ni mucho menos universales.

En la clase alta la cena se suele servir entre las 19:30 y las 20:30. Los caballeros se quedan en la mesa fumando puros durante un rato después de que las damas se hayan marchado.

En la actualidad el rey es Jorge V. Aunque estuvo enfermo hasta hace poco, ya se encuentra felizmente restablecido. Está casado con la reina María, con la que tiene cinco hijos, incluyendo a Eduardo, príncipe de Gales y futuro rey; y Alberto, duque de York, que será coronado como Jorge VI. La princesa Isabel de York, hija de Alberto e Isabel, es una niña de 3 años y tercera en la sucesión al trono (al que subirá con el nombre de Isabel II).

El cricket y el fútbol son los deportes más populares; el primero se juega en primavera y verano; el segundo se practica en otoño e invierno. Un último apunte sobre el clima: los impermeables y los paraguas son esenciales y resulta recomendable abrigarse bien en invierno, porque en los años 20 era muy raro que las casas del Reino Unido tuvieran calefacción central.

Apéndice G - Bibliografía, fuentes e inspiración

Novelas y colecciones de cuentos

Bierce, Ambrose. «Haïta el pastor» y «Un habitante de Carcosa» (en *La saga de Hastur*). Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Blish, James. «Más luz» (en *La saga de Hastur*). Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Campbell, Ramsey. *El habitante del lago y otros indeseables*. Colmenar Viejo: La biblioteca del laberinto, 2013.

Carter, Lin. «Carcosa», «Historia de Carcosa sobre Hali» y «El rey de amarillo: Una tragedia en verso» (en *La saga de Hastur*). Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Chambers, Robert W. *El Rey de Amarillo. Relatos macabros y terroríficos*. Madrid: Valdemar, 2015.

Chappell, Fred. *Dagon*. Nueva York: St. Martin's Press, 1968.

Danielewski, Mark Z. *La casa de hojas*. Barcelona: Alpha Decay, 2013.

Derleth, August. «El regreso de Hastur» (en *La saga de Hastur*). Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Guzmán, Dani. Máscaras de Carcosa. Castellón: Ediciones Hades, 2016.

Leiber, Fritz. *Nuestra Señora de las Tinieblas*. Madrid: Río Henares Producciones Gráficas, 2002.

Ligotti, Thomas. *Songs of a Dead Dreamer*. Nueva York: Carrol & Graf, 1990.

Lovecraft, H. P. «La búsqueda en sueños de la ignota Kadath» (en *La búsqueda en sueños de Kadath la desconocida*). Barcelona: Alpha Decay, 2014.

Pulver, Joseph S. *Una temporada en Carcosa: 21 cuentos extraños en torno al Rey de Amarillo*. Madrid: Valdemar, 2015.

Ryng, Thomas. *The King in Yellow*. Seattle, WA: Armitage House, 2000.

Spencer, William Browning. *Resume with Monsters* e *Irrational Fears*. Stone Mountain, GA: Borealis / White Wolf Publishing, 1995 y 1998.

Ensayo

Anglo, Michael. *Nostalgia: Spotlight on the Twenties*. Londres: Camden House Books, 1985.

Baedeker, Karl. *London and its Environs*. Decimonovena edición revisada. Leipzig: Karl Baedeker Publisher, 1930.

Bennett, Richard. *A Picture Book of the Twenties*. Londres: Vista Books, 1961.

Carrier, Jim. *Gatekeepers of the Himalayas*. National Geographic Vol. 182, No. 6 Dic. 1992.

Forgey, Benjamin. *From Nepal, Images of the Stark Ages*. Washington Post, 14 Feb. 1999.

Greenbie, Sydney. *The Romantic East*. Nueva York: Robert M. McBride & Company, 1931.

Hammerton, J.A., ed. *Countries of the World*. Londres: The Fleetway House, c. 1930.

Harms, Daniel. *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2005.

Kron, R. *The Little Londoner*. Friburgo: J. Bielefelds Verlag, 1929.

Lyttleton, Adrian. *The Seizure of Power: Fascism in Italy 1919-1929*. Princeton: Princeton University Press, 1988.

Norton, Graham. *London Before the Blitz*. Londres: Macdonald, 1970.

Padfield, Peter. *Beneath the House Flag of the P&O*. Londres: Hutchinson, 1981.

Peissel, Michel. *Mustang. Reino perdido en el Himalaya*. Barcelona: Juventud, 1996.

Powell, Robert. *Earth Door Sky Door: Paintings of Mustang*. Chicago: Serindia Publications, 1999.

Schofield, John. *Kathmandu's Remarkable Newars*. National Geographic Vol. 155, No. 2 Feb. 1979.

Shorter, Edward. *Historia de la psiquiatría*. Barcelona: J&C Ediciones Médicas, 1999.

Snellgrove, David L. *Himalayan Pilgrimage*. Boston: Shambhala Publications, 1989.

Whitaker, Joseph. *Whitaker's Almanack of 1931*. London: J Whitaker & Sons, 1931.

Juegos

Aniolowski, Scott, ed. *Compendio de monstruos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Aniolowski, Scott, et. al. *The Golden Dawn*. Seattle, WA: Pagan Publishing, 1996.

Herber, Keith. *Guía del Investigador de los años 20*. Sevilla: Edge Entertainment, 2013.

Petersen, Sandy. *Sandy Petersen's Guide to Cthulhu Monsters*. Oakland, CA: Chaosium, 1988.

Petersen, Sandy y Willis, Lynn. *La llamada de Cthulhu*. Edición primigenia. Sevilla: Edge Entertainment, 2013.

Szachnowski, Lucya y O'Connell, Gary. *Guía de Londres*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2003.

Tamlyn, Pete. *Green and Pleasant Land*. Nottingham: Games Workshop, 1987.

Tynes, John. «The Road to Hali» (en *The Unspeakable Oath #1*). Seattle, WA: Pagan Publishing, 1990.

Willis, Lynn, ed. *Manual del Guardián Vol. 1*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2001.

Aventuras con un toque amarillo

Rios, Oscar. *Ripples from Carcosa*. Oakland, CA: Chaosium, 2014.

Ross, Kevin A. «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?» (en *Los Primigenios*). Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Tynes, Justin. «Un rey envuelto en harapos y remiendos» (en *Extraños evos*). Madrid: La Factoría de Ideas, 2003.

Watts, Richard y Love, Penelope. «Tatterdemalion» (en *Fatal Experiments*). Oakland, CA: Chaosium, 1990.

Música que ayudó durante la redacción

Eno, Brian *Ambient 4/On Land.*

Isis *Celestial, Oceanic.*

Koner, Thomas *Teimo/Permafrost.*

Lull *Cold Summer, Moments.*

Main *Firmament II, Firmament IV, Hz, Motion Pool, Dry Stone Feed.*

Martinez, Cliff *Solaris.*

Morricone, Ennio *The Thing.*

Mortiis *Fodt til a Herske, Anden Som Gjorde Oppror, Keiser av en Dimension Ukjent, The Stargate, Crypt of the Wizard.*

Tangerine Dream *Phaedra, Zeit.*

Trivium *Ascendancy.*

Ulver *Bergtatt, Kveldsjanger, Nattens Madrigal, A Quick Fix of Melancholy, Svidd Neger, Lyckantropen Themes.*

Fin
Las estrellas están alineadas.
La mirada de Hastur se posa brevemente sobre la Tierra.
Y todo cambia.

Octubre de 1928. Londres: la capital de un imperio que abarca la cuarta parte del planeta y de la raza humana. Sus habitantes andan de aquí para allá, ocupados con asuntos de política y gobierno, finanzas e industria, trabajo y placer.

Pero cuán frágil es su mundo.

Qué grande su ignorancia.

Pues hay quienes persiguen objetivos bien distintos, individuos que desean traer a la Tierra un poder inhumano, uno tan inmenso que, en comparación, haría que toda la frenética actividad de la civilización moderna pareciera un simple baile de camino a la tumba.

Todos sienten la llamada de las estrellas. Artistas, músicos y escritores trabajan tras la puesta de sol, sentados junto a la ventana, con las cortinas abiertas al cielo. Los afligidos recorren las calles de noche, hablando con ellos mismos, enfureciéndose con aquellos que los interrumpen. Los locos se sientan en sus celdas con la mirada perdida allí por donde las Híades no tardarán en aparecer.

"Las estrellas están alineadas.
La mirada de Hastur
se posa brevemente sobre
la Tierra.
Y todo cambia."

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, en el que personas corrientes se enfrentan a las espantosas fuerzas de los Mitos de Cthulhu. Todo lo que necesitas para jugar es el manual básico, unos dados y a tus amigos.

EAN 13
9 788416 357819
Los harapos del rey EECHCC06
ISBN: 978-84-16357-81-9

EDGE

Call of Cthulhu es © Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados.

CHAOSIUM INC.