



# ¡No Sobre Nosotros!

Una tragedia en dos actos

Una aventura para  
La Llamada de Cthulhu años veinte

J. Enguita y J. Sanz

2005

*“Seguimos hablando sin prestar atención a las sombras que se espesaban, y ella me estaba rogando que me deshiciera del broche de ónix negro en que estaba curiosamente incrustado lo que, ahora lo sabíamos, era el Signo Amarillo. Nunca sabré por qué me negué a hacerlo, aunque en esta hora, aquí, en mi habitación, mientras escribo esta confesión, me gustaría saber qué me impidió arrancar el Signo Amarillo de mi pecho y arrojarlo al fuego. Estoy seguro de que deseaba hacerlo, pero Tessie me lo imploró en vano. Cayó la noche y transcurrieron las horas, pero aún seguíamos hablando quedo del Rey y la Máscara Pálida, y la medianoche sonó en los chapiteles brumosos de la ciudad hundida en la niebla. Hablamos de Hastur y Cassilda mientras afuera la niebla rozaba los ciegos paneles de las ventanas como el oleaje de las nubes avanzaba y se rompía sobre las costas de Hali.”*

— Robert W. Chambers, *El Signo Amarillo*

## Agradecimientos

No sería justo no mencionar aquí las fuentes de las que hemos bebido (en ocasiones, y de manera flagrante, simplemente hemos copiado) para escribir esta aventura.

La información acerca de la Isla de San Borondón, está extraída de los diarios de Edward Harvey y de la información recopilada por Tarek Ode y David Olivera en [www.laisladescubierta.net](http://www.laisladescubierta.net), enlace que me llegó a través de uno de los miembros de la lista de correo de cthulhu.

La ilustración de la portada, y muchas otras, son trabajos de H. R. Giger.

El material acerca de Carcosa y sus localizaciones está sacado del “Unkeakable Oath”, un artículo titulado “The Road to Hali” de John Tynes, 1990.

Muchas otras ideas están sacadas de comentarios de los miembros del foro de inforol.

Un saludo y gracias a todos.

# INTRODUCCIÓN

*Una breve descripción de los Hechos Ocultos, para referencia del Guardián*

## INTRODUCCIÓN

**E**n esta aventura se especula con la naturaleza de las revelaciones contenidas en el inefable “Rey de Amarillo”. Si el Guardián no se siente cómodo con dicha interpretación, es libre de adaptarla a sus necesidades. De todos modos no es necesario que los jugadores interpreten al completo la obra, sino que sirve con que atisben los horrores que la misma revela... Los investigadores son, sin saberlo, parte de la descendencia de Aldones, antiguo rey de una civilización extraterrestre en Aldebarán, donde se halla la ciudad de Carcosa, que huyó hace eones de la ira de Hastur y se escondió en la Tierra. Hastur, confinado en su mundo y sin poder perseguir físicamente a Aldones y su descendencia, espera pacientemente a que un objeto maligno de gran poder, localice y atrape por siempre las almas de aquellos que osaron desafiarle.



Ilustración 1 El Broche de Ónice

Dicho objeto es una piedra de ónice negro con poder para identificar a los miembros de la dinastía de Aldones (los Elegidos) y sintonizarse con su aura. En ese momento muestra el terrible Signo Amarillo y la víctima es perseguida hasta que el Fantasma de la Verdad aparece para llevarse su alma. No se conoce la forma original de la joya que contenía dicho ónice, pero sí se sabe que fue engarzada en varias ocasiones hasta hoy en la que forma parte de un broche de oro. El Broche está diseñado específicamente para cumplir su misión bajo las órdenes de Hastur y puede influenciar la voluntad de los humanos que le contemplan. De este modo ha permanecido activo, tomándose sus víctimas con paciencia, desde hace siglos. Para poder atrapar el alma de la víctima, el Broche necesita que ésta desee entregar la vida voluntariamente, y por ello la mantiene inmortal, agotando su cordura hasta provocar su suicidio o que la víctima se deje morir.

Ahora el Broche ha llegado a los Estados Unidos y se halla en Boston, cerca de los investigadores. Lo suficientemente cerca como para que éstos noten su presencia... y su actividad.

Además, durante la aventura, los investigadores se encontrarán una copia de “El Rey de Amarillo” bastante anterior a la que se supone como original francesa y que tiene algunas diferencias con ésta. Dicho texto revela, de manera sutil, la realidad de la procedencia de la Humanidad y la relación de Hastur y los habitantes de Carcosa.

## COSMOGONÍA DE “EL REY DE AMARILLO”

**L**a Humanidad no se originó en la Tierra. Ha formado más o menos parte del canon de los Mitos la sugerencia de que el Hombre fue una especie resultado de los experimentos genéticos de los Antiguos, de la misma manera que dieron lugar a los Shoggoths. El problema que tenemos para aceptar esta hipótesis es el marco temporal. Los homínidos no empezaron a aparecer en la Tierra hasta el Era Mesozoica, pero los Shoggoths acabaron con los Antiguos mucho antes.

La realidad es otra. El ser humano es una especie nativa de uno de los planetas que orbitan el sistema Aldebarán. Hoy en día esta estrella es una gigante roja en el último ciclo de su existencia, etapa que el Sol experimentará dentro de unos 5000 millones de años. Por tanto, Aldebarán es mucho más antigua que el Sistema Solar. Tiene unos



14000 millones de años, y una vez fue una estrella amarilla de tipo F. En aquella época, surgió la Humanidad, mucho antes de que el Sistema Solar siquiera existiera, en un mundo llamado Byakhee.

En lo que sería el equivalente a la Edad de Bronce, en la que surgieron las primeras ciudades, la religión era el culto a Hastur, un Primigenio procedente de la región del espacio donde aparecía el cúmulo estelar de las Híadas, que ahora moraba en la región de Aldebarán, y a quien los nativos llamaban “*El Rey Amarillo*”. El primer gobernante de lo que era la primitiva civilización, Aldones, profundizó en el culto más de lo hecho hasta entonces por nadie, y llegó a un pacto con Hastur. El pacto ofrecía la inmortalidad a los hombres. El precio a pagar era la eterna servidumbre a Hastur por parte de todos sus descendientes, a menos que éstos quisieran morir (si no pagas el precio, no te llevas los beneficios).

El símbolo del pacto fue el Broche, y fue dicho que la descendencia directa de Aldones quedaba hecha responsable de cuidar su parte del pacto. En particular, serían una dinastía de Elegidos, que habrían de cuidar de que ninguno de los habitantes del planeta se apartara jamás del culto a Hastur. El símbolo del pacto sería el Signo Amarillo, símbolo del Poder de Hastur. Todo esto fue escrito por los cronistas en un texto (“*las Runas*”) críptico y tenebroso, que bien podría ser la primera versión del “Cthaat Aquadingen”.

El poseedor del Broche (“*el Escápulo*”), si desafiaba la voluntad de Hastur, sin embargo, recibiría el Signo Amarillo como una advertencia de que Hastur pretendía cumplir su parte del trato y traerlo por siempre a su servidumbre.

Aldones, en un acto de soberbia, bautizó su ciudad como “Hastur”, en honor del dios. Esto le acarreo la llegada del Signo Amarillo por “tomar el nombre de Hastur en vano”. Cuando recibió la visita del Mensajero de Hastur, se le dio la oportunidad de elegir entre convertirse en un ser horrible sin voluntad y morir. Eligió morir, pero no transmitió a nadie la causa de su castigo. En consecuencia, la ciudad principal siguió llamándose Hastur. Y todos los habitantes del planeta pasaron a ser inmortales.

Con el tiempo, surgió guerra entre Hastur y Alar (probablemente provocada por la envidia, pro eso importa poco), y en una civilización de inmortales, esa guerra acabó devastando el planeta y duró decenas de millones de años, hasta que Byakhee se convirtió en un erial negro arrasado y desprovisto de toda vida humana, excepto en Hastur y Alar. En la época en que la obra tiene lugar, Hastur es regentado por Casilda, hija de Aldones, y Alar por su marido, quien renegó de ella hacía tiempo. Todos los reyes de la civilización tomaban el nombre de Aldones al acceder al trono, luego el marido de Casilda también se llama Aldones, lo que añade confusión al texto del Rey de Amarillo.

La obra “El Rey de Amarillo” describe la traición de Alar: envía el Fantasma de la Verdad, un ser invocado mediante magia e implantado en el cuerpo de un humano, el cual no es seguidor del culto de Hastur, sino que pertenece a la antigua civilización alienígena que resiste a Hastur en la conquista del sistema Aldebarán por éste, y que vio caer Byakhee ante el Culto hace eones. La estrategia es sencilla:

Aldones convence al Fantasma (al que llaman Yhtill) para que subvierta los corazones de los Hasturitas y los aleje del culto. Yhtill cree que esto ayuda a la causa de la resistencia en Aldebarán, pero Aldones sabe que esto acarreará la destrucción de todos ellos, que es lo que quiere. En realidad, Aldones ha llegado a un pacto secreto con Hastur por su cuenta: él continuará la Dinastía en otro mundo prescindiendo de la inmortalidad (excepto para los Elegidos), y a cambio Hastur puede disponer del resto de habitantes del planeta como quiera.

Así pues, Yhtill llega blandiendo el Signo y provocando a Hastur, Hastur aparece, y enjuicia a los presentes: Yhtill es reducido a protoplasma informe, y Hastur declara que su nombre no habrá de ser pronunciado jamás, para que no vuelva a dársele a ninguna cosa. A continuación aplica a todos la ley del Talión, a su manera: los transforma en criaturas repugnantes cuyas voluntades están sujetas a la del dios, unas criaturas que serán conocidas a partir de entonces por el nombre del planeta de que proceden: Byakhees.

La revelación de estos hechos es doble: los Byakhees son los antepasados antaño inmortales de la Humanidad, y Hastur regresará como Rey Amarillo, a menos que sea aceptado por todos. Es de suponer que Aldones huyó a la Tierra con los suyos y allí pobló el planeta, y la Dinastía continúa hasta hoy, aunque claro, con tantos cruces genealógicos ya no hay nadie que reconozca a los Elegidos. Excepto el Broche, por supuesto.

---

## EL BROCHE DEL SIGNO AMARILLO

---

**B**roche de ónice negro cuyo engarce original es desconocido, pero fue engarzado de nuevo en oro de 18 quilates en Francia en la segunda mitad del siglo XIX. El Broche no presenta signo alguno, pero cuando pasa el tiempo suficiente cerca (o en contacto) con uno de los Elegidos, se sintoniza con su aura y entonces aparecen vetas que se amarillean y deforman hasta aparecer claro el Signo Amarillo, tan sólo visible por el Elegido. Una vez que el signo es visible, el Fantasma de la Verdad seguirá el rastro, que ya ha sido marcado, hasta su objetivo, lo que le lleva normalmente unos pocos días (1D6+2).

Durante las noches la persona que haya visto el Signo tendrá pesadillas horribles que sólo recordará si pasa una tirada de INT el primer día, INTx2 el segundo, INTx3 el tercero e INTx4 el cuarto, etc... hasta el último día perdiendo, en cada ocasión, 1D3/1D8 de COR si recuerda el contenido y 1/1D4 si no. El contenido de cada sueño será más vívido y terrorífico cada día y en él verá su propia muerte, cómo cierran su ataúd, oirá la tierra caer sobre la tapa y verá su propia lápida. En otras ocasiones tendrá visiones de la extraña Carcosa y del lago de Hali, de la pardusca noche iluminada de algún modo por unas estrellas oscuras y de las dos lunas levantándose en el horizonte. En la medianoche del último día, el Fantasma de la Verdad se presentará ante el Elegido. Su rostro pálido e inexpresivo llena sus venas de un

incontenible terror mientras le pregunta “Dime: ¿has visto el Signo Amarillo?”. Esta visión cuesta 1D8/1D20 de COR y el Elegido contestará automáticamente “Sí”, de manera incontrolable y comenzará a perder 1 punto de vida y 1 punto de magia cada 10 minutos de tiempo de juego hasta morir. El guardián puede agrupar las pérdidas como 6 puntos de vida y magia cada hora, si le es más sencillo o directamente decretar la inconsciencia (por pérdida de magia) en un par de horas y la muerte irremediable antes de que acabe la noche por muchos primeros auxilios o hechizos que se le practiquen. Su alma viaja a Carcosa, al Castillo Más allá del Lago, donde servirá por siempre a su Señor. Cualquiera que vea el Broche (y si éste desea cambiar de manos) deberá hacer una tirada de resistencia de su POD contra el POD del Broche (que es 18) o se quedará prendado de él, deseándolo por encima de cualquier cosa. Este deseo es sólo temporal y desaparecerá cuando el Broche quiera y necesite pasar a otra persona.

Cualquier intento por dañar el Broche es inútil. Cualquier intento por hacerlo desaparecer, también. El Broche SIEMPRE volverá a la circulación en busca de su próxima víctima.

Ser uno de estos Elegidos también tiene un efecto “positivo”. Los Elegidos son inmortales, fruto de su pacto con Hastur. Cualquier ataque no mágico (e incluso la mayoría de ataques mágicos que causan daño físico) causará el daño normal, pero los PV nunca se reducirán por debajo de 1. Las tiradas de shock y las reglas de inconsciencia se mantienen.

## El Arca de Aldones

Tan sólo hay una manera de detener temporalmente los poderes del Broche, y es utilizando un artefacto de origen milenario y desconocido: El Arca de Aldones. Se trata de una caja construida de un material no terrestre y con engarces en oro puro. Sin embargo la caja, indestructible en su mundo original, se degrada en la Tierra si no se mantiene en unas condiciones de humedad y temperatura constantes. Una vez encerrado el Broche, éste irá drenando su poder día a día, reduciendo el brillo del oro hasta ennegrecerlo. Cuando los puntos de resistencia de la caja se agoten, ésta se abrirá y el Broche volverá a estar completamente activo. En ese momento la caja será inservible y debe construirse otra nueva. Mientras el Broche esté encerrado en el Arca de Aldones, sus poderes estarán limitados, pudiendo influir sólo sobre los humanos que se encuentren a poca distancia, forzándoles a abrirla y extraer el Broche.

Cualquier persona que se encuentre cerca en estas condiciones, deberá superar una tirada de PODx5 para resistirse a esta tentación. Si el objetivo ya había visto el Signo Amarillo, la tirada será de PODx1.

## Itinerario del Broche de Ónice del Signo Amarillo

Este itinerario es el básico para el Broche, como referencia para el Guardián. En cualquier momento una de las facciones (incluyendo los Investigadores) puede interceptar el Broche. En cualquier caso el Broche debe

volver a la siguiente víctima o a los Investigadores de algún modo... es su misión.

1. Thomas Gallaway (“El gato”). Ladrón de joyas se hace con el Broche en uno de sus golpes a una anciana de Nueva York. Cómo llegó el Broche a la anciana o quién es ésta queda a disposición del Guardián.
2. Gallaway (bajo nombre falso) vende el Broche al anticuario Michael Derlington en Boston unos meses después.
3. El profesor William Anderson, amigo de Derlington, es atraído por el poder del Broche y se lo pide para analizarlo. Sin embargo el Profesor es uno de los Elegidos y, a los pocos días es visitado por el Fantasma de la Verdad, lo que hace que enloquezca y se suicide ante testigos. Es la primera víctima de la campaña (no del Broche).
4. Derlington, quien no conoce la naturaleza del Broche, decide venderlo ante la oferta del señor Silas Artwright, quien busca una joya sin igual para su amada Josephine Carter.
5. Artwright regala la joya a su amada Josephine, que resulta ser otra de Los Elegidos. Josephine es visitada por el Fantasma de la verdad a los 4 días y, en su locura, intenta arrojar el Broche al río, creyendo que esto puede salvarla. Naturalmente sólo *cree* hacerlo porque no es capaz de desembarazarse del Broche. Josephine se deja morir poco después en plena calle. Se pierde la pista del Broche. La segunda víctima ha caído.
6. Graham Smith, un ladrón de poca monta, ve el cuerpo de la chica y, atraído por el poder del Broche, lo roba y lo vende en el mercado negro.
7. El Broche es vendido en una tienda de objetos de segunda mano, regentada por Frederic Brian.
8. Lord Quincy de Mornay, un aristócrata inglés, no puede evitar comprar el Broche para su esposa Rebeca en cuanto lo ve en la tienda. El broche viaja a Londres donde lo encontrarán los investigadores.

## Guardianes de la Vida

Jugar con lo desconocido siempre es arriesgado. Una Orden Hermética, conocida como la Semilla Dorada, invocó fuerzas que no podía controlar y pagó por ello. Los pocos supervivientes tuvieron visiones confusas acerca del Broche, los descendientes de Aldones, Carcosa y Hastur.

Estos supervivientes formaron un grupo de investigadores denominado los Guardianes de la Vida, deduciendo que ellos deberían de obtener la joya Maldita y destruirla para evitar que las Fuerzas del Mal la utilicen para liberar a Hastur y traerlo a la Tierra de nuevo.

Sus motivaciones son loables y sus intenciones buenas, pero manejan información incorrecta o, al menos, parcial, y desconfían de todo el mundo. En su paranoia pensarán que los investigadores forman parte de las fuerzas Maléficas y harán todo lo posible por impedir que obtengan el Broche.

Todos los detalles acerca de este grupo se especifican en el Acto I, escena 1.

## Hermanos del Signo Amarillo

Esta secta, adoradores enloquecidos de Hastur, tiene contactos y miembros por todo el mundo, conocido y desconocido. Tan sólo algunos de estos miembros se dejan ver en momentos específicos. En este caso uno de sus miembros más destacados, que se hace llamar Claude Ferrand, está encargado de que nadie se interponga en los designios del Broche, ya que el propio Hastur le ha enviado sueños acerca de su significado y el potencial peligro de los Guardianes de la Vida. En estos sueños Hastur engaña a Ferrand para que crea que, si el Broche acaba con todas las víctimas, Hastur podrá regresar de nuevo a la Tierra para dominar el mundo y premiar a sus adoradores. Ferrand no sólo pretende velar por los designios de su dios, sino que intenta adelantarlos lo más posible. Sigue los pasos del broche vigilando de cerca cualquier posible intromisión. Sus últimas investigaciones le han traído hasta Boston.

Los intereses de Ferrand le llevarán a enfrentarse a los Guardianes de la Vida si estos son un problema, pero prefiere mantenerse en la sombra lo más posible. Ferrand es un poderoso mago y el Guardián puede hacerle aparecer o desaparecer según necesite a lo largo de la aventura. Cualquier intento de seguirle o dañarle es inútil. El Guardián puede utilizarle para defender a los investigadores si estos se hallan en peligro, para darles pistas que les conduzcan al Broche (después de todo Ferrand quiere que lleguen a él cuanto antes) o para confundirlos si es positivo para sus propósitos. Se mantendrá al margen, vigilante, pero no permitirá que nadie obstruya su misión.

Ferrand actúa durante casi toda la aventura como un as en la manga para el Guardián, siempre que sus actividades sean lógicas con sus motivaciones. Puede darles información (falsa o no) o puede defenderlos de peligros, pero casi siempre se mantendrá en la sombra. Es interesante presentarlo como una figura misteriosa y que los investigadores tengan siempre presente que hay alguien que les vigila.

Un buen ejemplo puede darse a lo largo de la escena 1 del primer acto. Ferrand verá como los investigadores se cruzan en su camino y le interesa ver si son Elegidos o meros intrusos. Tiene una manera de hacerlo: ver si son inmortales. Para ello puede emboscar a uno o a un par de ellos en la noche (quizás mientras investigan algún lugar sospechoso) y atacarles. Su ataque será muy calculado, y nunca cara a cara. Según abandonan el lugar, aparece una figura de las sombras, alza una mano y uno de los investigadores vuela con un tremendo golpe en el pecho que le deja a 1 PV. La figura desaparece entre las sombras antes de que nadie más pueda hacer nada. Si es necesario Ferrand lanzará un hechizo de oscuridad, para que los demás investigadores no vean nada... ni dónde ponen los pies y así evitar cualquier enfrentamiento.

Los médicos dicen que ha sido un milagro que los órganos hayan resistido y tan sólo haya unas costillas dañadas. Un par de semanas de reposo (nada de viajes, por supuesto) y listo.

Ferrand también puede proporcionar algún tipo de pista, como por ejemplo una mezcla en polvo que, quemada en un incensario y aspirados sus vapores, provoca visiones del futuro, como un oráculo. Los investigadores deberán perder unos pocos puntos de magia y concentrarse en la pregunta a realizar. Esto puede ser usado por el Guardián para ayudar a los jugadores o para aumentar la tensión.

Un ejemplo de esto último sería una profecía que indicase: “*Si vas a Carcosa, morirás*”, que es totalmente cierta, por otra parte, aunque no del modo que se imaginarán los investigadores.

Ferrand seguirá a los investigadores en toda la aventura hasta Carcosa y el Castillo Más Allá del Lago, donde revelará su presencia ante su Dios.

## Descripción de los Acontecimientos

La aventura se divide en dos actos, del mismo modo que “El Rey de Amarillo”, donde los acontecimientos, casi inocentes, del primero sólo sirven como antesala para los horrores que se desatan en el segundo. Ambos actos se dividen en dos escenas.

### Acto I

La aventura comienza en Boston con el misterio de la muerte del profesor Anderson, y las primeras visiones de los investigadores. Es en la primera escena donde los investigadores entran en contacto con los Guardianes de la Vida y averiguan la existencia del Broche, aunque desconocen su verdadera Naturaleza. Lo más probable es que piensen que el Broche es un objeto mágico que puede ser utilizado para devolver a Hastur a la Tierra y que debe ser destruido. Su primer contacto con los Guardianes de la Vida, les hará sospechar que se trata de una secta maléfica que intenta recuperar el Broche. Una vez desentrañado (parcial o incluso equivocadamente) el misterio, los investigadores sabrán que deben buscar información en el Museo Británico y localizar el Broche, que se haya en paradero desconocido. También saben que puede ser destruido si se lleva al “Averno”, aunque desconocen cómo ir, ni a qué hace referencia esta palabra. También es casi fundamental que obtengan el Arca de Aldones.

La segunda escena se desarrolla en Londres, donde los investigadores conocen a Amelia, descendiente de un misterioso arquitecto londinense, quien conoce el secreto del Broche y ha averiguado cómo ir a Carcosa (que es, de hecho, el “Averno”, como los investigadores pueden deducir una vez consultados los papeles del Museo Británico). Esta información la ha codificado en sus iglesias, a la espera de que los Elegidos vengan a buscarla para completar su misión y destruir el Broche. La entrada no es otra que la Isla de San Borondón, en el archipiélago canario y el arquitecto ha codificado su localización exacta. Los investigadores deberán organizar una expedición al lugar, llevando consigo el Broche en el Arca de Aldones.

### Entre'acte

Pausa y parcial relajo para los investigadores. En este momento deberán organizar sus próximos pasos, investigar acerca de San Borondón y localizar un método



para volver de Carcosa, probablemente invocando al espíritu del santo.

## Acto II

El acto comienza con la organización de la expedición a San Borondón y lo que en la misteriosa isla acaece. Tras traspasar el portal de la cascada, los investigadores se adentran en los horribles secretos de Carcosa, y obtienen un hechizo fundamental para que el mismo Yog-Sothoth les abra la puerta de regreso al mundo terrenal. Lo que hayan aprendido acerca de los mitos de Caronte y la Laguna Estigia es vital para su éxito en esta parte, ya que no son más que meros reflejos de una realidad mucho más horrible. Con el Broche en su poder, atravesarán el Lago de Hali y llegarán al Castillo Más Allá del Lago. La segunda escena les enfrenta a los peligros del “Averno”, el mito del Cancerbero y el salón donde se desarrolla el baile de máscaras justo tras la llegada del Rey Amarillo. Los investigadores deberán enfrentarse al mismísimo Hastur, librarse de un Ferrand que les ha seguido hasta aquí y regresar a casa. Cualquier otro destino es peor que la propia muerte.

---

## CONSIDERACIONES ESPECIALES

---

**E**sta aventura requiere una serie de consideraciones especiales que debe tener en cuenta el Guardián, casi todas motivadas por el hecho de que los investigadores pertenecen a Los Elegidos. En esta sección se detallan las más importantes, pero debe tenerse en cuenta este hecho para mantener la consistencia a lo largo de su desarrollo, así como la interacción con el resto de personajes.

### Tratamiento de la Cordura

---

A lo largo de toda la aventura, el Guardián deberá anotar cuidadosamente las pérdidas de COR de los personajes que son debidas a incrementar su conocimiento acerca de la realidad de Carcosa, el Broche o la naturaleza de la Maldición.

Esta cantidad será utilizada como el conocimiento que los investigadores tienen de estos hechos y su tratamiento es similar al de Mitos de Cthulhu.

Las locuras temporales serán siempre de corta duración y se aplicarán las reglas normales, mientras que las locuras permanentes producirán siempre catatonía, de la cual el investigador no saldrá al no ser que pierda un punto de vida.

Si algún investigador llega a un valor de COR igual a cero, se convierte en un adorador de Hastur, aunque esto no es previsible hasta el final de la campaña.

Además, hacia el final de la aventura, las fobias acumuladas por los investigadores tendrán efectos *reales*, ya que se materializan durante las noches que pasen en la isla de San Borondón. El Guardián debe elegir los efectos

de estas fobias en la isla, junto con los posibles peligros físicos y pérdidas de COR que conlleven. Una posible lista de fobias se incluye en el recuadro adjunto.

## La Inmortalidad de los Elegidos

---

En esta aventura ocurre el hecho singular de que los investigadores son inmortales. El Guardián debe intentar que esto no sea claramente apreciado por los jugadores, disfrazándolo, por ejemplo, con tiradas ocultas y achacándolo a la “suerte” o de cualquier otro modo que estime oportuno.

Llegará el momento en que comprendan la verdad, pero esto no es un seguro para el éxito de la campaña, como comprobarán más adelante.

---

## UN POSIBLE PRÓLOGO

---

**A**l comienzo de la aventura, los investigadores no tienen por qué conocerse entre sí. Esto puede dar lugar a un interesante prólogo que ayude a introducirlos en la aventura y proporcione un buen “enganche” para ellos... además de permitir una buena sesión de interpretación.

Si los investigadores son creados en este momento, el Guardián debe intentar que sus perfiles profesionales estén en concordancia con la aventura: profesores universitarios, diletantes, artistas y escritores, por ejemplo, son profesiones adecuadas para esta aventura.

También es posible tener médicos y detectives privados o inspectores de policía, pero no tendría demasiado sentido ladrones, tenderos, soldados o cosas por el estilo.

El Guardián puede orquestar la creación de estos personajes, de modo que sea independiente para cada jugador y oculto del resto. Si algún jugador elige una profesión que no tenga una habilidad artística (pintura, música o escultura, por ejemplo, aunque un escritor también puede considerarse en este grupo), puede obsequiar puntos adicionales (por encima de 30) en alguna habilidad de este tipo, como hobby del investigador.

Tras la creación de los investigadores, el Guardián se reunirá con cada uno de ellos para crear el perfil del personaje y su carácter, incluyendo una introducción acerca de los problemas que ha tenido recientemente y que son los que le introducen en la aventura.

Todos ellos han padecido las visiones debidas a las víctimas que captura el Broche y que son más intensas cada vez, aunque sus mentes han retenido la visión completa y sólo quedan recuerdos en su subconsciente. Los síntomas externos se traducen en pesadillas que les despiertan a media noche, aunque no pueden recordar su contenido... quizás imágenes sueltas y sin sentido debido a que estos recuerdos retenidos afloran parcialmente durante el sueño, y algunos episodios de lo que parecen “crisis de ausencia”, donde se quedan parados unos segundos, con la mirada fija en un oscuro infinito y sin responder a estímulos externos. Esto ocurre *precisamente* cuando tienen la visión, aunque, si no se encuentran ante otras personas, sólo perciben una sensación de mareo y

confusión momentánea.

Generalmente este estado mental les provoca problemas en su entorno laboral y social, falta de sueño y poco poder de concentración, pero cada uno de ellos tiene diferentes síntomas adicionales, dependiendo de su profesión. Es por esto que decidirán acudir a un psiquiatra que pueda ayudarles. A continuación se mencionan algunas posibles líneas que un Guardián puede querer explorar.

## Artistas y Escritores

Si el investigador tiene alguna profesión artística, ésta se verá seriamente afectada por las visiones.

Un músico, por ejemplo, tendrá dificultades para componer o improvisar, haciendo sonar siempre variaciones de un mismo tema que es desconocido, pero le resulta extrañamente familiar. De hecho se trata de la música del baile de máscaras, música que el investigador oirá durante sus crisis, cuando éstas sean más intensas. Un compositor tendrá decenas de partituras desechadas con variaciones sobre ese tema, un intérprete puede haberse confundido en alguna ocasión en un concierto (coincidiendo con una visión) y haberse puesto a tocar ese tema ante un auditorio y unos compañeros desconcertados.

Un pintor tenderá a pintar paisajes oscuros, con cielos cubiertos de estrellas oscuras y parajes alienígenas (visiones de Carcosa). Tendrá decenas de bocetos desechados debido a que el color del cielo no parece *natural*, el agua parece oscura y cubierta de un oleaje espumoso que no inspira la más mínima paz o alegría, o a que la piel del retrato parece extrañamente inexpresiva y pálida, con la mirada perdida en un oscuro secreto.

Un escritor tendrá problemas con su último libro, siendo incapaz de escribir nada realista... De manera compulsiva siempre acaba divagando en su obra y llevándola por derroteros oscuros y tétricos, con descripciones



sumamente extrañas y todo lo que escriba estará cubierto de una sensación de pesadumbre, pesimismo y tristeza.

Aunque los artistas no tienen demasiados problemas por ser reconocidos como excéntricos en su entorno social, estos efectos les acarrearán problemas en el ejercicio de su profesión y, por tanto, estarán interesados en encontrar una solución que les permita paliarlos. Generalmente tendrán la mente abierta a explicaciones de todo tipo, aunque rechazarán cualquier vía que pueda sugerir una enfermedad seria o que pueda afectarles negativamente en la calidad de sus trabajos.

Es común que tengan tendencia a explicar sus síntomas desde un punto de vista romántico y, por tanto, los achacuen a un exceso de creatividad, a ideas que “burbujan” en su mente sin que puedan darles salida real.

No aceptarán fácilmente explicaciones relacionadas con fenómenos paranormales y, mucho menos, oscuros, aunque no tengan por qué no creer en ellos. En todo caso, el susodicho espíritu intenta imbuirles de su arte y no aceptarán fácilmente que lo que ocurre no sea producto de su propio genio.

## Científicos y Profesores Universitarios

Los científicos o profesores de universidad verán sus síntomas como un serio problema en su entorno laboral y social.

Lo más probable es que otros colegas hayan apreciado sus crisis de ausencia, que se hayan perdido en medio de una conferencia o clase, que sean incapaces de concentrarse en su trabajo.

Si no tienen ningún hobby artístico, no tendrán los síntomas del grupo anterior, sino que las visiones tendrán efectos relacionados con el cansancio y la falta de concentración. Las visiones más potentes pueden hacerles escuchar la música del baile de máscaras, o pueden percibir personas extrañamente vestidas y de un aspecto misteriosamente “blando” en lugares donde antes no había nadie. Naturalmente nadie más verá u oirá nada, lo que aumentará su confusión y miedo.

Este tipo de investigadores no deberían de tener ningún problema por aceptar una explicación trascendente, ya que al fin y al cabo se están realizando estudios serios sobre fenómenos paranormales, aunque precisarán de pruebas concluyentes al respecto y se mostrarán muy escépticos.

Sin embargo su mayor problema es social: les aterra que lo que les está ocurriendo pueda ser algún tipo de enfermedad y que puedan perder el crédito que tienen en la comunidad científica. Prefieren achacarlo al estrés y a un trabajo excesivo y tienden a pensar que un descanso (en cuanto puedan terminar sus cientos de proyectos en curso) será la solución definitiva.

Siempre asegurarán que las visiones son parte de sus sueños, que ocurren porque se habían dormido sin darse cuenta de ello, aunque en su fuero interno sospechen que son alucinaciones. Procurarán, asimismo, disfrazar estas alucinaciones para que resulten lo menos paranormales posible. Por ejemplo, en una visión intensa como la de la muerte de Anderson, un profesor oye desde su estudio la música en la calle se asoma y ve a un caballero vestido con



levita y chistera que mira hacia su ventana. Su rostro es pálido y blando y mira claramente hacia él... parece que incluso le hace una mueca que no logra descifrar. Cuando la visión pase, este personaje intentará explicar racionalmente lo ocurrido... quizás se quedó dormido y soñó, quizás oyó una música de un organillo y se confundió, quizás vio a alguien, pero no parecía extraño. Quizás eso último ni siquiera lo cuente...

Son extremadamente reticentes a contar sus experiencias, y simplemente comentarán, en el caso de que tengan que hacerlo, que tienen un cansancio extremo y sueños intranquilos debido a su exceso de trabajo. Si se les demuestra el carácter sobrenatural de los hechos, pueden querer indagar más a fondo, como un experimento científico y comenzarán a estudiarlo con sumo interés. Al fin y al cabo no se trata de una enfermedad mental y eso les alivia sobremanera.

## Agentes de la Ley y Personajes Públicos

Un detective privado, un periodista o un inspector de policía, se deben a su prestigio. Sus recientes síntomas son un verdadero problema para el ejercicio de su profesión.

Si no tienen habilidades artísticas como hobby, los efectos de las visiones harán que, por ejemplo, un periodista intente sacar fotos a una persona que se va a lanzar de un edificio y que nadie más ve, o que tenga una crisis y se quede en blanco en medio de una entrevista a un personaje público. Un detective puede echar al traste una vigilancia por salir corriendo a evitar que una persona sea atropellada por un coche; sólo que nunca hubo tal persona.

Un inspector de policía puede salir realmente irritado de su despacho pidiendo a gritos que apaguen esa radio donde suena una música infernal que no le deja trabajar, cuando nadie más oye nada. Un agente en su coche puede intentar comunicarse con la central y recibir un mensaje que no es de este mundo...

No se debe abusar de estos efectos, quizás en una ocasión, pero generalmente el problema es su falta de sueño y de concentración, y un estado elevado de nerviosismo e irritabilidad.

Este tipo de personajes rechazarán de plano cualquier explicación sobrenatural a sus problemas, y estarán aterrados de que sea una enfermedad mental que pueda poner en entredicho su capacidad como profesionales.

Ocultarán sus síntomas a todo el mundo y buscarán desesperadamente cualquier remedio que pueda eliminar sus pesadillas y visiones.

Los personajes *públicos* como políticos, estrellas de cine o teatro, cantantes o miembros de la alta sociedad, no son recomendables. Sin embargo, en caso de que el Guardián consienta alguno de ellos, el jugador debe tener en cuenta que su imagen es lo primero. Nunca hablará de sus problemas ante un periodista (sea otro enfermo o no), rechazará cualquier terapia de grupo hasta que no haya otra salida y sospechará que el resto de personajes quieren hacer dinero o poder a costa de hundir su imagen.

Tan sólo cuando esté completamente convencido de que su imagen no está en peligro, consentirá en participar de manera activa en cualquier discusión sobre este tema.

## Personajes Relacionados con lo Oculto

Parapsicólogos, ocultistas y estudiosos de los misterios sobrenaturales pueden también verse afectados por estas alucinaciones. Esto no quiere decir que la influencia en ellos sea mayor, ya que el camino de Hastur es a través del Arte, de lo aparentemente delicado que, sin embargo, es capaz de destruir la mente humana por los horrores que insinúa sutilmente, y no a través de visiones horribles de seres de otros planos o de oscuros ritos ancestrales con terribles sacrificios humanos.

Si los personajes tienen algún hobby artístico, que sea a través de él que se manifiesten sus recuerdos retenidos. En otro caso, las frecuentes pesadillas y las más recientes alucinaciones les aterrorizan: Los más escépticos piensan que están enloqueciendo debido a sus estudios y a una febril imaginación que se está escapando a su control y temen acabar con desórdenes mentales recluidos en alguna institución.

Aquellos que sean más proclives a las explicaciones sobrenaturales, temerán haber dado en algún experimento con algún secreto olvidado o algún tipo de memoria genética que ahora lucha por salir a la superficie. Quizás algo peor: si el investigador tiene una COR baja, puede ocurrir que crea que está cerca de algún secreto que "alguien" no quiere que se desvele, y, por tanto, esté ejerciendo influencias malignas sobre él... la paranoia le vence.

En cualquier caso, para estos dos últimos ejemplos, será difícil encontrar una explicación a por qué el investigador requiere los servicios de un psiquiatra, como se verá luego. Quizás los compañeros, amigos y familiares le han convencido de que, al menos, debe dejarse analizar por un experto para descartar algún tipo de desorden mental antes de afianzarse en su teoría. Probablemente hayan estado comportándose de manera obsesivo-compulsiva últimamente (sobre todo los paranoicos), y quizás un ultimátum de su pareja amorosa, su esposa o su responsable en el trabajo, les ha llevado a dejarse analizar por un médico.

Cualquier investigador de este grupo puede sentirse a gusto con una explicación paranormal. En los casos más extremos, incluso tenderán a forzarla, tratando de aportar testimonios, casos y pruebas que avalen esta tesis. Hablarán de almas en pena que intentan comunicarse con nuestro mundo, hablarán de seres que cohabitan con los humanos, pero son invisibles para ellos, hablarán de hadas y gnomos y de mensajes telepáticos de inteligencias superiores. Alguno puede mencionar a seres de Los Mitos de Cthulhu, por haber leído algo en alguna parte, pero con la habilidad de MITOS DE CTHULHU a cero, es imposible que digan nada revelador, excepto una lista de nombres rimbombantes.

Analizarán a los miembros del grupo, buscando un común denominador paranormal, para la incomodidad del resto y, es posible, que sean percibidos como charlatanes o desquiciados por los demás. Los eruditos o profesores universitarios enseguida desecharán sus "pruebas" por ser fácilmente refutables, poco científicas y provenientes de fuentes poco serias, y no les darán el menor crédito. Los personajes con profesiones como policías, abogados, políticos o detectives, verán una amenaza para su reputación en este tipo de personajes, que pueden acabar por destapar un escándalo inventado con tal de vender un

panfleto con sus teorías (y tonterías) sobrenaturales.

Los más paranoicos tenderán a rechazar cualquier tipo de explicación médica, por el simple hecho de que les estropea una buena historia, además de que, en el fondo, les aterra pensar que pueden acabar locos... tal y como han predicho sus enemigos personales desde siempre.

## La Visita al Psiquiatra

Los investigadores, una vez perfilado su personaje con el Guardián y aclarados sus síntomas, deciden dirigirse a un afamado psiquiatra: el doctor Charles Morgan, muy famoso en Boston y muy, muy discreto.

Cuando comienza la aventura, llevan más de un año con estos problemas (cada uno tendrá una percepción ligeramente distinta de este tiempo: 18 meses, más de un año, más de 15 meses, desde hace dos Navidades...) y han decidido solucionarlos.

Llevar en tratamiento poco más de un mes y se reúnen con el Dr Morgan una vez por semana, quien ha probado con terapias de relajación y con hipnosis leves sin demasiado éxito. El doctor ha decidido que una terapia de grupo podría funcionar, al fin y al cabo tiene varios pacientes con síntomas similares: pesadillas y falta de sueño originadas por exceso de estrés, y comentarlos entre ellos puede ayudar. Todos aceptan (con más o menos reticencias) la propuesta y se reúnen en sesión el miércoles 30 de mayo a las 17:00h. El Guardián puede comenzar la primera sesión de juego entonces, dejando que los

investigadores se conozcan entere sí y se cuenten sus experiencias ante la supervisión del Dr Morgan.

## La Segunda Reunión

La semana siguiente, en la sesión del miércoles 6 de junio, ya ha ocurrido la muerte del profesor Anderson (ver más adelante, en el Acto I). El Guardián informará por separado a cada investigador de la alucinación que ésta muerte le ocasiona, que será de una elevada intensidad y a la misma hora (poco después de medianoche). Al día siguiente, con más nerviosismo y menos descanso de lo aconsejable, todos ellos acuden a sus trabajos, esperando la sesión de la tarde.

Durante la terapia el Dr Morgan les informará de que deben suspender la sesión de la semana siguiente, porque debe marcharse de viaje de negocios. Además comentará, por casualidad, la muerte del profesor que acaba de aparecer en la edición de la tarde del periódico.

Alguno habrá visto el rostro de Anderson en el espejo, o su imagen, aunque deformada y blanda, en la ventana y le reconocerá. Es ahí donde empieza la aventura.

El Dr. Morgan no debe interferir a posteriori. Puede ser un buen reemplazo para un investigador si es necesario o proporcionar investigadores de reemplazo en los primeros estadios de la aventura (nuevos pacientes con la misma sintomatología), o un comodín para el Guardián, pero nunca debe realizar la investigación por ellos.



Tabla de Fobias especiales y efectos en San Borondón. Quien tenga la fobia correspondiente falla la tirada de manera automática y es incapaz de reaccionar por sí mismo. Los efectos comienzan 1D4 horas tras ponerse el sol y duran 1D10 minutos.

	<b>Fobia</b>	<b>Efecto en San Borondón</b>	<b>COR</b>
1	Acluofobia: Miedo a la oscuridad.	Los investigadores se despiertan empapados en sudor y notan que no ven absolutamente nada. Si alguno ya estaba despierto, notará que poco a poco pierde la visión, como si se hubiese quedado ciego. Las fuentes de luz no sirven para nada. Si los investigadores intentan moverse, deben superar una tirada de SUERTE para no tropezar y caer, haciéndose 1D2-1 puntos de daño.	1/1D4
2	Aerofobia: Miedo a las corrientes de aire y al viento.	Un ulular espantoso despierta a los investigadores. Un viento helado y antinatural comienza a alzarse cada vez más fuerte, arrasando todo lo que encuentra a su paso con una FUE 14. Es necesario superar una tirada de TAM contra la FUE del viento para no ser arrastrado 1D6 metros por el suelo, perdiendo 1D4 puntos de vida. Si se consigue una tirada de DESx3, el investigador puede agarrarse a algo para evitar caer.	0/1
3	Anuptafobia: Temor de permanecer solo.	Los investigadores despiertan con una sensación de desasosiego, para contemplar que se encuentran solos. Ninguno de ellos puede ver al resto, aunque sí oír sus voces. Los objetos y animales son perfectamente visibles.	1/1D4
4	Aracnofobia: Miedo a las arañas.	Uno de los investigadores (al azar o el que monte guardia) se despertará cuando sienta algo húmedo y pegajoso en la cara... es tela de araña. Lo cubre todo. Cuanto más se mueve más se enreda, funcionando como una PRESA de FUE 8 al principio y sumando 2 cada vez que se falle una tirada de DESx3. Por supuesto un cuchillo o machete puede solucionar el problema, pero el movimiento en la tela ha llamado a algo... que se acerca a lo lejos. Esta araña es un peligro físico, por supuesto. Se pueden usar las características de una Araña de Leng de tamaño pequeño, aunque la pérdida de COR es menor.	0/1 por ver la tela 1/1D6 por ver la araña
5	Astrafobia: Miedo a las tormentas.	Un enorme trueno despierta a los investigadores. En pocos instantes se desata una tormenta espantosa e infernal, con rayos que caen por doquier, truenos y una descarga de agua impresionante. Es difícil ver o moverse en estas circunstancias. Los rayos del cielo dibujan Signos Amarillos y caen peligrosamente cerca. Si el grupo no supera una tirada de SUE cada dos asaltos, uno caerá cerca y serán despedidos con fuerza, resultando en una pérdida de 1D4 puntos de vida.	1/1D4
6	Dorafobia: Miedo a la piel.	El investigador que tenga menos CON se despierta con náuseas debido a un olor fuerte y acre. Cuando salga de la tienda o toque el suelo, notará que la textura de la hierba es diferente... áspera y dura. Una mirada más concreta revelará que es pelaje, y bajo él, piel áspera con poros, sudor y hasta pústulas donde antes había rocas o calvas. El suelo es caliente y parece moverse al compás de un ruido sordo... resoplante, como una respiración profunda.	1/1D4
7	Homiclofobia: Miedo a la niebla.	Una humedad en el ambiente y una sensación de escozor en la piel despierta a los investigadores. Se ha levantado una niebla que poco a poco lo inunda todo, hasta imposibilitar que se puedan mover. La niebla causa, además, 1D4 puntos de daño cada minuto que se esté expuesto a ella y penetra por rendijas y resquicios en todos los objetos.	0/1
8	Dendrofobia: Miedo a los árboles.	Un crujido despierta a los investigadores. De algún modo las raíces de los árboles más cercanos han llegado hasta aquí, levantando objetos y destruyendo todo lo que se encuentran. Enseguida comienzan a oír un sonido sordo y hueco, como susurros que provienen claramente de los árboles, que están tomando formas horribles con boca y ojos y parecen mover sus ramas intentando atrapar a los investigadores. Si la manifestación dura más de dos minutos, comenzarán a mover sus ramas y a intentar estrangular a los investigadores con una FUE 18, funcionando como una PRESA de porcentaje 30, aunque siempre con la mínima destreza.	1/1D4
9	Vermifobia: Miedo a los gusanos.	Un investigador se despierta cuando nota algo baboso en su mano. Cuando mira ve cientos de gusanos que se arrastran alrededor suyo, en el suelo, en su cama, en la comida. Cuanto más dure la visión más gusanos habrá, llegando, a los tres minutos, a trepar por los investigadores introduciéndose en su nariz y boca provocándoles asfixia, con una pérdida de 1D4-1 puntos de vida cada minuto.	0/1
10	Teratofobia: Miedo a los monstruos.	Unos aullidos provenientes del interior del bosque despiertan a los investigadores. En poco tiempo comienzan a oír pasos de un ser enorme que arrasa con las ramas de los árboles a su paso. Al minuto comienzan a oír los mismos sonidos que provienen de sitios diferentes. Unos cosas horribles de más de 3 metros de altura y provistos de tentáculos avanzan hacia el campamento. La manifestación cesa cuando se encuentran demasiado cerca, sin ningún peligro físico adicional.	1/1D4



# ACTO I

*“Habíamos estado hablando cierto tiempo con opacada y monótona tensión cuando advertí que estábamos comentando El Rey de Amarillo. ¡Oh, qué pecado, haber escrito semejantes palabras... palabras que son claras como el cristal, límpidas y musicales como una fuente burbujeante, palabras que resplandecen y refulgen como los diamantes envenenados de los Medicis! ¡Oh, la malignidad, la condenación más allá de toda esperanza de un alma capaz de fascinar y paralizar a criaturas humanas con tales palabras! Palabras que comprenden el ignorante y el sabio por igual, palabras más preciosas que joyas, más apaciguadoras que la música celestial, más espantosas que la muerte misma.*

*Seguimos hablando sin prestar atención a las sombras que se espesaban, y ella me estaba rogando que me deshiciera del broche de ónix negro en que estaba curiosamente incrustado lo que, ahora lo sabíamos, era el Signo Amarillo. Nunca sabré por qué me negué a hacerlo, aunque en esta hora, aquí, en mi habitación, mientras escribo esta confesión, me gustaría saber qué me impidió arrancar el Signo Amarillo de mi pecho y arrojarlo al fuego. Estoy seguro de que deseaba hacerlo, pero Tessie me lo imploró en vano. Cayó la noche y transcurrieron las horas, pero aún seguíamos hablando quedo del Rey y la Máscara Pálida, y la medianoche sonó en los chapiteles brumosos de la ciudad hundida en la niebla. Hablamos de Hastur y Cassilda mientras afuera la niebla rozaba los ciegos paneles de las ventanas como el oleaje de las nubes avanzaba y se rompía sobre las costas de Hali.”*

— Robert W. Chambers, *El Signo Amarillo*

# ESCENA I

*Donde los investigadores se implican en un horror que les trasciende*

## INTRODUCCIÓN

Como toda primera escena, es aquí donde poco a poco se presenta la historia y los investigadores comienzan a atisbar, a partir de unos primeros hechos más o menos inocentes, que la realidad es mucho más terrible y que les amenaza directamente con algo peor que la misma muerte. Los investigadores se ven involucrados en la investigación del supuesto suicidio de un prestigioso profesor universitario, para poco a poco ir descubriendo los detalles. Se enfrentarán a grupos y personajes cuyas motivaciones les son desconocidas y en los que no pueden confiar.

El Guardián debe orquestar el ritmo de modo que la trama real vaya apareciendo poco a poco, rodeada de pistas falsas, manteniendo la tensión hasta el final de la escena, cuando muere la segunda víctima del Broche. Probablemente los investigadores tardan en deducir que el Broche existe y que es el origen de todo el asunto y aún más en descubrir sus poderes reales. Esto debe ser así.

También se enfrentarán a los Guardianes de la Vida, un grupo de hombres como ellos que creen estar luchando por salvar el mundo. Sin embargo es muy probable que ambos grupos vean al otro como un posible enemigo. El Guardián debe mantener este suspense y castigar

### Accidente Mortal en el Centro

#### *Más de una docena de víctimas*

Boston.- Al menos cinco destacados ciudadanos fallecieron y otra decena resultaron heridos de diversa consideración en circunstancias aún no aclaradas en un grave accidente que tuvo lugar la pasada noche en un local de Beacon Street.

Al parecer las víctimas formaban parte de una Orden y realizaban experimentos químicos en el momento del accidente. La policía ha decidido no hacer declaraciones hasta que se tengan nuevos datos.

Ilustración 2 Ejemplo de noticia acerca del suceso el 5 de marzo de 1920

severamente a los investigadores que actúen violentamente contra los Guardianes de la Vida sin tener fundamentos sólidos para hacerlo. El punto álgido es la segunda muerte, y la segunda visión. En ese momento es cuando los investigadores deben empezar a reorganizar sus pistas y a esclarecer el misterio. Tanto Claude Ferrand como los Guardianes de la Vida pueden ser manejados por el Guardián a su antojo, haciéndoles actuar (siempre acorde con sus motivaciones) en cualquier momento durante la acción, pudiendo entorpecer, ayudar o incluso ser un peligro real para los investigadores.

A continuación se detalla la historia y se describen a los miembros de los Guardianes de la Vida como caso especial al resto de los personajes de esta aventura, debido al carácter abierto de su implicación con los investigadores.

## HISTORIA Y MIEMBROS DE LOS GUARDIANES DE LA VIDA

Dieciséis miembros destacados de la sociedad de Boston forman parte de la Orden Hermética de La Semilla Dorada. Se reúnen cada jueves (a las siete de la tarde) para charlar amigablemente de negocios, política, sociedad o cultura y, a menudo, hacer negocios juntos. En ocasiones invitan a destacados eruditos para dar charlas sobre cualquier tema que resulte interesante. Su sede se encuentra en un local en el centro de Boston, cerca del parque Boston Common, en Beacon Street.

Durante la primera reunión de cada mes, efectúan una serie de ritos propios, meramente simbólicos, promovidos por Byron Burton, el cual accedió a una versión ligeramente errónea del Conjuro de las Trece Esferas hace unos cinco años. Los miembros de la Orden realizan el ritual invocando cada mes a una esfera diferente, simbolizando el deseo de que los miembros de la Orden mejoren en lo social, económico o intelectual, dependiendo de la esfera invocada.

El ritual, además, sirve para remarcar que todos se han apoyado entre sí y que cualquier mejora sustancial de uno, debe agradecérsela a los demás.

La decimotercera esfera, ANABOTH, por su naturaleza, sólo es invocada de forma simbólica en una reunión

## Nuevos Datos en el Accidente de Beacon Street

Boston.- Ya se conocen los nombres de los fallecidos en el misterioso accidente del pasado 4 de marzo.

El abogado Nathaniel Smith, los profesores Jonathan Winthrop y Byron Burton, el asesor del Museo de la Commonwealth Carl Melbourne y el conocido anticuario Frank Cornwall, son las víctimas mortales del fallido experimento que realizaban en su local social.

Diversas fuentes aseguran que algunos supervivientes presentan cuadros de shock y alucinaciones y que han necesitado asistencia psiquiátrica.

La policía ha comenzado una ronda de interrogatorios a los posibles testigos y no se descartan detenciones en las próximas horas.

Ilustración 3 Ejemplo de noticia aparecida el día 6 de marzo

especial el primer Martes de Enero de cada año, donde, además se permite la entrada de nuevos iniciados en la Orden.

Sin embargo, hace tres años, el anticuario Frank Cornwall trajo una sorpresa: llegó a su poder un extraño fonograma de cera con la versión completa del hechizo, invocando la esfera "Gomory" y algunas sutiles diferencias con su copia. Tras realizar el ritual de nuevo, esta vez con el fonograma de cera, el ritual tuvo éxito... un éxito terrible. Tras una pausa decepcionante, una sensación de *dejá vú* invadió a los presentes, seguida de un intenso olor a ozono. Sobre el símbolo trazado en el suelo surgió una ominosa y espesa niebla de la que emergió una criatura terrible cuyo parecido con un camello sólo podía ser fruto de una mente trastornada. Cientos de espectros translúcidos inundaron la habitación en medio de un ulular enloquecedor. El fonograma de cera saltó hecho pedazos, junto con el reproductor. La mayoría de los presentes enloquecieron o murieron de terror. Tan sólo una media docena resistieron lo suficiente para que la Esfera se pusiera a su servicio aunque quedaron inmóviles e incapaces de reaccionar. El Ser Terrible entonces invadió sus mentes con imágenes de sólo una joya: El broche de ónice del Signo Amarillo. La Joya Maldita de Hastur, modo de contacto del Innombrable con sus Elegidos para hacerles Despertar y cumplir Su misión. Tras esto, la Esfera esperó unos instantes por su Precio, mientras decidía a quién llevaría al Caos Eterno.

Una vez elegida la víctima, los ojos de ésta se hincharon hasta explotar mientras su cuerpo se arrugaba hasta

## El Ex-Director del Diario Boston Herald se Suicida

*Su cadáver fue encontrado por la policía en el fondo del río Charles*

Boston.- Donny Theron Moses falleció ayer noche cuando, según testigos, saltó del puente Longfellow por causas desconocidas.

El señor Moses acababa de pasar una experiencia traumática en el juicio donde se analizaba su salud mental, dañada a raíz del accidente en Beacon Street ocurrido el Marzo pasado.

La señora Moses, artífice de su victoria en dicho juicio, aseguró que su marido se había entrevistado con otro superviviente del suceso, el señor Antone Beck la mañana anterior. La policía ha decidido interrogarle para esclarecer los hechos que pudieron llevar a Moses a acabar con su vida.

Ilustración 4 Ejemplo de noticia aparecida el día 2 de Mayo de 1920

quedar reducido a un pellejo informe. Sin embargo, la sucesión de imágenes y sensaciones fueron demasiado confusas para los pobres supervivientes, que no supieron interpretar correctamente la visión y concluyeron que el Broche y los Elegidos, debían de ser eliminados antes de que pudiesen cumplir su misión y devolver a Hastur a la Tierra.

## El "Suceso"

La Invocación tuvo lugar el 4 de marzo de 1920. Los periódicos no pudieron más que publicar extensos reportajes acerca del hecho al día siguiente.

Al parecer, según la versión de la policía, los miembros de una Orden Secreta, entre los que se encontraban personajes ilustres de la ciudad, habían realizado algún tipo de experimento químico del que habían emanado gases nocivos que habían producido la muerte a cinco de ellos y herido al resto.

La policía, en su día, sospechó que se utilizó algún tipo de narcótico, que acelerase el pulso de los presentes hasta llegar a producir la muerte en algunos casos y afectando directamente al cerebro en otros. Los episodios alucinatorios de algunos de los supervivientes y su grave estado mental tienden a corroborar esta historia.

Debido a esto se produjeron algunas detenciones e interrogatorios, pero nunca se llegó a sacar nada en claro. El por qué del estado de uno de los cadáveres sigue siendo hoy en día un misterio, atribuido de forma extra-



## El Caso de Beacon Street

### *La Justicia interna a supervivientes*

Boston.- Donald Goff, famoso médico de la ciudad, ha sido internado en el sanatorio de Arkham por constituir un peligro para sí mismo y para los demás. Así lo ha declarado ayer el Tribunal de Justicia.

El señor Goff es el cuarto internado por desequilibrios psicológicos de los supervivientes del accidente en Beacon Street el pasado 4 de marzo.

Ira Potes, profesor de arqueología en la Universidad, Denny Carr, conocido hombre de negocios y Cordell Davis, ingeniero del ayuntamiento completan la macabra lista.

Diversas fuentes aseguran que este resultado es debido al uso de sustancias estupefacientes muy peligrosas en el experimento químico que, muy probablemente, originó la catástrofe.

Ilustración 5 Ejemplo de noticia aparecida el día 10 de Mayo de 1920

oficial, a una explosión del recipiente donde se preparaba la mezcla.

Algunos de los periódicos más sensacionalistas estuvieron elucubrando con el caso unas semanas más y luego cayó en el olvido.

## Los Miembros

La víctima elegida fue Cornwall, quien se hallaba más cerca de la Esfera y quien había traído el fonograma. Cuatro de los miembros de la Orden fallecieron de terror instantáneamente al ver morir horriblemente a Cornwall. Sus nombres aparecen en las noticias de la época, así como sus esquelas. Todos ellos gozaban de excelente reputación entre sus colegas y eran ejemplares en su comportamiento social. Todos ellos, excepto Burton, estaban casados y vivían junto a sus familias en las zonas residenciales de Boston. Burton estaba soltero y vivía en un apartamento del centro, aunque su nivel económico y social era también elevado.

Nathaniel Smith (1882-1920) Famoso abogado Mercantil.

Jonathan Winthrop (1878-1920) Profesor de Historia de la Universidad de Boston

Carl Melbourne (1880-1920) Asesor arqueológico del Museo de la Commonwealth en Boston

Frank Cornwall (1875-1920) Anticuario y arqueólogo

Byron Nelson Burton (1875-1920) Parapsicólogo y experto en Historia de las Religiones

Los supervivientes no corrieron mejor suerte. Donald Goff, famoso médico particular de clientes adinerados, cerró su consulta en Washington Street cuando fue encerrado en el sanatorio de Arkham, junto con Ira Potes, profesor de arqueología de la Universidad, Denny Carr, hombre de negocios y gran conocedor de los mercados financieros que ha hecho ganar millones a sus aconsejados, aunque vive muy por encima de sus posibilidades y está bastante cargado de deudas y Cordell Lionel Davis, ingeniero contratado por el ayuntamiento de la ciudad, todos con grandes desórdenes del comportamiento, amnesia y dificultad para comunicarse con los demás.

Sus partes médicos aún se encuentran en el sanatorio de Arkham, sin embargo solamente Denny Carr se encuentra allí recluido (y ahora, sin más recursos económicos, casi olvidado), aunque en un estado lamentable. Su mente está destrozada y no consigue discernir entre sus pesadillas y el mundo real, siendo imposible arrancar más que incoherencias de su boca, en el extraño caso de que abandone su postura pétrea con la mirada perdida hacia Dios sabe qué lejano horror. Presenciar el estado de Denny así como alguno de sus ataques en este entorno requiere una tirada de COR 0/1D3.

Goff llegó a salir del sanatorio, pero se ahorcó en el salón de su casa. Potes y Davis murieron allí sin que nadie se haya preguntado jamás cómo. El primero por una enfermedad, que acabó con su delicada salud. El segundo se cortó la yugular con un trozo de cristal.

La mujer del, por aquel entonces, director del Boston Herald Donny Theron Moses, consiguió que un tribunal declarara que su marido no era un peligro para sí mismo ni para los demás. Moses quedó a su cuidado y responsabilidad, sólo para morir ahogado en el río Charles poco después al saltar del puente Longfellow.

Donald Kirk Goff (1882-1921) Médico. Suicidio. Interno en un psiquiátrico

Donny Theron Moses (1879-1921) Director del Boston Herald. Suicidio.

Ira Potes (1886-1922) Profesor de Arqueología de la Universidad de Boston. Suicidio

Cordell Lionel Davis (1881-1920) Ingeniero. Suicidio

Denny Carr (1887-) Financiero, Encerrado en un psiquiátrico. Desorden del comportamiento.

## Los Supervivientes

### Lyle Cooper (1885-)

Sin embargo, algunos miembros de la Orden consiguieron recuperarse parcialmente de sus trastornos e intentar una vida normal al lado de sus familias.

El que fuera fiscal del distrito, Lyle Cooper, se retiró, tras 6 meses de internamiento psiquiátrico, a un pueblo a unos kilómetros al sur de Boston, Brant Rock, donde ejerce

como abogado para los locales y vive con su mujer (Hellen) y dos hijos (Ralph de 8 años y Lila de 12) intentando olvidar el pasado. Cualquier intento de desenterrar sus recuerdos enfurecerá a Hellen, quien intentará deshacerse de los investigadores incluso llamando a su amigo el sheriff local. Lyle no hablará del tema tampoco. Intenta olvidar y proteger a sus hijos. Su miedo es mucho mayor que su raciocinio y simplemente podrá dejar caer alguna pista en caso de que sea presionado o vea que es la única manera de desembarazarse de sus invitados. Sin embargo, si se le presiona demasiado, tendrá una recaída que le provocará un ataque epiléptico. Los responsables perderán 1/1D4 de COR y, si alguien no toma medidas, Lyle se morderá la lengua y se atragantará con ella, muriendo horriblemente, lo que lleva a otra pérdida de COR, esta vez 1D3/1D6, además de un posible caso de homicidio involuntario.

## Un Nuevo Suicidio Reabre el Caso de Beacon Street

*Se ahorca en el salón de su casa*

Boston.- El Dr. Goff se suicidó ayer noche en el salón de su casa, apenas una semana después de salir en libertad del sanatorio mental en el que estaba recluso.

La policía niega cualquier relación oficial con el caso del pasado 4 de marzo de 1920, cuando un accidente segó la vida de cinco personas y alteró la salud mental de otras tantas.

Sin embargo, fuentes independientes aseguraron ayer a este periódico que la policía a reanudado los interrogatorios a supervivientes de aquel hecho, como el profesor Emerson Jerold, el detective Cordell Lowery o el comerciante Edgar Shepherd.

Ilustración 6 Ejemplo de noticia aparecida el 2 de Mayo de 1922

### Mark Lawson (1879-)

Mark era un escritor de novela histórica de renombre. El dinero que percibe de los derechos de sus últimos libros le permite vivir decentemente, pero no ha escrito nada de calidad desde entonces. Vive solo, en un pueblo cerca de Boston, Stoneham, donde tenía una pequeña casa herencia de sus padres. Sus editores de la Lexington hace tiempo que dejaron de asombrarse de su nuevo modo de escribir: incoherente, lleno de pasajes oscuros y descripciones barrocas e historias macabras sin desenlace aparente.

De hecho Mark escribe como terapia. Comenzó 5 meses después del suceso y aún no ha podido dejarlo, pero esto le impide trabajar con un mínimo de seriedad. En su casa

## El Lugar de Reunión de los Guardianes de la Vida

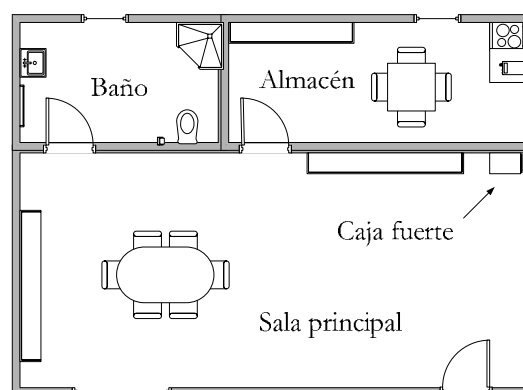


Ilustración 7 Local de los Guardianes de la Vida

guarda el ejemplar incompleto de su último manuscrito, hecho con su vieja Remington donde se relata cómo la tripulación de un pequeño bote en medio del atlántico es atacada por una ser oscuro en la noche uno por uno, fagocitándolos, hasta que sólo queda uno quien ríe triunfante bajo la tormenta. Leer estos desvaríos provoca una gran intranquilidad que se paga con COR 0/1.

Mark no recuerda nada de lo sucedido. Tan sólo escribe lo que le viene a la mente, pero no sabe si guarda o no relación con los hechos de aquel entonces. Si le es mencionado algún detalle que haga resurgir sus recuerdos (por ejemplo la piedra de Ónice, el ritual con detalles o las Esferas) se quedará pálido y mentirá tratando de desembarazarse de los investigadores. Una tirada de Psicología desvela este hecho. Si se le presiona aún más entrará en crisis y quedará en estado catatónico con los ojos en blanco (COR 1/1D4).

En cualquier caso, si sus recuerdos han vuelto, se suicidará en cuanto se encuentre sólo. Si los investigadores están en el pueblo, el sheriff querrá hablar con ellos; en otro caso se enterarán por la publicación de una esquila en los periódicos de Boston. Ser responsables de esta muerte cuesta 1D3/1D6 de COR.

## Los Guardianes de la Vida

Cuatro de los supervivientes han decidido emprender una cruzada por su cuenta. Con su escasa cordura, se dedicaron a buscar el broche y cómo destruirlo. Han alquilado un pequeño local en la planta baja de un edificio en Westland Av, algo más alejado del centro de la ciudad, donde discretamente realizan sus investigaciones.

El local está dominado por una sala principal de reunión, donde se encuentran los documentos de trabajo, material de oficina y una caja fuerte. Desde esta sala se accede a un pequeño cuarto de baño y a un almacén, donde hay estanterías con datos del Suceso, una pequeña mesa, una cocina de gas, una alacena donde guardan víveres y una cafetera. La puerta de acceso es robusta, con FUE 30 y el cerrojo de calidad, necesitando una tirada de CERRAJERÍA/2 para forzarla. Las ventanas tienen barrotes y no es fácil acceder por ellas.

En el local guardan la copia original del Conjuro de las Trece Esferas, aunque nunca más lo han realizado, junto con libros de ocultismo y manuscritos oscuros acerca de la naturaleza de Yog-Sothoth (La puerta y la llave). También encuentran un ejemplar de *“Las Revelaciones de Hali”*, cuyas características aparecen en el cuadro adjunto.

También guardan notas acerca del suceso de hace tres años, sobre todo esquelas y noticias de los periódicos y fotos de los miembros de la Orden. Además aparecen notas acerca de sus pesquisas sobre el Broche. Lo han trazado desde que fue vendido a Derlington por Gallaway, alias “el gato”, alias Smith. Sin embargo no se percataron de que éste se lo dejó a Anderson y, cuando entraron en su tienda a recuperarlo, no se encontraba allí.

Una copia de la noticia de la muerte de Anderson está también aquí, con una anotación: “¿El Broche?” Si los investigadores llegan aquí después de la muerte de Josephine Allison, también encontrarán un recorte de periódico con esta noticia. Los GV se han ido a Nueva York.

Junto a esto pueden aparecer fotografías de los investigadores a quienes siguen desde el suicidio del profesor Anderson. El Guardián puede incluir aquí toda la información que pueda ser factible, teniendo en cuenta los movimientos de los investigadores y de los Guardianes de la Vida. Dependiendo del momento en que los investigadores exploren este lugar, podrán encontrar información que les aclare las motivaciones de este grupo y se darán cuenta de que sólo son hombres como ellos, intentando inútilmente luchar contra un Mal que les trasciende.

Si han provocado heridas o la muerte de alguno de ellos, llega el momento de perder COR a razón de 1D4/1D8 por muerte o 1/1D3 por heridas graves.

Si los investigadores llegan demasiado pronto a este punto, sólo encontrarán el ritual, los recortes de periódico y las fotos, además del Arca de Aldones, guardada en la caja fuerte. Las notas acerca de su capacidad de contener (subrayado) al Broche Maldito se encuentran también aquí, lo que debería alimentar su sensación de que se encuentran en la madriguera del enemigo. La verdad la averiguarán de boca de uno de los miembros más adelante.

**Shayne Edgar Shepherd**, edad 41 años. Comerciante e Importador del sector textil, posee una buena fortuna que, junto con sus empresas, le permiten dedicar todo su tiempo a sus investigaciones. Vive en Boylton St. en el centro comercial de Boston. Piensa que todo se puede conseguir con dinero y no tiene ningún tipo de remordimiento en utilizar la fuerza (de sus matones) para conseguir lo que desea. Sus ideales son fuertes y no delatará a sus compañeros al no ser que se le haga perder COR (más de 6 puntos) o sus PV lleguen a 2 sin perder el conocimiento.

FUE	10	DES	7	INT	16	Idea	80
CON	10	APA	10	POD	18	Suerte	90
TAM	9	COR	35	EDU	14	Cono.	70
PM	18	PV	10				

***“Las Revelaciones de Hali”*, autor E. S. Bayrolles (médium), Golden Goblin Press, 1913. Inglés.**

Necesarias 5 semanas para leerlo, pérdida de 1D2/1D4 de Cordura y +2 percentiles a Mitos.

El libro habla de la extraña naturaleza de un mundo del que procede la raza humana, que estuvo lleno de esplendor hasta que sus reyes comenzaron a adorar a Hastur.

Habla de la decadencia de su civilización, las guerras entre hermanos, dinastías completas de hombres que parecen sobrevivir por siempre.

En el libro hay un salto narrativo temporal importante (según el propio autor, debido a que nunca pudo obtener información de ninguna entidad acerca de lo que sucedió). A partir de un momento, la civilización desaparece y la otrora espléndida ciudad de Carcosa, pasa a ser una reliquia fantasmagórica siempre cambiante y despoblada, donde el tiempo se ha detenido. En esta parte se describe un lago de aguas profundas y espumosas: el lago de Hali y del permanente atardecer que preside el paisaje, donde pueden verse estrellas oscuras en el cielo, junto a las dos lunas que nunca acaban de salir del todo.

Charlatanería 65%, Ciencias Ocultas 30%, Contabilidad 90%, Crédito 90%, Descubrir 99%, Discreción: 30%, Escuchar 80%, Historia 40%, Persuasión 90%, Psicología 75%, Regatear 70%.

**Emerson Jerold**, edad 42 años. Profesor de Latín e Historia Antigua en la Universidad de Boston. Antaño muy apreciado por sus colegas, aunque hace tiempo que no escribe artículos nuevos en revistas ni participa en las labores de la Universidad. Se le “aconsejó” que se tomara un año sabático hace ya 15 meses, cuando comenzó a hablar de fuerzas oscuras que acechan y ante las que sólo cabe rezar, en medio de una conferencia en Nueva York. Su salud está muy mermada y su cordura también, por lo que procura no meterse en líos.

Vive en Cooper St. a unos 15 min. al sur-este del parque Boston Common. Si se le presiona demasiado el Guardián tirará CONx2 (con 1D20) y, si falla, tendrá un ataque al corazón que será fatal si se falla una segunda tirada de CON (con 1D20). Si los investigadores causan su muerte, pagarán con 1D3/1D6 de COR.

FUE	9	DES	7	INT	16	Idea	80
CON	5	APA	10	POD	7	Suerte	35
TAM	9	COR	15	EDU	19	Cono.	95
PM	7	PV	7				

Antropología 50%, Astronomía 20%, Buscar Libros 80%, Ciencias Ocultas 20%, Crédito 5%, Historia 95%, Historia Natural 60%, Latín 70%, Griego 65%, Sánscrito 45%, Lingüística 65%.

**Antone Augustus Beck**, edad 35 años. Dileante y ex-alumno de Jerold. Heredó una buena fortuna de sus padres y vive en una enorme casa en la zona residencial de Boston, cuidado por su ama de llaves y tres asistentes. Fue gracias a él por lo que entró en la Orden, algo que Jerold no puede perdonarse. Hombre fuerte y deportista que antaño soñaba con aventuras en Europa y safaris en África y ahora sólo quiere acabar con el origen de sus pesadillas. Hombre de bien, se pensará dos veces antes de



disparar a nadie, pero no dudará en hacerlo si con ello salva su causa o a alguno de sus amigos.

Su resistencia mental es impresionante y no hablará al no ser que piense que es lo mejor para su causa o se vuelva loco, lo que haría a los responsables perder 1D3/1D6 de COR.

FUE	13	DES	18	INT	16	Idea	80
CON	13	APA	15	POD	12	Suerte	60
TAM	14	COR	45	EDU	13	Cono.	65
PM	18	PV	14				

BD +1D4

Artes Marciales 75%, Cerrajería 85%, Charlatanería 65%, Ciencias Ocultas 30%, Conducir Automóvil 70%, Descubrir 99%, Discreción: 30%, Escuchar 80%, Equitación 50%, Esquivar 60%, Historia 70%, Latín 30%, Ocultar 65%, Ocultarse 80%, Psicología 75%, Saltar 75%, Seguir Rastros 65%, Tregar 70%.

Armas: Arma Corta 90%, Patada 70% 1D6+1D4, Presa 65%, Puñetazo 90% 1D3+1D4

**Cordell Lowery**, edad 40 años. Detective privado de cierto renombre, conocido, sobre todo, por haber ayudado a la policía a encontrar un cargamento de arte precolombino robado hace unos años, poco antes del suceso. En la actualidad vive con sus pocos ahorros y la ayuda de sus compañeros, pero sus contactos son muy útiles. Sus capacidades deductivas no han sufrido con su reciente experiencia, aunque ahora tiende a dar explicaciones sobrenaturales a los hechos con demasiada facilidad, lo que le ha granjeado cierta fama negativa entre la policía de Boston. Ha descubierto a Ferrand, aunque no ha conseguido seguirle ni averiguar nada acerca de él, pero supone que trabaja con los investigadores de algún modo; por supuesto en contra de sus intereses.

Confundirá a los investigadores e intentará engañarlos siempre que pueda. Su mayor problema es su desorden mental, que le hace pasar episodios de confusión en los que oye el rugido de la Esfera y su vista se vuelve nublada. Cada episodio le hace perder 0/1D4 de COR. Si enloquece, el episodio será permanente y se convertirá en un peligro serio para sí mismo y para quien le rodee. Cuando está en una situación de tensión tiene una probabilidad igual a su Suerte de que esto ocurra, haciendo que su comportamiento sea errático y peligroso. Por ello, la Justicia le ha retirado el permiso de armas, pero aún lleva un pequeño revólver cuando cree que puede necesitarlo.

FUE	12	DES	18	INT	16	Idea	80
CON	12	APA	13	POD	10	Suerte	50
TAM	12	COR	48	EDU	13	Cono.	65
PM	10	PV	12				

Cerrajería 90%, Charlatanería 75%, Ciencias Ocultas 30%, Conducir Automóvil 70%, Crédito 70% (excepto con la policía de Boston, que es 40%), Descubrir 99%, Discreción: 90%, Escuchar 90%, Fotografía 80%, Ocultar

75%, Ocultarse 95%, Primeros Auxilios 80%, Psicología 85%, Saltar 55%, Seguir Rastros 85%, Tregar 50%.

Armas: Arma Corta 90%

## El Conjuro de las Trece Esferas

Al final se reproduce el Conjuro de las Trece Esferas de Yog-Sothoth, en la versión que poseía la Orden de la Semilla Dorada. Es una versión parcial en la que faltan suficientes detalles como para hacerla inútil. La versión que se hallaba en el fonograma de cera (ahora desaparecido) era la completa.

## MARTES, 5 DE JUNIO DE 1923. LA PRIMERA PESADILLA

**T**odos los investigadores tendrán una pesadilla de extremo realismo la misma noche y se despertarán con una sensación angustiosa de desasosiego.

*“En el hall, el suelo de mármol refleja las monumentales columnas que se alzan hasta el rico y adornado techo del que cuelga una araña de cristal imponente. Los invitados a este Carnaval Veneciano, conversan y beben de sus copas en un ambiente que no deja de ser extraño de algún modo. La orquesta acaba de tocar la última pieza y las damas dejan que sus parejas les besen la mano o se inclinen con pomposas reverencias. Algunos de los invitados comienzan a quitarse las máscaras entre sorpresas y sonrisas de complicidad. A tu lado, uno de los invitados comenta lo maravillosa que ha resultado la fiesta mientras se retira la máscara: “Lástima que se haya acabado tan pronto, hacía tiempo que no pasaba un rato tan agradable. ¿Y usted?”; comenta. Pero no te da tiempo a responder. La imagen se diluye en la oscuridad y despiertas en tu cama.”*

Lo ideal es que el sueño sea diferente para cada investigador, pero todos deben ver al invitado que se menciona, porque es importante. Todos los investigadores tendrán la sensación de que este sueño les es familiar... como si hubiesen soñado con algo parecido en el pasado... y en más de una ocasión. Y esta sensación de desasosiego... no se corresponde con lo bucólico e inofensivo del sueño.

La realidad es mucho más terrible. Cada vez que el Broche del Signo Amarillo se toma una víctima, el resto de los Elegidos sueñan con la fiesta de máscaras en Carcosa justo antes de la aparición del Fantasma del Rostro Pálido. En cada sueño, un nuevo invitado se retira la máscara: se trata de la última víctima, simbolizando el hecho de que Hastur ha descubierto el escondite de uno de sus Elegidos.

Al día siguiente ninguno de los investigadores puede evitar reconocer la fotografía que aparece en los periódicos de la tarde: El Profesor William Anderson, conocido arqueólogo y director del departamento de arqueología y antropología de la Universidad de Boston, se suicida en

## Opción para jugadores expertos

Si el Guardián estima que el sueño puede dar demasiadas pistas acerca de los sucesos de la campaña y prefiere mantener a los investigadores en la ignorancia, se puede asumir que las memorias de los investigadores retienen estas visiones, que se harán más claras a medida que avance la historia. En este caso, el Guardián podrá “obsequiar” a los investigadores con sucesos extraños, que sólo ocurren en su mente, como reflejo de estas memorias retenidas:

El Investigador se despierta con desasosiego y sudores fríos, buscando alguna zona iluminada que reconforte su inquieta mente. Una vez más calmado, se dirige al cuarto de baño, para limpiarse el sudor de la cara con agua fría. Cuando levanta la vista y se seca, en el espejo aparece una imagen reflejada tras su propio rostro. La imagen lívida del profesor Anderson, aunque el investigador no lo conoce. Cuando se gira, la visión desaparece y se encuentra en el baño, solo y asustado.

El investigador es despertado por una música que suena lejana. Si se acerca a la ventana, el sonido se hace más y más claro y, entre las sombras de la calle, puede observar a una figura extraña... “blanda” que levanta la cara hacia su ventana. Es la imagen del profesor Anderson. Nadie más oír ni verá nada.

El teléfono despierta al investigador, quien contesta, reponiéndose del susto. “¿Diga?”... nadie contesta al otro lado... tan sólo una música suena a lo lejos. “¿Oiga?”... “¿Quién es?”... Cuando está a punto de colgar una voz gutural responde: “Magnífica fiesta. Una lástima que haya terminado... igual que mi vida”. La línea se corta.

El investigador se despierta inquieto. Sabe que algo ha ocurrido. Algo terrible. Pone la radio en busca de noticias... o una voz amiga, pero cualquier cadena que sintoniza emite lo mismo: una música que, sin saber por qué, le hiela la sangre. A los pocos minutos, la experiencia cesa.

El Guardián puede imaginar nuevas visiones y adaptarlas a la situación cada vez que el Broche se tome una nueva víctima.

plena calle, cerca de su residencia, mediante un disparo en la cabeza. Los testigos coinciden en que salió corriendo de su casa calle abajo en plena noche, gritando de terror y pidiendo ayuda a la gente que se encontraba en sus casas. La cara de la fotografía es, indudablemente, la misma que aparecía en el sueño, aunque los investigadores no hayan visto al profesor en la vida.

## INVESTIGANDO LOS HECHOS

**D**erlington, un hombre de unos 40 años de edad y que regenta una tienda de antigüedades en Boston, adquiere el broche el mes pasado (el 24 de mayo) a un tal Jonathan Smith (nombre falso de “El Gato”), lo tasa en unos \$250 y lo añade a su inventario y al catálogo publicitario que saldrá en los periódicos, como siempre, el primer lunes del mes (4 de junio). La entrada del catálogo es la del cuadro adjunto (ayuda 1).

Como cada miércoles, el 30 de mayo, él y su viejo amigo de la facultad, el profesor Anderson, (quien no como él, terminó la carrera de arqueología) quedan para cenar. Anderson le recoge en su tienda a la hora de cerrar (hacia las 19:00) y, *por casualidad*, ve el broche. De inmediato se interesa por él y se lo pide para analizarlo. Derlington, confuso, accede, siempre que se lo devuelva el próximo miércoles, por si alguien acude interesado. El resto de la noche Anderson parece ausente, probablemente (piensa Derlington) por motivos de trabajo.

OBJETO: Broche

PAIS DE ORIGEN: ¿Francia?

PERÍODO: 1880 (aprox.)

MATERIAL : Oro amarillo de 18K.

PIEDRAS: 1 ónice negro.

PESO: 5.50 gramos.

MARCA DE LEY: Parece una cabeza de águila.

ESTADO DE CONSERVACIÓN: Excelente.

TAMAÑO: Diámetro: 2.50 cm. / Longitud del cierre: 2.60 cm.

Ilustración 8 Entrada del catálogo

*¡¡¡RA ES REAL!!!*

*C. conocía la Verdad, tal y como revelan sus escritos: ver RR o SA.*

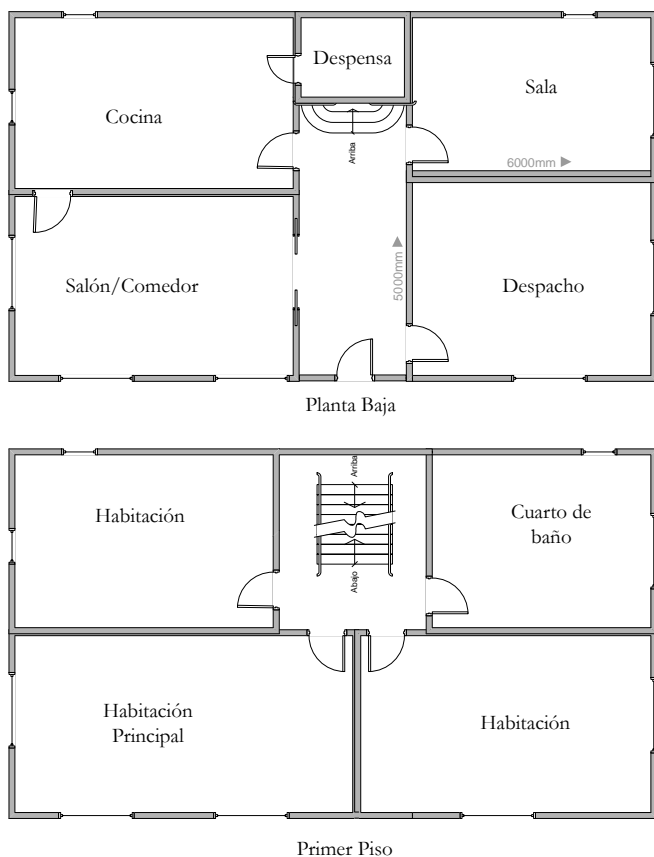
*Conexiones con los Mitos Antiguos: La Laguna Estigia, Caronte, el Hades... Investigar*

*Hay que ir al Averno... ¡Dios! ¿Cómo?— Investigar en el Museo Británico*

*Y aunque se localice la entrada ¿cómo regresar? Unos pocos lo han conseguido, según la tradición. Buscar un método, sólo Zeus o Hades podrían ayudar, pero ¿quién es Zeus? una puerta... una llave... quizás ambas.*

Ilustración 9 Notas de Anderson

## La Casa de Anderson



Ilustraci6n 10 Casa de Anderson

Esa misma noche, el profesor ve el Signo Amarillo y tiene su primer sue6o. Inmediatamente comienza a investigar obsesionado por el broche. Sus conocimientos acerca de religiones ancestrales, hacen que recuerde haber o6do hablar acerca de algo parecido en alguno de esos libros de escasa fiabilidad cient6fica rodeados de misterio.

El jueves habla con el bibliotecario de la facultad, buscando alguna de sus referencias in6tilmente. Ni el "Rey de Amarillo" ni el inefable "Necronomic6n", se encuentran en la biblioteca. Sin embargo, el bibliotecario promete indagar en bibliotecas de otras universidades, teniendo resultados probablemente el pr6ximo lunes.



Ilustraci6n 11 Fotograf6a del Broche

El profesor sugiere que mire en el Museo Brit6nico. Comienza a hilar la relaci6n terrible entre los relatos de Chambers (de los cuales tiene un ejemplar en casa) y el Broche.

El viernes, el profesor Anderson recibe varias llamadas: tiene asuntos importantes entre manos a los que no est6 prestando la debida atenci6n. Su conferencia de las 10:00 acerca de los 6ltimos descubrimientos en Egipto (la excavaci6n de la Tumba de Tutankam6n, recientemente descubierta por Howard Carter el 16 de febrero de 1923), casi tuvo que ser suspendida porque la hab6a olvidado.

La segunda llamada importante es del bibliotecario. Ha localizado lo que parece una primera versi6n de "El Rey de Amarillo" en el museo Brit6nico.

Lamentablemente esta llamada no la recibe, ya que se encuentra en la conferencia y es su secretaria la que toma el recado y lo apunta en su diario para avisar al profesor cuando lo vea: "Localizado uno de los libros. Contactar con Biblioteca".

Esto no ocurre, ya que tras la conferencia, el profesor se siente mal y se retira a su casa sin pasar por su despacho. Tras el almuerzo, Anderson analiza el broche de nuevo, observando que parece que la piedra ha sido engarzada de nuevo (hay ligeros ara6azos del engarce original), luego el original puede ser anterior al per6odo supuesto anteriormente. El profesor fotograf6a el broche y lleva el carrete a revelar a una tienda cercana, para recogerlo el mi6rcoles d6a 6.

El s6bado y el domingo, y con la cordura seriamente afectada, Anderson investiga febrilmente y desentra6a la pr6ctica totalidad del misterio. Decide que el Broche debe ser destruido, pero no sabe c6mo.

El lunes Anderson no va a trabajar. La 6ltima pesadilla ha acabado con su cordura y ahora ve las cosas claras. El Broche s6lo puede ser destruido si se lleva al infierno, donde fue creado. Encuentra las relaciones con la mitolog6a cl6sica y concluye que el viaje puede hacerse. Tan s6lo hay que localizar una manera de ir all6... "El Rey de Amarillo" esconde la clave. El 6nico cabo suelto es c6mo regresar... Seg6n la Mitolog6a Cl6sica Zeus puede devolver al viajero al mundo terrenal, pero 6qu6n es Zeus? Debe hacer referencia a una puerta o una llave. O quiz6s, ambas cosas.

Esa misma noche persona o personas desconocidas entran en la tienda (miembros de los Guardianes de la Vida) y, aunque lo revuelven todo, no se llevan nada de valor. El martes, al abrir la tienda, Derlington se encuentra con la puerta forzada y un desorden generalizado y llama a la polic6a. Nadie hallar6 conexi6n alguna entre este hecho y la posterior muerte del profesor.

El martes, tras otra pesadilla, la cordura del profesor est6 seriamente afectada. No contesta al tel6fono ni a la puerta, toma su rev6lver y, cosa que nunca hab6a hecho (como puede atestiguar su amigo Derlington), lo carga. Adem6s, atemorizado, cierra fuertemente puertas y ventanas, a pesar del calor. Esa noche le visita el Fantasma de la Verdad y se suicida en plena calle, a la que sale en pijama y bat6n.

El mi6rcoles por la ma6ana a primera hora, Derlington es interrogado acerca de los sucesos, situaci6n que aprovecha



para recuperar su broche (puede probar que era suyo por el registro de sus piezas, aunque la policía no tiene por qué no creerle y, después de todo, se trata de un claro suicidio) de casa de Anderson, la cual ya ha sido registrada, sin ningún éxito, por la policía.

El jueves 7 de junio, a primera hora, Derlington vende el broche a Silas Artwright, lo que apunta en su libro de registro, guardando una copia de la factura en el archivo (ayuda 5).

## Los Guardianes de la Vida

El lunes 4 de junio, Jerold localiza el anuncio del nuevo material de la tienda de Derlington e identifica inmediatamente el Broche. Esa misma tarde Sheperd propone una incursión en la tienda, de lo que se encargan Beck y Lowery, mientras que él y Jerold investigarán a Derlington. A bordo del coche del primero, un Ford negro, se acercan a la zona. Aparcan a un par de manzanas y se dirigen allí entre las sombras.

Sin embargo Lowery falla su tirada de suerte y el coche es visto por un vecino, el señor Mathew Cornwall, amante de los coches. El martes por la tarde la policía ya tiene esta información. El miércoles 6 de junio la noticia de la extraña muerte de Anderson, publicada en los diarios de la tarde, pone sobre aviso a los Guardianes de la Vida. Saben que Derlington fue compañero de estudios de Anderson y que son amigos. Shepherd y Jerold se dirigen al funeral y Lowery y Beck vigilan la casa de Anderson. De algún modo los investigadores son localizados y, a partir de este momento les seguirán. Una tirada de DESCUBRIR frente al OCULTARSE de sus seguidores permitirá percatarse de este hecho, dando una oportunidad de averiguar cosas sobre este grupo.

Si los investigadores averiguan el nombre de alguno de los miembros, pueden buscar sus nombres en la hemeroteca. Allí aparecerán las noticias de hace unos años, cuando tuvo lugar el Suceso.

## La investigación policial

Nada útil puede extraerse de la Policía. Incluso con los contactos adecuados. La versión oficial, sin ninguna duda, apunta al suicidio. El profesor se disparó ante testigos con su propio revólver, un calibre 32. Las razones de su trastorno son desconocidas.

El detective del caso, Tarquill Walsh, es un hombre fornido, curtido en las calles de Boston. Sólo con los contactos necesarios o una tirada de CRÉDITO accederá a dar detalles del caso, el cual no tiene ningún misterio y está cerrado. Los vecinos llamaron alarmados a la policía hacia medianoche. Anderson deliraba y gritaba cosas extrañas como “Viene a por mí. ¡Que alguien me ayude!” y poco después metió su revólver en la boca y presionó el gatillo. Cuando llegó la policía no había nada que hacer.

La investigación fue rutinaria, interrogando a los testigos y haciendo un registro preliminar de la casa del profesor, cuya puerta estaba abierta. Nada sospechoso se encontró: no había señales de que nadie más hubiese estado en esa casa o de que se hubiese forzado ninguna puerta o ventana.

Walsh comentará que Anderson había dado unos días libres a su ama de llaves, la señora Martha Smith. Algunos agentes se han desplazado a su casa para interrogarla, pero simplemente puede atestiguar que el profesor llevaba unos días obsesionado por su trabajo y durmiendo mal.

En el cuerpo de Anderson no se halló nada, excepto el arma y un pañuelo en el bolso de su batín junto con un broche “que parecía para sujetar el pañuelo”.

Si los investigadores se interesan por estas u otras pertenencias, se han entregado a Derlington, quien se ha hecho cargo de las posesiones del profesor ya que este no tenía familiares cercanos. Todas excepto el arma del crimen, que se retiene como prueba de momento.

Si se habla con el agente encargado de la custodia de los objetos, éste dirá que Derlington aseguró que el broche era de su propiedad y lo demostró con una copia del catálogo de su tienda.

En cuanto al asalto de la tienda de Derlington poco o nada se sabe. Nada de valor se ha echado en falta y parece más un acto de vandalismo que otra cosa. La única pista que tiene la policía es que un testigo, Mathew Cornwall, asegura haber visto un Ford negro en las inmediaciones.

## La casa del Profesor Anderson

La vivienda de Anderson se encuentra en Philips street, ceca de Cambbridge street y Beacon Hill, Aun sin esperanzas de encontrar ninguna pista útil, la policía ya ha estado aquí. No hay nada que encontrar a primera vista. El Broche no se encuentra aquí, por supuesto, ya que lo tiene Derlington. Lo único que puede encontrarse en su casa es un pequeño dietario que siempre lleva encima (ayuda 2), con anotaciones de trabajo y algunas citas.

Entre los libros y papeles abiertos encima de la mesa un BUSCAR LIBROS más una tirada de ARQUEOLOGÍA, ANTROPOLOGÍA ó CIENCIAS OCULTAS, permite deducir que se encontraba estudiando la simbología de religiones desaparecidas o poco conocidas y su relación con la mitología clásica griega. En un bloc de notas aparecen algunas anotaciones acerca de esto (ayuda 3).

En realidad Anderson se refiere al original “Rey de Amarillo” (RA) y “C” es Chambers y las referencias son a sus relatos. Sin embargo los investigadores pueden deducir erróneamente que se trata del dios egipcio RA y “C” es el descubridor de la tumba de Tutankamón: Howard Carter. No se debe hacer nada para evitar esta confusión.

En la biblioteca de Anderson se encuentran varios volúmenes de Historia de las Religiones, Arqueología y Antropología, además de revistas de prestigio en esas áreas. Un BUSCAR LIBROS localiza una copia del “Cultos Inconfesables” de Von Junz, edición de Golden Goblin press. Otra tirada adicional localiza una copia en versión inglesa del “Libro Egipcio de los Muertos”. Además Anderson era aficionado a la literatura fantástica y de terror, poseyendo varios libros de Poe, Verne, H. G. Wells y otros autores, incluyendo los relatos de Chambers en “El Rey de Amarillo”.

En el cajón de su escritorio, el cual está abierto, puede verse una caja de balas del calibre 32, a la cual le faltan 6

(si se cuentan). Una tirada de DESCUBRIR permite encontrar un recibo de una tienda de revelado de fotografías cercana. En un armario hay una cámara de fotos, sin carrete (el profesor lo ha llevado a revelar).

Fuera de la casa se encuentran Lowery y Beck en su coche, un Ford negro, vigilando. Si los investigadores acuden de día, Lowery les sacará unas fotos para investigar sobre ellos. Si un investigador decide mirar los alrededores de la casa, un DESCUBRIR/3 puede revelar este hecho.

## Revelando las Fotografías

Utilizando el resguardo se pueden recoger los revelados en "Wilcox Photography Labs" a partir del día 6. Sin el resguardo la cosa estará más complicada y, suponiendo que den con la tienda en cuestión, necesitarán una buena excusa o una tirada de CREDITO. Quizás también puedan conseguirlas con una tirada de PERSUADIR, a elección del guardián. Las únicas fotos útiles del carrete (Anderson no era muy buen fotógrafo), muestran el broche desde varios ángulos, por supuesto sin que el símbolo sea visible (ayuda 4).

## El despacho del Profesor Anderson

En el despacho del profesor en la Universidad, poco más puede encontrarse. Ya se ha hecho limpieza, así que no hay nada en la papelería. Aquí también hay revistas y volúmenes complejos de arqueología, antropología, historia e historia de las religiones. Además, en el escritorio, se encuentran notas acerca del reciente descubrimiento de la tumba de Tutankamón por Howard Carter, así como diapositivas con fotografías de objetos y listas de inventario. Todo el material que el profesor necesitaba para su conferencia.

Si se consigue una tirada de CRÉDITO o PERSUADIR

con la secretaria, Gloria Ferguson, ésta podría consultar su dietario y encontrar el recado del bibliotecario.

El profesor es un respetable miembro de su comunidad y de la Universidad. Ha escrito multitud de artículos y es un experto en el Egipto Faraónico, como puede atestiguar cualquiera de sus colegas.

Sin embargo, algunos de los profesores que más relación tienen con Anderson, aseguran que llevaba unos días ausente y con mala cara, aunque la más indicada para corroborar esto es la secretaria, quien recuerda perfectamente que fue el jueves pasado cuando notó al profesor excesivamente despistado y con cara de haber dormido mal. Ni el lunes ni el martes acudió a su trabajo ni contestó a la puerta o al teléfono.

## La Biblioteca de la Universidad

El bibliotecario, Jack Bruce, un hombre de unos 50 años, recuerda perfectamente el recado del profesor y, por supuesto, sabe que buscaba "El Rey de Amarillo" y el "Necronomicón".

Las peticiones le sorprendieron, sobre todo la segunda, ya que él mismo duda de la existencia de semejante libro. Sin embargo ha localizado lo que parece una traducción inglesa del primero de ellos en el Museo Británico, donde buscó a sugerencia del propio profesor.

## La Tienda de Derlington

La tienda se encuentra en el centro, en una calle perpendicular a Darmouth Street, llamada Stuart street. El edificio es de dos plantas y sobre la tienda se encuentra la vivienda de Derlington.

A través del enorme escaparate, cubierto por una verja

### Calendario de Acontecimientos resumido

**24 Mayo, jueves:** Derlington compra el Broche a Smith "El Gato"

**30 de Mayo, miércoles:** Anderson pasa a buscar a Derlington por la tienda para ir a cenar, ve el Broche y se lo pide prestado por una semana. Por la noche ve el Signo Amarillo.

**31 de Mayo, jueves:** Anderson habla con el bibliotecario de la universidad para localizar el *Necronomicón* y *El Rey de Amarillo*.

**1 de Junio, viernes:** Anderson da una conferencia a las 10 sobre el descubrimiento de la tumba de Tutankamón. Luego se siente indispuerto y se retira a casa. No recibe la llamada del bibliotecario, que ha localizado *El Rey de Amarillo* en el Museo Británico, pero esta llamada es apuntada por la secretaria en su dietario. Por la tarde Anderson lleva las fotos a revelar.

**4 de Junio, lunes:** Se publica el catálogo de la tienda de Derlington y los Guardianes de la Vida localizan el Broche. Anderson no va a trabajar en todo el día. Por la noche, Beck y Lowery entran en la tienda de Derlington.

**5 de Junio, martes:** Anderson cierra puertas y ventanas. Por la noche se suicida en la calle.

**6 de Junio, miércoles:** La policía habla con Derlington, quien, de paso, recoge su broche. Tiene comprador. En las ediciones de la tarde de los periódicos se publica la noticia. Los Guardianes de la Vida atan cabos y comienzan a vigilar. Probablemente topen con los investigadores este día. Las fotos están reveladas para ser recogidas.

**7 de Junio, jueves:** Derlington vende el Broche a Silas Artwright a primera hora y luego va al funeral de Anderson a las 10.

por las noches, se puede ver un gran espacio abierto lleno de estanterías con objetos antiguos, desde jarrones hasta joyas pasando por cuadros, libros y estatuas. Al fondo, tras el mostrador, hay una pequeña puerta que da al almacén donde también hay un pequeño aseo y la escalera que sube a la primera planta. En el almacén es donde Derlington guarda sus libros de contabilidad, catálogos y recibos. Una tirada de CONTABILIDAD puede determinar que el negocio es próspero.

Si los investigadores no buscan nada en concreto, es imposible encontrar ninguna pista. Derlington ha vendido recientemente varios objetos: el broche, una diadema, un antiguo fonógrafo y un secreter de estilo Luis XVI y también ha hecho diversas adquisiciones. Si se busca en concreto datos acerca del broche, aparecen la entrada del catálogo y, con un BUSCAR LIBROS, la factura de su venta (si ya se ha realizado, claro).

El piso de arriba es la vivienda. Hay un pequeño cuarto de baño, una cocina equipada y amplio salón con una biblioteca bien provista de libros sobre antigüedades e historia, amén de algunos relatos novelescos y una también amplia habitación. Derlington vive sólo y no necesita servicio para mantener la vivienda.

Si los investigadores aún no han establecido contacto con los Guardianes de la Vida, es posible que este sea un buen momento, ya que probablemente se encuentren vigilando fuera al menos Shepherd, si no se encuentra en el funeral.

## El Funeral

Los investigadores pueden asistir al funeral del Profesor el jueves 7 de Junio a las 10 de la mañana, donde estarán casi todos los miembros del departamento, así como representantes de la universidad y otros amigos. En el entierro pueden conocer a Derlington, quien se ha acercado para despedir a su amigo, tras cerrar la venta del broche a primera hora.

Shepherd y Jerold se encuentran aquí. Si los investigadores consiguen tiradas de CHARLATANERÍA o algo similar a elección del Guardián, podrán averiguar que nadie les conoce. Ambos se retirarán en taxi, poco después de que finalice el funeral sin hablar con nadie.

Hay alguien más en el funeral, pero es muy complicado de ver (DESCUBRIR/2). Una figura se esconde tras un ciprés fumando un cigarro enfundado en una gabardina oscura. Si los investigadores se acercan, caminará detrás del ciprés y desaparecerá como por arte de magia, sin que haya manera de perseguirlo (ni SEGUIR RASTROS ni nada: se ha volatilizado). Tan sólo queda la colilla en el suelo. Se trata de Claude Ferrand, un miembro de los Hermanos del Signo Amarillo, que tiene amplios poderes y nula cordura.

## Primeras Deducciones

Los jugadores, en este punto, deben de pensar que alguien está detrás del Broche, cuya naturaleza no conocen en absoluto y pueden pensar que matarán por conseguirlo. El Guardián debe dirigir a los jugadores de modo que su primer objetivo sea, una vez libradas las pistas falsas,

localizar el paradero del Broche y recuperarlo.

# TRAS LA PISTA DEL BROCHE DEL SIGNO AMARILLO

**E**l broche ha sido vendido a Silas Artwright el día 7 de junio (información que se puede obtener de Derlington –ayuda 5), quien se lo regala a su amante condenándola con este acto. Como quiera que se trata de una relación ilícita (Silas está casado), no soltará esta información fácilmente, quizás hasta que Josephine haya muerto.

## Contactando con Silas Artwright

Silas Artwright, presidente de la Agencia Inmobiliaria Artwright, ronda los 50 años, está casado, tiene dos hijos (John y Lisa de 8 y 10 años de edad) y vive en una preciosa casa de planta y piso en un barrio residencial de Nueva York. Compra el broche en uno de sus numerosos viajes de negocios a Boston, donde se está estableciendo una nueva sucursal. No debe ser difícil seguirle la pista, ya que es un personaje conocido y Derlington conoce su identidad. Sin embargo establecer una reunión con él, es más complicado.

Se trata de un hombre ocupado, metido en sus negocios y con un escaso tiempo libre que dedica más a su amante Josephine Allison que a su propia familia. Si los investigadores van a su casa, comprenderán que resulta casi imposible dar con él y aún en el caso de que lo hagan, les invitará a concertar una cita en su oficina en un edificio del centro.

Por supuesto es necesario concertar cita previa mediante su secretaria, Virginia Smith, preciosa morena de unos 30 años de edad, completamente leal a su jefe (aunque deteste sus devaneos amorosos, de los cuales es cómplice y, en ocasiones, tapadera). Los investigadores no encontrarán un hueco libre en la agenda de Artwright fácilmente: o tienen una buena excusa, o Virginia no les concederá una cita hasta dentro de varias semanas. Por supuesto si los investigadores han actuado de manera poco discreta, Artwright habrá indicado a Virginia que les dé largas y le libre de su molestia presencia.

Virginia Smith es de moral intachable e insobornable, pero quizás algún investigador consiga conquistarla: se encuentra sola en Nueva York (sus padres son de un pueblo de Alabama) y es tan enamoradiza como cualquier chica de su edad. Su ayuda puede ser de gran utilidad.

## Josephine Allison

Silas Artwright visita a su amada Josephine en su apartamento en el norte de Brooklin, apartamento que él mismo paga, los martes y jueves antes de ir a su casa.



## Joven Encontrada Muerta

*El cadáver fue encontrado esta mañana sin signos aparentes de violencia*

Nueva York.- Esta mañana ha aparecido el cuerpo sin vida de Josephine Allison en el puente Manhattan. El suceso está rodeado de circunstancias misteriosas sobre las que la policía ha preferido no hacer comentarios. Los forenses indican que, tras un análisis preliminar, la víctima parece haber fallecido de un ataque cardíaco alrededor de las cuatro de la mañana, aunque las circunstancias en las que se encontró el cuerpo, acurrucado a un lado de la calle, no parecen concordar del todo con esa explicación. Además nadie ha sido capaz de explicar qué hacía la señorita Allison en el puente a esas horas de la madrugada.

Josephine Allison trabajaba a media jornada en la biblioteca Wallace, al norte de Brooklin, que hoy permanecerá cerrada en señal de luto. Los funerales se celebrarán mañana a mediodía en el cementerio de Brooklin.

Ilustración 12 Noticia de la muerte de Josephine Allison

También busca cualquier excusa para reunirse con ella los sábados e invitarla a cenar en algún restaurante discreto, aunque siempre de intachable calidad. Es Virginia quien proporciona las coartadas necesarias con su mujer, inventando reuniones, problemas inesperados o clientes inexistentes.

Josephine, una preciosa rubia de 22 años, trabaja a media jornada en una biblioteca cerca de donde vive. Su turno va de 8 de la mañana a 1 de la tarde, excepto los domingos, que la biblioteca cierra.

Un registro de su casa no revelará nada importante, excepto su diario, en el que anota sus más íntimos pensamientos. Dicho diario se encuentra escondido bajo el colchón de su cama y, entre otros detalles más o menos escabrosos, comenta el último regalo de su amante y cómo se asombró de su belleza y del precioso dibujo que formaban sus *vetas amarillas*, las cuales no había percibido (probablemente por culpa de la escasa luz del restaurante donde se lo regaló, piensa ella) hasta horas más tarde, en su casa. Posteriormente, aparecen notas escritas con un pulso mucho menos preciso, acerca de las horribles pesadillas donde se veía enterrada viva y de cómo la falta de sueño estaba destrozando sus nervios y afectándole en el trabajo. Los investigadores no podrán encontrar el diario si no miran *explícitamente* debajo del colchón.

En algún momento antes o durante la estancia de los investigadores en Nueva York (durante la primera Quincyna de junio), Josephine es visitada por el Fantasma de la Verdad y, en su locura, sale de su apartamento en Brooklin, cruza el puente Manhattan, se arranca el broche de su pecho y lo lanza con desesperación al East River.

Al menos eso cree ella, porque el Broche sigue en su poder. Tras esto se acurruca en una esquina llena de terror y allí mismo espera su destino. Poco después muere: su corazón se ha parado. Sin más.

Nadie encontrará el Broche, que ha sido robado del cuerpo aún caliente de la chica. Éste ha ido a para al mercado negro y no volverá a aparecer en escena hasta que la acción se traslade a Londres.

Esa noche los investigadores soñarán con el salón de baile, la extraña atmósfera que envuelve el lugar y una de las doncellas que más ha bailado durante la noche, una rubia de unos 25 años, elevada estatura e imponente cuerpo, retirará su máscara para mostrar su preciosa sonrisa a los presentes, mientras comenta lo feliz que se siente de haber acudido a la fiesta.

Una vez suceda la muerte, Artwright estará casi inaccesible. Los investigadores pueden entrevistarse con él en el entierro de Josephine (si tienen una buena excusa para que no los mande al diablo) o enterarse de información a través de Virginia, quien está bastante al tanto de sus andanzas y a quien había enseñado el broche, como hacía con todos los regalos, para pedir su opinión.

## DRAMATIS PERSONAE

**Profesor William Anderson**, edad 45 años. Pelo canoso que comienza a escasear en las sienes, siempre lleva unos anteojos (tipo “quevedos”). Catedrático de Arqueología de la universidad de Boston (MA).

FUE	9	DES	11	INT	18	Idea	90
CON	9	APA	12	POD	13	Suerte	65
TAM	11	COR	65	EDU	19	Cono.	95
PM	13	PV	10				

Antropología 50%, Arqueología 90%, Buscar Libros 80%, Crédito 80%, Discusión 80%, Geología 75%, Historia 45%, Jeroglíficos Egipcios 45%, Latín 50%, Mitos de Chtlhu 12%.

**Michael Derlington**, edad 42 años. Anticuario y dueño de la tienda “Antigüedades Derlington” en Boston. No llegó a terminar la carrera de arqueología.

FUE	10	DES	9	INT	18	Idea	90
CON	10	APA	12	POD	13	Suerte	65
TAM	13	COR	65	EDU	17	Cono.	95
PM	13	PV	12				

Arqueología 70%, Buscar Libros 80%, Crédito 80%, Discusión 80%, Geología 75%, Historia 60%, Tasar 80%.

**Detective Tarquill Walsh**, edad 32 años. Hombre fornido, curtido en las calles de Boston. Sospicaz y eficiente, es el encargado del caso del supuesto suicidio del profesor Anderson y del intento de robo en la tienda de Derlington.

FUE	12	DES	12	INT	13	Idea	65
CON	10	APA	10	POD	17	Suerte	85
TAM	14	COR	85	EDU	15	Cono.	75
PM	17	PV	12				

BD +1D4

Crédito 80%, Conducir Automóvil 75%, Contabilidad 35%, Descubrir 90%, Derecho 50%, Escuchar 75%, Psicología 75%.

Armas: Pistola 90%, Puñetazo 80% 1D3+1D4, Patada 50% 1D6+1D4, Presa 75%.

**Silas Artwright**, edad 48 años. Presidente de una importante inmobiliaria de Nueva York, es un hombre sin escrúpulos en los negocios y que siempre piensa en el "qué dirán". Ocultará el hecho de que tiene una amante hasta que se haga evidente su desdicha tras su muerte.

FUE	10	DES	7	INT	16	Idea	80
CON	10	APA	10	POD	12	Suerte	60
TAM	14	COR	60	EDU	13	Cono.	65
PM	12	PV	12				

Charlatanería 90%, Contabilidad 80%, Crédito 90%, Derecho 50%, Francés 35%, Alemán 30%, Regatear 90%,

Armas: Arma Corta 50%.

**Josephine Allison**, edad 22 años. Amante y enamorada de Silas (y, por qué no decirlo, de su dinero). No está contenta con mantener su relación en secreto, pero se conforma.

FUE	10	DES	13	INT	12	Idea	60
CON	10	APA	18	POD	14	Suerte	70
TAM	9	COR	70	EDU	12	Cono.	60
PM	14	PV	10				

Charlatanería 90%, Descubrir 60%, Escuchar 90%, Francés 60%.

**Virginia Smith**, edad 27 años. Secretaria, confidente y testigo de las andanzas de Artwright, extremadamente eficiente y discreta.

FUE	10	DES	13	INT	16	Idea	80
CON	10	APA	15	POD	14	Suerte	70
TAM	9	COR	70	EDU	12	Cono.	60
PM	14	PV	10				

Charlatanería 70%, Buscar Libros 60%, Contabilidad 80%, Derecho 50%, Descubrir 60%, Discreción: 80%, Escuchar 80%, Francés 90%, Alemán 65%, Italiano 35%.

## OPCIONES E INFORMACIÓN ADICIONAL

**E**n esta sección se incluye información de posibles pistas falsas o sub-tramas que pueden ayudar al Guardián. Es posible que haya que ampliar esta información si los investigadores profundizan en estas direcciones. En este caso hay dos sub-tramas importantes: La pista falsa de la excavación de la tumba de Tutankamón y un posible encuentro con el escritor Robert W. Chambers.

### La Tumba de Tutankamón

En Egipto, en el Valle de los Reyes, situado en la orilla occidental del Nilo, frente a Karnak y a Luxor, las excavaciones emprendidas por el científico Howard Carter y Lord Carnarvon a partir de 1906 los conducen al hallazgo de una tumba real de la XX Dinastía.

La exploración de la misma, cuyo acceso fue descubierto el 24 de noviembre de 1922 se prolongará durante los próximos 4 años y los llevará hasta la cámara sepulcral del faraón Tutankamón, quien ha reinado hacia el 1325 a.C. El descubrimiento representará uno de los mayores sucesos arqueológicos del siglo atrayendo la atención de la prensa del mundo entero y convocando la visita de representantes de más de un centenar de sociedades científicas.

La tumba en su mayor parte a salvo de los saqueadores durante siglos, contiene en su antecámara gran cantidad de objetos valiosos lo que demanda varios meses para su inventario y transporte. Finalmente la cámara mortuoria es descubierta y en ella un gigantesco féretro de mas de 5 metros de largo y casi 3 de altura recubierto en oro conteniendo sucesivos féretros que protegen el sarcófago real.

Lord Carnarvon, coleccionista de antigüedades inglés, quien ha encabezado las exploraciones arqueológicas en Egipto junto a Howard Carter, muere en abril de 1923 como consecuencia de la picadura de un insecto, lo cual dará inicio a especulaciones sobre una supuesta maldición atribuida al faraón. Siete años mas tarde habrán muerto la totalidad de los principales miembros de la expedición a excepción de Carter, aunque la mayoría por causas aparentemente naturales.

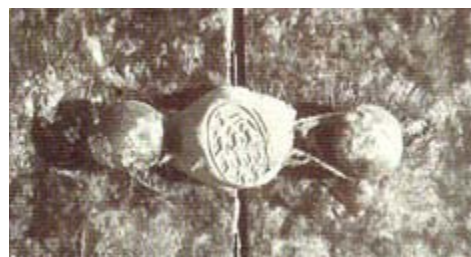


Ilustración 13 Sello de la Tumba

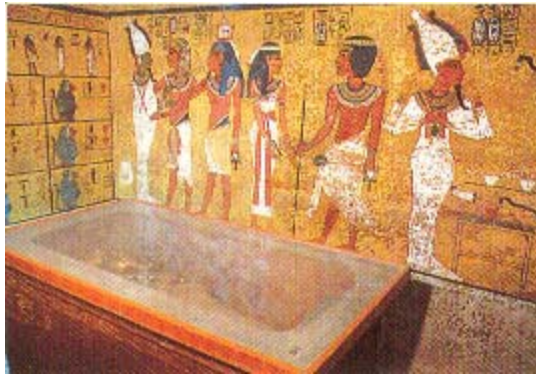


Ilustración 15 Cámara funeraria con el sarcófago

Hacia fines del siglo XX los restos de Tutankamón, hijo de Akenaton, que al momento de su muerte, hacia el año 1335 a.C., contaba con tan solo 19 años de edad, descansan nuevamente en el Valle de los Reyes, luego de un obligado periplo impuesto por la investigación y la curiosidad científica.

Howard Carter, apoyado moral y económicamente por Lord Carnarvon, emprendió la búsqueda de la tumba de Tutankamón en el valle de los Reyes, búsqueda que duró varios años. Corría el otoño del año 1922, quedaban unas pocas semanas para que venciera la concesión, Carter y su equipo estaban desmoralizados y a punto de abandonar, cuando el hallazgo de un escalón en el último tramo de roca debajo de la tumba de Ramsés VI, devolvió la esperanza a la expedición. Era el 4 de noviembre de 1922.

TUTANKAMÓN (1346-1337 a.C.) también conocido como Tut Anj Amón (imagen viviente de Amón).

Aún hoy se sigue discutiendo sobre su origen, no existiendo pruebas irrefutables de quienes fueron sus padres. Existen una corriente que le considera hijo de Akenatón (Amenofis o Amenhotep IV), el rey hereje; y otra hipótesis, basada en semejanzas físicas y en algunas breves inscripciones, lo supone hijo de Amenofis III (Amenhotep) y de Teie.

A la edad de nueve años subió al trono con el nombre de Tutankhatón ("imagen viviente de Atón"). Casi con toda probabilidad quienes ejercieron el poder fueron Ay (presunto padre de Nefertiti y su sucesor en el reinado) convertido en visir, y el escriba y general Horemheb (jefe militar y último faraón de la dinastía XVIII).

Entre el tercer y cuarto año de su reinado se reinstauró el culto al dios Amón, abandonándose cualquier referencia al dios Atón. El faraón y su esposa cambiaron su nombre por el de Tutankamón y Anjesenamón (Ankhesenamón) respectivamente, y regresó definitivamente a Tebas. De esta época data la Estela de la restauración (Museo de El Cairo), en la que el faraón decide abandonar cualquier relación con la revolución amarniense, y restaurar los templos y los cultos. Poco se conoce de su reinado; parece ser que hizo una expedición a Siria y promovió varias fundaciones en Nubia.

Tutankamón falleció cuando contaba entre 17 a 19 años, según se desprende del análisis de su momia, después de haber reinado durante 9 años. Su muerte sigue siendo una



Ilustración 14 Objetos hallados en la antecámara

cuestión misteriosa, puesto que no puede asegurarse que fuera debida a un accidente, una enfermedad o un asesinato. Aún hoy en día sigue investigándose este acontecimiento, existiendo posturas contrapuestas.

HOWARD CARTER (1873-1939 d. de C.), con el patrocinio de Lord Carnarvon, emprendió la búsqueda de su tumba en el Valle de los Reyes, pensando que, puesto que las tumbas de los faraones de la XVIIIª dinastía estaban agrupadas en la misma zona, allí debería encontrarse la de Tutankamón. También apoyaba su teoría una serie de indicios descubiertos por Theodore Monroe Davis (1837-1915).

Tras siete años de búsqueda sin haberse llegado a ningún descubrimiento de importancia, y estando próxima a vencer la concesión otorgada por el Gobierno Egipcio, Lord Carnarvon estaba decidido a finalizar las excavaciones. Pero el 4 de noviembre de 1922 se produjo el descubrimiento. Apareció el primero de los 16 escalones de acceso, tallado en la roca, situado debajo de la tumba de Ramsés VI, y una vez eliminados los restos de viviendas existentes correspondientes a la XXª dinastía.

El día 25 de noviembre se abrió la puerta situada al final de la escalera. Un pasillo excavado en la roca y de la misma anchura que las escaleras, conducía a una segunda puerta sellada, también con evidentes indicios de haber sido violada por los ladrones de tumbas.

El día 26 de noviembre Carter practicó una pequeña abertura en la puerta, acercó una vela encendida y temblorosamente miró a través de ella. Cuando sus ojos fueron acostumbrándose a la luz, aparecieron ante él objetos, extraños animales, estatuas y oro. Lord Carnarvon, impaciente preguntó: "¿Se puede ver algo?", Howard Carter solo pudo responder: "Sí, cosas maravillosas". La popularidad que alcanzó este acontecimiento, hizo que se considerara conveniente proceder a efectuar una apertura oficial en presencia de las autoridades. Esta ceremonia tuvo lugar el día 29 de noviembre.

Tras casi tres meses de desescombro de la antecámara, el día 17 de febrero de 1923 se derrumbó el muro que separaba ésta de la cámara funeraria. Ante sí encontró una gran capilla que casi ocupaba la totalidad de la cámara. En su interior había otras tres capillas, una dentro de otra, y finalmente se hallaba en el interior de la última, el sarcófago.



El sarcófago fue abierto el día 10 de octubre de 1925. En su interior se encontraron otros tres sarcófagos momiformes, uno dentro de otro, el último de ellos de oro macizo con incrustaciones de lapislázuli, turquesas, coralinas. El 28 del mismo mes se abrió este último sarcófago apareciendo la momia del faraón con la célebre máscara de oro cubriéndole el rostro así como 143 joyas diseminadas entre los vendajes. El trabajo finalizó en el año 1928.

**LA MALDICION DEL FARAON.** La muerte de Lord Carnarvon producida el 5 de abril de 1923, así como la de otras personas que tuvieron contacto con la tumba inició la leyenda de la maldición del faraón, ampliada por la prensa que lanzó la creencia de que Tutankamón quería vengar la profanación de su tumba.

## Robert W. Chambers

Es factible que los investigadores, una vez descubran que Anderson se refería a los escritos de este autor, intenten localizarlo y hablar con él. Chambers nace en Brooklin, Nueva York, el 26 de mayo de 1865 en el seno de una familia acomodada. Su abuelo, Dr. William Chambers era médico en Broadalbin, en el área de Nueva York, y sus clientes eran, sobre todo, la población escocesa (él era escocés). El padre de Robert, William P. Chambers, es un abogado de cierta fama de la ciudad.

Robert es el mayor de dos hermanos (de hecho hereda la casa de su abuelo en Broadalbin), pero no tiene interés en estudiar: quiere ser artista. Se va a estudiar arte a la École des Beaux Arts en París en 1886 y después en la Julián Academy. Permanece en Francia hasta 1893, donde exhibe su trabajo por primera vez en el salón de París en 1889.

Sin embargo algo le ocurre mientras está en Francia (¿o quizás en un desplazamiento corto a Londres y al museo británico?) y entra en una grave depresión. Regresa a Nueva York donde realiza algunos trabajos para revistas como *Life*, *Truth* o *Vogue*, pero ahora quiere ser escritor. Su hermano, Walter, es un arquitecto establecido para cuando Robert vuelve de Europa, lo que le presiona aún más. Publica su primer libro "*In the Quarter*" en 1894, una historia melodramática que tiene relativo éxito, lo que le inspira a continuar. En 1895 Chambers publica una colección de diez cuentos de terror "*King in Yellow*", sin duda alguna su obra maestra. Tras un par de relatos más, su calidad empieza a descender. Nunca volvió a escribir algo tan bueno.

El 12 de Julio de 1898 se casa con Elsa Vaughn Moller (1882-1939) y tienen un hijo, Robert Edgar Stuart Chambers. En estos años la familia vive a caballo entre Nueva York, donde Chambers alterna con la alta sociedad



Ilustración 16 Robert W. Chambers

y es miembro del Instituto Nacional de Artes y Letras y también de numerosos clubes, como el *Century*, el *Metropolitan*, o el *Triple Island*, y su lujosa mansión en Broadalbin, al pie de las montañas Adirondack.

En verano lo más probable es encontrárselo en su mansión, una casa de principios del XIX plagada de antigüedades chinas y japonesas, armaduras medievales y alfombras extrañas. En la finca, de 800 acres, es donde Chambers se relaja, pescando, cazando junto a su perro o montando a caballo. Es notoria su extraña afición a plantar árboles: se dice que plantó más de 20.000. Chambers morirá en Nueva York, en Diciembre de 1933.

El *Guardián* puede especular, para esta aventura, con el origen de la depresión de Chambers. En una escapada de París a Londres visita la biblioteca del Museo Británico y entra en contacto con el original del "*Rey de Amarillo*". Su obsesión por la historia le hace investigar donde nadie debería y paga sus averiguaciones con una grave crisis mental.

En esta época realiza pinturas extrañas acerca de Carcosa y el brumoso lago de Hali e incluso puede que hubiese llegado a conseguir crear un portal hacia allí. Cuando la crisis es insoportable, decide eliminar cualquier rastro de sus investigaciones y regresa a casa, donde, discretamente, es sometido a tratamiento psiquiátrico. Sus cuentos de terror muestran los horrores que Chambers atisbó en Europa y alertan a aquellos que tienen oídos acerca de los acontecimientos que están a punto de desarrollarse.

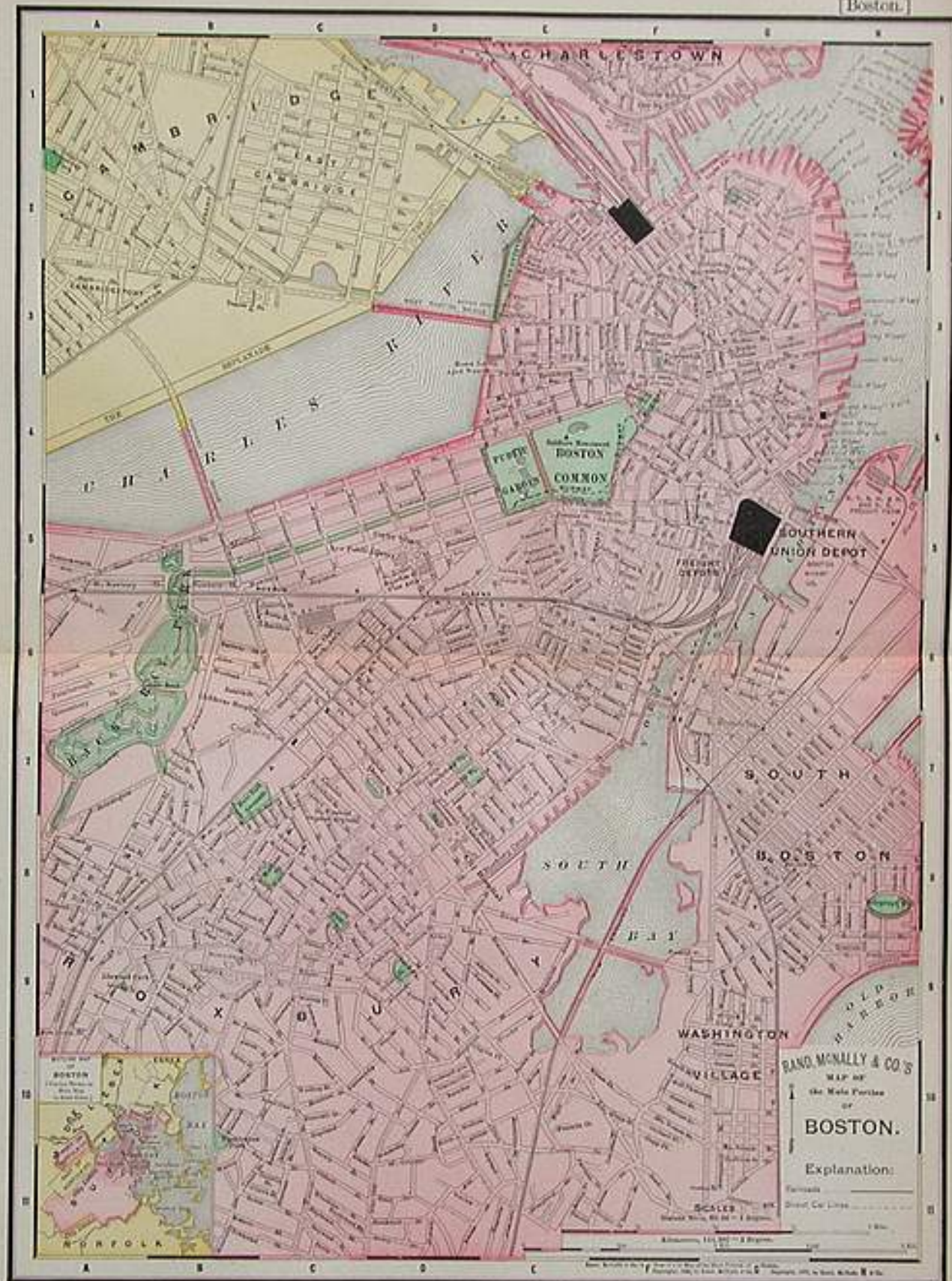
Sin embargo a los investigadores no les debería ser en absoluto sencillo entrevistarse con él y, aun en ese caso, Chambers no dirá nada acerca de su pasado. Le ha costado mucho rehacer su vida y no está dispuesto a estropearlo. Si el *Guardián* piensa que los investigadores necesitan alguna pista en este punto, puede dársela Chambers, pero siempre de manera críptica y para poner fin a la visita.

# TELÓN





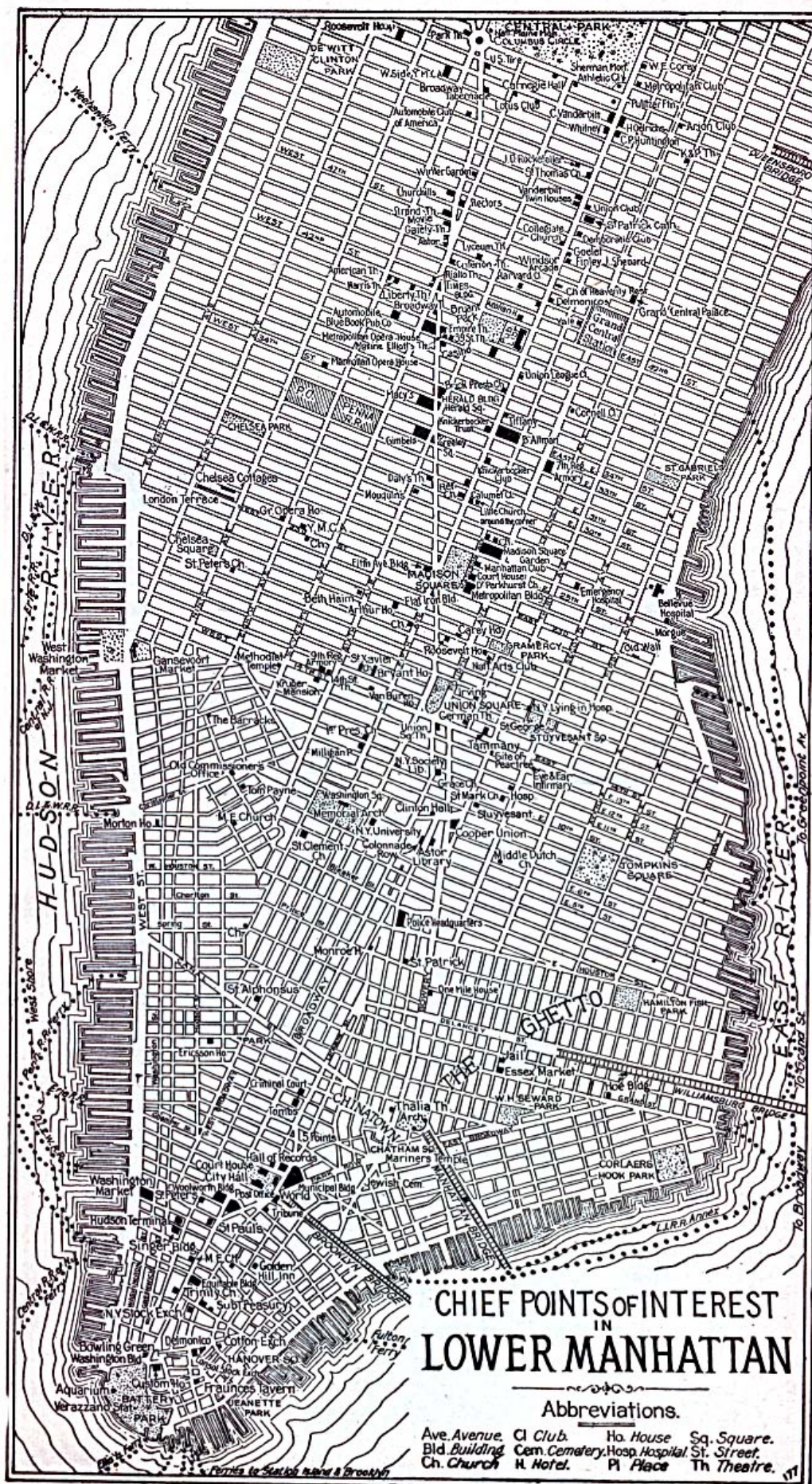
[Boston.]













# ESCENA 2

*Donde los investigadores comienzan a atisbar los Horrores que les acechan*

## INTRODUCCIÓN

**L**os investigadores viajan a Londres para buscar la información referente al “Rey de Amarillo” depositada en el Museo Británico, ya que se supone contiene referencias o pistas acerca del Broche y el Averno. En su viaje les ha acompañado, secretamente, Claude Ferrand, quien ansía localizar de nuevo el Broche y asegurarse de que se cumple Su destino.

Sin embargo en Londres les espera otro misterio relacionado con el caso. Recientemente ha habido una serie de crímenes: tres pintores aparecidos muertos en su estudio, sin causa aparente. Los tres eran relativamente conocidos en el círculo artístico del distrito de Mayfair, pero lo único que tenían en común es que exponían en Regent's Park los domingos. La causa de sus muertes es en realidad que los tres han copiado una pintura mágica y han muerto de terror. El modelo original es una pintura propiedad de la tataranieta del arquitecto Nicholas Hawksmoor, que diseñó en el siglo XVIII una serie de extrañas iglesias en Londres.

Hawksmoor leyó el Rey de Amarillo y conoció la Verdad. No perdió toda su salud mental como otros y codificó todo lo que sabe acerca de cómo llegar a Carcosa a través de un portal espacio-temporal que se haya abierto en la Tierra, y que es la misteriosa isla de San Borondón, en el archipiélago de las Islas Canarias. Hawksmoor investigó los textos prohibidos y dedujo que llegará el día en que unos Elegidos deban usar el portal para destruir un peligroso objeto mágico que puede ser usado para traer a Hastur a la Tierra. Naturalmente esta información no es más que una mezcla de leyendas e informaciones tergiversadas, en ocasiones por los propios miembros de la Hermandad del Signo Amarillo.

La tataranieta de Hawksmoor, Amelia, (que ya es una anciana) es la dueña de un pub llamado “The King in Yellow” situado en Bloomsbury, en los alrededores del Museo. En realidad ella conoce la historia por el diario de su tatarabuelo, pero no conoce el secreto de las iglesias.

En el diario está compuesto por textos fragmentarios y oscuros de los que Amelia deduce que existe una maldición y que es necesario viajar a un lugar llamado Carcosa para acabar con ella. Pero sólo ciertas personas parecen tener el poder para hacer ese viaje. Además todos los varones de su familia se han vuelto locos en algún momento de sus vidas, lo cual es probablemente debido a una tendencia genética, pero la buena señora no lo sabe y cree que es la maldición de Hastur. Por ello ha dedicado

su vida a eliminar la tal maldición y así poder salvar a su nieto de la locura (el hijo está ya internado con esquizofrenia paranoide, pero el nieto es un crío aún).

Ha hecho copiar la pintura varias veces, para ver si conseguía encontrar un pintor que sobreviviera y le diera alguna pista, pero no ha sido posible.

Pero lo Amelia sabe es la mitad del escenario; la otra mitad es lo que sabe Ferrand, que no sabe Amelia, y es lo que hay escrito en el libro original. Los investigadores tendrán que buscarse la vida para conseguirlo, y una vez hecho esto, tendrán que descifrar (de alguna manera) la información codificada en las iglesias.

## EL MUSEO BRITÁNICO

**N**o es fácil en absoluto acceder al ejemplar del “Rey de Amarillo” del museo. Se encuentra en el almacén de la biblioteca, en una zona restringida.

Los investigadores deberían haber preparado los papeles necesarios para sortear estas dificultades, informándose de estos requerimientos en Estados Unidos. Si no lo han hecho, el Guardián deberá hacerles pagar, dificultándoles la tarea.

Aún con todo, deberán pasar unos días para dar tiempo al resto de acontecimientos, incluso proporcionándoles la conexión con Hawksmoor, para que puedan continuar la investigación.

## El Rey de Amarillo

El ejemplar depositado en el museo fue donado por el nieto del famoso arquitecto Nicholas Hawksmoor (de quien se hablará posteriormente) en 1825, quien lo encontró entre los papeles de su abuelo. Se trata de una primera versión, de autor desconocido, aún anterior a la conocida edición de finales del siglo XIX.

Los investigadores necesitarán un permiso de la dirección del museo, lo cual sólo es posible si traen credenciales, por ejemplo, de un departamento de literatura de universidad de prestigio. Aún así, los trámites burocráticos, pueden alargarse hasta una semana, pudiendo reducirse a un par de días hábiles si algún profesor o erudito de relativa importancia (en una disciplina que pueda relacionarse con el ejemplar) tenga una buena excusa y saque una tirada de CREDITO con la secretaria de dirección. Intentar una entrevista personal con el director del museo, es aún más complejo. Está muy ocupado y sólo concede citas en

casos muy especiales. Los investigadores deben sacar una tirada de CREDITO más una de SUERTE/2 para obtener una entrevista en 1D6 días. En otro caso la cita no podrá celebrarse hasta dentro de 10+1D6 días, ya que el director se halla fuera de la ciudad.

El volumen que interesa consultar a los investigadores se encuentra en el almacén, en la Sección Restringida, dentro de un estuche. Y debe ser consultado en una sala especial, sin luz directa del sol y utilizando guantes y pinzas. Por supuesto no es posible sacarlo del museo.

El libro, una traducción inglesa ligeramente modificada (probablemente para evitar la censura), incluye pistas acerca de la naturaleza del Broche y numerosas notas al margen hechas por lectores a lo largo de su historia. Algunas de estas notas incluyen pistas importantes y el Guardián puede aprovechar para incluir toda aquella información que desee dar a los investigadores en este punto. Las notas más importantes pertenecen al propio Hawksmoor, y que hablan de los Códices Amarillos en el que se basó la obra original, y del hechizo (parcial e inútil) en él contenido para crear un portal espacio-temporal a Carcosa. Estudiar esta versión del libro lleva 1 semana y mirarlo por encima un par de horas. La pérdida de COR es de 1D3/1D6+1 y añade +5 a Mitos de Cthulhu.

## Seamus Rookwood

El bibliotecario del Museo Británico es un tal Seamus (se pronuncia "shey-mas", y es el equivalente irlandés de "James") Rookwood. Ex-capitán del ejército británico jubilado, nacido en la región del Severn, debe de tener casi 80 cumplidos, pero está perfectamente lúcido. Su conocimiento de la Biblioteca es prodigioso.

Se trata de un autodidacta versado en las más peregrinas materias, como astronomía, edafología, toxicología, historia de las sectas cristianas, mitología comparada, filosofía presocrática, grandes batallas de la historia, y el Metro Londinense. Sabe también algo de Mitos de Cthulhu, pero tiene dos dedos de frente y después de haber revisado algunos libros de la Sección Restringida no los va a volver a tocar.

Rookwood es bastante gruñón y excéntrico, nostálgico de la Reina Victoria, y aficionado al buen whisky escocés. Los americanos, como es natural, le parecen una panda de paletos que nunca deberían haber dejado de ser una colonia de la Corona.

Si los investigadores consiguen interactuar con él, puede ser de gran ayuda para interpretar el libro o para indicar su procedencia y apuntar a la familia Hawksmoor. Generalmente no le gusta hablar de estos temas, pero un par de tragos le soltarán la lengua.

## LA CONEXIÓN HAWKSMOOR

Otro misterio relacionado con el caso espera en Londres a los investigadores. Recientemente ha habido una serie de crímenes: tres pintores aparecidos muertos

en su estudio, víctimas de ataques al corazón. Los tres eran relativamente conocidos en el círculo artístico del distrito de Mayfair, pero lo único que tenían en común es que exponían en Regent's Park los domingos.

La causa de sus muertes es en realidad que los tres han copiado una pintura mágica que es, en realidad un hechizo que permite tener visiones de Carcosa y revelaciones de su historia y, sin pretenderlo, lo han ejecutado. Todos ellos han muerto de terror.

El modelo original es una pintura propiedad de la tataranieta del arquitecto Nicholas Hawksmoor, (que ya es una anciana) y que es la dueña de un pub llamado "The King in Yellow" situado en Bloomsbury, en los alrededores del Museo. Ha leído los fragmentos del diario de su tatarabuelo y cree que una enfermedad congénita de su familia es una Maldición y ha dedicado los últimos años de su vida a intentar detenerla.

Amelia cree que la pintura puede dar la pista sobre cómo detener la Maldición. Sabe que la pintura solamente puede ser usada con éxito si se hace una copia de la misma. Para ello ha hecho copiar la pintura varias veces, para ver si conseguía encontrar un pintor que sobreviviera, pero no ha sido posible. Los medios siguen muy de cerca el caso, con referencias a un posible asesino en serie, pero la información que dan es casi toda pergeñada por las calenturientas mentes de los periodistas, que buscan morbo y amarillismo.

La policía ha descubierto que las tres víctimas han pintado el mismo cuadro, pero no ha hecho público el dato por miedo a desatar una paranoia ocultista, cosa que no quiere. No saben qué pensar, aunque les gustaría creer que es casualidad o que han sido asesinatos y el cuadro es una pista del asesino.

## La Muerte del Pintor

A los pocos días de su estancia en Londres, los investigadores leen una noticia en el Times que les llama la atención (ayuda 9). Se trata de la cuarta víctima de la serie

### Cómo funciona el lienzo

La pintura muestra un paisaje nocturno del Lago de Hali visto desde el balcón del palacio, en Carcosa. Estrellas negras cuelgan sin brillo en un cielo plomizo y ominoso en el que pueden verse dos lunas.

Para activar el hechizo (que cuesta 5 puntos de magia) hay que copiar la pintura y sacar una tirada de HABILIDAD ARTÍSTICA/PINTURA. Una vez terminado el trabajo, las visiones llegarán en 1D10 horas, si el realizador del hechizo saca una tirada de PODx5.

La mente del realizador será trasladada en oleadas a diferentes escenas relacionadas con Carcosa, el Lago de Hali o el Baile de Máscaras; tras cada una de ellas hay unos segundos en que la mente vuelve a la normalidad. El número de visiones es 1D4 y, cada una de ellas cuesta 1D6/3D6 de COR.

En cada visión el realizador podrá intentar sacar PODx2 para ver si ésta tiene relación con la información que está intentando obtener. En ese caso, la visión podrá ser premonitoria o informativa, y no hay pérdida de COR, al no ser que incluya algo terrible como el Fin del Mundo o la muerte del realizador, en cuyo caso la pérdida de COR es, de nuevo, 1D6/3D6.



y, aunque oficialmente Scotland Yard no lo ha comunicado, en este caso tiene una pista.

### La Llamada Telefónica

Louise Hudson, residente en Bloomsbury, recibió ayer tarde una extraña llamada telefónica en la que una voz de hombre exclamaba con gran angustia:

*“Soy Dwayne. ¿Qué me has hecho? Por Dios veo cosas... el Lago, el Castillo... las estrellas... ¡son reales! y algo se acerca. Me ha visto y viene a por mí... ¡Dios, sálvame...!”*

En cuanto Louise ve el artículo en el periódico comunicó el contenido de la llamada a Scotland Yard, quien ahora especula con la posibilidad de que Dwayne marcara un número equivocado.

En realidad Dwayne llamaba al pub de Amelia, el “King in Yellow” cuyo teléfono es el 4528, pero debido a su estado mental, marcó por dos veces el número 2, conectando con el 4522, el número de Louise.

### Inspector Foster Mckay

El inspector a cargo del caso en Scotland Yard es Foster Mckay. Veterano, inteligente y afable, Foster ha resuelto algunos de los casos más comprometidos en los últimos diez años, y tiene un agudo instinto.

Sin embargo sabe que la discreción es fundamental y no soltará información fácilmente. Los investigadores necesitan una buena razón para que Foster les hable de la llamada telefónica o de los cuadros (sobre todo de este último). Si algún investigador es un detective de prestigio o sus hazañas recientes son bien conocidas, puede intentar una tirada de CREDITO para que Foster decida compartir con él lo que sabe.

Otra manera de enterarse de lo que ocurre es imitar lo que haría cualquier periodista de prensa amarilla que se precie: vigilarle y ver con quién habla. Foster se entrevistará con Louise (bien en su oficina o bien en casa de Louise, a discreción del Guardián) y los investigadores pueden hacer lo mismo. Por supuesto Louise no hablará con cualquiera: una buena excusa, promesa de dinero o fama o una tirada de CREDITO o PERSUADIR, puede ser suficiente.

Si los investigadores imaginan cómo se ha podido equivocar Dwayne (por ejemplo al equivocarse ellos mismos al marcar un número, o con una tirada de IDEA/2) pueden tener éxito donde la policía ha fracasado: el único número duplicado es el 2, luego el teléfono que Dwayne pretendía marcar comenzará por 452. Un vistazo a la guía telefónica de Londres, examinando los números que comiencen de ese modo, les advierte que el número 4528 pertenece a un pub llamado “King in Yellow”, regentado por una tal Amelia Hawksmoor.

### Amelia Hawksmoor

Amelia es una anciana de unos 70 años con la cara marcada por una existencia llena de penalidades. Todos los varones de su familia se han vuelto locos en algún momento de sus vidas, lo cual es probablemente debido a

## Otro Artista Fallece en su Estudio

### Puede ser la cuarta víctima de un asesino en serie

Londres.- Dwayne Olson ha fallecido ayer tarde en su estudio de Marlboro Road, víctima de lo que parece un ataque al corazón. Fuentes policiales aseguran que no hay indicios que relacionen esta muerte con la de los tres pintores fallecidos en los dos últimos meses, pero la realidad es que todos exponían en Regent's Park los domingos y los cuatro han muerto en sus estudios, sin causa aparente.

Algunas fuentes comienzan a hablar de un asesino en serie, que busca a sus víctimas entre los pintores del parque, pero en ningún caso ha aparecido prueba alguna de violencia.

Ilustración 17 Noticia de la muerte del cuarto pintor

una tendencia genética. Su hijo ya está internado con esquizofrenia paranoide y el siguiente en la lista podría ser su nieto. La familia ha gastado prácticamente todo su dinero en médicos especialistas, pero poco han podido hacer hasta ahora.

Hace unos seis años, Amelia vendió una residencia que aún le quedaba de su herencia al norte de la ciudad. Mientras recogía los trastos viejos del desván buscando posibles recuerdos familiares, encontró unos fragmentos de lo que parecía el diario de su abuelo (ayuda 8) y viejo óleo con un paisaje oscuro y ominoso. Parecía que ambas cosas habían sido rescatadas, a duras penas, de algún incendio.

Amelia leyó los fragmentos y pidió acceso al ejemplar de “El Rey de Amarillo” del museo (al fin y al cabo lo había donado su abuelo). Ahora cree que los males que asolan a su familia son debidos a la Maldición y que su tatarabuelo no pudo terminar lo que empezó. Dedicó muchos años a intentar encontrar la información que Nicholas ocultó, pero no tuvo éxito, por lo que decidió arriesgarse y usar de nuevo la pintura. Ella misma hizo la primera copia, pero no consiguió nada, de modo que ahora, desesperada por salvar a su nieto, se dedica a contratar pintores que le hagan una copia del cuadro y ver si alguno de ellos tiene alguna visión que pueda ayudarla.

Cuando murió el primer pintor, Amelia perdió la poca cordura que le quedaba y ahora ya no le importa a quién tenga que sacrificar para conseguir su objetivo. De todos modos es, en el fondo, una buena persona que desearía que todo esto no fuese más que una pesadilla. Aunque su salud mental es muy delicada, la mayor parte del tiempo está perfectamente lúcida. Únicamente se vuelve un tanto impredecible. Una tirada de PSICOANÁLISIS podría detectar este hecho.

Amelia Hawksmoor puso “The King in Yellow” al pub no sólo para reflejar la extraña obsesión de su familia, sino también para atraer a posibles estudiosos del tema que

*18 de Julio de 1697: He tenido acceso a un libro que me ha conmovido profundamente. Se trata de una edición inglesa del Rey de Amarillo. No puedo explicar razonablemente por qué dicha obra me ha afectado de esta manera, pero el hecho es que tengo pesadillas horribles, que prefiero no recordar, desde su lectura.*

*25 de Julio de 1697: No consigo trabajar como es debido. La culpa es del Maldito Libro... me está obsesionando*

*12 de Agosto de 1697: He conocido a unas personas, cuyas identidades no voy a revelar aquí, que comprenden lo que me está pasando. Nos hemos puesto a trabajar enseguida, parece que hemos tenido acceso a un conocimiento fuera de toda ortodoxia.*

*26 de Agosto de 1697: Es increíble. Me siento como depositario de un Saber más allá de todo lo conocido. Hemos analizado textos prohibidos y parece que hemos dado con algo increíble.*

Ilustración 18 Primer fragmento del diario Hawksmoor

reconocieran la referencia al libro y así poder conseguir más información. Es por esto que los investigadores no deberían de tener ningún problema para concertar una entrevista con ella e intentar intercambiar información. Los investigadores pueden convencerla de que ellos se encargarán de la Maldición, presentando algún tipo de prueba o encontrando la información que escondió Nicholas. De este modo podría destruir la pintura y acabar con esta pesadilla. O al menos detener la serie de muertes.

### El pub “King in Yellow”

El pub hace esquina en una calle de Bloomsbury, no lejos del Museo Británico. En la planta baja hay media docena de mesas y una barra donde poder tomar bebidas, en la planta superior hay un pequeño y acogedor comedor de madera. Jason y Alexandra se encargan de atender a los clientes y Hellen es la cocinera. Los tres son simples empleados de Amelia y podrán concertar una cita con los investigadores sin problemas.

En el pub conocerán a Lance Rutledge, también conocido como “Werthagor”, quien pasa a menudo por allí. Lance es un espiritista que se gana la vida “adivinando” el futuro de sus clientes, pero no es más que un charlatán que utiliza trucos para engañar a sus crédulas víctimas. Amelia es una asidua cliente suya y es posible que coincida con los investigadores preguntando por ella en el pub.

Lance puede ser de importancia en el entreacto, si los investigadores deciden contratarle por unas cuantas libras para contactar con el espíritu de Brendan. Sus características se reproducen al final de esta escena y su manera de convocar a los espíritus, al final del entreacto.

### El Misterio Hawksmoor

Nicholas Hawksmoor tuvo acceso en 1697 a una versión inglesa de “El Rey de Amarillo” y su lectura le obsesionó. Pronto conoció a otras personas interesadas por temas ocultistas y formaron un pequeño grupo secreto.

Accedieron también a una transcripción parcial de los Códices Amarillos (hoy perdida), en el que se basa la obra, y donde aprendieron secretos aún más oscuros y la Verdad sobre Carcosa, Aldones y el Ornamento.

Sin embargo malinterpretaron parte de la información y su concluyeron que el Ornamento, la piedra de ónice cuyo engarce en esa época es desconocido, no sólo es el origen de una Maldición para la dinastía de Aldones, sino que puede originar, de algún modo, el retorno de Hastur a la Tierra. Por ello debe ser devuelto a su dueño en el Castillo más allá del Lago de Hali.

En sus investigaciones, además, obtuvieron una pintura que contiene un hechizo que permite a quien lo activa tener visiones acerca de La Verdad de Carcosa. Su funcionamiento se detalla en el cuadro “Cómo funciona el lienzo”. Dicha pintura puede servir como oráculo, aunque es muy peligroso ya que la pérdida de cordura es masiva. Hawksmoor y su grupo lo emplearon y con ello averiguaron que una vez un hechicero abrió un portal espacio-temporal a Carcosa, pero no lo llegó a cerrar del todo. Por ello, los velos del tiempo y el espacio son más finos en ese lugar, y es posible atravesarlos. La intersección entre los dos mundos tiene lugar al oeste del archipiélago de las Islas Canarias y ha dado lugar a las leyendas acerca de la misteriosa Isla de San Borondón.

21 de Marzo de 1698: Hemos averiguado algunas cosas más: La Maldición afecta también a la descendencia... El Ornamento es Su Sello. Pronto tendremos acceso al contenido de un documento revelador. Esperemos encontrar respuestas entonces...

27 de Marzo de 1698: Los Códices Amarillos contienen información espeluznantemente clarificadora. No hay duda de que el autor se ha inspirado en este texto. Sabemos ahora que hay una manera de viajar en el espacio y en el tiempo y entrar en Carcosa y en sus secretos... Pero, aunque lo hemos intentado, la información a la que tenemos acceso es fragmentaria y no ha funcionado. Sin embargo es necesario que tengamos éxito, porque hay que devolver El Ornamento a su Dueño o Él vendrá a recuperarlo y será el fin.

18 de Abril de 1698: Uno de mis colaboradores ha encontrado algo sumamente interesante. Es posible obtener información de un modo, aunque es extremadamente peligroso. Si las investigaciones que tenemos emprendidas en otras direcciones no prosperan, puede ser una salida.

2 de Mayo de 1698: Ha sido terrible. Uno de mis compañeros, al que llamaré H, no ha querido esperar más y ha copiado la pintura, lo mejor que ha podido. Al principio todos pensamos que algo había fallado, quizás porque la calidad de la copia no era demasiado buena, pero a las pocas horas de haberla terminado, H vino a verme a mi casa, aterrorizado, pálido como un cadáver. Lo que decía no tenía sentido e insistió en darme la pintura para que nadie pudiera copiarla jamás. Hablaba de visiones, viajes hechos sólo con la mente, el Salón del Trono y un Dios terrible. Hablaba de estrellas oscuras colgando en un cielo extraño, de la salida de la segunda luna, de un lago ominoso. Hablaba de Caronte y de la Laguna Estigia. Hablaba de la muerte y de la Maldición. Poco después cayó sin sentido.

4 de Mayo de 1698: H ha despertado por fin. Pensamos que nunca recuperaría la consciencia. Se negaba a hablar, pero prometí destruir la pintura una vez obtuviésemos la información que necesitábamos. Menti, y creo que él sospechaba que así era, pero habló de todos modos. Hace muchos años se abrió una puerta a Carcosa que nunca fue cerrada del todo. Aquellos Elegidos podrían atravesarla y detener la Maldición. Con los datos que me ha dado creo que podré localizarla.

10 de Mayo de 1698: Han muerto. Todos. Un incendio que debió de enviar el mismo Diablo, con una virulencia increíble. Hay testigos que aseguran que bolas de fuego perseguían a los que consiguieron salir... Me he salvado porque llevo varios días en cama con fiebres. He ocultado la localización de la Entrada para que sólo Aquellos que Han de Venir puedan usar esa información. Que Dios nos ayude a todos...

Ilustración 19 Segundo fragmento del diario Hawksmoor

Sin embargo las investigaciones de algunos de los amigos de Hawksmoor no pasaron desapercibidas ante los Hermanos del Signo Amarillo, quienes vieron peligrar el destino del Ornamento. Es por esto que decidieron eliminar al grupo enviando vampiros de fuego a su lugar de reunión. Hawksmoor salvó la vida de milagro y ocultó bien su relación con el grupo.

Hawksmoor también descubrió que sólo ciertos Elegidos podrían cumplir la misión y llevar el Ornamento a su Dueño, de forma que codificó la información necesaria para localizar la entrada en sus iglesias, para que aquellos que busquen, encuentren.

## Biografía de Nicholas Hawksmoor

La figura de Nicholas Hawksmoor es histórica, aunque toda la trama que le relaciona con esta aventura es inventada. Si el Guardián no se siente cómodo modificando la historia de este modo, puede cambiar el apellido y la localización de las iglesias. A continuación se hace un breve resumen de su biografía.

Arquitecto inglés nacido en 1661 y fallecido el 25 de Marzo de 1736, reconocido como uno de los maestros del período barroco inglés, aunque trabajó como asistente de otros arquitectos durante la mayor parte de su carrera.



Entre 1682 y 1699, Hawksmoor trabajó para Sir Christopher Wren. En 1683 supervisó los trabajos en Winchester Palace; en 1691 comenzó a trabajar con Wren en la Catedral de Saint Paul, en Londres, la que vio terminarse en 1710; y en 1693 se le nombró ayudante principal de Wren en la construcción del Hospital de Cristo en Londres. Poco después de ser nombrado encargado de los trabajos en el Hospital Greenwich, Hawksmoor traspasó su puesto a Sir John Vanbrugh, a quien ayudó a construir el castillo Howard en Yorkshire (desde 1699), y el palacio Blenheim en Oxfordshire (desde 1705).

La carrera independiente de Hawksmoor comenzó con el trámite de un acta para construir 50 nuevas iglesias (1711), centrándose en los suburbios londinenses. Construyó seis iglesias como una síntesis personal entre elementos góticos y otros procedentes de la antigua Roma. El dinero para construir todas las iglesias se sacó de un incremento en la tasa del carbón.

Quizás su trabajo más importante sea el mausoleo clásico en el castillo Howard (1729-42).

## Las Seis Iglesias

**Christ Church, Spitalfields.-** Considerada como una obra maestra de Hawksmoor, está situada en Commercial Street, a un paseo de la estación de metro de Liverpool Street. Construida entre 1714 y 1729. El área de Spitalfields ha recibido a lo largo de los siglos inmigrantes judíos y musulmanes. Christ Church es grande y sólida, no particularmente elegante, pero de todos modos bella.

**St. Anne's, Limehouse.-** Situada cerca del río Támesis, esta iglesia, construida entre 1712 y 1730, era un punto de referencia para los barcos que traían mercancía a los muelles Limehouse. En 1850 la iglesia sufrió un enorme incendio. Igual que en los sótanos de Christ Church, hay una pirámide sobre cuya existencia no hay explicación alguna. Alguna gente opina que esto es parte de las influencias arcanas de Hawksmoor como el uso de mitología Griega y Egipcia en las imágenes de sus iglesias.

**St. George's-in-the-East.-** Situada en el Este, cerca de Ratcliffe Highway (cruce con la calle Cannon St.), comparte similitudes con St. Anne's.

**St. George's, Bloomsbury.-** Construida entre 1720 y 1730, la parte más prominente es el campanario, con la estatua de Jorge I en la cima. Este campanario está basado en la tumba de Mausolus (de ahí la palabra Mausoleo) en Helicarnussus, construido el año 353 a.C.

**St. Mary Woolnoth, City.-** La única iglesia de Hawksmoor que está técnicamente en la Ciudad de Londres. Construida entre 1716 y 1724, es la más pequeña de todas.

**St. Alfege, Greenwich.-** La primera de las iglesias de Londres en construirse (1712-1714) y la única en la parte sur del río. El techo se hundió en 1710 durante una

tormenta y la iglesia se construyó tomando como base la única torre superviviente.

## La Información Oculta

Hawksmoor codificó la información acerca de cómo localizar la Entrada a Carcosa en las seis iglesias que construyó en Londres. Lamentablemente, tras numerosas restauraciones, poco queda del mensaje, excepto una pista parcial.

En el suelo de cada atrio haya una rosa de los vientos, donde en la dirección oeste aparece un nombre, distinto en cada una. Estos nombres son:

- Iohannes (inscripción gastada), en St. Alfege.
- Gregorius (idem), en St. Anne's.
- Innocens (inscripción gastada, pero en un mármol distinto), en Christ Church.
- Benedictus (idem), en St. George's, Bloomsbury.
- Clemens (idem), en St. George's-in-the-east.
- Leo (muy reciente), en St. Mary Woolnoth.

El Fondo Anglicano para la Conservación del Legado Hawksmoor (presidente del cual es el párroco de una de las iglesias, el padre Adam Kent) tiene instrucciones de Hawksmoor para realizar inscripciones nuevas. Hawksmoor realizó las dos primeras. Las tres siguientes fueron realizadas unos 20 ó 30 años después de su muerte, y la última es muy reciente, de principios del siglo XX. La cosa es ésta: se trata de los papas que han llegado al número XIII. Hawksmoor dejó escrito que cualquier papa que llegara habría de ser inscrito. Por supuesto, los responsables del Fondo Anglicano no tienen claro qué significa esto, pero dan por supuesto que es una referencia a los 13 asistentes a la Última Cena.

El hecho de que se inscribieran nombres de papas católicos en una serie de iglesias protestantes (como no puede ser de otro modo en la época y tratándose de construcciones promovidas por el gobierno británico) debe hacer sospechar a los investigadores. La realidad es que Hawksmoor está indicando la localización de la Entrada. A principios del siglo XVII no había un convenio común para fijar las coordenadas de un punto sobre la superficie del globo, porque la longitud hacía muy poco que se conocía cómo medirla. Se empleaba ya el sistema de grados, pero el meridiano cero estaba en... la isla del Hierro.

Esta información pueden obtenerla los investigadores tras 6 horas encerrados en una biblioteca con material histórico importante (el Museo Británico es un buen ejemplo y Seamus puede ser de gran ayuda) y obtener una tirada de BUSCAR LIBROS y otra de HISTORIA, o una disciplina que sea apropiada a juicio del Guardián, indicando que se desea obtener información acerca de



cómo se situaba la posición de un punto en el globo en esa época. La distancia puede estar expresada en millas o leguas (náuticas las dos), pero 13 millas náuticas son tan sólo 24 Km, lo que parece demasiado cerca como para estar oculto, mientras que 13 leguas náuticas son 72 Km. En cualquier caso, al menos esta información indica hacia dónde se debe de navegar, hacia el oeste partiendo del faro de la isla de Hierro, donde se halla el meridiano cero.

Si el Guardián lo desea puede incluir más pistas en las iglesias, como inscripciones misteriosas, que indiquen más claramente la localización de la entrada.

Por supuesto cualquier investigador que obtenga una tirada de CIENCIAS OCULTAS o una tirada de CONOCIMIENTOS/2 notará que en esa zona es donde se sitúa la mítica isla de San Borondón.

## Conclusiones

Desentrañar el misterio Hawksmoor debe ser una tarea ardua para los investigadores. Al fin y al cabo se trata de un mensaje oculto durante más de 200 años y marca el fin del Acto I. Los investigadores deberán trabajar duro y buscar información y ayuda, a menudo obteniendo datos equivocados o confusos, hasta que las piezas encajen.

En el caso de que, tras revelar el misterio, los investigadores tengan dudas acerca de si la solución es, efectivamente, la correcta, el Guardián puede hacer que, con una tirada de PODx5 o PODx4 el investigador *sepa* que ése es el lugar sin duda alguna. Algo en su interior se lo dice.

---

## EL BROCHE EN LONDRES

---

**E**l Broche, mientras tanto, ha llegado a Londres y sigue su mortal itinerario. Los investigadores acabarán, antes o después, notando su presencia y, presumiblemente, lograrán hacerse con él. En esta sección se describen los acontecimientos relacionados con el Broche, y están pensados para tener lugar una vez los investigadores hayan desvelado el secreto de Hawksmoor. Sin embargo, no hay razón para que no pudiera jugarse en paralelo. Lo único importante es que, para cuando consigan localizar su paradero, Lord Quincy de Mornay ya haya muerto.

---

## Un Regalo Envenenado

---

Lord Quincy es un joven miembro de la alta sociedad británica que recientemente ha aparecido en la prensa (del corazón) debido a su compromiso con Rebeca Asthon Milles.

Pero no todo es felicidad en la vida de Lord Quincy. Padece una insuficiencia cardíaca de nacimiento y su salud es delicada. Tampoco sus finanzas son demasiado boyantes. Posee una finca en la afueras, pero pasa la mayor parte del tiempo en su residencia en Londres cerca de Regent's Park. Intenta desesperadamente reactivar su negocio de exportación de artículos de caza, razón de su reciente viaje a Nueva York.

Pese a esto, a Lord Quincy le encanta aparentar y relacionarse con la *crème de la crème* de la ciudad.

## Luna de Miel, Luna de Hiel

Durante su estancia en los Estados Unidos, Lord Quincy de Mornay visita una vieja tienda de antigüedades, la tienda de Brian, donde no pudo evitar fijarse en un precioso broche de ónice y lo adquirió, por una cuantiosa suma, para su amada prometida Rebeca con la que planea casarse de inmediato.

El viaje a través del Atlántico dura entre 6 y 8 días, luego Lord Quincy habrá llegado a Londres a principios de julio. Dos semanas más tarde, Lord Quincy y Rebeca se casan. La noticia sale en toda la prensa rosa británica.

Sin embargo tampoco en esto van a tener suerte. Apenas unos días después y antes de emprender su viaje a Egipto en luna de miel, Rebeca de Mornay tiene un accidente montando a caballo en la finca y, tras unos días debatiéndose entre la vida y la muerte al cuidado del médico de la familia (Dr. Frederick Wallace) fallece. La salud de Lord Quincy empeora con la tragedia y el Dr. Wallace le receta un medicamento para controlar su tensión arterial denominado LoBlo.

## La Muerte de Lord Quincy

Lord Quincy se traslada a su residencia londinense intentando olvidar y estar cerca de su médico. Sin embargo, la tragedia aún no ha concluido. Junto con sus efectos personales traslada las joyas más queridas por su esposa, las cuales sitúa en una de las habitaciones de la casa que dedicará al recuerdo de Rebeca.

Pero el Broche tiene una misión que cumplir y su presencia nunca es una casualidad. El ama de llaves, la señora Grace Matheson, que lleva trabajando para la familia más de Quincy años, es uno de los Elegidos y el Broche corrompe su mente. Desde entonces su única obsesión hacerse con él, mientras que Quincy no se desharía de ninguno de los efectos de su esposa ni por todo el oro del mundo.

En cuanto los investigadores hayan terminado sus pesquisas el Londres o cuando el Guardián lo considere oportuno, una noticia en el periódico llamará su atención: Lord Quincy de Mornay ha muerto en el estudio de su residencia londinense. Sin embargo no será la noticia la que llame su atención, sino la foto que la acompaña. En ella se puede ver al matrimonio de Mornay en una de sus últimas apariciones públicas.

Allí, en el pecho de Rebeca está el Broche, claramente visible.

## Investigando la Muerte

Los investigadores no dudarán en investigar el caso, ya que es la única pista que tienen del paradero del Broche.

El caso se encuentra en manos del inspector Walton Rex Harvey, un eficiente policía de Scotland Yard, metódico, flemático y que odia las interferencias.

Los investigadores necesitarán una tirada de CREDITO

## La Residencia Quincy

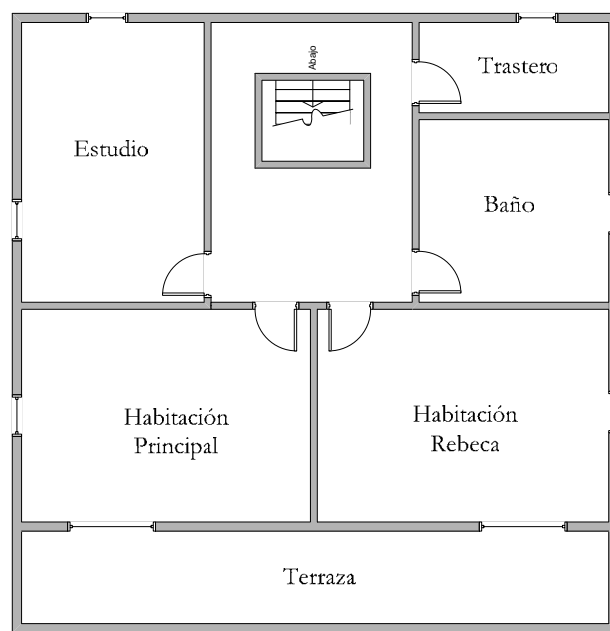
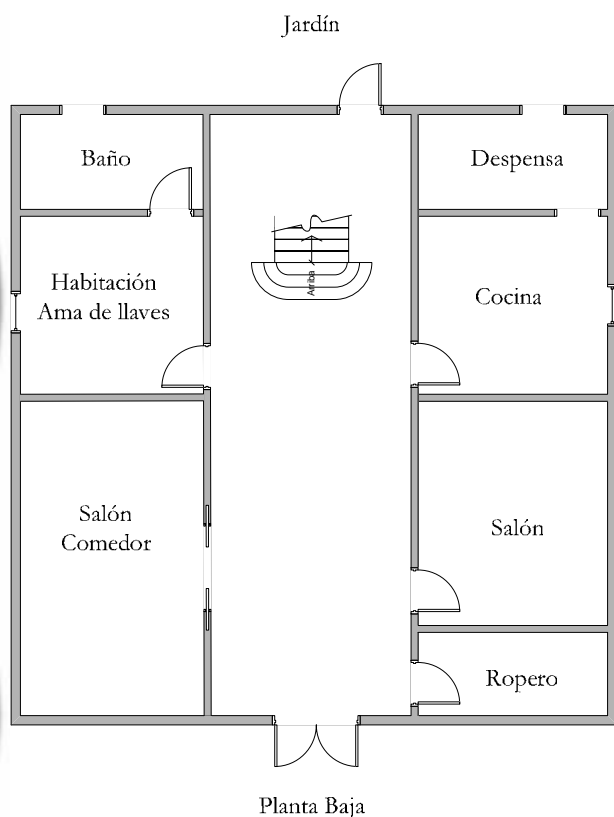


Ilustración 20 Plano de la Residencia Quincy

de un personaje que sea un detective o policía, o una buena idea para que Harvey les permita entrometerse.

El caso parece claro: Quincy tomó una sobredosis de LoBlo después de la cena, quizás intencionadamente, lo que le produjo una crisis y la muerte.

El ama de llaves no notó nada hasta la mañana, ya que solía retirarse tras servirle el café en su estudio después de cenar. A la mañana siguiente, Quincy no bajó a desayunar y su cama estaba hecha. La señora Matheson se alarmó al ver el estudio cerrado y llamó al Dr. Wallace, quien llegó a eso de las nueve de la mañana. Cuando el doctor forzó la puerta se encontró a Lord Quincy sentado tras su mesa, con el libro que estaba leyendo ("El sueño de una noche de verano" de Shakespeare) en el suelo junto a él.

Nada apunta a otra cosa que no sea un accidente o suicidio. La botella de LoBlo está sobre la mesa. La taza de café ha sido enviada a analizar y los resultados (que tardarán un par de días) demostrarán que no contiene nada extraño. La única entrada posible, aparte de la puerta que estaba cerrada por dentro, es la ventana, que Quincy dejaba abierta por la noche para que entrara el fresco mientras leía. Sin embargo no es factible que alguien entre y le obligue a tomar una dosis excesiva de la medicina sin que aparezca ningún signo de resistencia. Lord Quincy estaba avisado del peligro de no seguir *estrictamente* las dosis indicadas por su médico.

Sin embargo hay un detalle que puede hacer sospechar a los investigadores que hay algo sucio detrás del caso: el

Broche no se encuentra entre los efectos personales de Quincy. Ha desaparecido.

### El Crimen

Por supuesto la señora Matheson, ha eliminado a Lord Quincy y robado el Broche. Su plan pasa por que se sospeche de un accidente o un suicidio. Nadie sospechará que alguien que lleva trabajando Quincy años para la familia, pueda esconder algo sucio.

La señora Matheson le llevaba todas las noches el café al estudio, junto con la botella de LoBlo. Lo que hizo esa noche fue añadir una dosis adicional al café y dejar que él mismo tomase el doble de la dosis recomendada. Dado que la tolerancia de las dosis de esta medicina es baja, la policía sospecharía que simplemente se había olvidado de que ya había tomado la medicina y por descuido se tomó una segunda cucharada.

Para evitar análisis incómodos, salió al jardín, cogió la escalera, subió por ella al estudio entrando por el balcón, sustituyó la taza que usó el profesor (y que se había roto al caer al suelo) por otra conteniendo sólo café, de modo que no se pudiera detectar la presencia de LoBlo; cerró por dentro la puerta del estudio, y salió por donde había entrado. La otra taza fue destruida.

Después se dirigió a la habitación de Rebeca y robó el Broche, pensando que, muerto Lord Quincy, nadie lo echaría en falta.



## Último Episodio la Tragedia de la familia de Mornay

### El círculo se cierra con el fallecimiento de Lord Quincy

Londres- Lord Quincy de Mornay era encontrado muerto ayer por la mañana por su médico y su ama de llaves en el estudio de su residencia en Londres.

Los detalles aún no han sido hecho públicos por parte de Scotland Yard, pero se sospecha de una ingesta de una sobredosis de un medicamento como causa más probable.

Lord Quincy había pasado recientemente por una experiencia traumática con la muerte de su esposa en un accidente hípico y no se descarta la posibilidad de un suicidio.

En menos de un mes, Lord Quincy pasó de soltero comprometido a amante esposo y a triste viudo. Todos los miembros de la alta sociedad que lo conocían personalmente coinciden en que se hallaba en un estado de depresión profunda.

Ilustración 21 Noticia en prensa de la muerte de Lord Quincy de Mornay

### Las Pistas

Hay varios indicios, aparte de la desaparición del Broche, que pueden llevar a la policía a sospechar.

1. Faltan **dos** tazas de la vajilla guardada en el estante de la cocina, y no una.
2. La taza que falta está enterrada en el jardín de la casa, en el rosal de la parte de atrás, debajo de la ventana del estudio, donde la tierra huele ligeramente a café.
3. Hay dos desconchones en la pintura de la barandilla del balcón de la ventana del estudio que da al jardín en la parte posterior de la casa (provocados por la colocación apresurada de la escalera). Hay dos depresiones circulares en la tierra del rosal donde la escalera fue apoyada.

Aunque nada apunte directa e indudablemente a la señora Matheson, no hay muchos más sospechosos con oportunidad (y con motivo, aunque este no esté claro para la policía).

Los investigadores pueden entonces querer investigar a la señora Matheson, quien, mientras dure la investigación que tiene cerrada la casa, se ha ido a vivir a un pequeño apartamento en Kilburn.

### El Final de la Señora Matheson

El apartamento en el barrio de Kilburn, al noroeste de Londres, donde se hospeda temporalmente la señora Matheson, está en la planta segunda de un modesto edificio cerca de Queen's Park. Pertenecía a su tía Hellen

Matheson, pero esta ha fallecido hace seis meses y ahora se encuentra vacío.

Nadie contesta a la puerta, aunque, si se observa de noche, se ve la luz de una pequeña lámpara de mesilla en la ventana que da a la calle. La señora Matheson no está en condiciones de abrir...

Cuando los investigadores, legalmente con una orden judicial y en compañía de la policía, o ilegalmente por su cuenta, entren en la casa, se encontrarán una caricatura de quien fuera el ama de llaves de Quincy, acurrucada en una esquina del suelo de la salita con la mirada en blanco. Su mente hace tiempo que se ha ido. Lo único que puede llegar a balbucear son frases incoherentes e inconexas: "He visto el Signo Amarillo", "Él viene a buscarme, enseguida llegará" y "nada puede hacerse... para qué luchar... me muero". Entre sus dedos, atrapado con fuerza y rabia, se encuentra el Broche de Ónice.

Ahora, tan cerca del Broche, las visiones no vendrán en forma de sueños o como fugaces destellos mientras sus recuerdos son retenidos por sus mentes. Los investigadores caerán en un estado de trance inmediato, con sus ojos en blanco, y sus mentes serán transportadas al Baile de Máscaras, donde los invitados comienzan a retirarse. Una mujer se acerca al investigador, hace un gesto con el cuerpo y ríe: "a mi edad ya no se está para estos trotes, la verdad". Cuando retira su máscara, la señora Matheson deja ver sus ojos, horribles ojos sin iris ni pupila, que miran sin ver la realidad. Esta visión cuesta 1D4/1D8 puntos de COR.

Si se ha empleado la opción para jugadores expertos, la pérdida de COR debería ser el doble, si los investigadores no han tratado mediante psicoanálisis o hipnosis sus recuerdos retenidos. Todas las visiones aparecen de golpe en este caso.

Los investigadores vuelven en sí, apenas han pasado unos segundos. La señora Matheson ha fallecido. Si un médico la examina dictaminará que simplemente se ha "dejado morir", sin que haya ninguna otra razón fisiológica para el fallecimiento.

### Conclusiones

El objetivo de la resolución del crimen para los investigadores es doble. Por una parte, y principalmente, permite que se hagan con el Broche, el cual deberían encerrar en el Arca de Aldones antes de que ocurran males mayores. Pero aparte de esto, los investigadores tienen una oportunidad para atisbar el alcance de los poderes del mismo.

## EL FINAL DEL ACTO

**T**ras múltiples avatares los investigadores han obtenido el Broche y la información de cómo localizar la Entrada a Carcosa. Los investigadores deben llegar a este punto con la impresión de haber desentrañado un Misterio que estaba oculto desde hace siglos, o incluso mucho más tiempo.

Además tendrán información fragmentaria e incluso, en

algunos casos, contradictoria acerca de qué se supone que significa el Broche o qué deben hacer con él, quienes son los Elegidos, a quienes se enfrentan y cómo van a regresar del viaje.

El Guardián no debe hacer nada para mitigar estas dudas, al no ser que vea peligrar la continuidad de la aventura. En ese caso, tiradas de PODx5 o PODx4 pueden hacer que los investigadores tengan revelaciones o sepan, en lo más profundo de su ser, qué es lo que deben hacer.

## Claude Ferrand

Ferrand se mantiene bastante al margen durante toda esta parte, ya que se centra en vigilar al Broche y a sus propietarios. Sin embargo en cuanto los investigadores se hagan con el Broche y lo guarden en el Arca de Aldones, Ferrand se dará cuenta de que la Misión corre peligro y planeará qué hacer.

Quizás al principio pueda intentar confundir a los investigadores, indicándoles que deben usar el Broche para ser inmortales o para detener a los Maléficos, de forma que el Broche pueda actuar sobre alguno de ellos y continuar su macabro camino.

Otra opción que puede manejar es robar el Arca y liberar el Broche, pero esto puede acabar con la aventura, ya que los investigadores pueden no tener manera de recuperarla y los poderes del Broche estarían desatados. Quizás eso deba reservarse en el caso de que los investigadores sean especialmente descuidados con el Arca y el Guardián quiera castigar esta actitud. Si los investigadores poseen hechizos o pueden defenderse de Ferrand con alguna posibilidad de éxito, el Guardián puede querer enfrentarlos en este punto, pero siempre debe tener extremado cuidado.

Antes o después Ferrand averiguará que los investigadores desean ir a Carcosa, y supondrá que ellos son Los Elegidos de la Profecía, quienes llevarán el Broche a Hastur una vez esté listo, para romper los sellos que le encierran en Aldebarán y que pueda volver a la Tierra. Entonces decidirá vigilarlos de cerca (incluso protegerles, si fuese necesario). Él tiene su propia manera de viajar a Carcosa y lo hará en su momento, para presentarse ante Hastur como su fiel adorador y responsable de que la Profecía se haya cumplido.

## Recompensas

No hay muchas oportunidades en la aventura para que los investigadores recuperen cordura. Si han resuelto el misterio de los cuadros y destruido el lienzo recuperarán 1D6 de COR.

También recuperarán 1D10 de COR en este punto por tener el Broche contenido en el Arca, protegiendo a la humanidad de su maligna influencia. Si el Guardián lo considera necesario, porque las pérdidas hayan sido muy elevadas, puede otorgar una recompensa de 1D4 de COR adicionales, por conseguir desentrañar el misterio Hawksmoor.

## DRAMATIS PERSONAE

**Seamus Rookwood**, edad 81 años, encargado de la sección de escritos antiguos del Museo Británico. Hombre encorvado y arrugado por el paso de los años, pero aún perfectamente lúcido y con una gran cultura general.

FUE	9	DES	8	INT	18	Idea	90
CON	9	APA	10	POD	13	Suerte	65
TAM	10	COR	55	EDU	19	Cono.	95
PM	13	PV	10				

Antropología 50%, Arqueología 50%, Astronomía 40%, Biología 30%, Buscar Libros 99%, Historia 70%, Historia Natural 65%, Latín 30%, Mitos de Cthulhu 15%.

**Inspector Foster McKey**, edad 60 años. Inspector de Scotland Yard. Inteligente y con gran olfato, es el encargado del caso de los asesinatos de los pintores de Mayfair.

FUE	12	DES	13	INT	18	Idea	90
CON	11	APA	12	POD	13	Suerte	65
TAM	13	COR	65	EDU	15	Cono.	75
PM	13	PV	12				

Crédito 80%, Conducir Automóvil 75%, Contabilidad 35%, Descubrir 90%, Derecho 80%, Escuchar 75%, Psicología 95%.

Armas: Arma Corta 90%.

**Amelia Hawksmoor**, edad 72 años. Tataranieta de Nicholas Hawksmoor, obsesionada por una supuesta maldición en su familia y poseedora de oscuros secretos. Su cordura es extremadamente baja, pero no es una servidora del Mal. Su comportamiento es perfectamente normal, aunque, en ocasiones, puede reaccionar de manera extraña o impredecible.

FUE	8	DES	9	INT	16	Idea	80
CON	9	APA	10	POD	12	Suerte	60
TAM	8	COR	25	EDU	12	Cono.	60
PM	12	PV	9				

Charlatanería 90%, Contabilidad 50%, Crédito 60%, Derecho 50%, Descubrir 95%, Discreción 80%, Escuchar 90%, Ocultarse 90%, Persuasión 80%, Mitos de Cthulhu 18%.

**Inspector Walton Rex Harvey**, edad 42 años, inspector de Scotland Yard, encargado del caso del asesinato de Lord Quincy de Mornay.



FUE	12	DES	12	INT	13	Idea	65
CON	11	APA	10	POD	17	Suerte	85
TAM	12	COR	85	EDU	15	Cono.	75
PM	17	PV	12				

Crédito 80%, Conducir Automóvil 75%, Contabilidad 35%, Descubrir 90%, Derecho 50%, Escuchar 75%, Psicología 75%.

Armas: Arma Corta 50%.

**Dr Frederick Wallace**, edad 52 años. Médico de la familia de Mornay desde que ejerce la medicina. Su padre ya fue médico de los Mornay hasta que se retiró.

FUE	10	DES	13	INT	12	Idea	60
CON	10	APA	18	POD	14	Suerte	70
TAM	9	COR	70	EDU	12	Cono.	60
PM	14	PV	10				

Biología 50%, Buscar Libros 65%, Descubrir 60%, Escuchar 90%, Farmacología 80%, Latín 60%, Medicina 99%, Química 75%.

**Grace Matheson**, edad 47 años. Fiel ama de llaves de Lord Quincy desde hace Quincy años, hasta que el Broche se apodera de ella.

FUE	10	DES	12	INT	15	Idea	75
CON	10	APA	12	POD	12	Suerte	60
TAM	9	COR	70	EDU	10	Cono.	50
PM	12	PV	10				

Charlatanería 70%, Descubrir 60%, Discreción 80%, Escuchar 80%, Farmacología 45%, Psicología 95%

**Lance Rutledge “Werthagor”**, edad 23 años. Espiritista y charlatán

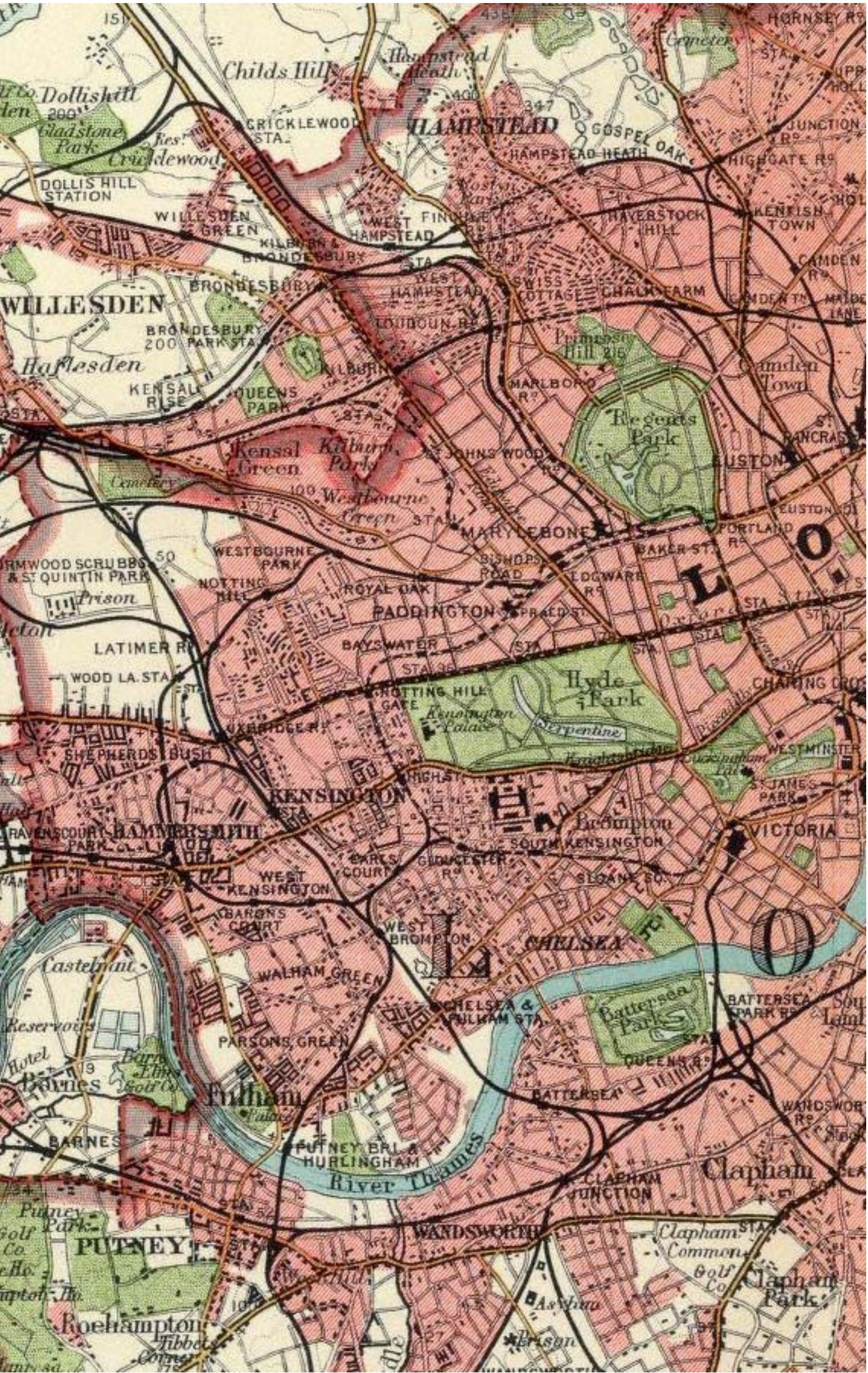
FUE	10	DES	17	INT	15	Idea	75
CON	10	APA	15	POD	18	Suerte	90
TAM	10	COR	60	EDU	12	Cono.	60
PM	18	PV	10				

Ciencias Ocultas 65%, Charlatanería 99%, Descubrir 90%, Escuchar 90%, Latín 20%, Griego 10%, Persuadir 80%, Psicología 99%, Química 45%

# TELÓN













# ENTR'ACTE

*“Lo miré, fijamente a los ojos.*

*-¿No lo has leído? le pregunté.*

*-¿Yo? ¡No, gracias a Dios! No quiero volverme loco.*

*Vi que lamentó lo que había dicho no bien acababa de hacerlo. Hay sólo una palabra que detesto más que lunático, y esa palabra es loco. Pero me controlé y le pregunté por qué consideraba peligroso El Rey de Amarillo.*

*-Oh, no lo sé -dijo de prisa-. Sólo recuerdo la excitación que produjo y las condenas del púlpito y la prensa. Creo que el autor se disparó un tiro después de dar a luz semejante monstruosidad, ¿no es así?*

*-Entiendo que todavía vive -le respondí.*

*-Eso es probablemente cierto -musitó-; las balas nada podrían contra un demonio de esa especie.*

*-Es un libro de grandes verdades -dije.*

*-Sí -replicó-, de “verdades” que enloquecen a los hombres y arruinan sus vidas. No me importa que el libro sea, como dicen, la misma esencia suprema del arte. Es un crimen haberlo escrito y por mi parte jamás abriré sus páginas.”*

— Robert W. Chambers, *El Reparador de Reputaciones*



# ENTR'ACTE

*Un breve descanso antes de iniciar un viaje de Pesadilla*

## INTRODUCCIÓN

**E**ste breve descanso durará mientras los investigadores buscan información acerca de la isla de San Borondón y sus leyendas y organizan todo lo necesario para realizar la expedición.

Pueden aprovechar este tiempo para estudiar algún libro arcano, preparar alguna habilidad que les pueda ser de utilidad y, sobre todo, buscar fondos.

Necesitarán del orden de \$150.000 para financiar tal empresa, quizás mucho más. Pueden hipotecar sus vidas y arriesgarlo todo o buscar financiación a través de algún organismo dispuesto a arriesgar tal suma y que, por supuesto, esperará resultados.

Cualquier universidad, la Royal Society, el propio Museo Británico son buenas fuentes, pero los investigadores necesitarán muy buenas excusas para que inviertan semejante cantidad en un proyecto tan descabellado. El Guardián debe disponer esto de forma que los investigadores decidan un buen plan o negarles la financiación.

## INVESTIGANDO SAN BORONDÓN

**L**os investigadores, probablemente, buscarán información sobre San Borondón, su próximo, y posiblemente último, destino.

La hipótesis generalmente aceptada, indica que San Borondón es una isla mítica (inexistente) y que sus avistamientos son debidos a la acumulación de nubes específica de ciertas condiciones meteorológicas de la zona. Los relatos acerca de expediciones que consiguen desembarcar, ramas o animales extraños y experiencias de ese tipo, son consideradas simplemente como imaginaciones o mentiras.

Una tirada de BUSCAR LIBROS acerca de San Borondón en cualquier biblioteca importante les permitirá obtener el relato de la leyenda de San Brandán, que se expone en la sección de ayudas, así como la biografía del santo (ayuda 12).

## Expediciones a San Borondón

Si los investigadores buscan información acerca de antiguas referencias a expediciones reales o a mapas cartográficos donde se muestre la isla, otra tirada de BUSCAR LIBROS, tras una mañana de investigaciones, les permitirá obtener las siguientes informaciones:

- Mapamundi de Jacques Vitry (siglo XIII).
- Imago Mundi de Rober d'Auxerre (1265).
- Planisferio de Hereford, realizado por Richard of Haldingham (finales del siglo XIII).
- Planisferio alemán de Ebstorg. Con la inscripción "Isla Perdida. San Brandán la descubrió pero nadie la ha encontrado desde entonces" (finales del siglo XIII).
- Carta de Piciano (1367).
- Mapa anconitano de Weimar (1424).
- Mapa genovés de Beccari (1435).
- Mapa de Fra Muro (1457).
- Mapa de la Isla de San Borondón de Torriani (1590).
- Mapa francés anónimo (1704).
- Perspectiva de Juan Smalley (1730).
- Perspectiva de Próspero Cazorla (siglo XVIII).
- Carta geográfica de Gautier (1755).

Las expediciones históricas más famosas que partieron, por otra parte sin éxito alguno, hacia San Borondón, son las siguientes:

Siglo XV: Fernando, Duque de Viseu, sobrino del Infante Don Enrique el Navegante, de Portugal. No la encuentra.

1526: Hernando de Troya y Francisco Álvarez, vecinos de Gran Canaria. No la encuentran.

1570: Doctor Hernán Pérez de Grado, Regente de la Real Audiencia de Canarias. No la encuentra, mas afirma a su regreso que estuvieron en sus costas donde había perdido a los tripulantes.

1570: Fernando Villalobos, Regidor de la Palma. Con tres navíos. No la encuentra.

1604: Gaspar Pérez de Acosta, piloto marino, y Fray Lorenzo de Pinedo, de la orden de San Francisco y práctico sobresaliente en la marinería. Sólo hallaron una acumulación de nubes y celajes en el Occidente.

1721: Juan Mur y Aguirre, Capitán General de Canarias. Dispone una expedición formada por una compañía de soldados y dos capellanes. No la encuentra.

1732: Capitán de mar Gaspar Domínguez, vecino de Santa Cruz de Tenerife. Con una balandra llamada San Telmo. No la encuentra.

## Testimonios

Tras otro BUSCAR LIBROS con éxito, los investigadores pueden obtener una serie de testimonios de personas que afirman haber visto o estado en San Borondón (ayuda 13).

Por último, un párrafo inquietante en un libro de tendencias ocultistas menciona la leyenda, con una importante mención a los Elegidos (ayuda 11).

*“Un códice renacentista anónimo afirma en una confusa y ambigua sentencia: Sólo los elegidos pueden ver la Isla de San Borondón. ¿Qué criterios?, ¿cuáles son los signos que señalan al elegido?... ¡Quién puede saberlo! El códice no nos lo aclara. Lo cierto es que como una Ítaca atlántica, la Isla prodigiosa aguarda en el mar, bajo las aguas, a punto de emerger según ignotos designios para desvanecerse luego también, presta, inaccesible, según otros igualmente inexplicables designios. Pero a diferencia de la Ítaca homérica, nuestra Isla no es un destino de arribada, no es la morada familiar que aguarda el retorno tras años de ausencia del hogar. La Isla de San Borondón es un destino a inaugurar. Es una geografía por descubrir, imagen y reflejo, tal vez, de ese ideal que guardamos en nuestros más íntimos sueños y en nuestros más secretos deseos. San Borondón es el territorio de la utopía. Y, en este sentido, puede que quizás sí sea el suyo un destino de retorno: el de la vuelta a ese Paraíso del que los hombres fuimos expulsados en un tiempo en que éramos dioses.”*

## La Realidad de San Borondón

En realidad San Borondón no es más que la intersección de dos planos de existencia diferentes, debida a un portal espacio-temporal que nunca fue cerrado del todo. Es una prueba viviente de que los poderes desconocidos no deben ser usados por los simples mortales.

Este portal espacio-temporal permite desplazarse hacia Carcosa en el tiempo justo tras la venida de la Máscara Pálida. Sin embargo es un portal de sólo ida, por eso nunca fue cerrado desde este extremo. La entrada se encuentra detrás de una cascada, en un río que muy pocos han osado cruzar nunca.

La delgada línea que separa la isla de nuestro plano de existencia puede ser rota por la magia que fluye del contacto de los Elegidos con Hastur. Es por esto que sólo ellos pueden tener una oportunidad (aunque tan baja como superar una tirada de 05 con 1D100) de ver la isla, cuando se hallan en las inmediaciones. Sin embargo el ir en posesión del Broche asegura que los investigadores van a dar con ella.

## El Hechizo de Brandan

En realidad el tal abad Brandan topó con el folio Xanthico, escrito en un lenguaje críptico y olvidado y

dedicó muchos años a su traducción. Naturalmente, perdió cordura debido a esto y acabó pensando que podía emplear un ritual allí contenido para abrir un pasaje hacia el paraíso (“el lugar de donde venimos los humanos” — cómo iba a sospechar él la realidad).

Lo que hizo fue abrir un portal espacio-temporal a Byakhee y a Carcosa que después no supo o pudo cerrar del todo. Para regresar tuvo que utilizar toda su sabiduría mágica y la colaboración de aquellos que le seguían y se encargó de guardar, en un lugar seguro, todo lo necesario para poder realizar de nuevo el hechizo de regreso si decidía visitar Carcosa otra vez, sólo.

## CONTACTANDO CON BRANDAN

Los investigadores pueden pensar en que la única manera de obtener información para localizar el modo de regresar de Carcosa (el Averno) la tiene Brandan. Y es cierto. Conocer esa información les facilitaría mucho las cosas una vez que se hallen allí; después de todo las leyendas hablan de que sólo unos pocos han podido regresar. Hay dos métodos básicos para contactar con Brandan, o con su espíritu: el uso de un médium como Lance Rutledge o utilizar el hechizo del Polvo Místico de la Materialización que encontraron en los papeles de los Guardianes de la Vida, o que puede proporcionarles el bibliotecario Seamus Rosckwood, ya que, al fin y al cabo, hay un ejemplar del Necronomicón (la versión latina de Olaus Wormius) en el museo. Aquí se describen ambos.

## Convocando el Espíritu de Brandan

Convocar a un espíritu. Lance se sienta, junto con los asistentes a la convocación, en una mesa redonda. Todos los asistentes, menos él, se dan la mano formando un círculo. La luz será tenue (velas) para “dar el ambiente necesario”. Tiene diversos productos químicos en los candelabros que reaccionan con la cera caliente expidiendo diferentes olores y neblinas y es un experto en simular voces y en la “lectura en caliente”.

Generalmente pide primero toda la información posible acerca de a quién va a invocar y, cuando considera que tiene suficiente, comienza su actuación.

Sin embargo, en este caso, el poder de los Elegidos hace que la convocación tenga éxito. Lance pierde 15 puntos de magia, lo que le lleva a la extenuación, mueve la cabeza y lanza sonidos ahogados. El resto de los presentes 1 punto cada uno, para formar un círculo mágico. Si el círculo se rompe, el espíritu se irá inmediatamente. Durante la sesión, Lance perderá 1 punto de magia adicional cada minuto, hasta desmayarse.

El espíritu de Brandan toma el cuerpo de Lance y necesita unos segundos para acostumbrarse a su nuevo recipiente y recordar cómo hablar y moverse, pero tras ese tiempo, Lance comienza a actuar y hablar igual que lo haría Brandan. Para poder entenderse con él hace falta una tirada de Inglés/2.



El espíritu se sentirá incómodo en este mundo y tratará de irse lo antes posible, sin embargo no podrá hacerlo mientras el círculo esté completo y Lance tenga puntos de magia.

Brandan no sabrá qué es San Borondón, por supuesto. Tan sólo sabe que él ha ido a Carcosa y guardado un hechizo para poder volver. Y sabe dónde, pero no está dispuesto a revelarlo a cualquiera. Es un brujo engreído y cree que el resto de la humanidad es inferior. Si se le menciona el Broche, no reconocerá el objeto aunque sabe qué es el Signo Amarillo. Sin embargo puede hablar si se le convence/adula lo suficiente (tirada de Persuasión/Charlatanería) o se le amenaza con mantenerlo retenido. En este último caso intentará librarse durante un minuto y, si Lance aún tiene puntos de magia, cederá. No es sabio, de todos modos, jugar con Brandan, ya que sabe hechizos que pueden poner a los investigadores en problemas.

Comprender que se acaba de estar en contacto con San Brandan, un hombre muerto hace siglos, cuesta 1/1D4 de COR.

### Utilizando el Polvo Místico

El hechizo (que aparece en las ayudas) es una versión del que aparece en el libro de reglas. Su uso es similar: el mago gasta 1 punto de magia por dosis creada. El polvo debe soplar en una determinada dirección, donde el espíritu se manifestará durante un tiempo máximo de 10 latidos de corazón. Este hechizo aparece en los "Fragmentos del Necronomicón" publicados en la Revista "Mundo Desconocido", extra número 2, Abril 1981. Se ha eliminado la restricción de crearlo "el día y a la hora de Saturno".

Los investigadores tienen acceso al hechizo del Polvo Místico de Ibn-Ghazi, pero para poder utilizarlo en la invocación de S. Brandan y preguntarle por cómo salir de

Carcosa, deben encontrar su tumba. En la biografía de Bandan reza "Sus monjes lo enterraron en los límites de su monasterio de Clonfert.", de modo que los investigadores deberán dirigirse a esa localidad, al corazón de Irlanda, alejada de las carreteras y caminos principales. El pueblo se halla en la orilla del río Shannon y está a unos 19 Km de Birr y a unos 250 Km de Dublín.

### Viajando a Clonfert

Los investigadores pueden tomar un barco de Inglaterra a Dublín y después a Birr en tren. El barco sale del puerto de Holyhead al oeste de la isla. Se puede tomar un tren desde Londres con la compañía LMS que realiza el trayecto pasando por Birmingham.

Desde el puerto de Holyhead, un ferry de la misma compañía LMS les llevará al puerto de Dum-Laoghaire, cerca de Dublín. El resto del trayecto hasta Birr puede realizarse en tren, pero a Clonfert deberán de llegar en autobús.

### El Monasterio

El monasterio de Clonfert, fue reconstruido en multitud de ocasiones, en 1016, 1164 y 1179. En 1541 todo el monasterio y la mayor parte de la iglesia fueron destruidos y, todo lo que queda hoy en día es la catedral, que se atribuye a Peter O'Moore, Obispo de Clonfert desde 1161 a 1171.

La propia catedral se edificó en estilo románico dedicada a S. Brendan (entrada en el frente oeste), y sufrió añadidos posteriores en el siglo XIII (presbiterio, frente este y campanario). Se restauró en 1664 y no se trabajó en ella hasta 1900, cuando Canon McLamey comenzó un extenso programa de reparaciones. En la parte norte de la catedral hay una pequeña sacristía restaurada en 1900.

Un detalle interesante es la escultura de una sirena

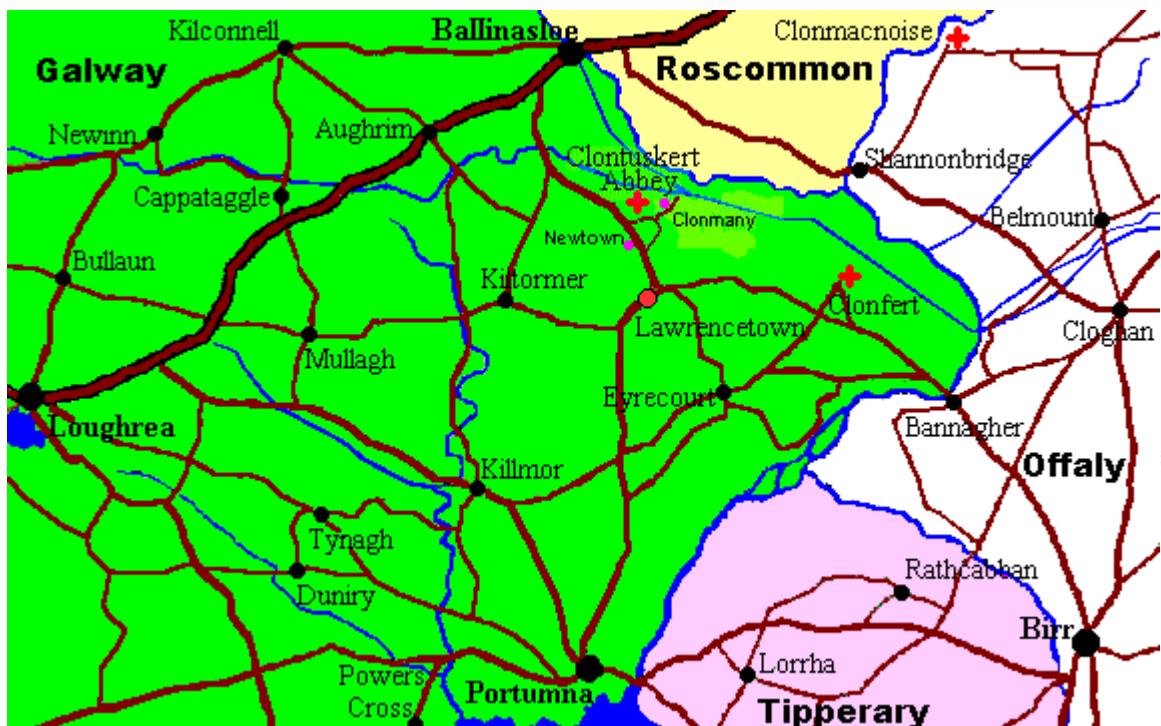


Ilustración 22. Mapa de la zona de Clonfert



Ilustración 23 La abadía de Clonfert

peinándose en la parte sur del presbiterio, haciendo referencia a cuando San Brandan predicó a las criaturas del mar en uno de sus viajes.

Se encuentra normalmente cerrada, pero se puede obtener la llave de la casa que se encuentra en la parte derecha, donde vive el matrimonio O'Comhdhain (él se llama Murchadh y ella Geileis —pronunciado GAY-leesh—). Ambos tienen ya más de 60 años y llevan toda la vida en la zona.

El pórtico es una joya de estilo románico, con seis arcos grabados. Sobre ellos se encuentra un triángulo lleno de ornamentos y esculturas de cabezas. El interior de la catedral es oscuro, pero aún sorprendente, sobre todo cuando el sol ilumina los bancos de roble a través de las estrechas ventanas. Destacan un púlpito tallado de roble un precioso órgano y la silla del Obispo, también tallada en roble.

San Brandan se dice que se encuentra enterrado en una de

las tumbas que dan a la cara norte de la Catedral. La mayoría de las lápidas hace tiempo que están desgastadas e ilegibles. Sin embargo una de ellas tiene un extraño símbolo que puede hacerles darse cuenta de dónde descansa el antiguo mago, previa tirada de DESCUBRIR: los vestigios de un antiguo, aunque aún reconocible, Símbolo Arcano.

Resucitar el espíritu de San Brandan para obtener información de él, cuesta a todo aquel que presencie la aparición 1D3/1D6+1 de COR El espíritu, en esta ocasión, no tiene más remedio que contestar; y dirá la verdad, sin embargo no permanecerá en este mundo demasiado tiempo.

## La Información de Brandan

Cualquiera que sea el método que utilicen los investigadores para comunicarse con Brandan, éste no tendrá demasiado tiempo para dar una información exhaustiva. Si le han convocado en una sesión de espiritismo, perderá segundos preciosos en discusiones con los investigadores, quienes tendrán que convencerle de que les dé la información. Si han convocado su espíritu con el Polvo Místico de la Materialización, apenas habrá tiempo para que Brandan se explique.

En cualquier caso el discurso de Brandan será, más o menos, el siguiente:

*“Hay un modo de regresar de Carcosa, pero es peligroso y complejo. Yo mismo he guardado todo lo necesario para que una sola persona pueda abrir la puerta que os conduzca a casa. Todo lo que necesitáis está guardado en la ciudad, en el único lugar que se mantiene estable, un sitio denominado La Torre Autoinclusiva.*

*La Torre tiene una entrada y lo que buscáis se halla en la sala que se encuentra en la esquina opuesta, tras una piedra suelta de la pared del fondo. Buscad allí.*

*Cuando yo estuve no había peligro en recorrer las salas de La Torre, sin embargo debéis de tener extremo cuidado: el laberinto es mágico e infinito y hay pasajes que te trasladan a otro plano de existencia del mismo. De modo que es muy fácil perderse para toda la Eternidad en su interior. No os separéis y poned extremo cuidado.”*

Tras esto el espíritu se irá para siempre.









# ACTO II

*“Durante mi convalecencia había comprado y leído por primera vez El Rey de Amarillo. Recuerdo que después de haber leído el primer acto pensé que era mejor no seguir adelante. Me puse en pie y arrojé el libro al hogar; el volumen dio contra la rejilla y cayó abierto a la luz del fuego. Si no hubiera tenido un atisbo de las palabras de apertura del segundo acto, jamás lo habría terminado, pero cuando me incliné, para recogerlo, fijé los ojos en la página y, con un grito de terror, o quizá de alegría, tan intenso era el sufrimiento de cada uno de mis miembros, lo arrebaté de los carbones y me arrastré tembloroso a mi dormitorio donde lo leí y lo releí, y lloré y reí y temblé presa de un horror que todavía me asalta a veces. Esto es lo que me perturba, porque no puedo olvidarme de Carcosa donde estrellas negras lucen en los cielos; donde las sombras de los pensamientos de los hombres se alargan en la tarde, cuando los soles gemelos se hunden en el lago de Hali; y mi memoria cargará para siempre con el recuerdo de la Máscara Pálida. Ruego a Dios que maldiga al escritor, como el escritor maldijo al mundo con esta su hermosa, estupenda creación, terrible en su simplicidad, irresistible en su verdad: un mundo que ahora tiembla ante el Rey de Amarillo. Cuando el gobierno francés incautó los ejemplares de la traducción recién llegada a París, Londres, por supuesto tuvo ansiedad por leerlo. Se sabe perfectamente cómo el libro se difundió como una enfermedad infecciosa de ciudad en ciudad, de continente a continente, prohibido aquí, confiscado allá, denunciado por la prensa y el púlpito, censurado aun por los más avanzados anarquistas literarios. Ningún principio definido había sido violado en esas malignas páginas, ninguna doctrina promulgada, ninguna convicción ultrajada. No era posible juzgarlo de acuerdo con ninguna de las normas conocidas; sin embargo, aunque se reconocía que la nota del arte supremo había resonado con El Rey de Amarillo, todos sentían que la naturaleza humana no podía soportar la tensión, ni medrar con palabras en las que acechaba la esencia del más puro veneno. La simple banalidad e inocencia del primer acto provocaba que el golpe se asentase después con un efecto más espantoso”*

— Robert W. Chambers, *El Reparador de Reputaciones*



# ESCENA I

*Donde los investigadores inician la búsqueda de sus propios demonios en el Averno*

## INTRODUCCIÓN

Los investigadores deben dirigirse a las islas Canarias con el objetivo de montar una expedición que les lleve, en un viaje sin retorno, a la mítica isla de San Borondón, donde se halla la Entrada al Averno.

Traerán consigo el Broche, bien guardado en el Arca de Aldones para evitar posibles problemas y, supuestamente, dispondrán de suficiente financiación económica para fraguarse los gastos.

A lo largo de esta escena, toparán con los problemas que acarrea organizar una cruzada semejante, conocerán al capitán Rafael Menéndez y cruzarán el mar a bordo del *Viento del Sur*, hasta llegar a San Borondón.

En la isla les espera un escenario de locura, que pondrá a prueba su resistencia mental, hasta que consigan traspasar la Entrada.

## EL VIAJE

Cuando los investigadores lo decidan, deberán desplazarse hasta las islas Canarias, desde donde partirá la expedición. Los siguientes apartados resumen cómo podrían desarrollarse los hechos, basándonos en el diario de Edward Harvey, famoso viajero y naturalista inglés que realizó muchos estudios bajo el auspicio de la Royal Society de Londres. Edward Harvey viajó a San Borondón en 1865 y, a su regreso, su salud mental empeoró hasta el punto en que su prestigio cayó en picado. Nadie creyó nunca que hubiese pisado semejante tierra. Murió en el olvido en 1903.

Hay varias rutas en barco posibles desde Inglaterra hasta las Islas Canarias:

Londres ó Southampton — Lisboa — Gibraltar — Las Palmas — Tenerife

Londres ó Southampton — Lisboa — Cádiz — Tenerife

Londres ó Liverpool — Madeira — Tenerife

Aquí suponemos que los investigadores hacen la primera de ellas, pero no debería ser problema adaptarlo en cualquier otro caso.

### Londres — Lisboa

El viaje debería comenzar tomando un barco entre Londres y Lisboa, que es una ruta marítima habitual. Este viaje dura entre cinco y seis días. La travesía no debe resultar fácil y el mar puede agitarse, haciendo que las olas pasen por encima del barco en algunas ocasiones, haciendo que los investigadores deban pasar varias horas encerrados en su camarote, probablemente junto con el Arca de Aldones y cerca de la influencia del Broche. En Lisboa, los investigadores pueden descender y recorrer la ciudad, realizando un breve descanso turístico o adquiriendo útiles para su expedición. Si el Guardián lo desea, puede evitar que los investigadores desembarquen, añadiendo más tensión a la escena: los oficiales de salud del puerto les impiden desembarcar ya que se ha registrado un brote de fiebre amarilla en una de los barcos fondeados.

### Lisboa — Gibraltar

Al amanecer el barco zarpa hacia Gibraltar. Los investigadores que estén en cubierta pueden apreciar cómo la ciudad se extiende desde los muelles con una gran plaza, y comienza a ocupar las montañas que la encierran en un círculo. La mayoría de las casas tienen un color arenoso que hace que se fundan unas con otras, distinguiéndolas sólo por sus tejados. El gran castillo de San Jorge domina toda la ciudad y llaman la atención los numerosos molinos de agua que se encuentran a la derecha.

El viaje hacia Gibraltar dura entre dos y tres días. La sirena del barco anunciará la proximidad del estrecho. La visión desde el barco permite apreciar un pequeño número de casas blancas y algún que otro caserón estilo londinense. Lo más destacado es el muelle, con las murallas que se extienden a ambos lados de la ciudad y una magnífica fortificación militar.

El barco atracará en el muelle, para cargar y descargar mercancías y los investigadores podrán desembarcar durante unas horas. A mediodía el barco partirá hacia África y el aire se volverá cada vez más seco y caliente, desagradable para las gargantas habituadas al frío de Inglaterra.

### Gibraltar — Canarias

Tras unos cinco días de travesía, el barco llega a aguas de Canarias. El barco hará escala en Gran Canaria, en la ciudad de Las Palmas, atracando en el puerto de La Luz. Una pequeña embarcación permitirá, a los pasajeros que

lo deseen, desembarcar, mientras otras mayores harán lo propio con la carga. Si los investigadores desembarcan, pueden ir a Las Palmas en el tranvía a vapor en poco tiempo. Allí verán unas calles con casas bajas y sin tejados, pero muy bien cuidadas y pintadas. Si lo desean, pueden dirigirse en un carruaje hacia la impresionante catedral de Santa Ana, pasando por la vivienda del ilustre marino Cristóbal Colón, descubridor de América.

El barco volverá a partir a mediodía del puerto de La Luz con dirección a Tenerife, travesía que dura unas pocas horas.

## Gran Canaria — Tenerife

El barco llegará a Tenerife al atardecer. Grandes nubes negras cubren la isla, impidiendo divisar el pico del Teide desde la cubierta. La temperatura es siempre agradable (por algo las Islas Canarias eran denominadas *islas Afortunadas* por los romanos) y el aire fresco.

Una pequeña embarcación acercará a sanitarios y autoridades locales, realizando montones de preguntas y confiscando las armas por motivos de seguridad.

Los investigadores pueden trasladarse a Santa Cruz en autobús y alojarse en el Hotel Inglés, donde una empleada gorda y sonrosada les indicará, en un horrible inglés, sus aposentos. Es ahora cuando, de verdad, comienza el horror.

## ISLAS CANARIAS

A continuación se detallan algunos datos generales de interés acerca de las islas en los años veinte. El Guardián debe usar esta información para dar ambiente al escenario.

### Datos Generales

Las islas tienen una población de unos 400.000 habitantes. Su economía básica se basa en la agricultura y la ganadería, aunque también hay fábricas de tejidos como seda, lana, algodón y curtidos. Se fabrican y exportan aguardientes, conservas, loza, pastas, dátiles, cebollas y tabaco entre otros. Las islas importan de Europa y África mantas, paños, hierro, perfumes, miel, carbón y petróleo principalmente. También hay industria minera, sobre todo de piedra pómez. En los últimos años (al inicio del siglo XX) se introduce en Canarias, por los ingleses, un monocultivo que será el plátano, cuya exportación estará controlada por las compañías comerciales como Fyffes.

Además de las islas principales: Lanzarote, Fuerteventura, Gran Canaria, Tenerife, Palma, Gomera y Hierro, hay otras más pequeñas, Lobos, Graciosa, Alegranza, Montaña Clara, Roque del Este y Roque del Oeste, que se hallaban deshabitadas en 1928.

En el Orden Militar, las islas forman una Capitanía General y el territorio se divide en dos Gobiernos Militares: Santa Cruz de Tenerife, que comprende Tenerife, Gomera, Palma y Hierro, y Las Palmas, que comprende Gran Canaria, Fuerteventura y Lanzarote. En

Santa Cruz de Tenerife es donde se encuentra la Plana Mayor de la Capitanía General.

Los principales puertos son: el de Santa Cruz y el de Orotava, en Tenerife y el de Las Palmas (La Luz), en Gran Canaria.

La mayoría de la población extranjera son ingleses, seguidos de Alemanes y franceses, aunque hay habitantes de todas las nacionalidades.

El clima es sumamente apacible y benigno, con 17° en Enero y 25° en Agosto. Hay regiones extremadamente frías en las montañas y otras muy cálidas cuando soplan los vientos del SE.

### Orografía

Todas las islas presentan una superficie quebrada, con numerosos cabos, puntas, senos y fondeaderos. La cordillera de Anaga en Tenerife comprende el pico Teide, cuya erupción en 1910 causó grandes estragos, elevado a 3710 m sobre el nivel del mar. Por su corta extensión, carecen de ríos o incluso arroyos de curso perenne.

### Organización

La provincia comprende siete partidos judiciales (Arrecife, Guía, La Laguna, La Orotava, La Palma, Santa Cruz de la Palma y Santa Cruz de Tenerife. El Gobierno civil tiene su residencia en Santa Cruz de Tenerife, así como la Delegación de Hacienda y la Capitanía General, aunque en Las Palmas hay un delegado especial del Gobierno con carácter permanente y autoridad gubernativa. La Audiencia Territorial reside en Las Palmas y ejerce jurisdicción sobre todos los tribunales de las islas.

En lo eclesiástico hay los obispados de Las Palmas y de Santa Cruz de Tenerife, residente este último en La Laguna, dependientes del arzobispado de Sevilla.

El Instituto, que reside en La Laguna, y los demás establecimientos docentes, dependen de la Universidad de Sevilla. No fue hasta 1927 que se creó la Universidad de La Laguna, aunque en el Instituto se imparten estudios universitarios correspondientes a los primeros cursos, o cursos preparatorios, para Filosofía y Letras, Derecho, Medicina y Farmacia. El encargado era el director del centro, Adolfo Cabrera Pinto, quien luchaba por conseguir una Universidad propia. En 1921 se amplían los estudios de Derecho a la carrera completa.

Hay dos provincias marítimas: Gran Canaria y Tenerife, adscritas al departamento de Cádiz; las banderas usadas por ambas son de color azul con aspa blanca, la primera y azul amarilla en diagonal la segunda.

La capital, Santa Cruz de Tenerife, tiene unos 40.000 habitantes y un juzgado de 1ª instancia.

### Comunicaciones

No hay demasiadas carreteras en las islas y la mayoría son tortuosas debido a la orografía. En Tenerife hay un tranvía eléctrico de Santa Cruz a San Cristóbal de la Laguna, que distan poco más de 10 Km, así como un servicio de autobuses (guaguas). En Gran Canaria hay un tranvía a



vapor que recorre los casi 7 Km que separan Las Palmas del Puerto de La Luz.

Hay una línea de telégrafo entre Santa Cruz de Tenerife y Cádiz, así como vapores que transportan el correo y salen los días 10 y 25 de cada mes.

## Clima político

El clima político de la España de 1923 es delicado. En Canarias la población es fundamentalmente agraria, pero ya comienza a aparecer un proletariado urbano, que llevará al nacimiento de las primeras organizaciones obreras. En aquellos momentos domina el caciquismo y los terratenientes y agutamientos dominan gran parte de la vida social y política de la población.

El bloqueo militar de las aguas del archipiélago durante la confrontación bélica europea (de 1914 a 1918) puso en evidencia la fragilidad del sistema económico canario y su total dependencia del exterior. Las clases populares son las más afectadas por la crisis y el hambre se extiende.

Huelgas, protestas y la manifestación del 1º de Mayo de 1921 son la expresión del clima político que se vivía en la época y en el que los investigadores pueden verse inmersos.

Si el Guardián lo desea puede plantear pistas falsas, líneas alternativas que permitan a los investigadores inmiscuirse en el ambiente de las islas, otorgando bonificaciones o penalizaciones según sea su comportamiento tanto con las autoridades como con los trabajadores del puerto. Los investigadores deben ser cuidadosos para evitar dar con sus huesos en la cárcel o enemistados con las autoridades locales, quienes pueden expulsarlos de las islas o revocarles sus permisos para la expedición.

Si tienen la mala suerte de encontrarse en Canarias el 13 de septiembre de 1923, entonces serán testigos presenciales del Golpe de Estado de Primo de Rivera. Barcos de Guerra saldrán y cerrarán los puertos, los permisos serán revocados, los mandatarios políticos tendrán otras cosas de qué ocuparse e ignorarán a los investigadores y los trabajadores del puerto pueden no estar por la labor de participar en ninguna expedición.

## PREPARANDO LA EXPEDICIÓN

**E**s en Tenerife donde los investigadores deben realizar todos los preparativos para la expedición. Las autoridades no destacan precisamente por su eficiencia, haciendo interminables las esperas por cualquier nimiedad burocrática.

Los trámites son meramente orientativos y corresponde al Guardián simplificarlos en el caso de que lo desee, pero debe mantener esta sensación de dificultad para conseguir todo lo necesario para una expedición si se quiere tener éxito, aunque sea relativo.

## Trámites a Realizar

Los investigadores deberían entrevistarse con el Gobernador, Don Santamaría Herrera o el delegado del gobierno en Gran Canaria Don Gerardo Gavilanes. Tras múltiples intentos y una tirada de HABLAR ESPAÑOL, conseguirán entrevistarse con el secretario, el cual les indicará que el gobernador se encuentra en el sur de la isla y no podrá darles audiencia hasta pasados tres días.

Para poder llevar armas durante la expedición, deberán dirigirse a la comandancia militar, en el castillo de San Cristóbal, y tramitar los permisos necesarios. Las armas deben estar guardadas en el hotel, ya que no es costumbre llevarlas por la calle.

Los investigadores podrán pasar los días visitando la ciudad, tomando té y visitando las diversas fortificaciones militares que la rodean, como las de Paso alto y Almeida hacia el Norte o el Castillo de San Juan hacia el sur. En el centro, junto a la Plaza de la Constitución y su flamante monumento de mármol dedicado a la llegada de La Virgen de la Candelaria en la época de la conquista, se encuentra el castillo de San Cristóbal.

## La Entrevista con el Gobernador

Don Manuel es un hombre bajo, de complexión fuerte y muy poco hablador, aunque muy atento. Les concederá audiencia a las diez de la mañana y espera puntualidad. Invitará a los investigadores a un café en una estancia muy amplia y agradable con un balcón que da a la Plaza de la Constitución. Don Manuel habla un inglés correcto y no habrá problemas para llevar una conversación fluida. Le sorprenderán los motivos de la expedición, si los investigadores se los desvelan, pero resultará interesado si traen consigo algún tipo de carta de recomendación. En otro caso será necesaria una tirada de CREDITO o de PERSUASION para conseguir los permisos en un par de días.

Los investigadores no deberían de tener problemas para conseguir los permisos, aunque deben de tener la sensación de haber traspasado una buena cantidad de trámites burocráticos. Sólo si pretenden realizar la expedición sin haber realizado ningún tipo de preparativo, el Guardián puede castigarles con interminables esperas o problemas de mayor índole.

## La Laguna

Los investigadores pueden desplazarse a La Laguna, hay un servicio de autobuses (la guagua) y un tranvía entre ambas ciudades que sube por el tortuoso camino en menos de una hora. La ciudad está situada a unos 1500 pies de altitud y el clima aquí es mucho más frío que en Santa Cruz.

La Laguna es la segunda ciudad más importante de Tenerife. Es la antigua Capital de la Isla (hasta 1723) y está situada justo en el interior de Santa Cruz, en el Valle de Agüere y tiene preciosos paisajes. Es también la Capital cultural y religiosa, ya que tiene el Instituto de La Laguna y el Palacio del Obispo. Toda la ciudad está llena de extraordinarios monumentos arquitectónicos, palacios y mansiones tradicionales de los siglos XVII y XVIII.

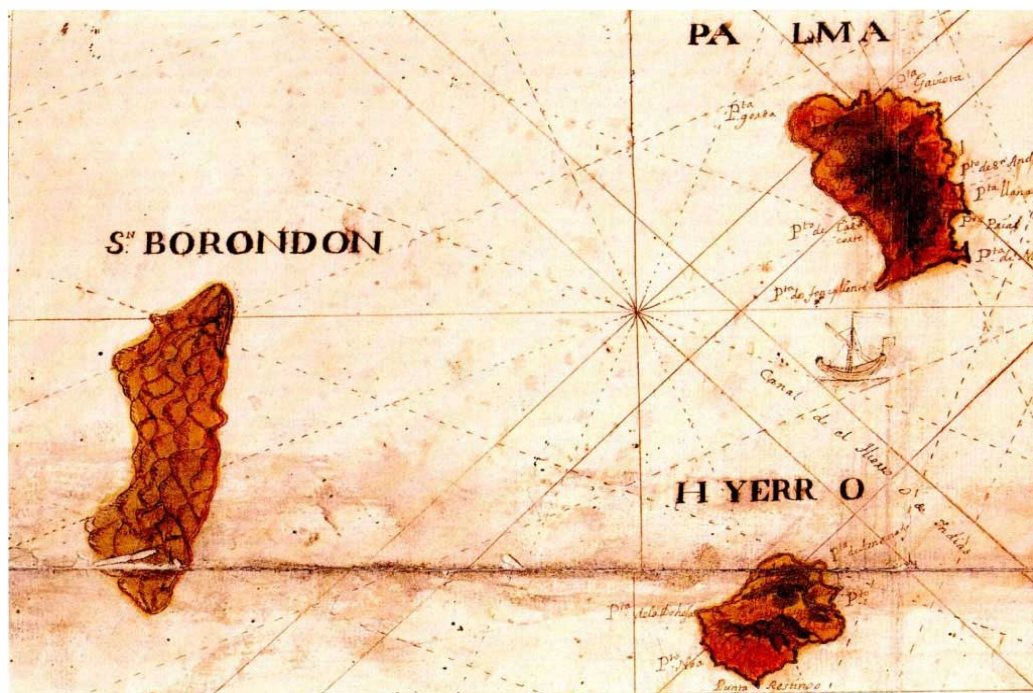


Ilustración 25 Antiguo mapa de Canarias con la Isla de San Borondón

Entre sus edificios religiosos, los más sobresalientes son la Catedral, la Iglesia de Santo Domingo y la iglesia de Nuestra Señora de la Concepción – está última tiene un excelente techo tallado Mudejár y un púlpito Barroco del siglo XVIII. Uno puede también encontrar la Iglesia del Cristo Sagrado y la Capilla de San Miguel.

La historia y arte de La Laguna se encuentran en el Museo Casa Ossuna, el Museo de la Sociedad Económica de Amigos del País, el Museo de la Iglesia de la Concepción y el Museo de la Catedral.

Los investigadores pueden consultar aquí los archivos municipales, en los diferentes conventos o en el instituto, ubicado en el antiguo convento de San Agustín, en busca de aquellas referencias bibliográficas que no hayan localizado en Londres. Es más probable que encuentren aquí referencias a mapas cartográficos y leyendas acerca de San Borondón.

## La Contratación del Barco

Encontrar un barco con tripulación para la expedición, no sólo es caro, sino también complejo. Al menos necesita tres marineros, un cocinero y un capitán. Prepararlo todo puede llevar entre 20 días y un mes.

Los investigadores contactarán rápidamente con Rafael Menéndez, un marinero respetado y experimentado, quien puede suministrarles todo lo necesario.

El barco elegido es el *Viento del Sur*, una goleta de dos mástiles y 20 metros de eslora, equipada con un motor diesel auxiliar de 200 CV. La tripulación duerme en camarotes con literas, y otros tres camarotes están acondicionados para el capitán y los investigadores, teniendo (además de dos literas) una mesa de trabajo. La expedición puede partir en 20+1D10 días.

## LA EXPEDICIÓN

En esta sección se detallan los acontecimientos que tienen lugar en la expedición de los investigadores en su viaje en busca de una Entrada al Averno, que se halla en la mítica isla de San Borondón. El Guardián debe mantener la tensión durante todo el viaje, haciendo ver a los jugadores que sus cálculos no son aplicables cuando se viaja a otros planos de existencia. Además la amenaza del Broche debe estar siempre patente.

### El Viaje

#### La Palma

El *Viento del Sur*, parte de Tenerife por la mañana, bordeando la isla por la costa suroeste hasta La Punta de Teno, pasando entre esta isla y La Gomera, en dirección a La Palma, donde harán escala. En esta isla se puede visitar la iglesia de San Salvador, donde de mano del Padre Alejandro, pueden consultar la biblioteca. Una tirada de BUSCAR LIBROS permite hallar un párrafo curioso que habla sobre una isla “no hallada”:

*“Más allá de las Afortunadas y con rumbo a las nuevas tierras, se encuentran unas islas que pocos marineros han podido hallar”.*

#### Alta Mar

El viaje debe ser tenso y peligroso. Durará 1D3+1 días, dependiendo del viento y el estado de la mar. Durante la navegación, cualquiera que se acerque al Arca se sentirá



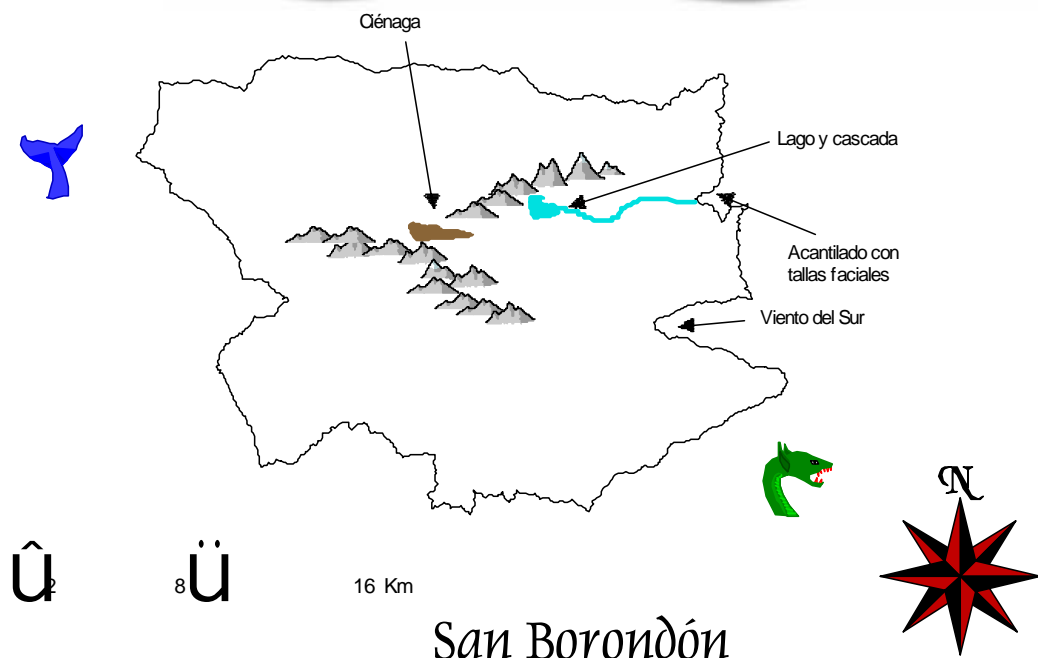


Ilustración 21 Mapa orientativo de San Borondón

tentado por el Broche, que desea salir de su confinamiento.

La degradación del Arca es ya palpable y sus cierres y adornos dorados presentan amplias zonas ennegrecidas y frágiles.

El investigador con menos SUERTE deberá sacarla a la mitad para que no haya tormenta ese día. En otro caso el barco sufrirá daños y los miembros de la expedición deberán quedarse confinados en sus pequeños camarotes, cerca del Arca... siempre tentadora, siempre peligrosa.

## Desorientados

San Borondón no es de este mundo y, por tanto, sus inmediaciones son intersecciones entre dos planos temporales y espaciales diferentes. La expedición debería llegar en menos de 24 horas a su destino y, sin embargo, esto no es así. El tiempo no parece discurrir del mismo modo en esta zona, algo de lo que es posible percatarse mediante una tirada de IDEA. Averiguar este dato cuesta 0/1 de COR.

Cualquiera que examine las estrellas de noche y saque una tirada de ASTRONOMIA, deducirá que las estrellas tampoco coinciden con cómo se ven desde la Tierra... Las Híadas parecen encontrarse más cerca. Rafael, que es un experimentado marino, notará seguro este hecho. Esto provocará otra pérdida de COR de 0/1D3.

## La Tormenta

El último día de viaje se desatará una tormenta terrible. El barco será zarandeado por olas enormes que mantendrán a los investigadores encerrados en sus compartimentos. La embarcación crujirá y afuera se oirán a duras penas los gritos de los marineros. La lluvia y el viento azotarán con fuerza en los ojos de buoy...

En estos momentos se oirá un crujido fuerte y un golpe seco. Uno de los mástiles acaba de romperse. Si un investigador saca un ESCUCHAR, oír la voz de uno de los marineros gritando "¡Tierra! ¡Gira a tierra!".

## Tierras Desconocidas

La expedición acaba de llegar a tierra. Desde el barco, que ha fondeado en una bahía, puede verse una costa abrupta y misteriosa. La tripulación revisará parte de la mañana los daños del barco, que son cuantiosos. El mástil habrá que sustituirlo desde la base, parte del suelo de la cubierta se ha levantado y las bodegas se han inundado, acabando con el agua potable. El capitán Rafael, confesará que, tras varias horas en la tormenta, no ha podido recoger referencias y desconoce totalmente la posición en la que se encuentra ahora mismo.

Los marineros pronto decidirán organizar la barca de salvamento para descender a tierra en busca de agua. El territorio es frondoso y verdoso, lo que augura la presencia de agua cerca. El terreno es bastante escarpado, con dos grandes montañas hacia el norte seguidas en ambos lados por otras de menor envergadura. La vegetación es claramente tropical.

## San Borondón

Los investigadores se encuentran en la mítica isla de San Borondón y, a partir de ahora, están al mando de la expedición, debiendo organizarla según crean conveniente. El barco estará inutilizado durante, al menos tres días.

La isla, en su mayoría, se encuentra cubierta de una espesa jungla, con árboles gigantes cubiertos de frutas exóticas de un tamaño descomunal.

La costa es abrupta llena de acantilados y sólo en unos pocos puntos es factible llegar a tierra. El *Viento del Sur* atracará en una bahía al este de la isla.



Ilustración 22 Acantilado con tallas faciales

## Flora y Fauna

San Borondón no es de este mundo y eso se nota en su flora y fauna. Plantas de todas las formas y colores imaginables, con frutos desconocidos, se esparcen en cualquier claro del bosque. Una tirada de BIOLOGIA permitirá darse cuenta de que no pertenecen a ninguna especie conocida en la Tierra.

Los árboles son gigantes, así como sus frutos que, sin embargo, son perfectamente comestibles, aunque el estómago de los investigadores no está preparado para este tipo de alimentación, requiriéndose una tirada de CON (con 1D20) para evitar ponerse enfermo.

Un investigador que caiga enfermo de este modo, estará indispuerto durante el resto del día, no pudiendo caminar ni realizar actividades físicas. La fauna es tan extraña como la flora. Reptiles inimaginables, coleópteros nunca vistos y aves de pesadilla pueblan toda la isla.

Los marineros susurrarán y maldecirán su suerte entre dientes y hablarán de huir de la isla en cuanto el barco esté reparado.

## La Jungla

Atravesar la jungla es complicado y peligroso. A medida que se adentren en ella, encontrarán cada vez más y más difícil avanzar, necesitando machetes para abrirse camino en la espesa vegetación. Apenas avanzarán unos pocos metros por hora y deberán tirar cada hora, para ver si pueden continuar o necesitan descanso, CONx4 la primera vez, CONx3 la segunda, CONx2 la tercera y CONx1 la cuarta hora. A partir de ahí necesitan descansar una hora irremediablemente.

A lo largo del trayecto, es necesario superar tiradas de ORIENTARSE cada cuatro horas o se perderán entre los bosques.

## El Acantilado de las Tallas Faciales

Hacia el norte, a unos 9 Km siguiendo la línea de costa, se encuentra un extraño acantilado, con unas formaciones rocosas que talmente asemejan ser caras enormes que vigilan. El contemplar estas tallas comporta una pérdida de COR 0/1. Además, todo aquel que saque una tirada de PODx5 oírá claramente a los rostros susurrar en miles de



Ilustración 23 La Cascada

lenguas diferentes, todas ellas desconocidas para el hombre, lo que implica una pérdida adicional de COR 0/1. Si alguno de los marineros llega hasta aquí, comenzará a sentirse intranquilo y deseará marcharse de la isla cuanto antes.

## El Río y La Cascada

El río, y por tanto el agua potable, se encuentra a unos 10 Km del campamento, bordeando la costa. Si se sigue este camino, se pasará cerca del acantilado de las tallas faciales, con sus consecuencias. No se trata de un gran caudal, es poco mayor que un torrente, pero es suficiente para aprovisionar de agua a la expedición.

Si se remonta durante otros 8 ó 9 Km (el camino es más o menos sencillo, aunque alrededor se levanta una jungla espesa y hostil) se alcanza una gran cascada de unos 20 metros de altura.

En este pequeño claro la sensación de un Mal más allá de lo Humano es muy fuerte. Los investigadores, y todo aquel que vaya con ellos, deberán tirar PODx5 y, en caso de tener éxito, el aire se hará pesado y enrarecido y se les helará la sangre, con la consecuente pérdida de COR 0/1. Tras la cascada, en la base, se abre una pequeña cueva, oscura y siniestra, aunque no es visible desde fuera. Es la Entrada. Si un investigador ha perdido cordura en este momento, tiene derecho a una tirada de IDEA y, si la supera percibirá este hecho sin ninguna duda.

## Las Montañas

Aunque no es posible continuar remontando el río desde la cascada, se puede bordear y, tras unas cuantas horas atravesando bosques de árboles enredados y suelos musgosos, llegar a terrenos más elevados y despejados. Si





Ilustración 24 Regina raptoris

los investigadores deciden realizar este camino sin esperar a que hayan pasado un par de días, el suelo estará mojado y resbaladizo por las recientes lluvias.

Esto lo convierte en peligroso y es necesario una tirada de DESx3 cada kilómetro para no resbalar y caer. Si un miembro de la expedición cae, deberá de tirar SUERTE para evitar una caída de varios metros. Si no la supera, las heridas le hacen perder 3D6 puntos de vida. En este caso, además, habrá caído a una zona difícilmente accesible, de forma que para subir (o bajar a ayudarlo) será necesario superar 1D4 tiradas de TREPAP consecutivas, para no caerse.

Si se alcanza la cima, se puede contemplar toda la extensión de San Borondón, sin ningún indicio de asentamiento humano.

### La Ciénaga

Desde la cima de las montañas se puede observar que hay dos cadenas montañosas en San Borondón. La principal, donde se hallan los picos más altos, se extiende en dirección SO-NE y la segunda en dirección SE-NO. Hacia el centro de la isla, justo en el valle que dejan ambas cordilleras, hay una ciénaga malsana, rodeada de malas hierbas y animales de aspecto enfermizo. En este lugar reposan las almas malditas de los que han perecido en la isla, cualquiera que saque una tirada de PODx5 podrá sentir esta presencia y verá reflejos de rostros en putrefacción en las sucias aguas. Esta visión causa una pérdida de COR 1/1D3. Cualquier objeto que caiga en el pantano se pierde automáticamente para siempre.

### Los Aullidos

Cada atardecer, los rostros tallados en el acantilado aúllan con fuerza. Es la voz de todos aquellos cuyo destino se ha unido fatalmente a Aquel Que no Debe Ser Nombrado. Los aullidos se pueden escuchar en toda la isla, pero ni los animales ni las aves osan moverse mientras esto ocurre.

Escuchar este macabro sonido cuesta 1/1D3 de COR.

### Un Peligro Físico

Tan sólo hay un animal peligroso en San Borondón. Se trata de un ave parecida al avestruz, aunque de mayor envergadura que Edward Harvey bautizó como *regina raptoris*. Estas aves son carnívoras, poseen una vista excelente y son extremadamente rápidas y voraces.

Pueden encontrarse en pequeños grupos de no más de media docena y viven en la ladera norte de las montañas y atacarán a cualquier ser humano que vean de una manera rápida y salvaje.

Cualquier expedicionario que se halle en esta zona de la isla tendrá una probabilidad igual a su SUERTE de encontrarse un grupo de 1D4+2 de estas aves. Si consigue una tirada de DISCRECION, pasará inadvertido y podrá verlas dándose un festín con lo que parece un pequeño mamífero.

### Acciones en San Borondón

#### Materialización de las Fobias

Mientras los Elegidos se hallen en San Borondón, sus miedos se materializarán cada noche, 1D4 horas tras ponerse el sol. Sus peores pesadillas se harán realidad lo que castigará su cordura de manera notable, y pondrá nerviosos a los miembros de la expedición.

El Guardián puede utilizar la tabla de fobias, comentada en la introducción a la aventura y que se reproduce al final de esta escena, para determinar los efectos que se producen. Puede realizar tiradas ocultas por cada investigador y seleccionar una de las fobias del que obtenga la mayor puntuación o bien utilizar la que le parezca más apropiada en cada momento.

El objetivo de estos efectos no es poner en peligro serio a los investigadores, sino atacar su subconsciente y alimentar sus paranoias.

#### Atravesando La Entrada

La Entrada se encuentra tras la cascada. Para acceder a ella los investigadores pueden utilizar una pequeña cornisa en la roca que cruza por detrás del agua. La cornisa está cubierta de musgo y humedecida por el agua, de modo que es muy resbaladiza.

Cualquier investigador que no consiga una tirada de DESx5, resbalará y caerá al agua, que tiene bastante profundidad en ese punto. Es necesario superar una tirada de SUERTE para no golpearse contra la pared de roca, lo que provocaría un daño de 1D3. En este momento el investigador deberá superar una tirada de NADAR para alcanzar de nuevo una zona de poca profundidad, o se empezarán a aplicar las reglas de asfixia.

Como los investigadores no pueden morir, cuando lleguen a la inconsciencia, deberán ser rescatados o sus cuerpos serán arrastrados por la corriente del río. Se podrá recuperar su cuerpo un par de kilómetros río abajo, donde la corriente y el caudal es menor, pero los objetos que

llevarse consigo pueden haberse perdido, lo que se determinará mediante tiradas de SUERTE/2.

En la cueva, la oscuridad es casi completa y el ambiente es opresivo. Cualquier expedicionario, excepto los investigadores, deberá de superar una tirada de COR para seguir adelante, o se negará en redondo. Tras avanzar unos 20 metros, los investigadores habrán atravesado un portal espacio-temporal que les llevará directamente a Carcosa, y perderán todos sus puntos de magia en el proceso, con lo que caerán inconscientes.

## La Pérdida del Broche

Si los investigadores son lo bastante torpes o descuidados como para perder El Broche en San Borondón, por ejemplo si cae en la ciénaga, inmediatamente los rostros del acantilado comenzarán a aullar y una espesa niebla rodeará la isla, que comenzará temblar y a vibrar. Escapar es imposible y cualquier embarcación que lo intente verá que, inexorablemente, se pierde en la niebla y es llevada a la deriva por una corriente marina contra la que no se puede luchar, acabando embarrancada en las costas.

La isla se hunde en los velos del espacio-tiempo y ya nada puede salvar a quienes han osado perturbarla. Los investigadores pasarán a formar parte de los atrapados por la Maldición y la aventura finaliza en este momento.

## DRAMATIS PERSONAE

**Rafael Menéndez**, edad 32 años. Capitán del *Viento del Sur*. Hombre experimentado y recio, firme en sus decisiones. Es un gran aliado para los investigadores, hasta que decida alejarse de la isla, en cuyo caso su obstinación impedirá que sea convencido de ningún modo.

FUE	14	DES	12	INT	15	Idea	75
CON	14	APA	10	POD	16	Suerte	80
TAM	13	COR	80	EDU	12	Cono.	60
PM	16	PV	14				

BD +1D4

Cerrajería 60%, Descubrir 75%, Escuchar 60%, Lanzar 70%, Mecánica 70%, Nadar 90%, Ocultarse 65%, Orientarse 95%, Inglés 45%, Pilotar Barco 90%, Psicología 65%, Regatear 75%, Saltar 70%, Seguir rastros 65%, Tregar 70%.

Armas: Arma corta 70%, Escopeta 75%, Patada 90% 1D6+1D4, Puñetazo 90% 1D3+1D4.

**Marineros**, todos ellos tienen entre 20 y 30 años y son hombres duros y experimentados, aunque incultos y supersticiosos. Uno de ellos hará las veces de cocinero en el *Viento del Sur*. Sus nombres, como referencia para el guardián, son Miguel, Andrés, Pablo y Tomás. Las características de los mismos son:

FUE	12	DES	12	INT	10	Idea	50
CON	13	APA	10	POD	10	Suerte	50
TAM	13	COR	50	EDU	6	Cono.	30
PM	10	PV	13				

BD +1D4

Descubrir 55%, Escuchar 50%, Lanzar 70%, Mecánica 70%, Nadar 90%, Orientarse 95%, Pilotar Barco 90%, Saltar 70%, Seguir rastros 65%, Tregar 70%.

Armas: Patada 90% 1D6+1D4, Puñetazo 90% 1D3+1D4.

**Regina Raptoris**, Ave parecida al avestruz, carnívora y peligrosa

FUE	8	DES	16	TAM	6	PV	5
-----	---	-----	----	-----	---	----	---

Descubrir víctima 75%, Escuchar 90%, Olfatear 90%.

Armas: Pico dentado 90% 1D6.





	<b>Fobia</b>	<b>Efecto en San Borondón</b>	<b>COR</b>
1	Acluofobia: Miedo a la oscuridad.	Los investigadores se despiertan empapados en sudor y notan que no ven absolutamente nada. Si alguno ya estaba despierto, notará que poco a poco pierde la visión, como si se hubiese quedado ciego. Las fuentes de luz no sirven para nada. Si los investigadores intentan moverse, deben superar una tirada de SUERTE para no tropezar y caer, haciéndose 1D2-1 puntos de daño.	1/1D4
2	Aerofobia: Miedo a las corrientes de aire y al viento.	Un ulular espantoso despierta a los investigadores. Un viento helado y antinatural comienza a alzarse cada vez más fuerte, arrasando todo lo que encuentra a su paso con una FUE 14. Es necesario superar una tirada de TAM contra la FUE del viento para no ser arrastrado 1D6 metros por el suelo, perdiendo 1D4 puntos de vida. Si se consigue una tirada de DESx3, el investigador puede agarrarse a algo para evitar caer.	0/1
3	Anuptafobia: Temor de permanecer solo.	Los investigadores despiertan con una sensación de desasosiego, para contemplar que se encuentran solos. Ninguno de ellos puede ver al resto, aunque sí oír sus voces. Los objetos y animales son perfectamente visibles.	1/1D4
4	Aracnofobia: Miedo a las arañas.	Uno de los investigadores (al azar o el que monte guardia) se despertará cuando sienta algo húmedo y pegajoso en la cara... es tela de araña. Lo cubre todo. Cuanto más se mueve más se enreda, funcionando como una PRESA de FUE 8 al principio y sumando 2 cada vez que se falle una tirada de DESx3. Por supuesto un cuchillo o machete puede solucionar el problema, pero el movimiento en la tela ha llamado a algo... que se acerca a lo lejos. Esta araña es un peligro físico, por supuesto. Se pueden usar las características de una Araña de Leng de tamaño pequeño, aunque la pérdida de COR es menor.	0/1 por ver la tela 1/1D6 por ver la araña
5	Astrafobia: Miedo a las tormentas.	Un enorme trueno despierta a los investigadores. En pocos instantes se desata una tormenta espantosa e infernal, con rayos que caen por doquier, truenos y una descarga de agua impresionante. Es difícil ver o moverse en estas circunstancias. Los rayos del cielo dibujan Signos Amarillos y caen peligrosamente cerca. Si el grupo no supera una tirada de SUE cada dos asaltos, uno caerá cerca y serán despedidos con fuerza, resultando en una pérdida de 1D4 puntos de vida.	1/1D4
6	Dorafobia: Miedo a la piel.	El investigador que tenga menos CON se despierta con náuseas debido a un olor fuerte y acre. Cuando salga de la tienda o toque el suelo, notará que la textura de la hierba es diferente... áspera y dura. Una mirada más concreta revelará que es pelaje, y bajo él, piel áspera con poros, sudor y hasta pústulas donde antes había rocas o calvas. El suelo es caliente y parece moverse al compás de un ruido sordo... resoplante, como una respiración profunda.	1/1D4
7	Homiclofobia: Miedo a la niebla.	Una humedad en el ambiente y una sensación de escozor en la piel despierta a los investigadores. Se ha levantado una niebla que poco a poco lo inunda todo, hasta imposibilitar que se puedan mover. La niebla causa, además, 1D4 puntos de daño cada minuto que se esté expuesto a ella y penetra por rendijas y resquicios en todos los objetos.	0/1
8	Dendrofobia: Miedo a los árboles.	Un crujido despierta a los investigadores. De algún modo las raíces de los árboles más cercanos han llegado hasta aquí, levantando objetos y destruyendo todo lo que se encuentran. Enseguida comienzan a oír un sonido sordo y hueco, como susurros que provienen claramente de los árboles, que están tomando formas horribles con boca y ojos y parecen mover sus ramas intentando atrapar a los investigadores. Si la manifestación dura más de dos minutos, comenzarán a mover sus ramas y a intentar estrangular a los investigadores con una FUE 18, funcionando como una presa de porcentaje 30, aunque siempre con la mínima destreza.	1/1D4
9	Vermifobia: Miedo a los gusanos.	Un investigador se despierta cuando nota algo baboso en su mano. Cuando mira ve cientos de gusanos que se arrastran alrededor suyo, en el suelo, en su cama, en la comida. Cuanto más dure la visión más gusanos habrá, llegando, a los tres minutos, a trepar por los investigadores introduciéndose en su nariz y boca provocándoles asfixia, con una pérdida de 1D4-1 puntos de vida cada minuto.	0/1
10	Teratofobia: Miedo a los monstruos.	Unos aullidos provenientes del interior del bosque despiertan a los investigadores. En poco tiempo comienzan a oír pasos de un ser enorme que arrasa con las ramas de los árboles a su paso. Al minuto comienzan a oír los mismos sonidos que provienen de sitios diferentes. Unos cosas horribles de más de 3 metros de altura y provistos de tentáculos avanzan hacia el campamento. La manifestación cesa cuando se encuentran demasiado cerca, sin ningún peligro físico adicional.	1/1D4



TELÓN





# ESCENA 2

*Donde la Pesadilla alcanza su punto álgido y el desenlace es inevitable*

## INTRODUCCIÓN

Los investigadores han llegado a Carcosa y allí les espera el final de su cruzada. Durante toda esta parte, se encontrarán en un mundo de pesadilla donde la realidad es continuamente cambiante y lo que ven simplemente es el reflejo de la condición de Aquel Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado.

Se encuentran en el averno, el Hades griego, y su primer destino será explorar la ciudad, y encontrar la *Torre Autoinclusiva*, donde se encuentra el hechizo que puede devolverlos a la vida de nuevo.

Pero tras esto, tal y como indica el Mito de Caronte y La Laguna Estigia, deberán atravesar el Lago de Hali a bordo de una embarcación de pesadilla atraída por el poder del Broche y cuyo barquero es un horror inimaginable, para llegar al Castillo del Otro Lado, donde les esperan las almas atrapadas de los Elegidos y su terrible Dios.

Lo primero que los investigadores deben plantearse es que necesitan el hechizo que les permita regresar *antes* de atravesar el Lago de Hali. Hay suficientes pistas en la mitología griega como para hacerles sospechar que, de no ser así, no tendrán oportunidad de atravesarlo de nuevo hacia la ciudad y mucho menos tiempo para buscar nada.

## CARCOSA

Para llegar a comprender la naturaleza de Carcosa, es necesario examinar la naturaleza de la realidad misma. En nuestra experiencia, la realidad es consistente y fiable. El plomo no se vuelve oro, al igual que una silla no se convierte en mariposa; si se gira a la derecha, se caminan tres pasos, se da la vuelta y se caminan otros tres y se gira a la izquierda, se acaba en el mismo lugar en el que se ha comenzado. Pero la llegada del Rey de Amarillo significó el fin de esa realidad para Carcosa. La llegada de Hastur modificó la realidad a su imagen y semejanza.

Ahora la existencia en Carcosa no es predecible ni estable, sino que cambia dependiendo de la interrelación de todo lo que existe. El elemento clave de esta realidad es la percepción. La presencia de una persona cerca de una puerta altera su realidad. Si se examina mientras alguien la atraviesa la puerta puede retorcerse o temblar, mientras el que la atraviesa puede ver lo mismo o algo diferente.

La dificultad de Carcosa reside en lo que ocurre con las

cosas que no están a la vista. La percepción de un objeto refuerza su estabilidad, de modo que se producen pocos cambios, pero más allá de los límites de la visión — más allá de la percepción inmediata — la realidad cambia continuamente, simplemente porque no se puede percibir. De este modo una persona que camina desde un extremo de la calle a otro y regresa, puede encontrarse en un sitio totalmente diferente del que dejó en principio.

Los mapas son inútiles, no hay manera de orientarse. Los edificios, las calles y áreas enteras desaparecen y se reconstruyen de nuevo tras ser atravesadas. Dejar marcas o indicaciones para encontrar el camino de vuelta, es igualmente inútil. Serán absorbidas por la naturaleza de la ciudad y reaparecerán en cualquier parte, indicando en cualquier dirección. Incluso el movimiento dentro de un edificio puede ser complicado, aunque los cambios serán menos drásticos. Por ejemplo, el edificio no desaparecerá mientras los investigadores se encuentren dentro.

## La Llegada

Los investigadores despertarán de su inconsciencia cuando superen una tirada de CON con 1D20, tiradas que pueden intentar cada diez minutos. Se encontrarán en medio de una plaza, detrás de una estatua o de una pequeña fuente de la que no mana agua. Tardarán unos minutos en encontrarse unos a otros, minutos que puede aprovechar el Guardián para imbuirles de esta nueva realidad a la que deben enfrentarse.

Aquel que porte el Arca de Aldones notará que está tirada en el suelo completamente degradada, abierta y que el Broche se encuentra a su lado... amenazante, con el Signo Amarillo ahora claramente visible. Sin embargo aquí, en este lugar, ya no tiene efecto alguno.

## Tratamiento de la Cordura

Una vez que los investigadores hallan asimilado la naturaleza de la ciudad, deberán tirar IDEA. Si superan la tirada perderán 1D6 de COR y si la fallan sólo 1D3. El Guardián deberá anotar, independientemente, las pérdidas individuales de COR de cada investigador, como lleva haciendo hasta ahora.

El Guardián pedirá tiradas de IDEA o CORDURA cuando lo crea apropiado: las segundas serán el resultado de un shock (darse cuenta de que el camino a casa está bloqueado, por ejemplo), mientras que las primeras se

utilizarán cuando el investigador tenga oportunidad de asimilar algo nuevo acerca de la realidad de la ciudad, por ejemplo si intentan algo para probar cómo funcionan las cosas. Las tiradas de IDEA exitosas hacen perder más cordura que las fallidas, debido a que se ha adquirido un conocimiento peligroso para la salud mental.

El Carcosa, no se adquiere el conocimiento a base de pérdidas masivas o shocks importantes, sino que el aprendizaje es algo constante que devora la razón poco a poco.

Cada vez que los investigadores intenten algo moderadamente difícil (como orientarse o encontrar un determinado lugar) o que el Guardián decida que pueden tener alguna intuición reveladora, deberán realizar una tirada 1D100 y sacar igual o menor puntuación que el total de la COR que hayan perdido con experiencias relacionadas con Hastur y su mundo, cantidad que tiene anotada el Guardián y que no es pública. Esta tirada puede ser oculta, para evitar que los jugadores se den cuenta de lo que está ocurriendo.

## La Atmósfera

Hay tres lugares principales a los que pueden viajar los investigadores: Carcosa, el Lago de Hali y el Castillo Más Allá del Lago. Todas ellas comparten algo en común: siempre es de noche y la atmósfera es tétrica y alienígena. Las lunas nunca terminan de salir del todo, congeladas en su camino desde la llegada del Rey Amarillo.

## El Paso del Tiempo

Si son las lunas las que se han detenido o es el propio paso del tiempo es una cuestión subjetiva. El tiempo de juego sigue de manera normal, pero cualquier intento de medir el tiempo es inútil. Los investigadores notarán que los minutos no pasan al ritmo al que están acostumbrados y esta percepción es diferente para cada uno de ellos.

## Un Lugar Desapacible

Aunque parece ser de noche, no hay una oscuridad total y es posible vislumbrar, de vez en cuando, extrañas criaturas aladas (Byakhees, aunque la distancia no deja percibir su naturaleza) sobrevolando la ciudad. Los investigadores prudentes pronto deducirán que ellos también pueden ser vistos y buscarán cobertura.

Los investigadores deben sentirse solos, mal recibidos. Este lugar fue construido por humanos, pero la llegada del Rey Amarillo y su maligna influencia ha transformado el lugar en una extensión de Su propio ser.

## Explorando la Ciudad

La ciudad de Carcosa es, en sí, una maravilla. Los investigadores notarán una sensación romántica en su extraña belleza y su grandiosidad etérea. Los que han permanecido demasiado tiempo, nunca han querido abandonar el lugar.

Lo más confuso es su constante cambio. Si se desplaza la mirada hacia la izquierda y luego de nuevo a la derecha,

todo el entorno habrá cambiado de algún modo: los ladrillos que eran nuevos, se volverán viejos y desgastados, las verjas se volverán mudos, las callejuelas habrán desaparecido. El único modo de mantener algo estable es nunca dejar de mirarlo, aunque eso signifique que el resto cambie aún más.

El Guardián deberá crear unos cuantos lugares para ser explorados por los investigadores, de modo que se los encuentren por accidente o cuando se estime oportuno: plazas, estatuas, avenidas, callejones oscuros... Aquí se muestran algunos ejemplos, útiles en esta aventura, pero el Guardián puede añadir aquellos que desee para dar ambiente.

## El Laberinto de los Susurros

Este lugar es uno de los más misteriosos de la ciudad. La entrada se encuentra en una zona oscura, al final de un callejón. De una arcada a punto de desmoronarse emana una malsana corriente de aire. Los investigadores pueden llegar aquí atraídos por el acre olor o bien, superar una tirada de PODx2 si se acercan al lugar, en cuyo caso oirán un leve susurro, proveniente del interior, que les llama por su nombre.

Al atravesar la arcada se accede a una habitación circular pequeña de la que parten tres pasillos que descienden hacia la oscuridad. Los investigadores necesitarán una fuente de luz para poder proseguir.

Si algún investigador se separa del grupo y se aleja lo suficiente por uno de los pasillos, se perderá irremediamente. Ayudas tales como cuerdas son inútiles y aparecerán extrañamente anudadas sobre sí mismas. Marcar las paredes no sirve de nada, las marcas aparecerán multiplicadas en todas ellas o simplemente desaparecerán. Mantenerse todos en contacto visual es esencial.

El laberinto consiste en pasillos y pequeñas habitaciones en cuyas paredes hay estanterías que contienen botellas. Hay millones de ellas y nunca hay dos iguales: unas son grandes, otras pequeñas, unas están hechas de un material semi-transparente, otras de madera o loza. Sin embargo todas ellas tienen un nombre escrito, el nombre de su dueño, y todas ellas se encuentran cerradas. Tan sólo el dueño puede abrir una botella. Forzarlas o romperlas es imposible y, cada intento fallido costará 1/1D4 de COR.

Por cada hora de exploración, y si el Guardián lo decide, hay un 3% de probabilidades de que un investigador se encuentre con su botella, aunque necesitará superar una tirada de DESCUBRIR para localizarla. Si abre la botella, un susurro saldrá de ella que sólo el dueño podrá oír.

El susurro puede contener un oráculo, una advertencia, una revelación o una pista a discreción del Guardián. Si algún investigador toma una botella y no la devuelve a su estantería, da igual qué dirección tome, siempre acabará en la misma habitación, hasta que la devuelva.

Mientras los investigadores vagan por el Laberinto, podrán atisbar, de vez en cuando, otros exploradores ocasionales, o tal vez oír voces apagadas, gemidos y llantos a través de los pasillos, pero nunca encontrarán a nadie.



Cuando un investigador o un grupo entre en el Laberinto, vagará perdido por él 3D6 horas antes de encontrar de nuevo la salida. Hay que tener en cuenta que es posible que la fuente de luz de los investigadores no dure tanto tiempo, lo que les hará vagar a tientas 10D6 horas y perder 1D6/2D8 de COR.

## La Galería de Las Sombras

Una de las estructuras más grandes de Carcosa, este elaborado museo alberga los trabajos de docenas de artistas, todos influenciados de algún modo por la locura que es Hastur. El edificio, como casi toda la ciudad, cambia constantemente. Las habitaciones y balconadas se contraen y expanden o desaparecen constantemente en cuanto no son observadas. Las alfombras se convierten en tarima de roble o embaldosados o suelos de mármol.

Las piezas de arte que se exhiben aquí son de todo tipo: pinturas, bocetos, estatuas... y la calidad varía enormemente, aunque todas comparten una herencia común de creatividad desequilibrada. No se trata de trabajos creados para crear asombro o repugnancia. Una pintura de un paisaje alienígena puede no ser tan turbadora como un boceto de una cafetería de París, donde una mujer sentada muestra unos ojos que buscan desesperadamente algo que nunca encontrará en esa ciudad. La influencia de Hastur crea desasosiego de formas mucho más sutiles.

Una tirada de 1D100 igual o inferior a la COR que tenga apuntada el Guardián como perdida por un investigador, revelará que el lugar es realmente peligroso, ya que no perciben la pérdida de COR que están sufriendo.

Cada 10 minutos de tiempo de juego, el guardián hará perder al investigador que saque una tirada de 1D10 más alta, 1D3 puntos de COR mediante una tirada oculta, ya que en lo más profundo de sus mentes, están comprendiendo la realidad de las obras de arte.

Si los investigadores deciden abandonar la Galería (hay numerosas salidas, así que no hay problema), aquellos que hayan perdido más de 10 puntos de COR se negarán a hacerlo y será necesario forzarles o superarles en una tirada de resistencia de POD contra POD para poder sacarles de allí. Si lo consiguen, abandonarán el edificio pálidos y melancólicos y en este estado de ánimo continuarán mientras permanezcan en Carcosa.

Si algún investigador llega a 0 puntos de COR, estará perdido para siempre. En este momento, una docena de figuras enmascaradas y vistiendo túnicas negras aparecerán en la habitación, bloqueando las salidas. Los investigadores permanecerán paralizados, inmóviles mientras su compañero camina hacia las figuras y se une a ellas para no volver a ser visto jamás. Se ha convertido en otra de las Sombras de la Galería. La aventura ha finalizado para él, quien pasa a ser un fiel sirviente de Hastur y puede ser usado posteriormente por el Guardián como desee.

Una vez fuera del edificio, el Guardián puede revelarles la pérdida total de COR que han sufrido, para que la anoten en su hoja de personaje.

## La Torre Autoinclusiva

Es en este lugar donde los investigadores esperan encontrar el hechizo que Brandan utilizó para regresar de Carcosa, es decir, del infierno.

La Torre es un edificio de piedra oscura y de base cuadrangular y de una altura inmensa (de hecho es infinita, aunque se pierde en el cielo oscuro y brumoso). Su naturaleza es tal que vista desde lejos no parece tener más de 20 metros de altura, pero si una persona se sitúa en la base y mira hacia arriba, verá como crece a medida que sus ojos siguen el edificio hasta perderse en las alturas. Las paredes externas tienen pequeñas ventanas y tan sólo hay una puerta de entrada en un lateral.

De hecho el interior está formado por 4x4 salas rectangulares, conectadas entre sí por arcadas de piedra cuyo interior está dominado por una oscuridad extrema que ninguna fuente de luz puede atravesar. Es imposible ver el interior de una sala desde otra. Las salas que están en la parte externa tienen ventanas que dejan pasar la poca luz exterior, y las internas poseen antorchas en las paredes que se mantienen siempre encendidas. Si una de ellas es apagada, volverá a arder sola a los pocos segundos.

Por lo demás el interior, a diferencia del resto de la ciudad es estable. Los investigadores pueden dibujar símbolos para identificar las salas o dejar objetos para recogerlos más tarde. El único problema que presenta es que se trata de un laberinto recursivo, es decir, hay salas que contienen una copia exacta de la planta del edificio completa, sólo que se encuentra a una altura superior en la torre. Cuantas más veces se entre en estas salas, se encontrarán a más altura del suelo a razón de 4 metros por piso. A partir del primer nivel existen puertas en los muros que, lejos de dar al exterior, permiten deshacer un nivel de recursión, bajando a su vez un piso en la torre. Hay dos salas de este tipo situadas en la zona interna de la torre, denotadas en el mapa como A y B. Cuando se accede a una de ellas por una de las puertas (norte, sur, este u oeste) los investigadores tendrán una sensación de *dejá vú* y aparecerán un piso más arriba, en la sala que tenga una puerta al “exterior” en la dirección correspondiente. Sólo hay cuatro salas con estas arcadas y cada una tiene una puerta en una dirección diferente, de modo que no hay ambigüedades.

Cuando los investigadores salgan del mapa por una de las arcadas que dan al “exterior” en un nivel distinto al del suelo, desharán un nivel de recursión, descenderán un piso y aparecerán en la sala contigua a la correspondiente al nivel de recursión que hayan deshecho (A ó B) y a la dirección que hayan tomado. Si no existe una salida en esa dirección en la sala A ó B correspondiente, tampoco existirá arcada que de al “exterior”.

En el nivel del suelo sólo hay una puerta al exterior por la que se entra y sale de La Torre. Los investigadores también podrán salir por una de las ventanas, suponiendo que pueden salvar la altura correspondiente (¿se han acordado de traer cuerdas? ¿podrán SALTAR desde aquí arriba? Siempre pueden tirarse al vacío, ya que no pueden morir).

El Guardián deberá anotar cuidadosamente cada vez que los investigadores entren en alguna de las salas A ó B,

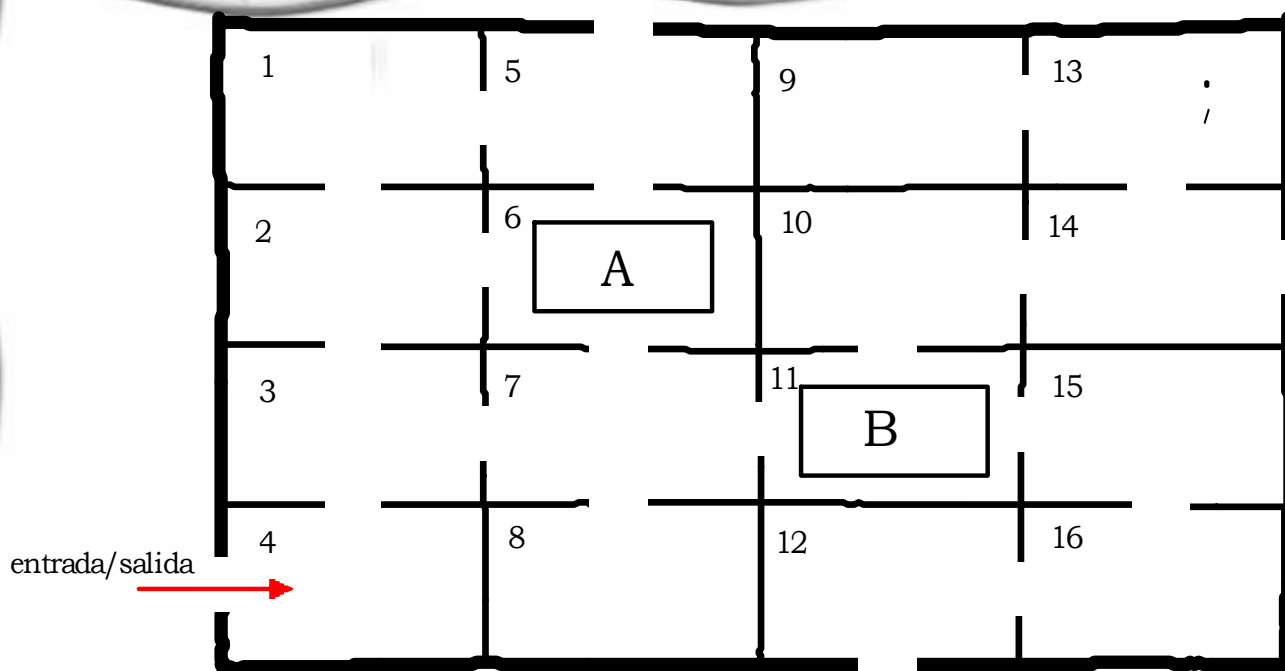


Ilustración 26 Laberinto de La Torre Autoinclusiva

formando una lista, por ejemplo AABB y desplazar a los investigadores a la habitación correspondiente a la “entrada” por la que hayan accedido a dicha sala. Por ejemplo si un investigador entra en A desde el sur (desde la habitación 7), el guardián añadirá A a la lista (que pasará a ser AABBA) y situará al investigador en la habitación 12, que es la que tiene una conexión con el exterior por el sur. Además el investigador se encuentra en un nivel superior de la torre.

Cuando un investigador salga por una de las arcadas que da al exterior, el Guardián borrará la última letra de la lista y lo situará en la sala correspondiente como si hubiese salido de la sala marcada por dicha letra. Por ejemplo, en el caso anterior, el investigador sale hacia el norte desde la habitación 5, aparecerá de nuevo en la habitación 5, sólo que un nivel más abajo. La lista pasará ahora a ser AABB de nuevo. Si hubiese salido al oeste desde la habitación 4, aparecería en la habitación 2, un nivel más abajo.

Volver a la misma habitación de la que se sale, si el investigador se da cuenta, cuesta 0/1 de COR. Si la cabeza de la lista fuese B y el investigador se encuentra en la habitación 12, la puerta exterior al sur no existe, ya que B no tiene salida sur.

El hechizo se halla tras una piedra suelta de la pared del fondo de la sala 13 (no podía ser de otro modo) y hace falta un DESCUBRIR para localizarla. Para llegar hasta allí y volver a salir por la entrada de La Torre, los investigadores deberían seguir, por ejemplo, este camino:

N,E,N (A por el Sur)  
E,N,O (B por el Este, la pila es ahora AB)  
N (llegan a la habitación, ahora salir, si no quieren saltar)  
S,E (salen de B por el Este)  
S,O,S (salen de A por el Sur)  
O,S,O (salen del edificio)

En general, para llegar al objetivo hay que entrar un nivel recursivo por el ESTE, lo que significa entrar en B por el

ESTE, pero no hay ningún camino directo desde la entrada hasta ahí, de forma que hay que entrar en A desde el SUR, para poder llegar a la habitación que está bajo B y acceder a la entrada correcta.

El laberinto de La Torre es bastante sencillo como para que los jugadores consigan desvelar su secreto en una sesión de juego, simplemente marcando las habitaciones, dibujando un mapa, y teniendo en cuenta lo que les dijo Brandan; es decir: usando la cabeza. Una vez averiguada su naturaleza recursiva es completamente trivial. No es complejo añadir más niveles y conseguir un laberinto realmente complicado que los jugadores podrían tardar varios días en descubrir.

## El Lago de Hali

La laguna Estigia de la mitología griega. Comparte con los alrededores la misma característica de inestabilidad, ya que su tamaño no es constante, aunque esto no es fácilmente detectable por un observador casual, y en ciertos momentos parece no tener fin. En ocasiones, la superficie se cubre de una niebla que parece rodar en oleadas hacia la orilla. Luces apagadas brillan ocasionalmente desde algún lugar del fondo que los investigadores no desean conocer.

Las aguas son frías y extrañas y nadie puede adentrarse en ellas. Nadar es imposible y cualquier investigador que penetre en ellas, perderá 1D3 puntos de vida por asalto hasta que sea rescatado. Si no consigue salir, descenderá hasta el fondo donde será testigo de horrores inimaginables que reducirán su COR a 0 y le perderán para siempre. Pasará inmediatamente a ser un servidor leal de Hastur y el Guardián puede hacer uso del personaje como desee.

La mitología griega advierte del peligro de beber de estas aguas, aunque el resultado no es que quien lo haga esté





obligado a decir la verdad, sino que actúan como un veneno de POT 10 cuyo efecto, si actúa, es la pérdida de 1D8 de COR, debido a las terribles alucinaciones sufridas. Si un investigador sufre locura temporal por esta causa, comenzará a hablar sin poder parar desvelando sus secretos más íntimos.

### El Ataque de las Byahkees

Si los investigadores permanecen demasiado tiempo en la orilla del Lago, una tirada de DESCUBRIR les permitirá ver seres alados que sobrevuelan a una gran altitud, igual que en la ciudad. Sólo que aquí no hay dónde protegerse.

El ataque de las Byahkees es rápido y feroz. Descenderán 1D4+2 de estas bestias para eliminar a los intrusos. Si reducen los PV de un investigador a menos de 2, y éste cae inconsciente (dado que aún son inmortales, al menos quedarán a 1 PV), las Byakees decidirán inmediatamente tomar su presa y llevarla en presencia de Hastur, donde servirán a Aquel que No Debe Ser Nombrado por toda la Eternidad.

Si el ataque no tiene éxito, una segunda oleada descenderá, esta vez de 2D4+2 bestias y así continuarán (3D4+2, 4D4+2, etc.) hasta que todos los investigadores sean atrapados, atraviesen el Lago o se refugien en la ciudad.

### El Castillo Más Allá del Lago

De pie junto a la orilla del Lago de Hali, donde se encuentra con la ciudad, los investigadores pueden ver a lo lejos, a una distancia imposible, una estructura que se alza al otro lago. Es el Palacio, donde el Rey Amarillo hizo acto de presencia hace eones. Y también es el propio Averno y el destino final de los investigadores.

El Castillo no se encuentra realmente en la otra orilla del Lago (si tal cosa existe). Se encuentra en otro plano de existencia. Cuando llegó el Rey Amarillo, el castillo completo fue trasladado de la orilla en la que se encontraba a “otro lugar”. O eso dicen.

### Atravesando el Lago

Los investigadores deben atravesar el Lago para llegar al Castillo. La mitología griega es clara en este punto: deben atravesarlo a bordo de la barca de Caronte.

Lamentablemente Caronte no vendrá a buscarles si no es llamado y su naturaleza es más horrible que la presentada en los mitos clásicos.

Los investigadores deben acercarse a la orilla y levantar el Broche, lo que hará que El Barquero se acerque a recogerlos en 1D10 minutos.

La embarcación, una pesadilla flotante, se acercará entre las sombras y, poco a poco, los investigadores distinguirán a quien la maneja. Un horror que una vez fue humano y cuya cara ahora es una simple caricatura de Hastur, blanda e informe. Su boca se tuerce en una mueca imposible y las cuencas vacías de sus ojos parecen examinar las almas de los investigadores. La visión de este ser cuesta 1/1D6 puntos de COR. Vestido con una túnica oscura y manejando la barca con unas manos bulbosas y de aspecto deforme, se acerca a la orilla e invita a subir a los investigadores.

El viaje se hará en silencio y parecerá interminable. El barquero no volverá a mirar a los investigadores y no regresará a por nadie que se quede atrás. Naturalmente es invulnerable (hace eones que está muerto) y todo daño que se le inflija es reflejado hacia el propio investigador.

La bruma cubre el Lago y pronto también a los investigadores que no podrán ver más allá de unos pocos metros, haciendo imposible saber qué dirección están tomando.

Durante el viaje, todo investigador que saque una tirada de POD con 1D100 notará una presencia enormemente maligna que está cada vez más cerca, haciéndole perder 0/1D4 de COR. Además una tirada de ESCUCHAR permite oír quejidos y lamentos lejanos de aquellas almas atrapadas por siempre, o chapoteos en el agua de seres que nunca pueden verse del todo, pero navegan

peligrosamente cerca de la barca, lo que se traduce en otra pérdida de COR de 0/1D4.

El Guardián podrá repetir estas tiradas cuantas veces desee para mantener la tensión en el ambiente. Al final, la barca se detiene en la orilla y el Barquero invita a los investigadores a bajarse. Han llegado a su destino. ¿Estarán preparados para ello?

---

## EN EL INFIERNO

---

**C**uando los investigadores desembarcan en la orilla, la imagen que contemplan es increíble. El Castillo es un palacio enorme y de una enorme belleza. A sus puertas, el investigador siente la necesidad de llorar por la suerte de Carcosa y sus habitantes. La estructura al completo irradia un sentimiento extraño de tristeza que ocasionan una pérdida de COR de 1/1D4.

---

### Los Alrededores

---

Nada hay excepto el Castillo en este sitio, si es que los investigadores se hallan en algún lugar. Una espesa y húmeda niebla rodea la zona donde se alza el complejo y tan sólo es posible alejarse del Castillo unos pocos metros por un paraje que antaño fue un jardín y que ahora no es más que un conjunto de hierbas enfermizas, arbustos de ramas retorcidas, rocas enormes medio enterradas y hojas muertas extendidas por el suelo.

Excepto en la intersección con el Lago de Hali, el resto del terreno no conduce a ningún lugar. Los investigadores que se aventuren en la niebla, se perderán en ella desorientados 1D6 minutos, en los que oirán aullidos y susurros al oído de espectros que lamentan su destino.

Rostros de pesadilla se formarán en las volutas de la niebla ante sus ojos y su mente sufrirá una pérdida de COR de 1D3/1D8. Finalmente acabarán en alguna zona del paraje que rodea el Castillo. No hay salida por aquí, y los investigadores deberían saberlo.

---

### El Guardián del Castillo

---

Tal y como muestra la mitología clásica, la entrada está guardada por un ser horrible e inhumano que no permite la entrada a nadie que no esté muerto.

La realidad es que el Castillo está guardado por una semilla estelar de Hastur, pero no atacará a los Elegidos, mientras estos lleven el Broche en su poder. Si abandonan el Castillo sin él, es otro cantar.

Cualquiera que saque una tirada de PODx2 con 1D100 o los puntos de COR que lleve perdidos, a discreción del Guardián, sentirá la presencia de un ser maligno que acecha invisible. Una tirada de IDEA puede advertir a los investigadores que, según la mitología griega, Cerbero debería de guardar las puertas.

Si los investigadores no llevan el Broche y van juntos, el guardián atacará sin piedad ninguna impidiendo por todos los medios que penetren en el Castillo. Quizás tengan tiempo a refugiarse tras unas rocas y realizar el hechizo

que les lleve de vuelta a casa, pero probablemente no.

Al igual que las Byakhees, el Guardián del Castillo intentará matar a los investigadores. Si el Broche ya ha sido destruido, no tendrá problema, pero en otro caso, en cuanto se dé cuenta de que el investigador es inmortal, lo tomará para llevarlo en presencia de Hastur, con las mismas consecuencias que se han comentado antes.

---

### El Barquero

---

Caronte no regresará. Su viaje es sólo de ida, y esto deberían de saberlo los investigadores. Da igual lo que hagan o digan en las orillas del Lago, la barca nunca aparecerá de nuevo, al no ser que traiga nuevos pasajeros, pero siempre los depositará en un lugar lejano, donde los investigadores no podrán llegar aunque corran.

Si ven la barca y se acercan a ella, parecerá que la distancia se expande como en una pesadilla y, para cuando lleguen, la barca estará ya fuera de su alcance.

En cualquier caso, si alguien intenta subir, el Barquero volteará su terrible rostro y, con un sonido gutural saliendo de su informe boca hará que el osado vuele varios metros hacia atrás, perdiendo 1D6 PV y 1D3/1D8 de COR.

---

### El Interior del Castillo

---

El Castillo comparte la extraña realidad de Carcosa, excepto que su interior es bastante más estable. En cuanto comienzan a caminar por sus extrañas y ornamentadas salas, los vestigios de una gran fiesta son evidentes. En realidad el tiempo se ha detenido en este lugar tras la llegada del Rey de Amarillo. Este hecho puede ser revelado a los investigadores que pasen una tirada contra los puntos de COR que hayan perdido hasta el momento.

Los investigadores pueden vagar por las salas del Palacio admirando las bellas alfombras, los enormes tapices y cuadros que adornan las paredes, las bellas columnas de mármol y las impresionantes arañas que cuelgan de los techos y que aún emiten luz de sus velas.

Sin embargo una presencia horrible atenaza sus corazones y todo aquel que consiga pasar una tirada de PODx2, sentirá cómo se le huela la sangre y cómo se le encoge el corazón (pérdida de COR 0/1D4).

Eventualmente, una tirada de ESCUCHAR permitirá a los investigadores oír el sonido de unas voces apagadas y tristes que provienen de alguna sala cercana. El gran salón de baile.

---

### El Salón de Baile

---

Allí encontrarán los investigadores a los habitantes del castillo, de pie o sentados en pequeños grupos, hablando en voz baja y triste. Todo el mundo está vestido para la celebración de un baile de máscaras, pero nadie lleva ya la suya puesta.

Los investigadores pueden intentar entablar conversación con los habitantes, pero estos hace ya mucho tiempo que están perdidos en mente y alma y sus respuestas serán erráticas, con un sentimiento de profunda depresión y la



certeza de que están condenados. El Guardián puede, si lo desea, pasar información críptica a los investigadores que pueda ayudarles en su misión, pero lo más probable es que no consigan nada útil.

Si los investigadores se fijan en los invitados, una tirada de DESCUBRIR o de SUERTE permitirá distinguir los rostros de aquellos Elegidos que han pasado a formar parte de este grupo de condenados: El profesor Anderson, Josephine Allison y la señora Matheson se encuentran en este lugar, perdidos y confusos. Una tirada de IDEA permite distinguir otros rostros siempre de personas que aparecieron en los periódicos debido a su repentina muerte (siempre aparentemente natural, aunque en realidad se dejaron morir) o suicidio. Quizás algunos recuerden haber soñado o tenido visiones con estos rostros, lo que conllevará una pérdida de COR 0/1D4.

## El Salón del Trono

Adyacente al Salón de Baile hay un enorme espacio vacío donde el aire es especialmente malsano. Un enorme Signo Amarillo está grabado en el suelo del que parece proceder toda la iluminación de la sala. El ambiente es oscuro y tétrico.

Aquí es donde se deben dirigir los investigadores para finalizar su Misión, para bien o para mal. Estos eran los designios de Hastur. Los últimos Elegidos devuelven el Broche a su Dueño y el círculo se cierra.

## El Final

Estos eran los planes de Hastur. En manos de los investigadores tan sólo está el poder escapar de nuevo a la Tierra o permanecer por siempre en el Castillo. Cualquier acción que tomen los investigadores para devolver el Broche y que tenga medianamente sentido, será válida, por ejemplo depositarlo en el centro del Signo Amarillo del suelo.

En ese instante las puertas de la sala se cerrarán de golpe. Cualquier investigador que se encuentre fuera o en el umbral, será lanzado instantáneamente hacia el interior. Están todos atrapados mientras Hastur comienza a manifestarse.

Una nube de humo pestilente se concentra en la pared del fondo y, poco a poco va tomando toda la altura de la sala, la cual parece agrandarse para dar cabida al Ser que viene.

El humo comienza a tomar forma poco a poco ante los ojos aterrados de los investigadores, quienes no pueden moverse ni hacer nada en este momento. Hastur se presenta ante sus ojos, como Rey Amarillo, una forma poco vislumbrada cubierta de harapos (que en realidad no son harapos, sino parte del propio Hastur), y con lo que se asemeja a un rostro cubierto por una capucha. Y detrás suyo tiene *algo* que nunca se llega a ver.

El Rey toma Su Sello y vuelve a desaparecer, abandonando a los investigadores en el Castillo para siempre. Hastur no tiene intención de eliminar a sus Elegidos.

La pérdida de COR por ver a Hastur en esta forma es de 1D8/1D20. El Guardián no debe aplicar las reglas de

locura temporal o indefinida en este instante. Tan sólo presentará la escena ante los investigadores, petrificados por el miedo.

## Claude Ferrand

Ferrand tiene sus propios intereses y métodos para viajar hasta aquí. Y lo ha hecho. Pretende presentarse ante su Dios como el artífice de que se hayan cumplido sus Designios para cobrar cualquiera que sea la recompensa.

La aparición de Ferrand deberá orquestarla el Guardián como desee. Puede aparecer en el Castillo y guiar a los investigadores, engañándoles para que confíen en él, quien promete llevarles a donde deben destruir el Broche e indicarles la manera de escapar. Otra posibilidad es que aparezca en el Salón del Trono, justo cuando los investigadores depositen el Broche o poco antes, siendo, en este caso, él mismo quien tome el Broche (si hace falta por la fuerza, no es problema para él) y lo entregue a su Dios.

Pero las cosas no irán como Ferrand pretende. Hastur no considera a Ferrand más que una mosca que estorba y que no merece estar en Su presencia. Ferrand es *transformado*. Su esqueleto se vuelve fofo y blando, su piel se aja y se pela, y le empiezan a brotar excrecencias tumefactas por todo el cuerpo. Sus rasgos faciales se separan hasta conformar una masa de carne palpitante que es toda un rostro, como si hubiera sido derretido pero manteniendo su topología, como en un cuadro de Dalí, mientras él grita aún, festejando lo que creía era su triunfo. La pérdida de COR por ver esta escena es de 1/1D10.

*¡Horrenda cosa es caer en manos del Dios vivo! —*  
Hebreos 10:31.

## Finale

Tras la escena, los investigadores (que ya han perdido su inmortalidad) pueden salir de la sala, cuyas puertas han vuelto a abrirse.

Depende ahora de ellos utilizar el hechizo que los puede devolver a casa o fracasar, pasando a formar parte de los eternos invitados al baile.

## El fracaso

Si los investigadores no consiguen el hechizo o no pueden utilizarlo, aún pueden acabar en las garras de la Semilla de Hastur o en el Lago de Hali. Si no perecen de este modo, se dirigirán, como autómatas sin voluntad, de nuevo al Salón de Baile a encontrarse con el resto de los Elegidos. Sus ropajes se transformarán en disfraces y en sus rostros aparecerá una máscara que inmediatamente se retirarán.

Un invitado que pasa casualmente a su lado les susurrará: *“Decidme, ¿habéis visto el Signo Amarillo?”*.

## El regreso a casa

Si los investigadores consiguen realizar el hechizo que abre La Puerta, serán devueltos al mundo de los vivos, en la Tierra. Todos ellos despertarán en sus camas, empapados en sudor y con una sensación de desasosiego

enorme. La pesadilla que acaban de tener ha sido la experiencia más horrible de sus vidas.

Es Martes 5 de junio de 1923 y están en sus casas en Boston. El profesor Anderson no se ha suicidado. Su amigo Derlington nunca recibió ningún broche. Seamus Rockwood no les conoce y Amelia Hawksmoor no tiene ningún secreto familiar. Nicholas Hawksmoor nunca grabó enigmas en sus iglesias y Lord Quincy de Mornay piensa en casarse pronto, aunque no encuentra un recuerdo adecuado para llevar a su prometida a Londres. Silas Artwright mantiene una relación extra-matrimonial del modo más discreto posible, no existen los Guardianes de la Vida y las narraciones de Chambers son fruto sólo de su imaginación.

No hay ni rastro del Rey de Amarillo, ni del Broche ni del Arca de Aldones, ni de ninguna otra pista relacionada con la trama que hayan podido guardar los investigadores. Simplemente esos hechos no han ocurrido.

¿O sí? Un simple sueño no explicaría por qué los investigadores han sufrido todos la misma pesadilla, ni por qué, en estados de ansiedad extrema, pueden ver las Híadas en el cielo a plena luz del día.

Saben, que, tarde o temprano, Hastur les encontrará. De momento Su Pacto se ha roto, y los investigadores no son inmortales, pero ¿quién conoce la naturaleza de Hastur? ¿Quién les asegura que no les enviará su Signo?

Mientras, afuera, una extraña música, como de organillo, suena melancólica...

## Recompensas

La aventura es completamente devastadora en COR, de modo que bien merecido tienen los investigadores que sobrevivan, una amplia recompensa. Cada uno recupera 3D20 de COR, pero les quedará un desorden mental que les hace temblar cada vez que miran al cielo estrellado en noches sin luna.

Además el Guardián puede otorgar una recompensa en Mitos de Cthulhu igual a la COR que tenga anotada como pérdida de cada investigador dividida por cinco.

El Guardián puede conceder una recompensa especial de 1 punto de POD a cada investigador si han realizado un buen trabajo a lo largo de la campaña y, además, mejorar 4D20 en cualquier habilidad artística que deseen (pero sólo en una), incluso aunque no tuviesen puntos asignados a ninguna de ellas. Es la influencia de Hastur en sus almas.

Sin embargo todos aquellos que hayan sufrido pérdidas de COR suficientes como para ocasionar locura indefinida, tendrán desórdenes del comportamiento (por ejemplo paranoia o comportamiento obsesivo-compulsivo) y deberán recuperarse en una institución durante 1D6+2 meses. Pasado ese período pueden ser investigadores activos de nuevo, si tienen suficiente valor o son suficientemente estúpidos como para volver a atisbar los horrores que nunca deberían llegar al conocimiento de los humanos.

Si alguno de los investigadores ha perecido, pero ha conseguido salvar su alma, o su investigador es retirado





debido a sus desórdenes mentales, se puede premiar a los jugadores, a discreción del Guardián con UNA de las siguientes recompensas para su siguiente personaje (a elegir):

1. El personaje podrá llegar a menos de 0 PV una sola vez sin morir, siempre que se vuelva a poner por encima de 0 PV en los cinco minutos siguientes (mediante Primeros Auxilios o lo que sea).

2. Ganan un Comodín de COR. Esto es un *token* que funciona de la siguiente manera: cuando el jugador decide gastarlo, y el Guardián le anuncia una pérdida de COR, el jugador puede ignorarla y beneficiarse de los efectos positivos de la pérdida (ganancias en Mitos, revelaciones, etc.) pero sin perder un solo punto de COR ni estar afectado por locuras. El comodín sólo se puede usar una vez.

3. El jugador podrá añadir una tirada extra de 1D4 sobre cualesquiera 2 características.

## DRAMATIS PERSONAE

**Byakhee,**

FUE 18 DES 18

CON 11 POD 13

TAM 18 INT 11

PV 16 Mov 5/20 en vuelo.

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel dura

BD: +1D6

Armas: Garra 55% 1D6+BD, Mordisco 45% 1D6+BD inicial y succión de 1D6 de FUE por asalto.

COR: 1/1D6

**Cerbero, Semilla de Hastur,** masa informe con grandes tentáculos que cambian constantemente de número y forma y que acaban en garras. La forma de este ser depende de la percepción de quien lo observa, ya que la su mente intenta asimilarla con algo que tenga, al menos, algo de sentido. Es por esto que puede parecerse tanto a un gigante perro con varias cabezas como a una enorme especie de medusa.

Su ataque es similar al de Hastur, lanzando sus tentáculos o sus cabezas desde enormes distancias contra su objetivo, que debe encontrarse en un diámetro de 10 metros.

Puede atacar a más de un objetivo a la vez, dividiendo su FUE entre todos ellos. Su ataque consiste en atrapar y estrujar a la víctima. El objetivo debe superar una tirada de resistencia de su FUE contra la del ser o será atrapado. También puede esquivar el ataque, superando una tirada de ESQUIVAR/5.

Una vez atrapado, la víctima pierde tantos puntos de vida por asalto como la bonificación al daño del monstruo y puede intentar sacar FUE con 1D100 para librarse del tentáculo.

FUE 70 DES 6

CON 50 POD 15

TAM 85 INT 5

PV 70 Mov 10 en vuelo.

BD: +8D6.

Armadura: ninguna, pero los proyectiles hacen sólo 1 punto de daño, empalen o no, debido a la composición material del ser. El fuego, la electricidad y las armas cuerpo a cuerpo hacen sólo la mitad de daño. Las armas mágicas hacen el daño normal. Regenera 1 punto de vida por asalto.

Hechizos: Está unido mentalmente a Hastur, con quien puede comunicarse en todo momento.

Armas: Tentáculo/Garra 70% daño es BD

COR: 1D6/1D20

**Hastur el Innombrable, Aquél cuyo Nombre no debe ser Pronunciado,** en su forma de Rey de Amarillo

FUE 120 DES 30

CON 200 POD 35

TAM 100 INT 15

PV 150 Mov 20/50 en vuelo.

Armadura: piel gruesa, escamosa, gomosa y con pliegues, que proporciona 30 puntos de armadura.

Hechizos: Convocar y Atar Byakhee, todos los de convocatoria y contacto y Fabricar Hidromiel Espacial, además de cualquiera que quiera incluir el Guardián.

Armas: Tentáculo/Garra 100% Muerte instantánea (incluso a los Elegidos)

COR: 1D8/1D20

# TELÓN







# AYUDAS DE JUEGO

*Material para ayudar al Guardián a hacer temblar a los investigadores*

OBJETO: Broche

PAIS DE ORIGEN: ¿Francia?

PERÍODO: 1880 (aprox.)

MATERIAL : Oro amarillo de 18K.

PIEDRAS: 1 ónice negro.

PESO: 5.50 gramos.

MARCA DE LEY: Parece una cabeza de águila.

ESTADO DE CONSERVACIÓN: Excelente.

TAMAÑO: Diámetro: 2.50 cm. /Longitud del  
cierre: 2.60 cm.

Ayuda 1, Entrada del catálogo

## Un Nuevo Suicidio Reabre el Caso de Beacon Street

### *Se ahorca en el salón de su casa*

Boston.- El Dr. Goff se suicidó ayer noche en el salón de su casa, apenas una semana después de salir en libertad del sanatorio mental en el que estaba recluso.

La policía niega cualquier relación oficial con el caso del pasado 4 de marzo de 1920, cuando un accidente segó la vida de cinco personas y alteró la salud mental de otras tantas.

Sin embargo, fuentes independientes aseguraron ayer a este periódico que la policía a reanudado los interrogatorios a supervivientes de aquel hecho, como el profesor Emerson Jerold, el detective Cordell Lowery o el comerciante Edgar Shepherd.

### *¡RA ES REAL!*

*C. conocía la Verdad, tal y como revelan sus escritos: ver RR o SA.*

*Conexiones con los Mitos Antiguos: La Laguna Estigia, Caronte, el Hades... Investigar*

*Hay que ir al Averno. ¡Dios! ¿Cómo?- Investigar en el Museo Británico*

*Y aunque se localice la entrada ¿cómo regresar? Unos pocos lo han conseguido, según la tradición. Buscar un método, sólo Zeus o Hades podrían ayudar, pero ¿quién es Zeus? una puerta. una llave. quizás ambas.*

Ayuda 3, Notas de Anderson

(I) Sigue en pág. siguiente

## Viajes al Averno.

Personajes que van al otro mundo en busca de su ser amado y regresan: mitos grecolatinos (Orfeo y Eurídice), tradiciones orales mapuches (Chile).

Orfeo, Heracles, Teseo, Ulises, Eneas, Dante Alighieri...

Teoría aceptada: Viaje=simbolismo "búsqueda de la verdad". ¿Y si no fuese así?

El Averno o Hades: tanto la morada de los muertos como el dios de dicho lugar, según la mitología griega (orig. Haidou, sólo al dios, su geintivo era abrev. "la casa de Hades", nominativo (posterior), "morada de los muertos").

Equivalente romano Pluton (grieg. plouton, "riqueza") Mitología Etrusca: "Aita" Hebreo: She'Ol, "morada de los muertos", sig. literal. "invisible".

Cristianismo usa Hades para ref. infierno (ej. Hech. 2:31). Coincidencias de Hades como lugar donde se juzga a las almas: dos muertes mito grecolatino tradición judeo-cristiana (Apoc. 20:13)

Mitos egipcios (juicio de las almas por Osiris)

También presentes en mitos celtas e indoeuropeos e incluso más remotos.

Nota Interesante: mito japonés: Izanami esposa de Izanagi muere. Izanagi, desconsolado por la pérdida, la sigue a la Tierra de la Oscuridad. La encuentra en un castillo y la persuade para que vuelva con él, pero ella se rezaga diciendo que ya ha tomado alimento allí (al igual que Perséfone, en un parecido mito griego). Izanagi, impaciente, enciende una luz y advierte su avanzado estado de descomposición. Izanami, airada por haber sido vista en tan humillante condición, intenta matar a Izanagi. Lo persigue e Izanagi consigue a duras penas salvarse.

## Localización del Averno.

En muchas tradiciones, este otro mundo está en algún lugar de la Tierra a menudo en el Oeste (el Edén es una excepción) y separado por el agua del mundo conocido, como el Avalon celta, las Islas de bienaventurados griegas y los Cotos de caza Felices de los indios norteamericanos. En otras está bajo tierra, como los reinos de Tumbucaka (Malawi). Por último, en otras está en el Firmamento, como el cielo judeocristianos y los paraísos hindú y budista. Algunos reinos admiten a todos los muertos sin tener en cuenta sus méritos; Otros limitan su entrada a quienes se la han ganado.



## Leyenda del Paraíso.

Numerosas religiones comparten esta misma idea: El hombre pierde su inmortalidad y es expulsado del lugar donde vivía cuando se enfrenta, o desobedece a su dios.

### ¿Los habitantes son antecesores de los hombres? (Adán y Eva)

- El árbol de la Ciencia del Bien y del Mal, judeocristiano
- Divino Polimandrés de Hermes Trismegisto (manejado por los Rosacruz)
- Mito acadio de Adapa (encontrado en una carta de El Amarna). Adapa, hijo del dios de la sabiduría babilonio (Ea), rechaza los alimentos de la vida, en lugar de los de la muerte.
- Antiguo mito persa: Meshia y Meshiana viven al principio solamente de frutos, pero luego el demonio Ahriman los induce a negar a Dios.
- Vinculaciones con mitos sumerios, babilonios, griegos, hindúes y mejicanos.
- Otros mitos (ej: polinesios: Maui, babilonios: Gíglamesh) indican cómo el hombre intenta obtener la inmortalidad, pero la pierde al final.

Miércoles 30 Mayo

*Cena Derlington Giorgio's  
Recoger 19:00 tienda*

Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Jueves 31 Mayo

*Asegurar reserva Aula Magna  
Llamar Biblioteca*

Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Ayuda 2, Dietario de Anderson

Viernes 1 Junio

*Conferencia 10:00*

Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

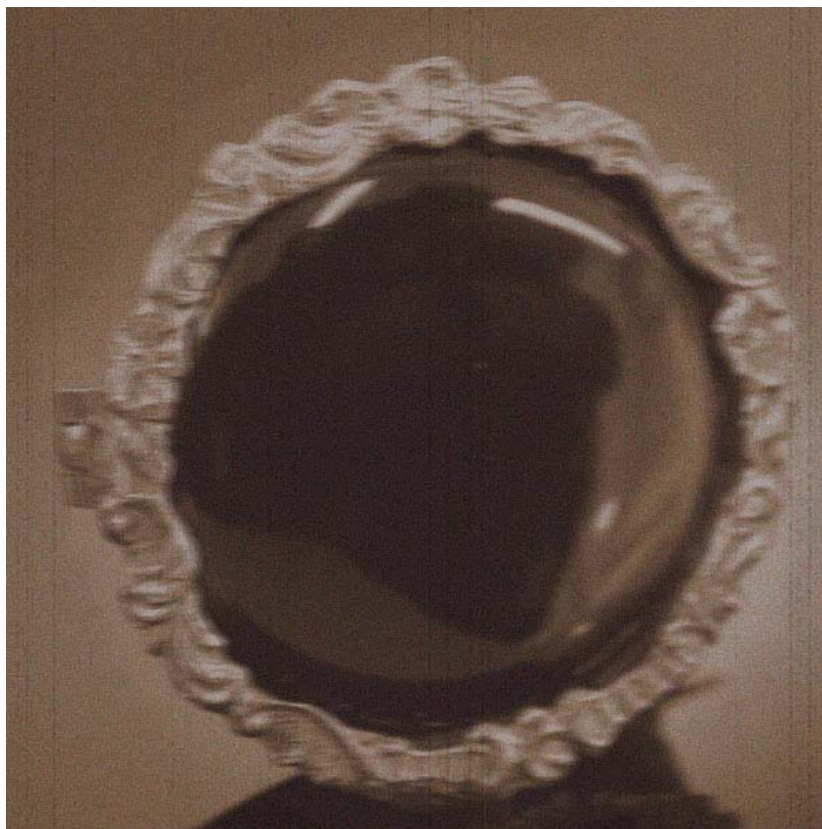
Miércoles 6 Junio

*Recoger Fotos*

Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



Ayuda 4, Foto del Broche



Ayuda 5, Factura del Broche

Antigüedades Derlington  
 14, Lember St.  
 Boston (MA)

## Factura

**A: Silas Arturigt**  
**Fecha: 7 de junio de 1923**  
**Número de factura: 382/23**

Descripción	Cantidad	Precio unitario	Extensión
Broche oro y ónice, ref. 221	1	\$ 260	\$ 260
Total			\$ 260

### **Accidente Mortal en el Centro**

#### **Más de una docena de víctimas**

BOSTON.- Al menos cinco destacados ciudadanos fallecieron y otra decena resultaron heridos de diversa consideración en circunstancias aún no aclaradas en un grave accidente que tuvo lugar la pasada noche en un local de Beacon Street.

Al parecer las víctimas formaban parte de una Orden y realizaban experimentos químicos en el momento del accidente. La policía ha decidido no hacer declaraciones hasta que se tengan nuevos datos.

### **El Ex-Director del Diario Boston Herald se Suicida**

#### **Su cadáver fue encontrado por la policía en el fondo del río Charles**

BOSTON.- Donny Theron Moses falleció ayer noche cuando, según testigos, saltó del puente Longfellow por causas desconocidas.

El señor Moses acababa de pasar una experiencia traumática en el juicio donde se analizaba su salud mental, dañada a raíz del accidente en Beacon Street ocurrido el Marzo pasado.

La señora Moses, artífice de su victoria en dicho juicio, aseguró que su marido se había entrevistado con otro superviviente del suceso, el señor Antone Beck la mañana anterior. La policía ha decidido interrogarle para esclarecer los hechos que pudieron llevar a Moses a acabar con su vida.

### **El Caso de Beacon Street**

#### **La Justicia interna a supervivientes**

BOSTON.- Donald Goff, famoso médico de la ciudad, ha sido internado en el sanatorio de Arkham por constituir un peligro para sí mismo y para los demás. Así lo ha declarado ayer el Tribunal de Justicia.

El señor Goff es el cuarto internado por desequilibrios psicológicos de los supervivientes del accidente en Beacon Street el pasado 4 de marzo.

Ira Potes, profesor de arqueología en la Universidad, Denny Carr, conocido hombre de negocios y Cordell Davis, ingeniero del ayuntamiento completan la macabra lista.

Diversas fuentes aseguran que este resultado es debido al uso de sustancias estupefacientes muy peligrosas en el experimento químico que, muy probablemente, originó la catástrofe.

### **Nuevos Datos en el Accidente de Beacon Street**

BOSTON.- Ya se conocen los nombres de los fallecidos en el misterioso accidente del pasado 4 de marzo.

El abogado Nathaniel Smith, los profesores Jonathan Winthrop y Byron Burton, el asesor del Museo de la Commonwealth Carl Melbourne y el conocido anticuario Frank Cornwall, son las víctimas mortales del fallido experimento que realizaban en su local social.

Diversas fuentes aseguran que algunos supervivientes presentan cuadros de shock y alucinaciones y que han necesitado asistencia psiquiátrica.

La policía ha comenzado una ronda de interrogatorios a los posibles testigos y no se descartan detenciones en las próximas horas.



Sabed que las esferas de Yog-Sothoth son en número de trece y son los poderes del grupo de Parásitos que son Sus servidores y cumplen sus órdenes en el mundo.

Invocadlas siempre que tengáis necesidad de algo y ellas os otorgarán sus poderes cuando las invoquéis con los encantamientos y hagáis su signo.

Sus Esferas tienen diversos nombres y aparecen en muchas formas.

La primera es GOMORY, que aparece como un camello con una corona de oro sobre su cabeza. Manda sobre veintiséis legiones de espíritus infernales y proporciona el conocimiento de todas las joyas y talismanes mágicos.

El segundo espíritu es ZAGAN, que aparece como un gran toro o un Rey terrible en su aspecto. Treinta y tres legiones se inclinan ante él y él enseña los misterios del mar.

El tercero se llama SYTRY, y toma la forma de un gran Príncipe. Tiene sesenta legiones y cuenta los secretos del tiempo a venir.

ELIGOR es el cuarto espíritu; aparece como un hombre rojo con una corona de hierro sobre su cabeza. Manda de la misma forma sesenta legiones y da el saber de la victoria en la guerra y habla de la contienda a venir.

El quinto espíritu se llama DURSON, tiene con él a veintidós demonios familiares y se aparece como un cuervo. Puede revelar todos los secretos ocultos y hablar de los tiempos pasados.

El sexto es VUAL. Su forma es la de una nube oscura y enseña toda clase de antiguas lenguas.

El séptimo es SCOR, que se aparece como una serpiente blanca y trae dinero a vuestra petición.

ALGOR es el octavo espíritu y se aparece bajo la forma de mosca. El puede contar todas las cosas secretas y conceder los favores de los grandes Príncipes y Reyes.

El noveno es SEFON, aparece como un hombre de cara verde y tiene el poder de mostrar dónde está escondido un tesoro.

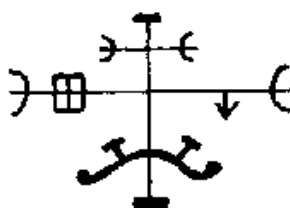
El décimo es PARTAS, tiene la forma de un gran buitre y puede hablar de las virtudes de las hierbas, de las piedras, de haceros invisible y de devolver la vista que se ha perdido.

El decimoprimer espíritu es GAMOR, y cuando aparece como hombre puede informaros maravillosamente sobre cómo ganar los favores de los grandes personajes y puede alejar a cualquier espíritu que haga guardia sobre un tesoro.

El decimosegundo es UMBRA. El aparece como un gigante; puede transportar dinero de un lugar a otro si se lo mandáis y concede el amor de cualquier mujer que deseéis.

El decimotercer espíritu es ANABOTH, que toma la forma de un sapo amarillo. Tiene el poder de haceros maravillosas habilidades nigrománticas, puede alejar cualquier demonio que os estorbe y habla de cosas extrañas y oscuras.

Cuando evoquéis a las Esferas deberéis hacer primero este signo sobre la tierra:



Y evocadlas así;

¡EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION, ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!

Con estas palabras y en el nombre de Yog-Sothoth que es vuestro dueño, hago mi más poderosa invocación y os llamo ¡Oh... (nombre de la Esfera)! que debéis ayudarme en mi hora de necesidad.

Acudid, ¡os lo mando por el Signo del Poder!

Y entonces el espíritu aparecerá ante vosotros y os concederá vuestros deseos.

Cuando deseéis hacer desvanecer a quien habéis llamado, borrad el signo y pronunciad las palabras:

¡CALDULECH! ¡DALMALEY! ¡CADAT!

*10 de Agosto de 1920*

*Creo que es buena idea anotar los detalles, antes de que sean olvidados. Además, de este modo, si algo ocurriera siempre habría constancia de lo que ocurrió y dónde nos encontramos ahora. Quizás entonces alguien se encargue de continuar nuestra causa.*

*Hace ya varios meses que ocurrió el Suceso. No parecía nada diferente a otra reunión de la Hermandad, pero Cornwall se empeñó en utilizar el fonograma de cera para la invocación. Muchos estuvimos de acuerdo.*

*Y algo debía ser diferente, porque el ritual tuvo éxito. Gomory se presentó ante nosotros. Los más débiles murieron de terror y otros quedaron afectados para siempre. Sus débiles mentes no consiguieron superar La Visión.*

*Gomory eligió a Cornwall como premio, pero antes nos dejó ver (no puedo explicarlo de mejor modo) la realidad de una joya increíble: El Broche de Ónice. Los que comprendimos las visiones inmediatamente entendimos que dicha joya, es el Sello de Aquel Cuyo Nombre no Debe ser Pronunciado, y que su destino está ligado a unos hombres que llevan la estirpe del Dios: Los Elegidos.*

*Los Elegidos buscan El Broche y El Broche busca a los Elegidos y, cuando se encuentren, podrán romper los sellos que atan al Dios en su exilio en Aldebarán.*

*Muchos son los que han intentado destruir El Broche, pero él sabe defenderse sólo. Debe acumular poder extrayéndolo de algún modo de sus víctimas hasta que llegue el Día y Hora Señalados.*

*Lamentablemente, tanto el fonograma con la invocación correcta como el reproductor, han sido destruidos. Ahora es necesario que nos quitemos de encima a periodistas y policía, para que no entorpezcan lo que, según hemos decidido, será Nuestra Misión.*

*18 de Octubre de 1921*

*Hemos pasado estos meses leyendo y aprendiendo de libros oscuros y prohibidos, pero altamente reveladores. Tenemos fragmentos e información acerca del Gran Hastur, cuyo nombre no debe ser pronunciado, quien descansa en su exilio en el Lago de Hali y del Poderoso Yog-Sothoth, el todo-en-uno y uno-en-todo, Puerta y Llave de los espacios interdimensionales. La realidad de los Antiguos y su simiente, y del Caos Reptante. Hemos acumulado el material que puede sernos de utilidad.*

*Tenemos acceso a secretos olvidados y fórmulas poderosas que deben servir para completar nuestra búsqueda con éxito.*

*16 de Octubre de 1922*

*Hemos obtenido el Arca de Aldones. No entraré en detalles, pero hemos tenido éxito en esto al menos.*

*El Arca está diseñada para contener el Broche, debemos protegerla. No es de este mundo y, por lo que sabemos, podría dañarse expuesta a atmósferas no controladas.*

*15 de Abril de 1923*

*Lowery ha hecho un buen trabajo y ha conseguido averiguar dónde está el Broche. Ha costado tiempo desde que le perdimos la pista, pero un ladronzuelo llamado Gallaway lo ha encontrado en Nueva York.*

*Sabemos también que lo ha vendido, pero no a quién. Estamos cerca.*

*4 de Junio de 1923*

*Jerold ha leído un catálogo de una tienda de antigüedades de Boston y ha localizado un broche que reúne todas las características para ser el que buscamos. Ha llegado. Hemos de obtenerlo a toda costa para completar nuestra misión. Es nuestro destino.*

*¡Lo tenía su amigo Anderson! Por eso no lo encontramos. El bobo ha pagado como todos los demás. No saben con Qué están tratando. Ahora le hemos perdido la pista de nuevo. Pero volverá a aparecer, de eso estamos seguros.*

*Han aparecido unos entrometidos que parecen buscar también El Broche. Bien, averiguaremos sus motivaciones antes de librarnos de ellos... no podemos permitirnos el lujo de más escándalos.*



## La Voz de Hastur

Escuchad la Voz del temido Hastur, escuchad el lúgubre suspiro del torbellino, la loca impetuosidad del Viento Ultimo que se arremolina oscuramente entre las silenciosas estrellas. Escuchadlo a El, el de dientes de serpiente, que aúlla entre las entrañas del otro mundo; El, cuyo rugido sin fin siempre colma los cielos eternos de la escondida Leng. Su poder es capaz de arrancar el bosque y aplastar la ciudad, pero ninguno conocerá la mano que golpea y el alma que destruye, porque el Maldito vaga espantoso y sin cara, con Su forma desconocida por los hombres. Escuchad entonces Su Voz en las horas oscuras, contestad a Su llamada, inclinaos y rezad a Su paso, pero no pronunciéis Su nombre en voz alta.

## Joven Encontrada Muerta

**El cadáver fue encontrado esta mañana sin signos aparentes de violencia**

NUEVA YORK.- Esta mañana ha aparecido el cuerpo sin vida de Josephine Allison en el puente Manhattan. El suceso está rodeado de circunstancias misteriosas sobre las que la policía ha preferido no hacer comentarios. Los forenses indican que, tras un análisis preliminar, la víctima parece haber fallecido de un ataque cardíaco alrededor de las cuatro de la mañana, aunque las circunstancias en las que se encontró el cuerpo, acurrucado a un lado de la calle, no parecen concordar del todo con esa explicación. Además nadie ha sido capaz de explicar qué hacía la señorita Allison en el puente a esas horas de la madrugada.

Josephine Allison trabajaba a media jornada en la biblioteca Wallace, al norte de Brooklin, que hoy permanecerá cerrada en señal de luto. Los funerales se celebrarán mañana a mediodía en el cementerio de Brooklin.

Ayuda 9, Noticia de la muerte de Josephine Allison

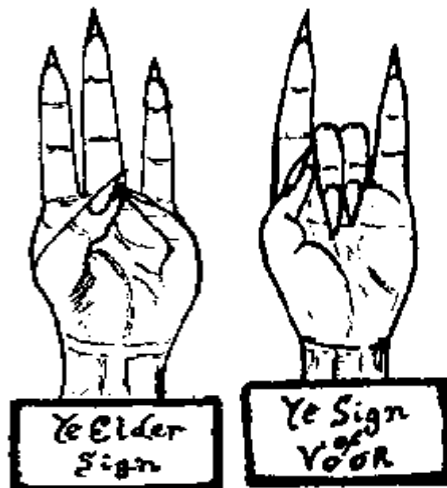
## PARA HACER EL POLVO DE IBN GHAZI

### el polvo místico de LA MATERIALIZACION

COMAD POLVO DE LA TUMBA, EN LA QUE EL CUERPO HAYA YACIDO POR LO MENOS DURANTE DOSCIENTOS AÑOS O MÁS, TRES PARTES. COMAD POLVO DE AMARANTO, DOS PARTES; HOJAS DE HIEDRA DE TIERRA, UNA PARTE; Y SAL FINA, UNA PARTE. MACERADLO TODO JUNTO EN UN MORTERO ABIERTO A LA LUZ DE LA LUNA. HACED SOBRE ESTOS INGREDIENTES ASÍ MEZCLADOS EL SIGNO DE VOOR USAD EL POLVO INMEDIATAMENTE O GUARDARLO DENTRO DE UNA URNA DE PLOMO, SOBRE LA CUAL SE GRABARÁ EL SELLO DE KOCH.

### PARA EL USO DEL POLVO

SIEMPRE QUE Deseéis OBSERVAR LA ETÉREA MANIFESTACIÓN DE LOS ESPÍRITUS SOPLAD UN PELLIZCO DEL POLVO EN LA DIRECCIÓN DE SU LLEGADA, YA SEA LA PALMA DE LA MANO O DE LA HOJA DEL BOLYNE MÁGICO. TENED BIEN EN CUENTA HACER EL SIGNO MAYOR EN EL MOMENTO DE SU APARICIÓN, PORQUE DE LO CONTRARIO, LOS ZARCILLOS DE LA OSCURIDAD PENETRARÍAN EN VUESTRA ALMA.



18 de Julio de 1697: He tenido acceso a un libro que me ha conmovido profundamente. Se trata de una edición inglesa del Rey de Amarillo. No puedo explicar razonablemente por qué dicha obra me ha afectado de esta manera, pero el hecho es que tengo pesadillas horribles, que prefiero no recordar, desde su lectura.

25 de Julio de 1697: No consigo trabajar como es debido. La culpa es del Maldito Libro... me está obsesionando

12 de Agosto de 1697: He conocido a unas personas, cuyas identidades no voy a revelar aquí, que comprenden lo que me está pasando. Nos hemos puesto a trabajar enseguida, parece que hemos tenido acceso a un conocimiento fuera de toda ortodoxia.

26 de Agosto de 1697: Es increíble. Me siento como depositario de un Saber más allá de todo lo conocido. Hemos analizado textos prohibidos y parece que hemos dado con algo increíble.

Ayuda 10 (a), Primer fragmento del diario de Hawksmoor

## Artista Fallece en su Estudio

### Puede ser la cuarta víctima de un asesino en serie

LONDRES.- Dwayne Olson ha fallecido ayer tarde en su estudio de Marlboro Road., víctima de lo que parece un ataque al corazón. Fuentes policiales aseguran que no hay indicios que relacionen esta muerte con la de los tres pintores fallecidos en los dos últimos meses, pero la realidad es que todos exponían en Regent's Park los domingos y los cuatro han muerto en sus estudios, sin causa aparente.

Algunas fuentes comienzan a hablar de un asesino en serie, que busca a sus víctimas entre los pintores del parque, pero en ningún caso ha aparecido prueba alguna de violencia.

Ayuda 11, Noticia de la muerte de otro artista

## Último Episodio la Tragedia de la familia de Mornay

### El círculo se cierra con el fallecimiento de Lord Quincy

LONDRES.- Lord Quincy de Mornay era encontrado muerto ayer por la mañana por su médico y su ama de llaves en el estudio de su residencia en Londres.

Los detalles aún no han sido hechos públicos por parte de Scotland Yard, pero se sospecha de una ingesta de una sobredosis de un medicamento como causa más probable.

Lord Quincy había pasado recientemente por una experiencia traumática con la muerte de su esposa en un accidente hípico y no se descarta la posibilidad de un suicidio.

En menos de un mes, Lord Quincy pasó de soltero comprometido a amante esposo y a triste viudo. Todos los miembros de la alta sociedad que lo conocían personalmente coinciden en que se hallaba en un estado de depresión profunda.

Ayuda 12, Noticia en prensa de la muerte de Lord Quincy de Mornay

21 de Marzo de 1698: Hemos averiguado algunas cosas más: La Maldición afecta también a la descendencia... El Ornamento es Su Sello. Pronto tendremos acceso al contenido de un documento revelador. Esperemos encontrar respuestas entonces...

27 de Marzo de 1698: Los Códices Amarillos contienen información espeluznantemente clarificadora. No hay duda de que el autor se ha inspirado en este texto. Sabemos ahora que hay una manera de viajar en el espacio y en el tiempo y entrar en Carcosa y en sus secretos... Pero, aunque lo hemos intentado, la información a la que tenemos acceso es fragmentaria y no ha funcionado. Sin embargo es necesario que tengamos éxito, porque hay que devolver El Ornamento a su Dueño o Él vendrá a recuperarlo y será el fin.

18 de Abril de 1698: Uno de mis colaboradores ha encontrado algo sumamente interesante. Es posible obtener información de un modo, aunque es extremadamente peligroso. Si las investigaciones que tenemos emprendidas en otras direcciones no prosperan, puede ser una salida.

2 de Mayo de 1698: Ha sido terrible. Uno de mis compañeros, al que llamaré H, no ha querido esperar más y ha copiado la pintura, lo mejor que ha podido. Al principio todos pensamos que algo había fallado, quizás porque la calidad de la copia no era demasiado buena, pero a las pocas horas de haberla terminado, H vino a verme a mi casa, aterrorizado, pálido como un cadáver. Lo que decía no tenía sentido e insistió en darme la pintura para que nadie pudiera copiarla jamás. Hablaba de visiones, viajes hechos sólo con la mente, el Salón del Trono y un Dios terrible. Hablaba de estrellas oscuras colgando en un cielo extraño, de la salida de la segunda luna, de un lago ominoso. Hablaba de Caronte y de la Laguna Estigia. Hablaba de la muerte y de la Maldición. Poco después cayó sin sentido.

4 de Mayo de 1698: H ha despertado por fin. Pensamos que nunca recuperaría la consciencia. Se negaba a hablar, pero prometí destruir la pintura una vez obtuviésemos la información que necesitábamos. Menti, y creo que él sospechaba que así era, pero habló de todos modos. Hace muchos años se abrió una puerta a Carcosa que nunca fue cerrada del todo. Aquellos Elegidos podrán atravesarla y detener la Maldición. Con los datos que me ha dado creo que podré localizarla.

10 de Mayo de 1698: Han muerto. Todos. Un incendio que debió de enviar el mismo Diablo, con una virulencia increíble. Hay testigos que aseguran que bolas de fuego perseguían a los que consiguieron salir... Me he salvado porque llevo varios días en cama con fiebres. He ocultado la localización de la Entrada para que sólo Aquellos que Han de Venir puedan usar esa información. Que Dios nos ayude a todos...



*"Si los mapas la registran, es que debe hallarse donde se la sitúa. Eso es lo que dicta el sentido común. Sin embargo, nada es común ni previsible tratándose de San Borondón. Porque por más que la Historia registra numerosas expediciones lanzadas en su busca, por más que se conserven testimonios de naufragos y viajeros que afirman haber estado en ella, la Isla sigue haciendo buena aquella afirmación de Honorius Solitarius de que es el azar y la casualidad lo que rige el encuentro, no la voluntad de búsqueda. Bien que lo pudieron constatar sus múltiples expedicionarios"*

[...]

*"Un códice renacentista anónimo afirma en una confusa y ambigua sentencia: Sólo los elegidos pueden ver la Isla de San Borondón. ¿Qué criterios?, ¿cuáles son los signos que señalan al elegido?... ¡Quién puede saberlo! El códice no nos lo aclara. Lo cierto es que como una Ítaca atlántica, la Isla prodigiosa aguarda en el mar, bajo las aguas, a punto de emerger según ignotos designios para desvanecerse luego también, presta, inaccesible, según otros igualmente inexplicables designios. Pero a diferencia de la Ítaca homérica, nuestra Isla no es un destino de arribada, no es la morada familiar que aguarda el retorno tras años de ausencia del hogar. La Isla de San Borondón es un destino a inaugurar. Es una geografía por descubrir, imagen y reflejo, tal vez, de ese ideal que guardamos en nuestros más íntimos sueños y en nuestros más secretos deseos. San Borondón es el territorio de la utopía. Y, en este sentido, puede que quizás sí sea el suyo un destino de retorno: el de la vuelta a ese Paraíso del que los hombres fuimos expulsados en un tiempo en que éramos dioses."*

## SAN BRANDAN (S. BRENDAN)

### San Brendan de Ardfert y Clonfert (San Brandán, en su acepción española)



Nació alrededor del 483 en Ciarraighe Luachra, cerca de la actual ciudad de Tralee, condado de Kerry, Irlanda, y murió en Enachduin, ahora Annaghdown, en 577. Recibió el cuidado de Santa Ita y la educación del obispo Ercas de Dungarvan en el condado de Waterford, y de su contemporáneo San Finian de Clonard en el Condado de Meta.

Fue educado primero por Santa Ita y terminó sus estudios bajo San Erc, quien le ordenó sacerdote en 512. Se destacó por su vida monástica y se le vincula con un famoso viaje a una tierra maravillosa. Los viejos calendarios irlandeses asignaron una fiesta especial por los "Effressio familiae S. Brendani", el 22 de Marzo; y S. Aengus, en su letanía de finales del siglo VIII menciona a "los sesenta que acompañaron a S. Brendan en su búsqueda de la Tierra Prometida", aquella de la que provenimos todos.

San Brendan vivió en el tiempo en que Irlanda, recientemente convertida al cristianismo, envió misioneros al continente. Nada hay pruebas históricas del famoso viaje de San Brandan. Según la leyenda, el viaje duró siete años y los llevó a tierras maravillosas. Mucho se ha especulado a través de los siglos sobre el paradero de Brendan en ese viaje. La narración más antigua de la leyenda es del siglo X ó XI, "Navigatio Sancti Brendani". Después retornó a Irlanda y estableció su principal fundación cercana al río Shannon en Clonfert, cerca de Ballinasloe, condado de Galway. El monasterio creció y se extendió su fama. En un tiempo albergó a tres mil monjes: escoceses, ingleses, galeses, británicos y continentales. También fundó monasterios en el condado de Kerry, en Ardfert, cerca de Tralee y al pie del monte Brandon. Hacia el final de su vida escribió acerca de la Vida y los Tiempos de Santa Brígida. A la edad de aproximadamente noventa y cuatro años murió. Era el año 577. Sus monjes lo enterraron en los límites de su monasterio de Clonfert.

## Sobre San Borondón

El tiempo ha ido acumulando noticias de gentes que afirmaban haber visto o haber estado en la mágica Isla. Entre esos testimonios puede señalarse la conversación Fray Abreu Galindo mantuvo con un aventurero francés que acababa de estar en San Borondón, y de la que dejó constancia escrita. Aseguraba el francés que en las proximidades de Canarias le sorprendió una tormenta y llegó desarbolado a cierta tierra incógnita, poblada de árboles robustos, donde desembarcó. Allí se aplicó con sus gentes a talar y labrar uno de aquellos árboles para reparar los daños de la nave. Al caer la noche, la atmósfera comenzó a cargarse tanto que no tuvieron por prudente pasar la noche en esa isla y volvieron a su navío, navegando a vela con tanta premura que al día siguiente arribaron a La Palma.

Por su parte, Francisco Alcaforado, que acompañó a Juan González Zarco en la expedición a la isla de Madera en el año 1420, relata que al llegar a Puerto Santo, los portugueses establecidos allí dos años antes le contaron cómo al Sur-Oeste de aquel horizonte se veían ciertas tinieblas impenetrables que se levantaban desde el mar hasta tocar el cielo. Y que de esas espesas sombras surgía un ruido espantoso cuya causa era oculta, considerando aquel cúmulo de nieblas como un abismo sin fondo o la boca misma del infierno. Algunos de aquellos portugueses tenidos por más cultos, sostenían que aquello era la célebre isla de Cipango, tan nombrado en los escritos del veneciano Marco Polo, y que la Providencia la ocultaba bajo aquel velo misterioso para protegerla de los curiosos, porque a ella se habían retirado algunos obispos españoles y portugueses con muchos cristianos a fin de escapar de la opresión y esclavitud de los moros.

En el año 1570, como resultado de una encuesta que ordenara el doctor Hernán Pérez de Grado, Primer Regente de la Real Audiencia de Canarias, el Gobernador de la isla de El Hierro, Alonso de Espinosa, recibió el testimonio jurado de más de cien personas que afirmaban haber visto San Borondón. Sostenían todos ellos haberla divisado al bando Norte de El Hierro y a sotavento de La Palma. Y era tanta y tan apacible la tranquilidad del día, según afirmaban, que pudieron ver ponerse el sol por detrás de una de las puntas de la Isla.

El mismo año de 1570, el piloto y práctico de navegación brasileño Pedro Vello, y sus dos compañeros portugueses de Setúbal, declararon haber estado en la Isla de San Borondón a donde arribaron inopinadamente empujados por una tempestad. Pedro Vello declaró que saltó a aquella isla con dos marineros de su tripulación, que bebieron agua fresca de un arroyo y que observaron impresas en la arena unas huellas de pisadas mayores del doble de las de un hombre normal, manteniéndose la misma proporción en la distancia entre los pasos. Descubrieron también una cruz fija con un clavo en el tronco de un árbol que les pareció barbusano y la cabeza del clavo era del tamaño de un real de a cuatro. Pedro Vello siguió diciendo que cerca de allí estaban tres piedras colocadas en triángulo, con indicios de haberse hecho fuego entre ellas, quizás para cocer algunas lapas, según se podía deducir por las conchas vacías de alrededor.

Con el propósito de aprovisionarse, persiguieron algunas de las vacas, cabras y ovejas que pastaban por los contornos, penetrando en el bosque en la persecución. Pero al caer la noche, se ennegreció el cielo y comenzó a soplar un viento fuerte y recio que hizo temer a Pedro Vello por la integridad de su nave. Retrocedió solo a la playa donde tomó la chalupa y se retiró a bordo precipitadamente, dejando a sus dos hombres en la espesura del bosque.

Desde el barco contempló cómo la isla desaparecía y, una vez pasado el huracán, no fue posible volver a descubrirla, quedándose Pedro Vello muy apenado especialmente por no saber la suerte que habían corrido los dos hombres que quedaron en el bosque.

Si el relato de Pedro Vello, con la aparición de esas huellas de pisadas descomunales, nos remite a la posible presencia del gigante Milduo que encontraron San Brandán y San Maclovio, en el testimonio de Marcos Verde hallamos de nuevo el terror de la noche y los fuertes vientos, común en las narraciones de quienes afirmaron haber estado alguna vez en la Isla. Según le refirió al licenciado Pedro Ortiz de Fúnez, Canónigo Inquisidor y Visitador del Obispado quien inició en Tenerife una investigación sobre la mágica Isla en torno a 1570, Marcos Verde regresaba de la armada de Berbería cuando avistó a la altura de Canarias una tierra enteramente nueva, sin las señales características con que se distinguían las otras del Archipiélago. Costeó la isla hasta anclar su navío en una hermosa ensenada que formaba la embocadura de un barranco y, aunque el sol estaba ya puesto, bajó a tierra con algunas personas que anduvieron un trecho considerable por diferentes sendas, alejándose hasta no oírse unos a otros por más que gritasen. Con la noche se desataron torbellinos de viento tan horribles que tuvieron que embarcar a toda prisa, alejándose de aquella isla que Marcos Verde no dudaba ni un instante que no fuese otra que San Borondón.

Acompañado de un dibujo de la Isla que había avistado desde La Gomera, un religioso franciscano, en el año 1759, escribió una carta a un compañero de congregación narrando su experiencia y hablándole con el estilo sincero de quien no dice más que lo que cree. Esa carta se conoce como “el testimonio del franciscano de la Gomera” y dice así:

*“Muy R.P.D. Mucho deseaba yo ver a San Blandán y, hallándome en Alajeró, el día 3 de mayo de este presente año, a las seis de la mañana, con poca diferencia, la vi en esta forma; y puedo jurar que, teniendo presente al mismo tiempo la de Hierro, vi una y otra de un mismo color y semblante y se me figuró, mirando por un anteojo, mucha arboleda en su degollada. Luego mandé llamar al cura don Antonio Joseph Manrique, quien la tenía vista por dos ocasiones, y cuando llegó sólo vio un pedazo; y noté, estándola mirando, corrió una nubecita y me ocultó la montaña y, pasando hacia la degollada, me la volvió a descubrir, viéndola como antes sin diferencia por espacio de hora y media, y después se ocultó, estando presente más de cuarenta personas. A la tarde volvimos algunos al mismo puesto, mas nada se veía, por estar lloviendo lo más de la tarde. El horizonte del poniente estaba tan claro que resplandecía como el oro en el cristal, y también noté con el anteojo el mar y traviesa que hay de Hierro a San Blandán. Esto que llevo dicho vi y noté, sin añadir ni disminuir ni un punto. El no verse el fin de la punta que corre hacia La Palma del puesto referido, lo estorba el repecho que llaman Areguerode, y discurro que se hubiera visto mejor de Chipude, de donde se descubre la isla de La Palma. A los dos o tres días que salí de Alajeró se volvió a descubrir, según me dice el hermano fray Juan Manrique, que la vio juntamente con el señor cura y otras personas.”*



# La Leyenda de San Brandán y San Maclovio

Generalmente se acepta que el enigma de la Isla de San Borondón entronca con un imaginario que nos remite a la mitología celta, más concretamente a la Leyenda de San Brandán y San Maclovio. El propio nombre de la Isla se quiere hacer derivar del nombre del santo tras un proceso fonético deformativo que pasaría de Brandán o Blandán a Barandán y, de ahí, haciendo oclusivas las vocales, a Borondón. Sea como fuere, lo cierto es que en esa Leyenda encontramos el viejo e inagotable impulso de la búsqueda del Paraíso.

Fue un ermitaño llamado Barinthus quien le habló a su primo San Brandán de la existencia de un lugar edénico donde estuvo Adán el primero y donde Dios permitía a sus santos vivir después de la muerte. El propio Barinthus y su ahijado el monje Mernoc habían vagado por aquel maravilloso sitio que se encontraba más al oeste de la Isla de las Delicias. En aquella tierra abundaban las flores y los árboles frutales, y su suelo estaba pavimentado de piedras preciosas. Recorriendo el lugar, llegaron a un ancho río y, al ir a vadearlo, se les apareció un ángel que les prohibió seguir más allá. De regreso a su barco, Barinthus y Mernoc se dirigieron a la Isla de las Delicias donde quedó el monje. Barinthus volvió a Irlanda y, de camino a su monasterio, visitó a su primo Brandán y le relató su aventura.

Tan impresionado quedó San Brandán por aquello que había oído, que al día siguiente propuso a San Maclovio y catorce de sus discípulos emprender viaje en busca de la Tierra Prometida. Durante cuarenta días se prepararon para las fatigas del viaje, ayunando un día de cada tres, y aplicados a la construcción de un velero de la clase curragh, cuyos costados y cuadernas eran de mimbre recubiertos con piel de vaca curtida y corteza de roble. Almacenaron provisiones para cuarenta días, así como pieles para reemplazar las que cubrían el entramado de la nave. Bautizaron el barco con el nombre de Trinidad, levantaron un mástil en medio de la cubierta y aprestaron una vela y un timón. Entonces surcaron los mares.

Durante siete años erraron por el Atlántico. En su travesía avistaron muchas y muy extrañas islas, como la de San Albeus en donde vivían veinticuatro monjes que, excepto para cantar himnos, no pronunciaban palabra desde hacía ocho años y conversaban mediante un lenguaje de signos. Después de aprovisionarse, continuaron ruta y llegaron a otra isla cubierta de viñas que producían uvas del tamaño de manzanas y bastaba una de aquellas uvas para alimentar a un hombre durante todo un día. Y advirtieron también durante la travesía San Brandán, San Maclovio y sus monjes, una columna de cristal con una envoltura de plata o de vidrio que permanecía de pie en medio del océano. Y, asimismo, encontraron demonios, pigmeos, gatos marinos y marinas serpientes, dragones, buitres y ángeles. Y en una de tres islas volcánicas que avistaron, descubrieron a Judas sentado en una roca donde descansaba de su tormento, pues ese día era domingo. Y visitaron otra isla habitada sólo por grandes ovejas blancas. Y estuvieron en otra isla que era el Paraíso de los Pájaros, y en la que los árboles no tenían hojas, sino menudas criaturas cubiertas de plumas que se colgaban de las ramas por el pico, succionando el jugo de la corteza.

Grandes y muchos fueron los prodigios que conoció San Brandán en sus siete años de peregrinar por el mar en busca de la Tierra Prometida. Y, como Barinthus el ermitaño, y el monje Mernoc, arribó también a aquella isla que le describiera su primo. El mismo ángel le prohibió cruzar el ancho río y le invitó a volver a su barco Trinidad, llevándose él y los suyos todas las frutas y piedras preciosas que pudieron cargar. Cruzó el anillo de niebla que envolvía el lugar y retornó a Irlanda San Brandán. Y allí contó repetidas veces a sus hermanos cómo fue su aventura, dónde disfrutaron con gozo, dónde pasaron aprietos y cómo, en cuanto les hizo falta, halló dispuesto y a punto todo cuanto a Dios pidiera.

Y en su convento de Irlanda, con especial delectación relataba San Brandán a sus hermanos su estancia en la extraña isla que le decían “Aprósitus”, “Inaccesible”, “Non Trubada” y “Encubierta”, que por todos esos nombres la llamaban antes de que, al correr del tiempo, tomara del propio nombre del santo el nombre con que luego habrían de conocerla. Y así les narraba que llevaban largo tiempo navegando sin descubrir tierra, con lo que sobrevino el día de Pascua. Rogó entonces San Brandán para que les hiciese Dios la gracia de hallar algún enclave en el que poder decir misa. Oyó el Señor los votos de su siervo y dispuso que en medio del mar surgiese repentinamente una isla. Desembarcaron entonces y, a los prime-

ros pasos que dieron por el lugar, descubrieron el cadáver de un gigante que yacía en su sepulcro. Por indicación de San Brandán resucitó San Maclovio al gigante, al que instruyeron en la religión cristiana dándole idea del misterio de la Trinidad y de las penas del infierno. Luego lo bautizaron, poniéndole por nombre Milduo, y le dieron permiso para morir de nuevo.

Erigieron los viajeros un altar y celebraron la Pascua con un oficio lleno de fervor. Cogieron para guisarla la carne que habían guardado en la nave y, en seguida, acopiaron leña para asarla. Cuando estuvo aderezada la vianda se aprestaron a comerla. Mas de pronto todos se pusieron a dar gritos, llenos de temor, porque la tierra entera temblaba y se iba alejando mucho del barco. Calmó a los monjes San Brandán, recogieron las provisiones y embarcaron de nuevo.

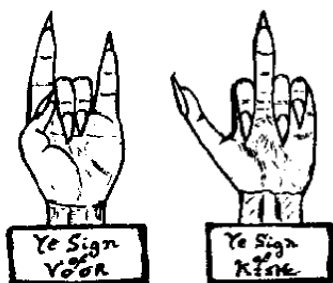
Aunque ya a diez leguas de distancia, desde el velero pudieron divisar con toda claridad el fuego que habían encendido sobre el suelo de aquella isla que, aprisa, iba desapareciendo. Y así, como una engañosa ballena, acabó por hundirse en el océano, dispuesta a resurgir de entre las aguas para asombro y maravilla de navegantes.

# Para Invocar a Yog-Sothoth

**P**orque Yog-Sothoth es la Puerta. Y Yog Sothoth es la Llave. El conoció donde los Antiguos aparecieron en tiempos pasados y dónde Ellos aparecerán de nuevo cuando el ciclo empiece otra vez. Dad la vuelta tres veces sobre vosotros mismos y entonad el conjuro que abre la puerta:

## EL CONJURO

¡Oh Tú que moras en la oscuridad del Vacío Exterior! Acude a la Tierra una vez más, Yo te lo ruego.



¡Oh Tú que habitas más allá de las Esferas del Tiempo! Escucha mi súplica.

¡Oh Tú que eres la Puerta y el Camino!

¡Acude! ¡Tu sirviente te llama!

(haced el Signo de Kish)

¡BENATIR! ¡CARARKAU! ¡DEDOS!

¡YOG-SOTHOTH! ¡Acudid! ¡Acudid!

¡Pronuncio las palabras, Rompo Tus vínculos, el Sello ha sido apartado, abre la puerta a mi mundo; he hecho tu poderoso Signo!

(Haced el Signo de Voor)

Trazad el Pentagrama de Fuego y

pronunciad el encantamiento que hace que el Grande se manifieste delante de la Puerta.

## EL ENCANTAMIENTO

¡Zyweso, wecato keoso, Xunewe-rurom Xe-verator, Menhatoy, Zywethorosto zuy. Zu-rurogos Yog-Sothoth! Orary Ysgewot, ho-mor athanatos nywe zumquros.

¡ITALUBSI! ¡ADULA! ¡ULU! ¡BAACHURI!



El sábado pasado hemos cenado juntos de nuevo. Silas ha estado tan encantador como siempre ¡es tan atento! No dudó en pedir el mejor champán francés y ordenó que nos dieran una botella para llevar a mi apartamento. Me hubiese encantado que pudiera quedarse a dormir y despertar entre sus brazos.

Hemos vuelto a discutir acerca de nuestro futuro. En el fondo sé que Silas no va a dejar a su familia por mí, pero no puedo controlar mis sentimientos.

Hemos pasado un fin de semana maravilloso. Al fin juntos de nuevo. Me ha regalado un precioso collar y hemos disfrutado hasta el último minuto. Hicimos el amor tantas veces como fue posible. Durante la noche me desperté en varias ocasiones para contemplarlo durmiendo a mi lado. No soporto la idea de que su mujer haga lo mismo, pero sé que no es justo pensar de este modo.

Silas ha regresado de Boston y hemos quedado unas horas. Me ha traído un maravilloso broche de oro con una piedra de ónice. Es curioso, pero hasta no examinarlo con detenimiento en casa, no me había fijado en las vistosas vetas amarillas de la piedra. Parecen formar un dibujo de lo más especial. Le quiero. Es todo un caballero.

Estoy aterrada. Llevo varios días sufriendo unas horribles pesadillas donde me veía, no, vivía mi propio enterramiento. Yo gritaba y gritaba desesperadamente para que no cerrasen el ataúd, para que no siguiesen echando tierra sobre él. Afuera Silas me contemplaba sin decir palabra.

No consigo dormir bien. Las pesadillas son cada vez más reales y terribles y la falta de sueño me está destrozando. No lo había comentado antes pero he vuelto a experimentar un hecho extraño. Oigo música que nadie más puede escuchar; sólo que ahora es más clara. Silas dice que es algo nervioso, pero yo sé que no es así. ¡Que alguien me ayude!

