

ADVANCED CHOOSE CTHULHU

**EDWARD
T. RIKER**

ESCAPE DE R'DYEH



CELAENO
BOOKS

Un destartalado DC-1 sobrevuela el Océano Pacífico rumbo a la remota isla de Ponape. Fuera, la tormenta eléctrica más monstruosa que has visto en tu vida amenaza con engullir para siempre a los veinte pasajeros que se aferran a sus asientos, aterrorizados.

Todo comenzó aquel aciago día en el que aceptaste un paquete sin remitente y destinado a un misterioso Doctor Doe que alguien dejó frente a tu puerta. El grimorio de páginas membranosas y olor ofídico que contenía capturó tu curiosidad hasta que desentrañar sus misterios se convirtió en algo obsesivo.

Entre sus tapas mohosas y cargadas de secretos impíos leíste por primera vez el nombre de Los Primigenios y de su morada: la Isla Cadáver de R'lyeh. Ahora cruzas el mundo para encontrarte con los últimos integrantes de un culto que supuestamente aún entienden los obscenos ritos que contiene.

Primera edición: septiembre, 2021

© 2021, Edward T. Riker

© 2021, Celaeno Books, Last Level Games

© de las ilustraciones interiores, Eliezer Mayor, David Daza,
Adrián Lucas Hernández, José María Cabrera y Patricia H. Albín

© de la portada, Daniel Azconegui

Antonio Nebrija 21, 2 · 38005 Santa Cruz de Tenerife
editorial@choosecthulhu.com · www.choosecthulhu.com

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Impreso en España

ISBN: 978-84-18894-08-4

Depósito legal: TF 522-2021

Maquetación en Celaeno Books

**Impreso en Líberis
Camas, Sevilla**





REGLAS

Escape de R'lyeh es un libro diferente a todos los que has leído hasta ahora. Pese a que en un principio pueda parecer qué debes leerlo de forma lineal, pronto te darás cuenta de que necesitarás el mapa que incluye las páginas finales del libro para poder continuar con tu exploración o visitar de nuevo lugares en los que ya has estado, por si te has perdido algo.

Además, vas a tener que determinar las características físicas y mentales que te permitirán superar las diferentes pruebas a las que te someterá la isla. Para ello podrás crear tu propio personaje o utilizar uno de los que incluimos ya pregenerados. Te recomendamos que fotocopies la página de PASAPORTE DE PERSONAJE y la tengas siempre a mano para no estropear el libro, ya que tus habilidades y sobre todo RESISTENCIA van a variar bastante durante la aventura.

Por si eso fuera poco, las experiencias traumáticas que vas a sufrir en la isla van a poner a prueba tu SALUD MENTAL. Tus decisiones van a influir en que termines de una pieza o comiéndote a tus compañeros.

Para disfrutar plenamente de esta aventura vas a necesitar, un lápiz, 2 dados de 6 caras y mucha, mucha suerte. Si no sabes qué hacer en algún punto, no te preocupes, siempre podrás llorar o pedirle a alguien más fisto que te ayude... ¡R'lyeh no es para pusiláñimes, la dificultad va a ser extrema!

1. EXPLORACIÓN DE LA ISLA

Escape de R'lyeh intenta dar una experiencia de exploración de un mundo abierto, siempre dentro de las limitaciones que presenta el que se trate de un libro.

Deberás empezar a leer desde la sección **1** y según tus decisiones ir a las secciones correspondientes, pero llegará un momento en el que deberás acudir al mapa que se incluye como anexo para continuar con tu exploración.

De inicio hay tres localizaciones que puedes visitar: **EL CAMPAMENTO**, **LA PLAYA** y **EL ACANTILADO**. Pero verás que existen muchos más lugares que descubrir y que aparecen como recuadros en blanco en tu mapa.

Cada vez que descubras una de esas localizaciones que vienen claramente indicadas en el libro con su respectivo título, como por ejemplo **EL BARRANCO DEL INFIERNO**, deberás anotar en tu mapa la sección en la que se encuentra para visitarla tantas veces como necesites en caso de requerirlo.

Debido a la extraña condición de R'lyeh y su particular paso del tiempo, las cosas parecen reproducirse en bucle, así que no te extrañes si tienes que volver a leer algunas secciones de nuevo.

Hay unas cuantas reglas que debes tener en cuenta para cada localización:

- 1.** Puedes visitarlas tantas veces como quieras.
- 2.** Si una localización resulta destruida por tus acciones o se te indica que no puedes volver allí... pues lamentablemente **NO PODRÁS VOLVER** y todos los objetos y encuentros que no recogiste en su momento se habrán perdido.
- 3.** Una vez has superado un combate, salvo que se diga lo contrario, no deberás volver a repetirlo y la criatura seguirá muerta.

4. Léete las reglas especiales del CAMPAMENTO, tu supervivencia depende de que las entiendas muy bien.



2. REGLAS ESPECIALES DEL CAMPAMENTO

Durante la aventura leerás en varios momentos que puedes volver a EL CAMPAMENTO que se encuentra en la sección **23**, habitualmente cuando terminas de explorar alguna localización.

En realidad, puedes volver a EL CAMPAMENTO siempre que lo deseas o cuando las cosas se pongan especialmente feas. Es el único lugar medianamente seguro de la isla y es un buen sitio para planificar tus estrategias, descansar y guardar objetos delicados que no quieras llevar encima, pero no te creas que va a ser todo tan sencillo, hay una serie de reglas que debes cumplir con cada visita:

2.1. DESCANSO: Por cada día que pases en el campamento debes realizar un CHEQUEO DE SUPERVIVIENTES. Deberás lanzar 2D6: si el resultado obtenido es menor que el número de SUPERVIVIENTES no pasará nada, pero si el resultado es mayor, 1 SUPERVIVIENTE habrá desaparecido durante la noche y deberás restarlo del total para futuros chequeos. Sea cual sea el resultado recuperarás esa cantidad de RESISTENCIA, pero nunca podrás superar tu máximo. Si necesitas pasar más de un día para recuperarte completamente, deberás realizar un chequeo por cada día. Ten en cuenta que cuantos menos supervivientes queden, más fácilmente desaparecerán, así que ten mucho cuidado y consulta la regla de SUPERVIVIENTES.

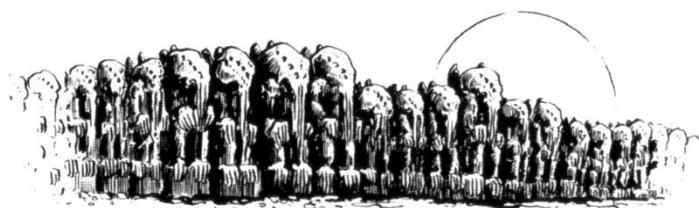
2.2. Puedes visitar EL CAMPAMENTO cuando se te indique, pero no es obligatorio, puedes ir a cualquier otra localización del mapa si lo consideras oportuno.

2.3. Puedes visitar EL CAMPAMENTO en cualquier otro momento siempre que te encuentres en una localización a cielo abierto, si estás en cuevas, laberintos, atrapado o dentro de edificaciones, deberás esperar a que se te permita salir al aire libre.

2.4. No podrás visitar EL CAMPAMENTO en mitad de combates, al morir o mientras estás realizando un chequeo...

3. CREACIÓN DE PERSONAJES

Para sobrevivir en R'lyeh, aunque TU eres la/el protagonista, vas a necesitar un avatar que te represente, para ello debes llenar un PASAPORTE DE PERSONAJE o utilizar uno de los personajes pregenerados que hemos incluido. En las siguientes secciones te explicaremos cómo crear tu avatar personalizado y para qué sirve cada sección del PASAPORTE.



3.1 Habilidades y chequeos

Existen tres características que definen tu personaje:

HABILIDAD FÍSICA: Engloba tanto tu fuerza como tu destreza; se utiliza para superar las pruebas que requieran el uso de tu cuerpo y coordinación, ya sea derribar una puerta, escalar un muro o hacer unos trucos de manos. Vienen

representadas por un valor que va entre 1 y 12, cuanto más alto sea este valor, mayor será tu competencia y probabilidad de superar los chequeos.

HABILIDAD MENTAL: Engloba tanto tu inteligencia como conocimientos o capacidad de concentración. Se utiliza para superar las pruebas que requieran el uso de tu cerebro, ya sea recordar una fecha, investigar una pista o usar una habilidad profesional. Viene representado por un valor que va entre 1 y 12; cuanto más alto sea este valor, mayor será tu competencia y probabilidad de superar los chequeos.

RESISTENCIA: Es tu capacidad de resistencia al dolor, a la enfermedad y a la muerte. Cuanto más alto sea este valor, más difícil será acabar contigo. Viene determinado por un valor entre 2 y 24. Es la característica que más va a cambiar durante la aventura y si en cualquier momento llega a bajar de cero... significará que estás muerto.

Cuanto más alto sea el valor de una habilidad, más sencillo será superar los **CHEQUEOS**. Ten en cuenta que tus habilidades pueden variar de forma permanente en ocasiones muy específicas.

3.2 Profesiones y cheques

En *Escape de R'lyeh* hemos introducido cuatro tipos de personajes, cada uno con sus propias habilidades y conocimientos que os explicamos con detalle en cada profesión.

Cuando tu personaje necesite hacer uso de alguna de sus habilidades deberá realizar UN **CHEQUEO** que puede ser **FÍSICO** o **MENTAL**, dependiendo de qué habilidad necesites aplicar; los **CHEQUEOS DE HABILIDADES DE PROFESIÓN** vienen explicados en cada una de ellas.

Médicos/Sanadores: Pueden usar **HABILIDADES MÉDICAS** para curar o investigar, que se superan con chequeos de **HABILIDAD MENTAL**. Adicional: Cada vez que recuperes **RESISTENCIA** podrás añadir +2 a la cantidad recuperada.

Parapsicólogos/Médiums: Pueden usar **HABILIDADES PSÍQUICAS** para ver el futuro o investigar sucesos paranormales, que se superan con chequeos de **HABILIDAD**

MENTAL. Adicional: Cada vez que recuperes CORDURA, podrás añadir +2 a la cantidad recuperada.

Investigadores/Hombres de acción: Pueden usar **HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN** para resolver enigmas o descubrir cosas ocultas, que se superan con chequeos de **HABILIDAD MENTAL**. Adicional: Cada vez que realices un chequeo de **HABILIDAD FÍSICA**, podrás restar 1 al resultado de la tirada.

Diletantes/Eruditos: Pueden usar las **HABILIDADES** anteriormente descritas como si dominaran 2 profesiones distintas, pero no se benefician de ninguna bonificación adicional y todos sus chequeos deben sumar +1 al resultado de la tirada de dados, al no ser expertos en la materia.

Cada uno de estos arquetipos puede usar sus habilidades específicas y obtener las ventajas indicadas, pero no podrán usar las de los otros tipos de personaje. Así pues, si durante el juego se te pide superar un **CHEQUEO DE HABILIDAD MÉDICA**, solo podrás realizarlo con Médicos / Sanadores y con los Diletantes / Eruditos que han elegido esa habilidad. El resto se supone que lo habrá fallado automáticamente por no tener los conocimientos necesarios.

3.3 ¿Cómo se crea un personaje?

Cómo puedes comprobar, tenemos 1 personaje de cada profesión que podrás usar en este libro, pero si lo deseas, puedes crear tu propio protagonista, usando el pasaporte en blanco que se incluye antes de comenzar la aventura:

Para ello tendrás que determinar tus valores de **HABILIDAD MENTAL**, **HABILIDAD FÍSICA**, **RESISTENCIA** Y **ESCOGER UNA PROFESIÓN**.

HABILIDAD FÍSICA Y MENTAL

Todos los personajes cuentan con una habilidad base de 7 en cada una.

RESISTENCIA

Todos los personajes cuentan con una RESISTENCIA base de 7 + el valor de tu **HABILIDAD FÍSICA**.

Puedes mejorar cualquiera de tus valores base usando la tabla que añadimos a continuación. Mejorar tus habilidades base se va volviendo cada vez más difícil, así que te recomendamos que tengas un personaje equilibrado. En total cuentas con 11 PUNTOS de mejora para comprar los aumentos de valor.

AUMENTO DEL VALOR INICIAL	COSTE
+1	+1 PUNTO
+2	+3 PUNTOS
+3	+ 5 PUNTOS
+4	+9 PUNTOS
+ 5	+10 PUNTOS

3.4 ¿Cómo se supera un chequeo?

Una vez determinado si la habilidad es física o mental, deberás lanzar DOS DADOS DE 6 CARAS y sumar el resultado. Si la tirada es inferior al valor de la habilidad usada, habrás superado el chequeo con ÉXITO, si el resultado es igual o superior, habrás fallado. Un resultado de doble 6 es considerado siempre un fallo y un resultado de doble 1 un éxito, sin importar los modificadores.

EJEMPLO

Carmen Delia Smith es una DILETANTE de El Paso, Nuevo México, y ha elegido como habilidades de profesión HABILIDAD MÉDICA y HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN. Cuenta con unas habilidades FÍSICA Y MENTAL base de Decide mejorar su habilidad mental gastando 9 puntos de los 11 para subir de 7 a 11 y así asegurarse de pasar casi todos los chequeos, y gasta los dos puntos que le quedan en subir +1 a su HABILIDAD FÍSICA y +1 RESISTENCIA.

Carmen Delia rellenaría su pasaporte de la siguiente manera:

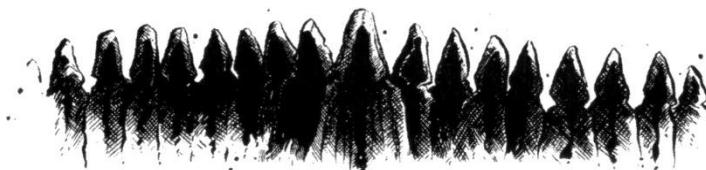
HABILIDAD MENTAL: 11 (7 + 4)

HABILIDAD FÍSICA: 8 (7+1)

RESISTENCIA id (7 + 8 + 1)

Mientras está vagando por el desierto de Sonora, un enorme foso se abre a sus pies por el que asoma la cabeza de un pequeño CTHONIAN de solo 10 metros. Debe realizar un chequeo de HABILIDAD FÍSICA para no caer en el pozo... Carmen Delia tira los dos dados y... saca un 8 que, al ser una DILETANTE, se convierte en un 9. Falla estrepitosamente y cae al foso perdiendo 1D6 puntos de RESISTENCIA.

El fémur de Carmen se rompe en tres pedazos que atraviesan su muslo y deberá realizar un CHEQUEO DE HABILIDAD MÉDICA, que es una HABILIDAD MENTAL para poner todo en su sitio de nuevo. Para ello deberá lanzar de nuevo dos dados y sacar menos de n. Esta vez, el resultado es un y que para ella, por ser DILETANTE, se convierte en 6. Ha superado la tirada y se le indica que ha logrado entabillarse la pierna y recuperar 2 PUNTOS DE RESISTENCIA, si Carmen hubiera sido MEDICA/SANADORA pura y no DILETANTE, habrían sido +4.



4. CORDURA

Como todo el mundo sabe, la mente humana no está preparada para según qué conocimientos, y el contacto con los terribles seres que habitan R'lyeh y las traumáticas experiencias que vas a experimentar en esta isla de pesadilla, van a pasarte

factura a nivel físico y mental.

En la hoja de personaje hay una sección de CORDURA que representa tu entereza mental para sobrellevar estos fenómenos inexplicables sin derrumbarte.

Comienzas con 77 puntos de CORDURA (COR) y durante la aventura irán variando, por lo que deberás llevar un registro cuidadoso de ellos.

La manera más habitual de perder COR es durante los combates y encuentros contra las criaturas de otros planos; verás que en su ficha viene una indicación con el siguiente formato:

FUE RES COR -X (siendo X el número de puntos de cordura que perderás al encontrártelos)

Cada vez que te enfrentes a un enemigo que cause pérdida de COR, deberás restarte esa cantidad. Si el combate es contra varias criaturas a la vez, solo te causará pérdida de cordura una de ellas.

EJEMPLO:

Si te encuentras con tres profundos en una playa con una COR -2, perderás dos puntos de cordura en total, y no -2 por cada uno de ellos. Pero, si el encuentro fuese con dos profundos COR-2 y un ghoul COR -1, la pérdida total sería de -3.

4.1 Efectos de la pérdida de Cordura

La contemplación de lo inenarrable conlleva sus riesgos y te causará terribles secuelas. El nerviosismo, el miedo y la histeria se irán apoderando de ti y lo hemos reflejado de la siguiente manera:

POR CADA 10 PUNTOS DE CORDURA QUE PIERDAS, PERDERÁS de forma permanente 1 PUNTO DE HABILIDAD FÍSICA o MENTAL a tu elección.

POR CADA 10 PUNTOS DE CORDURA QUE RECUPERES, RECUPERARÁS de forma permanente 1

PUNTO de los que hayas perdido.

SI TU CORDURA LLEGA A CERO, deberás ir inmediatamente a la sección **277**.

5. SUPERVIVIENTES Y SACRIFICIOS

Escape de R'lyeh no es una aventura sencilla, es un auténtico infierno y lo sabemos perfectamente. Encontrarse con una entidad cósmica capaz de devorarte al instante o arruinar tu cordura con solo un atisbo de su esencia, es más que posible en la *isla cadáver* y para ello hemos introducido unas reglas adicionales que puedan ayudarte a avanzar un poco más en tu periplo para detener el Advenimiento de la Gran Bestia de las Profundidades.

5.1 Supervivientes

Junto a tu personaje, otros pasajeros pueden lograr sobrevivir e incluso, tal vez, encuentres otros náufragos que hubieran llegado antes... ¡o después! En tu pasaporte de personaje tienes un contador de **SUPERVIVIENTES**. Su utilidad es muy variada. Mientras tengas supervivientes, podrás beneficiarte de la regla de DESCANSO en el CAMPAMENTO (2.1.1). Pero, además, podrás llevarlos contigo en tu exploración. Llevar un superviviente contigo te permitirá:

A) Llevar objetos al campamento: En cualquier momento podrás decidir que tu compañero se lleve objetos que no quieras perder al campamento... pero tampoco podrás usarlos.

B) Ayudarte en los combates: Mientras tengas un superviviente contigo, podrás restar +1 a todos tus chequeos de COMBATE (lee las reglas de COMBATE en 6).

C) Pero la regla más importante es que podrás usarlos como **SACRIFICIO**. En algunas secciones se te indicará

que si llevas un compañero puedes sacrificarlo para obtener un beneficio (a un coste de cordura especificado...). Pero también, en caso de que un combate sea imposible de ganar o se ponga extraordinariamente duro, podrás sacrificar a un SUPERVIVIENTE de forma voluntaria. Si lo haces, perderás 5 PUNTOS DE CORDURA y podrás dar ese combate como finalizado con una victoria y todos tus enemigos contarán como muertos.

D) Si en algún momento tu contador de SUPERVIVIENTES llega a cero, deja lo que estés haciendo y ve directamente a la sección **277**.



6. COMBATES Y ARMAS

Con frecuencia, te vas a encontrar con secciones en las que tendrás que enfrentarte a adoradores de Cthulhu, pero también a criaturas de los mitos como profundos, Mi-GOs ¡o incluso puede que cosas peores!

Si no tienes la posibilidad de huir, deberás resolver el combate siguiendo los siguientes pasos:

1. Apunta las características de tu enemigo en la sección de *encuentros* del PASAPORTE.
2. Réstate los PUNTOS DE CORDURA en el caso de que sea necesario.
3. Tira 2D6 y suma el resultado a tu HABILIDAD FÍSICA, esa es tu fuerza de ataque. Si tienes un SUPERVIVIENTE

CONTIGO puedes sumar +1 adicional.

4. Tira 2D6 y suma el resultado a la FUE del enemigo, esa será su fuerza de ataque. Si tu fuerza de ataque es superior a la de tu enemigo, pasa al punto 5. Si la fuerza de ataque de tu enemigo es superior a la tuya, ve a **6**.

5. Has herido a tu enemigo y podrás restarle 1 PUNTO DE RESISTENCIA. Cuando su RESISTENCIA llegue a cero, estará muerto. Recuerda que puedes usar ARMAS para aumentar tu daño.

6. El enemigo te ha herido a ti y tendrás que restarte 2 PUNTOS de RESISTENCIA o lo que te indique la sección si cuenta con algún ataque especial. Cuando tu resistencia llegue a cero estarás muerto, a no ser que puedas/quieras SACRIFICAR A UN SUPERVIVIENTE.

7. Anota en tu PASAPORTE los cambios necesarios en la RESISTENCIA de cada combatiente.

8. Comienza un nuevo asalto de combate a partir del punto 3 y repite hasta que uno de los dos esté muerto.

9. En caso de sacrificar un superviviente, lee la regla de SACRIFICIO 5.1.C.

6.1 Combates contra más de un enemigo

Salvo si se te indica lo contrario, los enemigos suelen atacar en grupo. El combate contra múltiples enemigos es similar al normal, pero con la salvedad de que te atacarán todos a la vez, pero tú solo podrás responder a uno de ellos.

1. Apunta las características de tus enemigos en la sección de *encuentros* del PASAPORTE.

2. Réstate los PUNTOS DE CORDURA en el caso de que sea necesario.

3. Tira 2D6 y suma el resultado a tu HABILIDAD FÍSICA, esa es tu fuerza de ataque. Si tienes un SUPERVIVIENTE CONTIGO puedes sumar +1 adicional.

4. Tira 2D6 y suma el resultado a la FUE de CADA enemigo, esa será su fuerza de ataque. Si tu fuerza de ataque es superior a la de algún enemigo, pasa al punto 5. Si la fuerza de ataque de cualquier enemigo es superior a la tuya, ve a **6**.

5. Has herido a un enemigo y podrás restarle 1 PUNTO DE RESISTENCIA. Cuando su RESISTENCIA llegue a cero, estará muerto. Puedes usar ARMAS para aumentar tu daño. Ten en cuenta que, aunque tu fuerza de ataque sea superior a la de varios enemigos, solo podrás dañar a uno cada vez.

6. El enemigo te ha herido a ti y tendrás que restarte 2 PUNTOS de RESISTENCIA o lo que te indique la sección si cuenta con algún ataque especial. Ten en cuenta que sufrirás daño por cada enemigo que consiga superar tu fuerza de ataque. Cuando tu resistencia llegue a cero, estarás muerto, a no ser que puedas/quieras SACRIFICAR A UN SUPERVIVIENTE.

7. Anota en tu PASAPORTE los cambios necesarios en la RESISTENCIA de cada combatiente.

8. Comienza un nuevo asalto de combate a partir del punto 3 y repite hasta que todos estén muertos.

9. En caso de sacrificar un superviviente, lee la regla de SACRIFICIO 5.1.C.

6.2 Armas

Durante la aventura podrás conseguir ARMAS y OBJETOS que puedan ser usados como tales.

Armas improvisadas: A todos estos objetos se les aplica la regla de ARMA IMPROVISADA. Mientras cuentes con una en tu inventario podrás usarla para causar +1 PUNTO DE DAÑO a la resistencia del enemigo.

Las armas de fuego son especialmente efectivas, pero gastan MUNICIÓN. Si durante la partida encuentras ARMAS DE FUEGO y su respectiva MUNICIÓN:

1. Podrás usarlas 1 vez por combate para causar un daño automático de 1D6 a la RESISTENCIA de un único enemigo.

2. Una vez usada tu ARMA DE FUEGO deberás restar 1 MUNICIÓN.

3. Cuando la MUNICIÓN llegue a cero no podrás volver a usar tu arma hasta que encuentres más.

4. El máximo de MUNICIÓN que puedes cargar sin reponer tras una visita al CAMPAMENTO es de 6.

5. Una vez disparada el arma de fuego, cuenta como ARMA

IMPROVISADA.

Las armas mágicas, rúnicas y arcanas cuentan como ARMA IMPROVISADA salvo que durante la aventura se te indique alguna característica especial.



CONSIDERACIONES FINALES

Existen 2 caminos «correctos» para escapar de R'lyeh y por supuesto te costará varios intentos dar con ellos. Necesitarás explorar toda la isla para recuperar los objetos necesarios si quieres cumplir con tus objetivos y, muchas veces, combatir o usar tu ingenio para dar con ellos.

Te recomiendo que tomes notas, seas prudente en tus decisiones y te aprendas bien las mecánicas de esconder objetos en el CAMPAMENTO, SACRIFICAR SUPERVIVIENTES y DESCANSAR.

No todo se puede resolver de forma razonada, de igual manera que no todo se puede solucionar con un tiro en la frente, sé cauteloso y fíjate en todos los detalles de cada sección, en cada apéndice...

Muchas veces te parecerá que un objeto no existe en el libro... a lo mejor se consigue mezclando otros o accediendo a secciones ocultas. ¡También puede haber pistas en alguna que otra ilustración!

No desesperes, pide ayuda o incluso escríbenos si ves que un reto es demasiado complicado.

Espero que *Escape de R'lyeh* sea un auténtico reto para todos y, si sobrevives, tal vez nos volvamos a ver las caras en *Advanced Choose Cthulhu: Noche de Miedo en el Castillo Ferenczy*.



ADVANCED CHOOSE CTHULHU

**EDWARD
T. RIKER**

ESCAPE DE R'LYEH



**CELAENO
BOOKS**

PASSPORT



E.E.U.U.

No.

NOMBRE: _____

PROFESIÓN: _____



HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	Resistencia	Cordura
			77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

EQUIPO



REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

PASSPORT



E.E.U.U.

No.

NOMBRE: Gage Gacso
PROFESIÓN: Medium

HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	Resistencia	Cordura
8	11	16	77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

Gage recorre el mundo en busca de sociedades secretas y cultos relacionados con Yuggoth, un planeta que se asemeja demasiado al recién descubierto "Plutón". Esta obsesión se debe a que su familia adoptiva tuvo que huir de una secta germánica llamada Sociedad Thule. Gage sospecha que su adopción desde Hungría a EEUU se debe a sus conocimientos psíquicos.

EQUIPO

Paraguas (arma improvisada)



07 03 SEP 1932



REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

Misión: Sociedad Thule
 Recompensa: +2D6 CORDURA
 +1 HABILIDAD FÍSICA

PASSPORT



E.E.U.U.

Nº.



NOMBRE: Doctor Francis Alexander Rodgers

PROFESIÓN: Médico psiquiatra

HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	Resistencia	Cordura
9	10	18	77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

Tras enamorarse perdidamente de una de sus pacientes en el manicomio de Arkham, el Dr.

Alexander huyó de Providence con Judith, "la chica de las estrellas". Su historia de amor se vio interrumpida cuando Judith se embarcó en un crucero llamado Lorraine Triumphant.

Desde entonces, Francis no ha dejado de buscarla por el mundo.

EQUIPO

Linterna de queroseno



REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

Misión: Lorrain Triumphant
 Recompensa: +2D6 CORDURA
 +1 HABILIDAD FÍSICA

PASSPORT

E.E.U.U.
Nº.NOMBRE: Gus Vy
PROFESIÓN: Investigador privado

HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	desistencia	Cordura
10	9	18	77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

Gus es un detective privado de Arkham. Hace un año, mientras investigaba la desaparición del

Dr. Jonathan Doe, recibió, en la puerta de su casa, un misterioso paquete dirigido al desaparecido. Desde ese momento, su vida se vio envuelta en lo inexplicable y sobrenatural. Encontrar al Dr. Doe y descubrir en qué macabros experimentos estaba metido es su obsesión.

EQUIPO

Revólver (arma de fuego)

Munición: 6



REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

PASSPORT

E.E.U.U.
No.

NOMBRE: Beatrix Cane Doe

PROFESIÓN: Dilotante, médium (doctora)



HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	Resistencia	Cordura
10	10	18	77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

El padre de Beatrix, el Dr. Jonathan Doe, cambió súbitamente tras un funesto viaje a Alemania. Desde su vuelta, cargado de libros con conocimientos malditos, se vio acosado por una secta llamada Sociedad Thule. Cuando desapareció sin dejar rastro, ella se dedicó a estudiar sus viejos grimorios y los apuntes médicos de su padre en busca de pistas acerca de su paradero.

EQUIPO

Botella de Brandy (+ID6
resistencia. Un solo uso)



*Sirve como recipiente.

REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

1

NO HACE TANTO TIEMPO...



Siempre resulta fascinante para nuestra limitada visión del universo; cómo una simple cadena de inconsecuentes sucesos puede llevar a resultados completamente imprevisibles y catastróficos:

Un paquete abandonado en tu puerta y que nadie reclamó en la oficina de correos dio comienzo a un viaje que te ha llevado hasta, nada menos que, una isla perdida en mitad del océano Pacífico llamada Ponape.

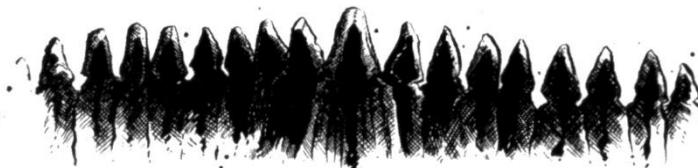
Aún te parece estar viendo por primera vez el atadillo sucio y extrañamente oleoso a nombre de un tal Doctor Jonathan Doe, de Arkham, Massachusetts, con remitente desconocido, pero sin duda dirigido a tu nueva dirección en la ancestral ciudad donde los últimos reyes de América levantaron su imperio antes de la llegada de las brujas y los duendes.

Ya te habían advertido de los extraños acontecimientos que hacían de Arkham un lugar a evitar, pero siempre los consideraste una leyenda negra, propia de pueblerinos e ignorantes.

Solo había dos opciones: dejar el paquete pudrirse en los almacenes de Lane Street, o reclamarlo como propio. Tienes muy fresco el viaje desde la estación, con el paquete bajo el

brazo, un apasionante trayecto cargado de especulaciones y preguntas. Aún no eras consciente de cómo el contenido de esos cuatro cartones de olor almizcleño iba a cambiar tu vida y derrumbar los pequeños límites del seguro y confortable mundo que te había rodeado hasta ese entonces.

Al llegar a tu hogar en Capitol Hill, desempaquetaste con cierta ansiedad un libro de aspecto ancestral. Sus páginas, usadas hasta la transparencia, amenazaban con colapsarse a la menor hojeada, y su olor ofídico y ferroso, te saturó los sentidos hasta olvidar su posible valor económico de incunable. Durante días, que pronto se convirtieron en semanas, te dejaste atrapar por sus incomprensibles diagramas, indescifrables fórmulas y, sobre todo, por sus terribles ilustraciones. Seres imposibles de nombres impronunciables, criaturas salidas de la imaginación de personas enfermas y aberraciones inimaginables cometidas en el nombre de esos seres, se convirtieron en tu día a día.



Hoy, un año exactamente después, con la mente enferma de conocimientos prohibidos y con una ansiedad incontrolable, embarcas en un destortalado DC-1 que te llevará en el que te aseguras, sin mucho fundamento, será el último viaje en busca de respuestas. Pronto dejas atrás el peligroso archipiélago de Malaca y sus mares infestados de piratas.

A treinta mil pies de altura, sobre un manto azul interminable, casi se te olvida que has tirado tus últimos cinco mil dólares en un billete comprado a un contrabandista de carne de perro llamado Lo-Peng para un vuelo no comercial a unas islas que ni se recogen en los mapas de la región.

Con cabras y cestas con gallinas rodeándote, te recuestas contra el incómodo sillón. El maldito avión se mueve como si

volara con un solo motor y no descartas que precisamente sea eso lo que realmente le pasa.

Durante el año que has estado estudiando el viejo grimorio has aprendido más y más sobre algunos cultos imposibles que han pervivido en los confines de la tierra, pese a las horribles prácticas que predicen.

Un integrante de una secreta logia llamada Orden Esotérica de Dagón ha accedido a interpretar para ti algunos de los diagramas del libro. Te ha revelado que es una copia fragmentada de diferentes volúmenes arcanos que incluye pasajes de El Libro de Eibón, una traducción aproximada de varios versículos de los *Manuscritos Pnakoticos* y lo más interesante... ¡Un auténtico capítulo del nefario *Necronomicón* de Abdul Alhazred!

Una fuerte turbulencia te trae de nuevo al mundo de los vivos. A tu alrededor el resto de pasajeros parece gente solitaria y de mirada esquiva; resulta sorprendente que la mayoría sean occidentales, salvo el piloto y el radiotelegrafista. Dos malayos que se gritan en su idioma sin tener en consideración lo nervioso que eso pone al resto del pasaje.

Los creadores de leyendas aéreas denominan a esta zona como el vórtice del triángulo del dragón, donde buques y aeronaves desaparecen sin dejar rastro, y no eres el único que parece inquieto. El pasaje está formado por trece pasajeros, los dos mencionados tripulantes, medio centenar de gallinas, que cacarean con toda la fuerza de sus pellejudas gargantas, además de dos cabras que campan a sus anchas por el pasillo y la carlinga.

Fuera, el día empieza a oscurecerse, pasando de uno de los días más húmedos y calurosamente pegajosos que recuerdas, a un cielo tormentoso y gris. De repente, una nube negra como la noche del tartaro se traga el avión.

Uno de los pasajeros más desagradables se levanta de pronto y, balanceándose como un borracho, se dirige a la cabina de los pilotos. Va vestido con una gabardina sucia y al pasar a tu lado notas el repugnante hedor que desprende.

Contrariado, miras por la ventanilla cuando un repentino fulgor ilumina la cubierta. Una nube del tamaño de una inmensa montaña gira y bulle con furia. Su superficie está erizada de rayos que pululan centelleantes como los gusanos de un enorme cadáver reseco.

Es un fenómeno terrorífico y hermoso al mismo tiempo y lo disfrutarías si no fuera porque ¡viene directo hacia vosotros!

Una serie de golpes y gritos te arrancan del embrujo de la tormenta. El sujeto de aspecto indeseable está enfrentándose con otros pasajeros que tratan de reducirle.

—¡Él está cerca! ¡Ha llegado la hora del Gran Advenimiento!

Como coreando su alegato, una deflagración azulada ilumina su cara desencajada en la penumbra de la noche impuesta por la furiosa tormenta. El tiempo parece detenerse y transcurrir en los saltos de fotogramas inconexos.

El tipo se suelta del agarre de un pasajero. Un piloto se levanta y comienza a gritarle. El saca un enorme cuchillo de hoja ondulada...

El avión da un brusco viraje que lanza equipajes y animales en todas direcciones. Un ruido espantoso e inclasificable hace que todos se lleven las manos a los oídos. Un ala se desgarra y sale volando en veloces círculos. El aparato entra en barrena y tu estómago da un vuelco tan brutal que apenas puedes respirar. Pero todo eso no es nada comparado con el impresionante crujido y la furia del viento cuando la cola del DC-1 se desprende con violencia.

A tu lado ves pasar varios pasajeros, absorbidos por la furia del viento. Sus gritos son meras muecas en rostros desencajados, perdidos en un torbellino devorador.

La caída se convierte en una espiral insoportable hasta que la falta de oxígeno y el pánico hacen que todo se vuelva negro.

Aquí empieza tu pesadilla...

Ve a la sección **2**.

2

Te despiertas y todo está en silencio, tal vez demasiado. Tienes las manos cubiertas de sangre y no te sientes capaz de procesar todo lo que ha pasado. Miras a tu alrededor y solo puedes sentir horror. El primer sentido que recuperas después de la vista es el olfato: un intenso olor a salitre y gasolina. Pero no es el olor de un mar normal el que te invade, hay un fuerte hedor a algas en descomposición y pescado podrido. Te rodean cadáveres, heridos, trozos de fuselaje y plumas. Tratas de ponerte en pie a medida que los sonidos comienzan a volver. Oyes gritos que suenan lejanos y ahogados, el romper de las olas y un crujido metálico que sin duda viene de los precarios restos del avión.

Si tienes conocimientos médicos, ve a [257](#).

Si tienes conocimientos místicos, ve a [13](#).

Si por el contrario tu fuerte es la investigación, ve a [182](#).

3

En cuanto pulsas el botón la pantalla se apaga. Un zumbido persistente, como el de un enorme transformador al conectarse, empieza a hacer vibrar el suelo. Repentinamente, el cubo se proyecta hacia adelante a una velocidad pasmosa.

Un nuevo cambio de rumbo, esta vez de caída libre, te lanza contra el techo, para volver a dejarte caer con estruendo cuando el cubo se detiene de forma brusca.

Te levantas con magulladuras en todo el cuerpo y un tremendo dolor de cabeza.

Sal del cubo por el orificio por el que entraste en [259](#).



4

EL PUENTE

Separando la ciudad del templo, hay un profundo barranco por el que discurre lentamente un río de lava. Ante tus atónitos ojos, los sectarios lanzan sin miramientos a cualquiera que se cruce en su camino o se arrojan ellos mismos poseídos por un extraño éxtasis suicida. Los soportes del puente se prolongan por encima del río de lava y ves como atados a sus costados hay personas en diferentes estados de descomposición. El viento es cálido, casi bochornoso, y oyés los siseos que se escapan de la lava al entrar en contacto con los cuerpos que chocan contra su superficie entre gritos de agonía o placer.

Si llevas un amuleto de cabeza de carnero o ningún amuleto, ve a **305**.

De lo contrario, puedes tratar de cruzarlo en **126**.

5

La cama es demasiado grande y se encuentra en el rincón más oscuro, pegada a la pared y alejada de los ventanales polvorrientos. En cuanto te acercas, un fuerte olor a carne podrida se impone al de la madera húmeda y la pestilencia que parece emanar del mismo mar. Vas a apartar el dosel cuando te das cuenta de que hay algo oscuro tras la cortina raída, recostado sobre la cama.

Si tienes **HABILIDADES PSÍQUICAS** haz un chequeo, si lo superas ve a **451**.

Si quieres apartar el dosel, ve a **219**.

O puedes volver y elegir otro destino en **303**.

6

Tras un rato de exploración inútil te sientas sobre un pequeño promontorio. De alguna forma has llegado hasta un barranco que separa el acantilado del centro montañoso de la isla.

Hasta ahora no habías reparado en ello, pero mientras en la costa te solías encontrar sumido en una extraña penumbra neblinosa, a medida que te adentras en la isla, el cielo se va despejando, pero solo para caer en una noche perpetua. Lo único que se mantiene son las auroras que rielan furiosas entre las desconocidas constelaciones.

Aquí no hay rastro de Judith y algo te dice que jamás vas a volver a encontrarla. Tienes que apartar esos funestos pensamientos. Ahora que sabes que ella está en la isla, no dejarás de buscarla.

Explora el interior de la isla en **360**.

7

Lo que sucede con estos árboles no es normal, ya habías notado que el tiempo y el espacio no se relacionan de forma natural en esta isla, pero es que por mucho que avanzas el bosque sigue discurriendo a tu lado. Miras de reojo y si no fuera porque es completamente imposible, dirías que los hongos gigantes y los troncos negros se intercambian posiciones, deslizándose silenciosamente por la arena sobre sus raíces retorcidas. No puedes dejar de mirar intentando constatar el movimiento hasta que se convierte en una obsesión. De repente, te ves cruzando la oscuridad más absoluta. La sorpresa te saca el aire de los pulmones y miras de lado a lado para ver qué sucede... ¡Por suerte, es simplemente la sombra del acantilado! Y entonces, cuando te giras, el escalofrío más intenso que has sentido en tu vida te reptá por la columna cuando compruebas que donde antes estaba el bosque, ahora no hay absolutamente nada y que por mucho que intentes buscarlo, no puedes volver a encontrar su rastro.

Cruza el tramo de playa que te separa del acantilado en **356**.



8



El ser se desploma con un ruido sordo, pero en el mismo instante en el que deja de convulsionar, desaparece de tu vista. ¡Algo aún más grande se lo ha llevado arrastrando hacia la oscuridad! En cuanto el sonido a chasquido de huesos y carne desgarrada llega a tus oídos, y un chorro de sangre a presión te empapa las piernas, vuelves a huir.

Corres sin rumbo, variando de dirección cada vez que intuyes algún movimiento entre la negrura. De la oscuridad surge una horda de las criaturas que dan potentes saltos, impulsándose con sus articulaciones invertidas. Guiándote por algún tipo de instinto de supervivencia, te unes a la jauría, pero lamentablemente no eres tan veloz como ellos. Un brazo gigantesco, bifurcado a la altura del codo en dos enormes antebrazos peludos, cruza la oscuridad en tu dirección. Dos pares de garras afiladas vuelan en dirección a tu cabeza. Sabes que no puedes luchar contra ese ser, pero vas a tener que defenderte y hacerlo retroceder de alguna manera.

BRAZO DE GUG	FUE	RES	COR
	10	9	-2

Si logras vencer, ve a **124**.

9

Por encima de ti resuenan los pasos de los adoradores del dios pulpo, justo debajo del puente hay otra pasarela de cuerda, tan precaria que causa terror. Conduce hasta una escala de mano que a su vez desciende hasta una cueva oculta.

Haz un CHEQUEO de HABILIDAD, si quieres llegar hasta ella. Si lo fallas pierdes el equilibrio y 5 PUNTOS de RESISTENCIA por la caída.

En todo caso llegas a la boca de una caverna que apesta a sudor y excrementos.

—¿Quién demonios es usted? —te pregunta un viejo repulsivo con el pelo apelmazado por la mugre y completamente

desnudo—. ¿Has venido a matarme o a interrumpir el advenimiento del Gran Cthulhu?

Responde en [62](#).

10

La cabina de pasajeros es un auténtico campo de batalla, en el sentido más literal. Hay cuerpos destrozados por todas partes y sus heridas no se corresponden con las de un accidente de aviación. Tienen las entrañas desparramadas, como si hubieran sido atacados por bestias salvajes. Los equipajes han sido registrados y saqueados. En las paredes hay marcas de araÑazos e incluso orificios de bala. Entonces, un gruñido ahogado llega desde el otro extremo del pasillo. La puerta de la cabina se abre bruscamente y un ser inclasificable surge, usando sus extremidades, demasiado largas y delgadas, para impulsarse... A contraluz distingues que se trata de una criatura esquelética y monstruosa, provista de cuernos, de cola, y alas de murciélagos que aletean con torpes y silenciosos movimientos. Cuando está casi sobre ti, de su cara sin rostro surge una especie de tentáculo frío y gomoso que trata de agarrarte por el cuello.

HORRENDO CAZADOR	FUE	RES	COR
	10	8	-1

Registra el avión en [401](#).



11

Son seres pequeños, de tez oscura y rasgos híbridos que comparten las características asiáticas y africanas. Sus ojos rasgados están cargados de malignidad y sus dientes afilados confirman sus costumbres caníbales. Por lo menos tienes la ventaja del tamaño, pues no superan apenas el metro de altura. ¡Lucha contra todos a la vez como si fueran un solo ser!

ENJAMBRE TCHO-TCHOE	FUE	RES	COR
	5	18	-1

Los nativos atacan como un enjambre, no son fuertes, pero son muchos. Cada vez que los Tcho-Tchoes logren impactarte te habrán derribado al suelo y en vez del daño normal, te harán perder 1D6 puntos de vida a mordiscos.

Si vences, ve a **411**.

12

La desesperación ante el peligro de perecer por aplastamiento hace que te lances fuera de la baldosa romboidal. La caída es brutal y todos tus huesos crujen por el impacto. Pierdes 2D6 puntos de RESISTENCIA. Tus compañeros de aventura también empiezan a caer a tu alrededor, algunos se rompen el cuello y otros mueren aplastados por el techo entre aullidos de agonía.

Si logras sobrevivir, podrás escalar hasta escapar de esta trampa.

Sal por la puerta norte en **259**.

13

El miedo y el aturdimiento son demasiado intensos como para pensar en otra cosa que no sea tú propia seguridad. A medida que un intenso pitido te va devolviendo la audición, te

das cuenta de que la visión nublada se debe a tú propia sangre. Avanzas tambaleante por el pasillo hasta que de pronto te cae encima un enorme peso que te derriba.

Estás bajo los equipajes, sin poder ver nada, y del techo está escurriendo un líquido negro y espeso que apesta a muerte.

Haz un chequeo de CONOCIMIENTOS MÍSTICOS.

Si lo pasas ve a **264**.

De lo contrario sigue leyendo en **450**.

14

Justo al límite del barranco, casi pendiendo del vacío, encuentras un puesto que los compradores parecen ignorar. Un chico musculoso con pinta de sufrir algún tipo de estulticia, vende toda clase de bienes con los precios marcados sobre un trozo de pizarra.

Vende CUERDAS, BRÚJULAS, OJOS EN TARROS, TÚNICAS, HUESOS DE CRIPTA e INFUSIONES... Pero lo que más parece tener son SACOS DE ARENA DE CEMENTERIO. Apilados en torno a él, tiene docenas de ellos, si comprases más de cinco, tendrás más de 10 metros cuadrados de TELA de ARPILLERA.

Cada objeto cuesta 2 piezas de cobre, bronce o latón.

Si lo deseas puedes seguir explorando la plaza, **94**.

O encaminarte al puente que cruza el barranco en **4**.

15

Enciendes la antorcha a la velocidad que solo el terror hace posible. El halo de luz se derrama sobre un paisaje de auténtica pesadilla. Pierdes 2 PUNTOS de CORDURA cuando contemplas como más y más hongos despliegan no solo patas insectiles que se retuercen con frenesí, como las de las moscas, sino también alas translúcidas. Te das la vuelta buscando la salida, pero no hay manera de escapar. Las «palmeras negras» también están empezando a alzarse sobre sus raíces que se agitan como enormes gusanos. Las flácidas «hojas» de sus copas se han

desplegado y enormes ojos, inquietantemente humanos, se van abriendo en las puntas, observándose. ¡Estás en un bosque formado por criaturas a medio camino entre lo animal y lo vegetal!

Empieza a correr en **282**.



16

LA PLAYA

La playa es enorme y parece ocupar casi la totalidad de lo que supones es el sur de la isla, pero que en realidad podría ser cualquier dirección ya que ni se ven estrellas, ni los aparatos magnéticos parecen funcionar. Se trata de una enorme ensenada de unos 8 kilómetros de largo.

A tu espalda se levanta una zona ligeramente elevada, en cuyas laderas aterrazadas habéis levantado el campamento. A tu derecha se alza un enorme farallón de formas extrañamente geométricas que te recuerdan a los tubos de un órgano y a la izquierda rompe un mar extrañamente tranquilo, casi muerto.

¿Quieres avanzar siguiendo la línea de la costa? **418**.

¿O prefieres adentrarte un poco más y avanzar paralelo al acantilado por el centro de la playa? **412**.

17

No hay ninguna manera de descender que no sea dejándote caer o usando una CUERDA para bajar. Lamentablemente si decides hacer esto último vas a perder la cuerda para siempre, ya que tendrás que atarla al contorno de la baldosa y quedará profundamente encajada entre los rombos de piedra. Si saltas sufrirás una dolorosa caída de 6 metros, costándote la perdida

de 1D6 PUNTOS de RESISTENCIA. Sea como sea, te parece lo más prudente en este momento.

Si sobrevives, sal por la puerta en **259**.

O aúñ puedes reconsiderarlo y tratar de alcanzar un rombo negro en **78**.

18

El barranco está plagado de charcos y algas aún húmedas. De vez en cuando te cruzas con bancos de peces hinchados, putrefactos, pero que inexplicablemente aún se agitan, agonizando en busca de oxígeno, suplicando una muerte que no les alcanza.

En cuanto llegas a la puerta, dos encapuchados se acercan a ti y te dan el alto.

—¿Cómo osas acercarte al templo de R'lyeh antes del sacrificio? Enséñanos tu insignia antes de que te saquemos las entrañas aquí mismo.

¿Qué vas a hacer?

¿Tienes un medallón con la forma de pulpo o de carnero para enseñárselo? **415**.

¿O tratarás de sobornarlos? **323**.

19

Lo que ocurre a continuación transcurre en una nube de irreabilidad. Una persona que puedes ser tú, pero que ves desde fuera, como si flotaras por encima de tu cabeza, coge el saco y lo levanta sobre la roca.

Con un golpe húmedo y terrible, los gritos cesan, las carcajadas se disipan y el hedor a sangre y muerte te embriaga como un perfume arrebatador. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA.

Te marchas tambaleante de la habitación con la bolsa de tela chorreando. El tipo te conduce de la mano a través de pasillos subterráneos, ves casas que no son más que barracas de piedra de proporciones inhumanas, ves mercados donde se trafica con

andrajos, comida podrida y cosas inclasificables.

Lo siguiente que notas es la luz de las auroras que te ciega. El tipo te devuelve todas tus pertenencias y te las mete en el saco ensangrentado. Estás solo en mitad de la playa, asqueado y al borde de la demencia, pero ahora tienes UN SACRIFICIO.

20

Cualquiera de estos objetos te servirá: Una espada mística, una daga de sacrificios, un grimorio, una hoja del *Necronomicón*, el tesoro de los profundos, un objeto de poder arcano, agua bendita, sesos de una criatura de los planos, escamas de un Mi-Go o una Gema interdimensional.

Los tipos cogen el objeto y se miran el uno al otro y con una amplia sonrisa te dejan pasar.

—Espero que disfrute de su estancia en R'lyeh —te murmura con sorna al oído el que lleva la daga.

Entra en la ciudad en el [81](#).

21

Pese al dolor y las heridas abiertas, tu curiosidad es más grande que el miedo a una muerte horrible. Buceas en dirección a los destellos que proceden del fondo. El sonido amortiguado del océano siempre resulta sobrecogedor, pero cuando viene acompañado de una luminosidad antinatural la sensación es completamente indescriptible. Has debido descender unos veinte o treinta metros, tu frecuencia cardíaca roza el punto de la bradicardia. Tu organismo reduce el suministro de oxígeno a los órganos secundarios para que solo los pulmones, corazón y cerebro sigan funcionando... y esa falta de oxígeno es lo que debe explicar lo que estás viendo: centenares de criaturas de aspecto híbrido entre ser humano y pez pululan en una interminable procesión subacuática. Pero no se trata de las bellas sirenas de los cuentos. Son monstruos abotargados, batracios de ojos saltones y manos y pies palmeadas que contemplan con sus ojos pálidos la muerte de la enorme criatura

de pesadilla. En sus manos llevan ofrendas, kilos y kilos de oro que depositan en torno al cadáver del monstruo.

Como aún no te han visto, recoges todo lo que puedes sin que te lastre. Apunta en tu inventario que ahora cuentas con un **TESORO DE LOS PROFUNDOS**.

Vuelve a la playa y sal de aquí cuanto antes, pero mucho más rico en **35**.

22

En cuanto vuelves a sacar la cabeza del agua, múltiples ideas se te pasan por la cabeza. Estás en un bergantín que no debe tener menos de dos siglos, sometido a todo tipo de inclemencias en mitad de un arrecife. ¡Todo apunta a que debería estar ya reposando en el fondo del océano!... Y sin embargo sigue a flote. Examinas el agujero. Es grande, no cabe duda de que fue provocado por un choque contra algo inmenso... pero hay algo que no cuadra. Miras al techo. Se han hundido casi todas las cubiertas superiores y el suelo de al menos dos inferiores, ¿por qué? Algo extraño está sucediendo en este barco, pero lo único que es explicable es que de alguna manera se está manteniendo estanco. Puede que si retiras esas cuñas rompas el precario equilibrio que lo mantiene a flote.

Vuelve a **142** y elige qué harás a continuación.

23

El hombre ciego se pone en pie y golpea con el palo en el suelo dos veces. Puedes escuchar el movimiento de gente oculta en la oscuridad de la cueva.

—Mucho me temo que entonces no es usted uno de los celebrantes... —Dice mientras levanta una mano.

Te pones en guardia. Pero lo que cae al suelo es un saco sucio con todos los objetos que dejaste a la entrada de la cueva en su interior. Si por casualidad enviaste a alguno de tus compañeros a llevarlos al **CAMPAMENTO**, puedes restar -1 **SUPERVIVIENTE**.

—Si quiere salir solo tiene que depositar una pequeña ofrenda, de lo contrario, mucho me temo que mis amigos no se lo tomarán nada bien...

El sonido de unas risas ahogadas te sorprende, demasiadas como para tratar de enfrentarte a todos en la oscuridad. Deposita UNO DE TUS OBJETOS en el suelo y acompaña al ciego hasta el exterior de LAS CAVERNAS. Siempre podrás volver cuando estés preparado.



24

EL CEMENTERIO DE EMBARCACIONES

El rodeo te lleva mucho más tiempo del que hubieras imaginado. Todo en este lugar maldito está distorsionado. El tiempo y el espacio carecen de sentido cuanto más te aproximas al templo.

Tras una eternidad, te encuentras de pie al borde de un abismo inconmensurable que te hace sentir insignificante. Esta debe ser la caldera de un volcán que una vez dominó R'lyeh. Una

montaña titánica que dejaría, de seguir existiendo, en ridículo al mismísimo monte Olimpo de Marte... pero eso sería imposible o las dimensiones de la isla serían las de un país como España.

Si la magnitud obscena de esta monstruosa herida en el planeta no fuera suficiente, también está su profundidad incommensurable. Un agujero negro con un fondo neblinoso y bullente en el que puedes intuir formas que no puedes interpretar de otra manera que no sea pertenecientes a seres venidos de dimensiones opuestas a la nuestra. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA. Otro efecto inexplicable permite ver la totalidad de la isla como si estuvieras muy por encima de ella y te revela que, tras el acantilado, en el extremo oeste de la playa, hay otra cala a la que solo se puede acceder mediante un pasadizo oculto. Si en algún momento llegas hasta una sección llamada EL FARALLÓN puedes sumar 10 a la sección para alcanzar el otro lado.

Entra ya en el templo o vuelve al campamento en busca de una nueva localización en [273](#).

25

EL CAMPAMENTO

Con todo lo que podéis rescatar del avión y algunas piedras montañosas un campamento improvisado.

La isla no se parece en nada a las idílicas islas desiertas de la literatura. No encontráis vegetación aparte de pestilentes algas en descomposición que se extienden por toda la superficie de roca basáltica afanítica. No tienes ni idea de cómo han llegado las algas a todos los puntos de la isla. ¿Puede que tal vez estuviera sumergida en algún momento reciente? El campamento está en la zona más meridional del islote, muy cerca de la playa y sobre una loma elevada.

Por sorteo, te asignan las labores de exploración y seguridad.

En el campamento podrás descansar y recuperarte de tus heridas.

Puedes hablar con el resto de supervivientes en **280**.
O visitar los restos del avión en **366**.

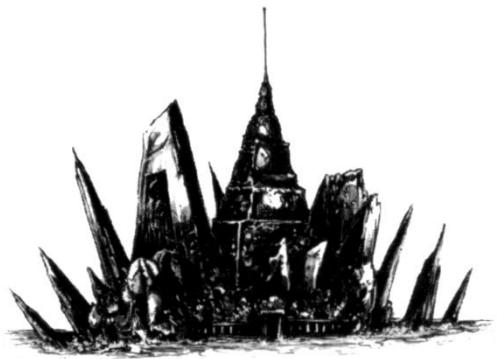


26

Levantas las tablas remachadas con tiras de hierro oxidado y la oscuridad absoluta vomita una vaharada de pestilencia que resulta casi insopportable. No vas a poder bajar ahí sin una fuente de luz.

Si cuentas con algo que produzca luz baja hasta el **132**.

Siempre puedes abandonar el barco cuando quieras y volver al campamento en **25**.



27

Coges carrerilla y llegas al otro lado del pozo de un grácil salto. No sabes realmente lo largo que es, pero has tenido mucha suerte de aterrizar sin acabar colgando de una stalactita. Cuando te levantas, te das de bruces con el resplandor cegador, de una cerilla al encenderse. Hay un hombre sentado sobre una

roca que te mira directamente a la cara y te pregunta:

—¿Has venido por el sacrificio? —Te fijas en que sus pupilas están veladas, por lo que deduces que debe estar completamente ciego. Sin embargo, parece estar «viéndote» de alguna manera porque no te quita sus ojos lechosos de encima.

Si le respondes que sí, ve a [237](#).

Si la respuesta es negativa, ve a [23](#).

28

Puede que estés en las cocinas, el enorme fogón de metal que ocupa la mayor parte de la pared así lo indica. Está frío —lo cual es tranquilizador—, y bastante oxidado. Tiene una parte plana y alargada en la que hay dispuestos cuatro hornillos y una enorme caldera con la puerta entreabierta. Toda la zona adyacente muestra evidentes signos de una actividad furiosa, como si el horno hubiera estado funcionando día y noche durante un largo periodo de tiempo. Es lo bastante grande como para que puedas entrar a gatas, pero solo el pensar en ello te llena de absoluto pavor, si se cierra la compuerta del horno...

Lamentablemente, desde tu posición no ves nada que no sea ceniza. Hurgas un poco con la punta del pie y tocas algo sólido, pero al agacharte a echar un vistazo, no distingues nada... ¡si quieres ver de qué se trata vas a tener que meter la cabeza ahí dentro!

¿Quieres examinar el interior del fogón? [384](#).

¿O quieres volver atrás y elegir otra opción? [33](#).

29

La ciudadela acaba bruscamente en una inmensa explanada de piedra que podría interpretarse como una plaza o un gran paseo pendiendo al borde de un precipicio. Un precario puente de madera conecta ambos lados de la grieta.

Centenares de fanáticos se agolpan en este punto y han improvisado un mercadillo en el que intercambian bienes por piezas de cobre y bronce. Es la primera vez, desde que llegaste

a esta isla horrible, que ves alimentos frescos y sobre todo agua que no sea del mar. Si lo deseas y tienes alguna pieza de bronce, cobre o latón puedes cambiar 4 objetos por alimentos y recuperar 1D6 PUNTOS de RESISTENCIA y 5 de CORDURA.

Puedes examinar los puestos de comida, [65](#).

¿O prefieres seguir tu camino hasta el puente? [4](#).

30

Ahora sí que no puedes entender las proporciones de esta isla. Si tu reloj no se hubiera parado a las tres y treinta y tres, hubieras podido comprobar el tiempo que ha pasado desde que empezaste a recorrer la playa. Sin duda deben haber sido más de diez minutos, lo suficiente como para encontrar la costa o el acantilado... Sin embargo, solo encuentras más algas muertas y nubes de moscas.

Puedes girar al norte y seguir la línea de sargazos, [262](#).

O volver sobre tus pasos hacia el oeste, [152](#).

31

No sabes muy bien cómo lo consigues, pero braceando salvajemente logras escapar del arrastre succionador del barco. Mientras nadas hacia la costa, escuchas como empieza a quebrarse, primero lentamente, como en furiosos espasmos, hasta que termina por partirse a la mitad con un crujido similar a un cañonazo.

Vuelve al campamento a reponerte y recuerda que ya NO podrás volver a la localización del ARRECIFE.

32

En cuanto sacas la espada, la criatura se queda inmóvil esperando tu próximo movimiento. Es algo incomprensible, ese ser gigantesco y terrible, esa sierpe marina imposible, se está comportando como un ser inteligente. Sin pensártelo dos veces te arrodillas y le ofreces la espada.

Al verte el ser levanta uno de sus gigantescos palpos tentaculares y lo descarga con todas sus fuerzas. Pero no sobre ti.

El espanto te hiela la sangre mientras vísceras de cetáceo te riegan como una fuente. Entonces, cuando la nube de sangre se posa de nuevo en la arena, ves como la criatura se aleja flotando sobre las olas. Entre los restos destrozados a tu lado, percibes el brillo de un enorme anzuelo en mitad del costillar abierto. Se trata de un **OBJETO DE PODER ARCANO**.

Puedes tratar de cruzar el cementerio a toda velocidad en **138**. O retroceder hasta otra localización.

33

Te diriges hacia proa y pronto te cruzas con el palo de trinquete, recostado contra una gruesa mampara que separa el almacén de la siguiente sección de proa. La pared está completamente embadurnada de una sustancia oleosa y de fuerte olor que cae desde cubierta y rezuma hacia las secciones inferiores. Si lo deseas y tienes un recipiente adecuado, puedes obtener una **MUESTRA DE LIQUIDO**. Con mucho cuidado te acercas a la puerta cerrada. Vas a necesitar un hacha o una palanca para abrirte camino. En esa misma pared hay un fogón de enormes proporciones con una chimenea que también debe llevar a cubierta.

Si tienes un hacha o una barra para abrir la puerta, ve a **371**.

Si quieres examinar el fogón, ve a **28**.

Si por el contrario quieres volver sobre tus pasos e ir a popa, ve a **236**.



34



De una patada cierras la tapa y ya te dispones a salir a la carrera, cuando al darte la vuelta, te ves de frente con una... ¿persona? No cabe duda que la forma del ser que ha surgido de las entrañas del buque es claramente humanoide, pero no puedes estar seguro de que realmente sea un humano. El cuerpo es delgado hasta la decrepitud. Su rostro escurre derretido como el esperma de una vela, desprovisto de cualquier rasgo que no sea el de unas cuencas profundas en las que centellean unos ojos desorbitados y desprovistos de párpados. Está rezumando un líquido negro, similar a la brea, por todos sus poros. Sin mediar palabra, te ataca con sus manos huesudas crispadas como garras.

TRIPULACIÓN MALDITA	FUE	RES	COR
	4	10	-2

Si sobrevives a este combate, ve a la sección [448](#).

35

LA ENCRUCIJADA

En cuanto notas que no hay peligro, te desplomas sobre la arena negra, sin aliento. En el cielo, constelaciones ajenas se ven desdibujadas por las extrañas auroras.

En cuanto sientes que has recuperado las fuerzas, continúas con tu camino. Desde este punto puedes tomar cualquier dirección que no hayas explorado ya. Si quieres explorar la playa siguiendo la orilla del mar, [418](#). Sí, por el contrario, esta vez prefieres explorar la parte arenosa de la playa ve a [412](#). También puedes intentar cruzarla y acercarte a los peligrosos acantilados en [356](#).



36

Los nativos son seres pequeños, de rasgos ligeramente orientales, pero claramente negroides: ojos almendrados y nariz chata. Al oírtelos hablar, pronuncian frases ininteligibles antes de caer sobre ti. Aunque son diminutos comparados contigo, sus manos ásperas te envuelven, y enseguida percibes su aliento putrefacto a carne podrida. Te envuelven la cabeza con una tela basta y opaca y te trasladan... ¡quién sabe a dónde! Te arrastran a [269](#).

37

Frau Anna convence al grupo de que su idea es la más lógica y, salvo Eusapia y Jan, todos están dispuestos a intentarlo. Por supuesto, la idea es estúpida y en cuanto el pobre William pone los pies en el cuarto, las planchas comienzan a girar en direcciones opuestas, tragándosele irremediablemente. El pobre hombre grita y una bocanada de vapor brota del suelo cuando se desintegra al caer en un riachuelo de lava que discurre por debajo. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

¿Quieres pasar a la carrera? [193](#).

¿O vais a probar el método de Eusapia? [114](#).

38

La excitación que te ha provocado encontrar el billete del Lorraine Triumphant y la caja de Judith te empuja a averiguar si se encuentra escondida o atrapada entre las rocas. A los pocos pasos, percibes cómo aumenta el ruido del crepitante de las llamaradas y el calor de las rocas. El humo parece provenir de entre dos enormes losas extrañamente pulimentadas.

Si quieres pasar por ahí vas a tener que recurrir a la fuerza bruta. Realiza un CHEQUEO DE HABILIDAD FÍSICA.

Si lo superas, ve a [297](#).

De lo contrario puedes tratar de gritarle ahora que estás más cerca en [86](#).

39



La boca del escualo es monstruosa, se aproxima cortando el aire como una locomotora de dientes y voracidad. El hedor a podrido que escapa de sus fauces es como el de una tumba abierta. Notas la cercanía de su monstruoso peso y pataleas de terror, aferrándote a la barandilla de madera que pende sobre el abismo. El chasquido de sus dientes resuena tan fuerte y tan próximo a tu tobillo, que casi vacías tus esfínteres encima...

Haz un chequeo de **HABILIDAD**.

Si lo consigues, vuelve a la planta superior y ve a la popa del barco en el **236**.

De lo contrario... ¡Prepárate para caer al agua en **431**!



40

—Sucumbimos al miedo y al hambre. Entregamos a los débiles a esos seres y ellos... ellos usaron sus cuerpos para sus impíos rituales. Esa cosa despertó, no le voy a contar cómo, ni qué es, solo tiene que saber que, si existe una manifestación física del mal, del sufrimiento y la locura, ese es su dios: la abominación llamada Cthulhu.

»El dragón de los abismos se alzó y solo entonces Marsh recuperó la cordura. Usó uno de sus grimorios para encantar el barco, para anclarlo entre los dos mundos, el natural y el abismo del que procede ese ser... no me pregunte cómo, no tengo ni idea, pero nos pidió un último sacrificio. Usando su magia ancestral nos convirtió en un arma, un ariete para derribar a esa criatura y mandarla de nuevo a su impía dimensión. Fue dantesco. Yo sería el encargado de mantener el barco a flote, los cuatro soldados de Marsh penetrarían con tres objetos mundanos en el interior de la criatura y él dirigiría el barco para embestirla. Los tres objetos, vinculados a las dos realidades anclarían al ser a la

isla. Eso pasó en el año de nuestro señor de 1738, cuando yo contaba con años. Si usted está aquí es que algo ha salido mal y alguno de esos objetos ha sido arrebatado.

Si lo deseas, puedes preguntar algo más volviendo al [165](#).



41

Caes sobre la cubierta y el hedor a madera podrida te satura las fosas nasales. El ruido de los vetustos tablones mecidos por la marea resuena como el quejido de un anciano moribundo. El barco es aún más impresionante desde arriba. Sus tres mástiles se alzan hacia el cielo púrpura como si fueran decrépitas secuoyas muertas. Las velas no son más que raídos trapos devorados por el salitre y las alimañas, pero aún cuelgan desafiantes de los travesaños, resistiéndose a convertirse en polvo.

A tu espalda, se alza el castillo de Popa, al frente el mascarón de proa y la rueda del ancla. A unos pocos pasos se abre la enorme rejilla que conduce a las cubiertas inferiores.

Si quieres explorar el castillo, ve a [373](#).

Si te quieres acercar al mascarón, lugar en el que se produjo el impacto con el arrecife, ve a [108](#).

Si prefieres bajar a las entrañas del barco en [200](#), usa la trampilla.

42

—¡Alto! —grita alguien—. ¡Mirad!

—¿No sería mejor hablar en voz baja? —sugiere *Frau Anna*, arrancando algunos asentimientos de cabeza.

La pared derecha de este pasillo de cuatro metros desaparece, o, mejor dicho, los últimos dos metros se hacen mucho más anchos. Toda esta zona que parece excavada en la roca de forma artificial está ocupada por centenares de túnicas negras que reposan sobre siniestros maniquíes de los que no podéis ver los rostros. Plantados como un ejército inmóvil e imperturbable a la espera de algún portentoso acontecimiento.

¿Queréis quedarnos a poneros estas túnicas negras? Ve a [395](#).

¿O preferís avanzar por el pasillo hasta dejar este andén en [211](#)?

43

Contenéis la respiración cuando algo que no veis, pasa lentamente sobre vuestras cabezas. El hedor es intenso, reptiliano... La sensación de opresión y la fuerza del aleteo os lanza contra el suelo.

Un segundo más tarde cae de las alturas una gema roja como la sangre. ¡Exactamente como la sangre porque está cubierta de ella! Recoges una inmensa GEMA INTERDIMENSIONAL con la intención de examinarla más adelante.

Todos corréis buscando una salida en cuanto empiezan a llover pedazos de carne y vísceras. ¡Esa cosa sigue ahí arriba! Pronto el grupo se dispersa y te ves huyendo y tropezando en la negrura.

Ve a [124](#).

44

La carrera es demencial, tubos de roca volcánica se mezclan con trozos de una ciudad inhumana. Bajas por escaleras que no parecen hechas para ser holladas por pies de tamaño humano, giras por callejones atestados de ratas que devoran personas sin que nadie haga absolutamente nada, subes rampas marcadas por huellas cuneiformes... ves grabados y escrituras indescriptibles, hasta que, por fin, alcanzas una zona en la que se puede ver la tenue luz de las auroras...

No tienes ni idea de cómo has llegado hasta este punto, pero estás en la playa. Miras a la criatura que tienes entre los brazos y el corazón te da un vuelco... ese ser, esa cosa repulsiva no es enteramente humana. Sus ojos albinos están vacíos de vida, al parecer en algún momento de la carrera debió morir asfixiada o golpeada contra algo... sea como sea, ahora, si decides quedarte esa cosa, tienes UN SACRIFICIO.

Vuelve al campamento o toma otro destino en [25](#).

45

—Eh, oiga, ¿se encuentra usted bien?

La visión borrosa va dejando espacio a varias formas de aspecto humano. El dolor es intenso, tienes una fractura abierta y un fuerte aturdimiento. Varios mendigos andrajosos te están ayudando a incorporarte.

—¿Pertenece usted al grupo de recién llegados? —pregunta una mujer de entre treinta y sesenta años (tal es su estado de degradación debido a la desnutrición).

Te palpas la cabeza y notas que alguien te la ha vendado con una tela repulsiva que te quitas inmediatamente por miedo a una infección. Antes de que puedas preguntar dónde te encuentras, el grupo se pone en pie y forman en posición de firmes mientras te obligan a incorporarte con ellos. Ve a [141](#).



46

Cuando dejas atrás la callejuela, chorros de sangre discurren entre los adoquines. Un poco más adelante, dos adoradores de Cthulhu arrastran un carro cargado hasta los topes que también rezuma sangre a borbotones. Están cargando manos

amputadas. Desde lo alto de los edificios llegan cánticos y carcajadas, pero no puedes ver a quién pertenecen. Los mismos adoradores que tiran del vehículo sangran profusamente por la manga izquierda.

¿Quieres acercarte a hablar con estos tipos y preguntarles qué ha sucedido? [50](#). De lo contrario, sigue calle arriba en [209](#).

47

Nada más dar una media docena de pasos, encuentras una serie de huellas de botas marcadas en la arena, miras de un lado a otro por si pueden pertenecer a alguno de tus compañeros de accidente, pero no se ve absolutamente a nadie en esta zona tan alejada del campamento. Se trata de dos pares de huellas, como si dos personas caminaran juntas. Se prolongan en línea recta, paralelas al muro, hasta llegar al extremo oeste del golfo y tan misteriosamente como han aparecido, desaparecen. En esta zona el acantilado circunvala la playa con una pared tan alta que no te permite ni ver el cielo. Por lo que parece, los que han dejado este rastro o escalaron el muro, o simplemente desaparecieron... ¿o no?

Si quieres examinar la zona, [447](#).

Si quieres volver al punto inicial, ve a [208](#).

También puedes seguir el curso del acantilado en dirección al campamento en [56](#).

Si quieres, puedes examinar las huellas en [281](#).

48

En tu mente parece bastante claro que estás retrocediendo hacia el campamento, o al menos hacia el punto en el que iniciaste tu exploración. Pero nada en este yermo arenoso parece diferenciar un camino de otro. Contemplas el cielo y las extrañas constelaciones. Tampoco te dicen absolutamente nada. Entonces, frente a tus pies se abre un putrefacto charco de sargazos infestados por moscas y cangrejos albinos. Puedes ir hacia el este en [152](#). O tratar de bordearlo por el oeste en [473](#).

49

EL BOSQUE

Estás en las lindes de un bosque de ¿setas? ¿árboles fosilizados? Desde luego no se parecen a nada que hayas visto anteriormente, ni siquiera en los libros de historia... Dos tipos de formaciones vegetales se alternan. Unas son negras, de casi cuatro metros de altura, y las otras, de variadas tonalidades que van desde el rojo más intenso al azul turquesa, son mucho más delgadas y recubiertas de lianas colgantes.

¿Quieres internarte en el bosque para examinar estos extraños árboles más de cerca? [399](#).

O prefieres rodearlo en dirección sur hacia la costa en [352](#).

O avanzar hacia el norte, hacia los acantilados en [327](#).





En cuanto te aproximas a la carreta, los dos encapuchados se ponen a la defensiva.

—¡Eh! ¡Alto ahí! —Hacen el gesto de levantar la mano, pero te apuntan con dos muñones sanguinolentos—. ¿Por qué tienes aún la mano izquierda? ¿Acaso no quieras que el amo te reconozca cuando despierte?

Su tono va subiendo en hostilidad y cuando sacan un enorme MACHETE de la parte trasera del carro, te pones a la defensiva.

—¡Córtatela ahora!

¿Quieres enfrentarte a ellos? **329**. ¿O tratas de convencerles de que no es necesario «llegar a las manos»? **188**.

51

En cuanto atraviesas los barracones donde deben dormir los sectarios que abarrotan la ciudad, el olor va cambiando de una intensa peste a humanidad, a un hedor intenso a azufre y amoniaco. La habitación que hay tras el arco es oscura, de techos muy altos y en el centro, en un pentagrama garabateado en el suelo con tiza de forma apresurada hay una masa de humo. No cabe duda de que es densa, pero lo es tanto que parece contenida por un cilindro invisible. ¿Quieres tratar de hablar con el humo... por extraño que parezca? **271** ¿Prefieres deshacer el pentagrama? **191** ¿O quieres largarte de aquí y volver a la calle? **244**. Si tienes algún tipo de PODERES PSÍQUICOS, puedes realizar un chequeo y, si lo superas, ir a **368**.

52

La escalada no va ser nada fácil, las dimensiones de la estatua hacen que muchas zonas no tengan pliegues donde sujetarte y eso puede ser peligroso en los tramos más altos. Algo que se puede solucionar si tienes una CUERDA. Si es así, enlázala en uno de los tentáculos de la criatura y sube, de lo contrario tendrás que realizar un chequeo de HABILIDAD. Si lo fallas, caerás pesadamente perdiendo 1D6 PUNTOS de

RESISTENCIA.

Si quieres pensártelo mejor siempre puedes irte en [365](#).

Si logras trepar hasta la cabeza, ve a [457](#).

53

El efecto que tiene la escalera sobre tu percepción es inexplicable. Con solo poner un pie sobre la primera loseta te invade una sensación de vértigo capaz de derribarte al suelo. Los ángulos que forman los peldaños, como casi todo lo que has visto en esta isla, no resultan naturales y su mera contemplación induce a la locura. Trepas sujetándote a las paredes para no caer rodando, hasta que tras lo que te parece una eternidad, llegas a una zona en la que la separación entre cada escalón te obliga a trepar. De repente a tus oídos llega un sonido chirriante e histérico que identificas como una conversación. Escucha en [313](#).

54

Al acercarte a las palmeras, lo primero que notas es el hedor que desprenden. Es un olor oleoso, a reptil. El tronco parece estar envuelto en algo que te recuerda a una tela embreada, una membrana gomosa con la textura del ala de un murciélagos. En cuanto llegas a su altura, tienes que esquivar las raíces que se extienden a su alrededor formando una cruz inquietante. Pero sin duda lo más escalofriante es la parte superior. En un primer vistazo creíste que se trataba de hojas de palmera resecas y muertas, pero ahora que las tienes cerca, puedes ver que son apéndices de los que cuelgan... ¡ojos! Uno de ellos se abre y te mira directamente con una inteligencia vil y alienígena. ¡Sal de aquí en [218](#)!

55

La falta de luz es desesperante. A tientas, buscas la pared más cercana y te sorprende que lo que encuentran tus dedos no es

exactamente la fría y dura roca de obsidiana de R'lyeh, sino una gruesa tela pegajosa. Rápidamente retiras los dedos al sentir el repelente contacto.

—¿Qué diablos es esto? —pregunta Eusapia que ha empezado a palpar las paredes.

—¡No lo toques! —grita alguien. Y con ese grito comienza el caos... La pared gomosa empieza a retemblar y palpituar al tiempo que la pestilencia se hace cada vez más fuerte, ¡ahora acompañada con un intenso olor a carne quemada!

Si puedes, haz un chequeo de HABILIDAD MÉDICA.

Si superas el chequeo ve a **449**.

De lo contrario, corre hasta el **66**.

56

Toda la bahía está rodeada por el inmenso acantilado de columnas heptagonales. El muro ha conformado un enorme anfiteatro que separa la playa del resto de la isla y no ves ninguna manera de acceder al otro lado sin escalarlo o internarse en el apestoso mar que rodea R'lyeh. Lamentablemente, superar este muro no parece fácil. Estos pensamientos aciagos te consumen cuando llegas a la zona cercana al lugar de vuestro accidente de avión. Continúas hacia el este, hasta una zona que no habéis explorado. En este punto las columnas son mucho más bajas y te encaramas en cuanto puedes para otear el horizonte.

Justo en el punto central del acantilado, donde la concavidad es más profunda, se alza una estructura que parece artificial. Estás demasiado lejos para ver de qué se trata, pero parece un montículo de piedras dispuestas de manera peculiar y está justo encima del lugar del que has venido.

Vuelve sobre tus pasos y elige otra opción en **208**.



57

Dejas los pies colgando por el borde del pozo y tomas aire. La piedra ha tardado un segundo y medio en chocar contra el suelo... ¿Qué puede salir mal? Te dejas caer.

Notas el vacío en el estómago y enseguida comprendes que ha sido una idea pésima. Aceleras a 9'8 metros por segundo hasta chocar contra las rocas como un fardo. Escuchas el terrible chasquido de los huesos al quebrarse, sientes el desgarrar de la piel al abrirse y el olor de la sangre al escapar. PIERDES 4 PUNTOS de RESISTENCIA por una caída de casi once metros. El dolor es insoportable y tus gritos acallan el bullicio de la distancia. Si tienes HABILIDADES MÉDICAS haz un chequeo, si lo fallas o no cuentas con la habilidad, sufrirás una penalización permanente de -2 a tus HABILIDADES FÍSICAS. Sea como sea el dolor es insoportable y despiertas en **45**.





Entre todos retiráis las TELAS que son de un material pesado parecido al raso o el terciopelo, pero mucho más denso y que apesta a pellejo puesto al sol. Estáis en mitad de una sala de espejos, pero no espejos normales. Vuestros reflejos son deformes, unos alargados y extremadamente delgados, otros achaparrados y gruesos. No hay ni un atisbo de gracia en estas monstruosidades pues los rasgos también aparecen contrahechos, como si no tuvierais rostro, solo sombras borrosas... Y entonces, ¡los reflejos se lanzan sobre vosotros! Antes de que puedas reaccionar, tus compañeros yacen degollados en el suelo y tú luchas por tu vida:

REFLEJO SINIESTRO	FUE	RES	COR
	10	5	-1
REFLEJO SINIESTRO	FUE	RES	
	8	7	
REFLEJO SINIESTRO	FUE	RES	
	7	8	

Si logras vencer, ve a **85**.

59

El olor a vómito se va haciendo cada vez más intenso y ahora vuestros pasos suenan como si estuvierais pisando panceta húmeda. Eusapia, la mujer más delgada y de aspecto enjuto empieza a quejarse de que la estrechez del túnel la está agobiando y que deberíais acelerar el paso para salir de aquí cuanto antes. Sin embargo, Justin, el más corpulento de todos, pide prudencia, señalando que puede haber trampas.

¿Quieres acelerar el paso y cruzar este tramo lo antes posible? Entonces, ve a **272**.

¿O te gustaría detenerte a investigar las paredes y el suelo para tratar de averiguar de dónde viene el hedor? **55**.

60

Estás frente a una inteligencia completamente distinta a todo lo que has conocido. Su mera existencia te resulta aberrante y el mero hecho de que sea capaz de comunicarse contigo te hiela la sangre por las connotaciones que tiene. Hay algo muy extraño en toda esta situación, ya que, pese a que te estás enfrentando con la evidencia de la existencia de seres que no pertenecen a nuestro mundo, no sientes esa necesidad imperiosa de huir o enfrentarte a él. Es como si tu conciencia estuviera amortiguada por lo que danza entre la neblina. Te sientas con las piernas cruzadas y te abandonas a su relato.

Puedes consultar el **APÉNDICE: LA HISTORIA DE R'LYEH**.

Quieres liberar a este ser en **191**.

O prefieres marcharte ya en **244**.

61

Tratas de rodar, de parar el mecanismo, pero todo es inútil. Los cuerpos de tus compañeros retrasan lo inevitable por unos segundos, los suficientes antes de que sus cráneos revienten. Sus entrañas se mezclarán con las tuyas sirviendo de lubricante a la columna que, tarde o temprano volverá a su sitio esperando a nuevos desgraciados con los que alimentar a la isla devoradora de R'lyeh.



62

Los ojos del viejo están velados y sus cuencas cubiertas de costras indican que fue cegado con un objeto candente. Le cuentas quién eres y cómo has llegado a la isla. El anciano parece complacido y se sienta en el suelo de forma bastante

grosera, cruzando sus piernas esqueléticas, mostrando sus impudicias.

Cuando acabas, frunce el ceño y comienza a hablar con voz serena:

—Estoy viejo y cansado, soy Agustinus de Aragón, náufrago como tú, pero de tiempos pretéritos. Te diré lo que tienes que hacer para interrumpir el advenimiento, como muchos han hecho antes que tú, pero ten en cuenta que todo lo que hagamos será inútil, pues los seres que pretenden invocar están muy por encima de nuestro tiempo. No está muerto lo que yace eternamente y que, con el paso de los evos extraños, hasta la muerte puede morir...

Puedes consultar la charla con Agustinus en el **APÉNDICE: AGUSTINUS DE ARAGÓN**.

Con lo que sabes puedes abandonar la ciudad o seguir cruzando el puente en **126**.



63

Tratas de saltar, pero no lo consigues. Tus dedos quedan a escasos centímetros del borde... triste consuelo cuando la negrura te engulle.

El impacto es brutal, pero al menos no es letal de necesidad. PIERDES 3 PUNTOS de RESISTENCIA. Aunque casi no puedes ver nada, el sonido y el tacto es inconfundible. Ruedas sin control por una pila de huesos tan alta como una montaña, junto con varios de los adoradores del Gran Cthulhu.



Todos se ponen en pie y te preparas para luchar contra la turba... pero de pronto, un gruñido inhumano se impone al claqueteo de los huesos.

Los sectarios se miran aterrorizados hasta que, uno por uno, van desapareciendo entre las sombras. No tienes ni idea de qué está sucediendo.

Tras la loma de restos óseos surge el resplandor rojizo de unos ojos animales que se fijan en ti. Se trata de un inmenso Ghoul, una bestia carroñera que lejos de estar saciada con los despojos de los caídos, ahora te desea a ti.

REY GHOUL GOG DE MAGOG	FUE	RES	COR
	9	10	-2

Si logras vencerlo, al registrar la cueva, encuentras una gran cantidad de objetos, pero solo uno te llama la atención, se trata de un MAPA ESTELAR donde aparece un misterioso planeta que órbita más allá de Neptuno. El mapa está repleto de jeroglíficos ininteligibles, pero te parece importante. Este objeto podrás guardarla para futuras aventuras.

Trata de escapar de este osario terrible en [443](#).

64

Dejas atrás la extraña roca mientras las auroras de R'lyeh empiezan a abrirse camino por entre los nubarrones. La sensación es inquietante, rodeado por la negrura de la arena, el horizonte sin estrellas y una cortina luminosa de tonos verdosos y púrpuras que se descuelga desde el cielo, te sientes fuera de tu mundo.

¿Quieres seguir avanzando en la dirección que crees es el este? Ve a [322](#). Si prefieres caminar hacia la sur, ve a [332](#).



65

Comienzas a deambular entre los diferentes puestos y lo que ves te espanta. Estás en medio de diferentes congregaciones ocultistas del mundo entero. Hay seguidores de Amanecer Dorado, Cabalistas de Levi, Teósofos rosacrucres, hermeneutas de Hiperbórea y algunos seguidores de cultos tan terribles y marginales que dejan a los Kapalikas de la India como si fueran meros vegetarianos.

Entre conversaciones y soflamas logras recabar la siguiente información sobre la ciudad: **APÉNDICE: LA CIUDADELA DE R'LYEH.**

Sigue examinando el mercado en **14**.

66

En cuanto os ponéis a examinar las paredes todo el pasillo parece cobrar vida. La lona pegajosa se contrae y se expande con una violencia inexplicable y con cada contracción os empapa de un líquido verde-amarillento que os provoca terribles quemaduras. Eusapia, que ha estado toqueteando la pared se acerca a ti con las manos en alto. Con horror, ves cómo sus uñas se desprenden ¡arrastradas por riachuelos de carne licuada!

—¡CORRED!

Por desgracia es demasiado tarde como para atravesar esta pesadilla indemne.

Todos perdéis 1D6 PUNTOS de RESISTENCIA, excepto la pobre mujer delgada, que cae al suelo completamente digerida por este gigantesco aparato digestivo que alguien ha colgado de las paredes de un túnel.

Cruza el pasillo en **272**.



67

Debe tratarse de una especie de acto de fe, cosas más raras has visto en esta isla horrible. Continúas de frente sin detenerte.

Si tienes más de 55 puntos de cordura, ve a [207](#).

Si tienes menos de 55, sigue leyendo en [333](#)

68

Sacas el vial con aceite y lo esparces por encima del bulto en forma de pupa que se ríe a carcajadas. Notas como sigue todos tus movimientos con interés.

—La boca... Métame el frasco en la boca —dice mientras un orificio repulsivo y negro como la hiel se hiende en el casco. Conteniendo tu repulsión acabas de verter el contenido en su interior.

—¡Vamos! —te apremia. Enciendes el yesquero y prendes fuego al pobre desgraciado. No grita, solo se retuerce unos instantes. Poco después deja de convulsionar... y empieza a hincharse—. ¡CORRE!

Haz un chequeo de HABILIDAD. Si lo superas, ve a [181](#).

De lo contrario pierdes $2D6$ PUNTOS de RESISTENCIA cuando el cuerpo lleno de aceite y gases... estalla. Ve a [369](#).

69

Alguien, por algún motivo desconocido, ha tratado de ocultar su destino andando de espaldas, así que deshaces lo andado y vuelves al punto donde aparecen las huellas. Tras examinar la zona con detenimiento no encuentras ni caminos ocultos, ni pozos... pero escarbando un poco en la arena ¡aparecen un par de botas de talla 45! Puedes quedártelas si quieres, pero no son de tu talla y huelen a podrido. La única salida que se te ocurre es hacia arriba... así que no te quedará más remedio que escalar.

Escala el acantilado en [263](#).

70

Cuando el viejo ve que le tiendes la daga te mira con sorpresa, pero enseguida reacciona dándote el GRIMORIO DEL CAPITÁN MARSH. Encantado con tu decisión y honorabilidad, sale corriendo escaleras abajo con el arma en la mano y se la clava profundamente en el abdomen a su hermano, abriéndolo en canal con una facilidad pasmosa. PIERDES 3 PUNTOS de CORDURA mientras el pobre anciano se desangra pidiendo a gritos que le devuelvas su libro... Si quieres puedes dejarlo junto a su cuerpo, pero no crees que sobreviva a esta noche. Márchate a la zona oscura de la cueva, ya no podrás visitar la localización LA ESCALERA DE LOS LOCOS.

Ve a [103](#).

71

Calculas que debe haber unos cinco o seis metros para llegar al otro lado, difícil, pero no imposible. Coges carrerilla para cruzar, respiras hondo y echas a correr con todas tus fuerzas... cuando de repente un anciano sale de la cueva que tienes frente a ti y te grita:

—¡Alto! ¡¿Qué haces, insensato?!

Por un instante estás a punto de perder el pie y caer de brúces a la lava. Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA.

Si lo consigues, ve a [389](#).

Si fallas, ve a [306](#).





J. OBREGÓN

Desciendes por una cuesta cada vez más empinada, aproximándote a la figura contrahecha y deforme que confundiste con un monolito.

Lo que tomaste por una simple piedra erguida, representa a una figura deforme, una especie de criatura a medio hacer, mezcla entre ameba e insecto gigante. Tiene cierta reminiscencia con Azathoth, el dios ciego e idiota sobre el que has leído y visto algunas representaciones en los documentos de la Universidad de Miskatonic y... ¡que coincide con la página que llevas entre las manos!

Al llegar hasta la base, te das cuenta de que el suelo está enlosetado con piedras irregulares, pero planas. Algo en su forma de anfiteatro te da muy mala espina.

Si quieres examinar la zona buscando pistas del paradero de Judith, ve a [467](#).

Si prefieres buscar una salida de esta plazoleta, ve a [379](#).

73

En cuanto le diriges la palabra el tipo se echa a llorar. Debe tener unos veinte años, pero le faltan varios dientes y está muy magullado, como si recibiera constantes palizas. Tratas de calmarlo, pero no hay manera y temes que llame la atención del resto de sectarios que habitan esta ciudad infernal.

Sin que puedas impedirlo, te ataca a mordiscos:

FANÁTICO	FUE	RES	COR
	6	5	-1

Si logras vencerlo, al caer desplomado, de debajo de su túnica se desparrama MEDIA DOCENA DE CASQUILLOS DE COBRE que puedes recoger si lo deseas.

Continúa tu camino en [314](#).



74

Os apartáis de la puerta mientras el desafortunado explorador prueba su suerte. Ves como una gruesa gota de sudor le recorre la frente mientras empuja la hoja de madera.

Pese a que intenta saltar hacia un lado, tras un sonoro clic y un zumbido intenso de aire rasgado, su cuerpo se levanta en el aire propulsado por algo brillante y veloz. Se trata de una guadaña que se ha desprendido del techo y se le ha clavado con profundidad en la base del cuello, atravesando la mandíbula hasta salir por la cuenca del ojo derecho. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Asqueados, continuáis por un pasillo oscuro, evitando el cadáver que aún se balancea dejando un charco de sangre en el suelo, en [429](#).



75

Haces caso omiso al destello que ya ha logrado que te pierdas una vez y sigues de frente sin tener ya ninguna seguridad de si avanzas o retrocedes por la interminable playa. Unos pasos por delante, una gigantesca roca de cristal negro te corta el camino. ¿Qué te gustaría hacer?

Puedes examinar la roca en [157](#).

O rodearla girando al este en [172](#).

Rodearla girando al oeste en [64](#).

También puedes retroceder hasta el sur otra vez en [30](#).

76

Te introduces en la espesa nube con la esperanza de encontrar la costa o el acantilado; no puede ser tan difícil. Pero tras los primeros minutos vagando por una nada espesa y cegadora, empiezas a perder la esperanza. El sonido de tus jadeos se mezcla con el de la arena crujiendo con cada paso. Hace mucho frío, debería estar soplando algo de brisa marina, pero la niebla parece inamovible... Entonces lo ves moverse. Al principio es simplemente una impresión, una sombra oscura sobre la vaporosa claridad. Pero cuando te detienes y agudizas el oído, empiezas a oírlo. Giras sobre tus talones solo para no ver nada, vuelves a hacerlo al sentir una respiración que no es la tuya. Al tercer volteo se acaba tu suerte y te das de bruces con un ser negro, cubierto por una capa raída que no deja ver ningún rostro. La cosa de la niebla te ataca.

EL SER EN LA NIEBLA	FUE	RES	COR
	10	8	-1

Si vences, ve a **98**.

77

En cuanto entras en la habitación, un fuerte dolor en las sienes te obliga a llevarte las manos a la cabeza. Por un instante se te nubla la visión y solo tras una ráfaga de intensos fosfenos, recuperas la vista... ¡Todo lo que te rodea ha cambiado! Lo que antes era un sombrío y cavernoso lugar abandonado, ahora rebosa de vida y movimiento. Sentados en las mesas están los tripulantes de un barco completamente nuevo y operativo. Parecen estar discutiendo, pero no eres capaz de entender el idioma. Tras un rato de acalorado intercambio de opiniones y gestos vehementes, ves como tres de ellos son señalados por un hombre orondo, de ojos saltones y casi sin barbilla, que va vestido con una levita verde y dorada, rematada por un tricornio

con plumas de aves exóticas. Los tres hombres se dirigen hacia ti apesadumbrados.

Apártate de su camino en **318**.

78

El último paso te lleva a alcanzar la pared opuesta y el estruendo del mecanismo al ponerse en marcha te encoje las entrañas. Gritando como desesperados, tus compañeros entran en pánico a medida que el techo se acerca cada vez más. Tira un dado por cada uno de los supervivientes, incluido tú mismo. Todos los que saquen un 1, se lanzarán hacia el hueco de la puerta, pereciendo horriblemente en la caída.

Si eres tú quien saca un 1, ve a **12**.

Si sacas cualquier otro resultado, ve a **239**.

79

Ahora ya sabes dónde acabó la mercancía del barco, encuentras barriles vacíos que debieron contener ron, frutas y comida en salazón. Los marineros muertos debieron dar buena cuenta de ellos hace ya muchos años, pero te extraña que aún conserven el aroma y algunos restos resecos que deberían haber sido polvo hace siglos. Del registro rescatas varias cosas: Una BRÚJULA, una CUERDA DE 10 METROS de longitud y dos monedas de COBRE oxidadas.

Cuando ya te dispones a marcharte encuentras una trampilla en el suelo oculta por las mesas. Puedes tratar de abrirla en **26**.

O puedes explorar la proa del barco si no lo has hecho ya en **33**.

80

En cuanto tocas la obsidiana la notas helada, pero esa sensación solo dura un instante. No puedes asegurar si eres tú quien hace presión o si la criatura detrás del cristal tira de ti, pero un instante más tarde te ves atravesando la roca como si

fuera una ligera cortina de agua. Sientes como si retorcieran cada fibra de tu ser hasta desgarrarte en jirones y te volvieran a montar a toda prisa. Durante ese doloroso instante ves formas y colores reptantes en un espacio de infinito vacío. Burbujas de llamas colisionan con mundos de gas y luz, en explosiones descomunales. Ves seres insectiles cargando sobre sus espaldas el peso de veleros que cruzan el vacío del cosmos... y un instante después, caes en una habitación polvorienta repleta de espejos y pesadas cortinas. Estás rodeado de personas que te miran con los ojos desorbitados. Antes de que puedas reaccionar, uno de ellos te ataca y te defiendes.

REFLEJO DEL ESPEJO	FUE	RES	COR
	=	=	0

El reflejo del espejo es una copia exacta tuya, con tus mismas características. Prepárate para un combate terrible.

Si logras vencer, el resto de personas huyen despavoridas. Cuando vas a registrar el cuerpo, te das cuenta de que ¡eres tú! Un reflejo perfecto de ti. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA y, entre gritos, te desmoronas convirtiéndote en un montón de cristales.

Despierta en **160**.



81

En cuanto empiezas a caminar sobre las gigantescas losas de piedra negra te das cuenta de que esta ciudad no ha podido ser construida por manos humanas. Su antigüedad es tan apabullante que dudas que hubiera vida sobre la tierra, ni siquiera unicelular, cuando estos edificios y monumentos fueron tallados. Ves pendientes tan pronunciadas que terminan siendo ángulos agudos, edificaciones sin puertas ni ventanas y tan altas que parecen a punto de derrumbarse sobre tu cabeza; pasarelas que cruzan en elipsoide, desde las torres hasta plazoletas colgantes. En su conjunto es un monumento a la demencia.

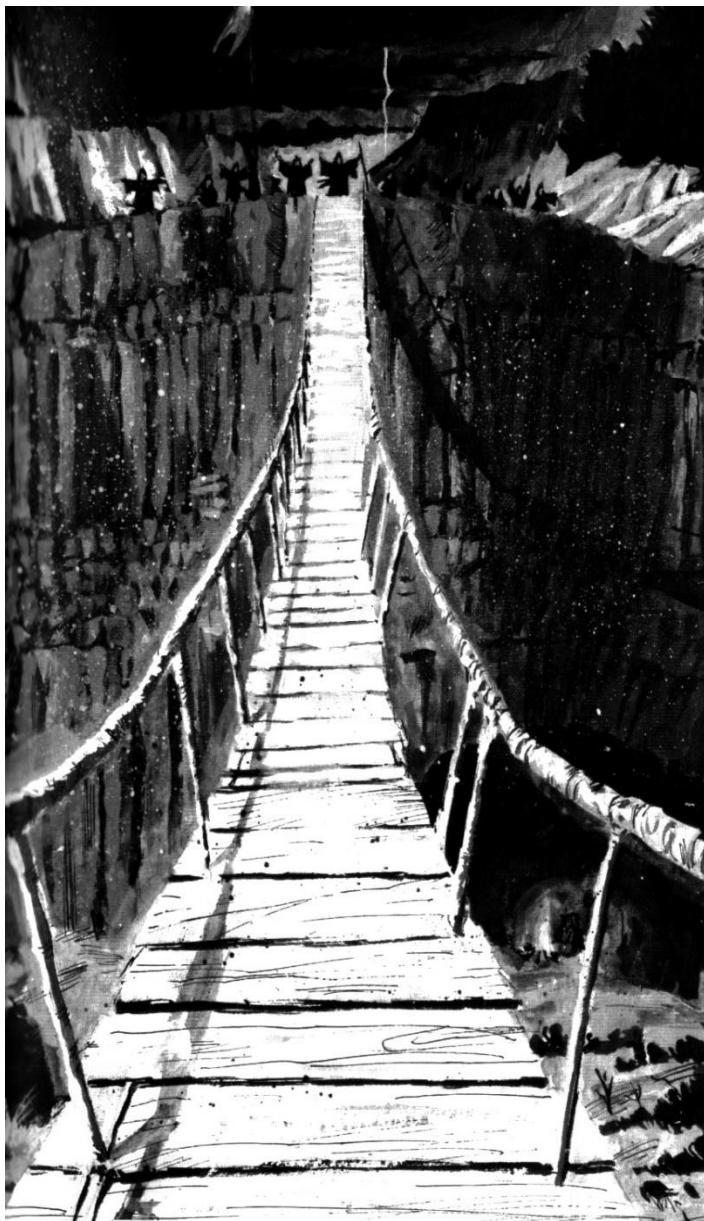
Al final, solo encuentras dos calles practicables para los humanos.

¿Quieres ir al oeste por una calle oscura y descendente? **255**.

¿O prefieres seguir al norte por un callejón estrecho que parece retorcerse y ascender? **288**.



82



Sales al exterior y la claridad te deslumbra. Gritos y vítores lejanos llegan desde el otro lado de un puente colgante de maderas podridas. Estás en uno de los laterales de un profundo barranco que parece cortar en dos la isla. En cuanto se te aclara la visión, distingues docenas de personas ataviadas con túnicas negras, rojas y blancas que agitan antorchas en sus manos, mientras se infligen terribles quemaduras. Parecen estar presos de una especie de éxtasis colectivo y aunque sin duda son peligrosos, están demasiado contentos de verte. Cruza al otro lado en [139](#).

83

El guardia de Thule cae como un pelele ante tu embate y te apoderas de una AMETRALLADORA DE TAMBOR. No das tiempo a reaccionar a nadie y empiezas a abrir fuego contra los sectarios. Aunque algunos logran escapar, entre ellos su líder, acabas con los suficientes como para poner en jaque sus operaciones inmediatas.

No tienes demasiado tiempo para explorar la fundición, pero consigues recuperar 20 PIEZAS DE COBRE Y MUNICIÓN PARA UN CAÑÓN DE 12 LIBRAS.

Lamentablemente, la Sociedad Thule se reorganizará muy pronto a no ser que encuentres un modo de evitar que escapen de la isla.

Sal de aquí en [187](#).

84

Cubriendote el rostro con la manga te acercas al epicentro de la nube de insectos.

Estás ante una fosa abierta en la roca en la que se apilan centenares de cadáveres en diferentes estados de descomposición, algunos tan recientes que puedes ver aún pedazos de carne a medio devorar y otros tan antiguos que ya solo son polvo y huesos.

Si tienes HABILIDADES MÉDICAS puedes realizar un

chequeo. Si lo pasas, ve a [122](#).

También puedes intentar la locura de meterte en la fosa para registrar los cuerpos en [394](#).

O puedes volver atrás y elegir un nuevo destino en [300](#).



85

La criatura se deshace en añicos con estrépito dejando en el suelo una montaña de POLVO. Con solo acercarte el pelo se te pone de punta. Si quieres y tienes algún recipiente, puedes tratar de guardarlo.

Es hora de marcharte de aquí y el único camino posible parece ser atravesando alguno de los espejos del fondo de la sala a los que llevan las huellas, pero ¿por cuál lo harás? El de la izquierda conduce a un camino oscuro, de losetas de piedra cuarteadas y ennegrecidas, mientras que el camino de la derecha parece en mucho mejor estado. Las losas del suelo son regulares y tienen un buen mantenimiento.

Si quieres ir por el camino bien pavimentado, ve a [146](#).

Si prefieres ir por el que parece abandonado, [253](#).

86

—¡Judith! —gritas con todas tus fuerzas a través de las grietas por las que se escapa el humo—. ¡Judith, soy yo!

Al pegar la cara a la piedra volcánica notas el intenso olor a carne quemada y el pánico se apodera de ti. Entonces, algo se aferra a tu pierna y sientes el dolor más intenso que has sufrido

en tu vida. Un ser diminuto, un humanoide de rasgos híbridos orientales y negroides, te está desgarrando el tendón con sus colmillos puntiagudos. Cuatro de ellos salen de las entrañas de la tierra a través de huecos y grietas que no habías visto.

TCHO-TCHOES	FUE	RES	COR
	5	6	-1

Te atacan todos a la vez, debes defenderte usando las reglas de COMBATE MÚLTIPLE.

Si vences a 4 de ellos, ve a **256**.

87

Tus compañeros te miran con curiosidad, parecen estar esperando a que tomes una decisión. En cuanto te acercas a la madera desgastada retroceden instintivamente a los pasillos circundantes.

¿Quieres empujar la puerta simplemente? **316**.

¿O prefieres tratar de abrirla tirando de ella metiendo tus uñas entre la madera y la pared? **184**.

¿O tal vez te gustaría que otro tomara la iniciativa y te apartas a un lado? **301**.

88

Sacas la gema de tu equipo y se la entregas a la mujer. El reflejo tiñe su piel pálida con una tonalidad rojiza antes de arrebatártela.

—¿Esto es todo? —pregunta con desprecio—. ¿No viste al anciano?

Te encojes de hombros y la mujer se pierde entre sus seguidores sin volver a dirigirte la palabra. Pero antes de desaparecer te lanza con desprecio un medallón de latón con la forma de una CABEZA DE PULPO.

—Eres libre de andar por R'lyeh, extraño —te dice uno de los adoradores mientras te ayuda a levantarte—. Serás testigo del

advenimiento del Gran Cthulhu. Al menos serás bendecido con una muerte rápida.

Sin responder a más preguntas, un grupo de estos extraños encapuchados, hombres y mujeres venidos de todo el mundo, te conducen hasta el acantilado cruzando un profundo barranco.

Ve a **402**.

89

El cuerpo del monstruo cae al suelo con un estrépito descomunal que arranca ecos por toda la playa... de debajo de sus tentáculos escapa un resoplido agudo que, por algún motivo, te parece una cruel risa alienígena. Limpias los restos de icor de tu ropa, pero no sientes ninguna satisfacción en esta victoria. En el fondo, sabes que es completamente imposible que vencieras a esta criatura por tus propios medios. Algo o alguien se está divirtiendo contigo, y la convicción irrefutable de que inteligencias ajenas te manejan a su antojo, te hace sentir enfermo. Miras al cielo y las auroras que brillan sobre tu cabeza parecen retorcerse como las páginas de un libro que alguien estuviera pasando a una velocidad despiadada. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA PERMANENTES mientras te sientes observado en todo momento... Ya no podrás volver a la localización EL CEMENTERIO MARINO.

90

Estas cubierta de repulsivas entrañas y larvas. Dejas en la orilla tus pertenencias más preciadas y te metes en el mar. Lamentablemente esta zona también está contaminada por la pasta rosácea.

Te introduces más profundamente en busca de aguas claras, vadeando hasta la cintura en la espuma pestilente. En la lejanía puedes ver la silueta del arrecife y el final de la playa, que podrías alcanzar a nado sin necesidad de cruzar el osario, pero eso significaría abandonar todas tus pertenencias. También podrías introducirte aún más en el mar en dirección al arrecife...

Si quieres dejar atrás tus objetos y seguir hasta el [138](#), no podrás recuperarlos hasta que pases de nuevo por el campamento.

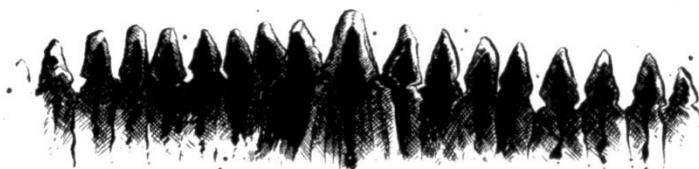
O puedes tratar de nadar hacia el arrecife en busca de aguas más profundas en [212](#).

91

Te encuentras ante una escalera de proporciones obviamente inhumanas, que asciende unos diez metros hasta una puerta cerrada de madera negra tallada con un enorme ojo de pupila vertical.

Las jambas de la puerta están hechas del frágil cartílago de millares de cabezas de peces, engarzadas sin orden ni concierto. El dintel es una corona de espinas de diversos tamaños, pero todas naturales. Lo más extraño son esos inmensos peldaños inclinados en ángulos que causan náuseas en cuanto tratas de encontrarles unas proporciones lógicas.

Remonta los peldaños ciclópeos en [468](#).



92

Al principio lo confundes con una de las raíces de los seres Antiguos que te acosan, pero lo que estás viendo no tiene la consistencia aterradora de esa carne antediluviana. Se trata de un ser humano, un hombre vestido de negro de la cabeza a los pies. Su cabeza gira lentamente hasta fijar unos ojos vacíos y tristes en ti. Ves el halo de muerte que desprende como un sudario fantasmagórico. Hebras negras de realidad que se desprenden como humo de su contorno al moverse.

—Saludos. ¿Tú también necesitas santa sepultura?

Se levanta estirando su silueta como el humo de una vela que se hubiera avivado de pronto y comienza a crepitar hacia ti. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA mientras le gritas que aún perteneces al reino de los vivos. Para cuando recobras el valor para mirar, te encuentras con su cara, tan vacía de expresión como de vida, a escasos centímetros de tu rostro. Entonces, con el hedor de una docena de tumbas abiertas, comienza a hablarte con su boca infestada de gusanos.

Puede leer el **APÉNDICE: EL DIARIO DEL PADRE JUÁREZ** y luego decide qué hacer en **232**.



93

El nuevo pasillo parece un desagüe de una alcantarilla, apesta y va degradándose hasta terminar convirtiéndose en un agujero en la roca viva. Avanzas unos diez metros, cada vez más agobiantes, hasta llegar a la entrada de una caverna de proporciones titánicas. Usáis la ANTORCHA para orientaros, pero el techo está tan alto y las paredes tan lejanas, que desafía toda lógica; debe tratarse de algún tipo de efecto óptico pues su escala supera con creces el punto más alto que hayas visto de la isla.

Explora esta nueva sección en **390**.

94

Será mejor que vuelvas por dónde has venido y te encamines hacia el puente en **4**.

95

Sin hacer caso a las misteriosas cortinas polvorrientas, cruzas la sala siguiendo las huellas que te conducen a la parte afilada del heptágono donde se cruzan dos de las cortinas, pero lejos de detenerse, siguen como si su causante se hubiera estrellado contra el ángulo.

¿Quieres seguir avanzando, aunque eso te lleve a chocar contra la esquina? [67](#).

¿O prefieres levantar las cortinas para ver dónde está la puerta que usó el desconocido? [433](#).

96

En cuanto alguien pone un pie en la habitación, el suelo bascula violentamente. En realidad, son dos trampillas giratorias independientes, que al menor contacto se ponen a girar de forma alocada en torno a un eje central engrasado. Os miráis unos a otros preguntándoos cuál es la mejor manera de cruzar.

Enseguida empiezan a proponerse ideas, algunas realmente disparatadas.

Jan propone cruzar a toda velocidad haciendo zigzag entre las planchas para que no puedan girar.

Frau Anna, meditando su idea, añade:

—Yo creo que, si avanzamos poniendo un pie en cada plancha, haremos fuerza suficiente como para que no giren...

A lo que Eusapia, con el ceño fruncido, le responde:

—Eso es una locura, tenemos que pasar de dos en dos, cada uno tiene que ir a un lado de la misma plancha para que estén en equilibrio.

Enseguida estallan en una discusión y terminan girando la cabeza hacia ti para que decidas.

¿Crees que lo mejor es cruzar a la carrera? [193](#).

Si por el contrario crees que lo más lógico es pasar con un pie en cada plancha, ve a [37](#).

Si quieres probar con el plan de Eusapia, ve a [114](#).

97

La cabeza del pasajero que causó el accidente surge por encima de tu hombro. Está empezando a descomponerse y das gracias a que la visión no venga acompañada de olor.

—A partir de aquí la cosa se pone seria, ¿eh? —te murmura con voz burlona mientras imita algo parecido a una carcajada—. Este punto es el de no retorno —y, con una manopectral que sale de tu frente, señala hacia el interior de la isla—. Nuestra llegada aquí no es casual. Nos estaban esperando. O, mejor dicho, llamando... La llamada de su dios impío no puede ser ignorada. Por fin ha llegado el día del advenimiento, la ventana entre nuestros mundos se abre y ellos lo saben. Necesitan de nuestra participación si quieren rasgar el velo que separa su realidad de la nuestra. Usaron engaños para traernos aquí, manipularon la curiosidad humana, el sentimiento de pérdida, nuestra necesidad de trascender... Esta es la isla cadáver de R'lyeh, a medio camino entre el mundo real y dimensiones tan oscuras que solo pueden calificarse como la «cuna de la antivida»... Puede huir, abandonar la isla si encuentra los medios... Pero también puede enfrentarte a ellos, cerrar el portal. Todo empieza aquí, y solo usted decide cómo responderá a la llamada de Cthulhu.

Ve a la sección **300** y decide tu destino.

98

Logras derribar al ser y, sujetando sus harapos por dónde debería estar el cuello, comienzas a golpear con su cabeza contra el suelo con todas tus fuerzas. No te detienes hasta que notas que ya nada ejerce presión intentando liberarse... Todo ha acabado y ahora tienes una TÚNICA RITUAL raída y pestilente fuertemente sujetada y un MEDALLÓN CON FORMA DE CABEZA DE PULPO. ¡No hay ni rastro de ninguna criatura, solo una montaña de SAL!

Puedes volver atrás en cualquier momento.

Si quieres avanzar hacia el este, ve a **409**.

Si prefieres ir hacia el sur, ve a **399**.

Sí, por el contrario, prefieres ir hacia el norte, ve a **473**.

Si prefieres avanzar hacia el oeste puedes hacerlo en **262**.



99

Dejas atrás el bosque de tentáculos, garras y dientes a toda carrera. El reflejo de la luna sobre las olas te llena de esperanza, pero cuando te dispones a lanzarte al agua para escapar de los monstruos que se debaten a tu espalda, un nuevo horror de la despiadada R'lyeh se te presenta. La escandalosa nube de hongos-crustáceo y los aullidos ancestrales de los Antiguos, ha alcanzado las profundas cuevas submarinas que rodean la isla. Una horda de criaturas emerge de entre las olas, son de aspecto humanoide, pero sus rasgos no son enteramente de persona. Ojos enormes, bocas sin barbilla y manos y pies palmeadas, denotan un origen íctico o anfibio. Se trata de los terribles profundos, la raza híbrida que dicen aterroriza las costas de Nueva Inglaterra, en especial el Arrecife del Diablo, frente a la infame ciudad de Innsmouth. Dos de ellos arrastran, usando pesadas cadenas, una especie de PIRÁMIDE DE METAL. En cuanto te ven, te atacan todos a la vez.

	FUE	RES	COR
PROFUNDO 1	6	6	-1
PROFUNDO 2	5	5	

Si logras vencerlos, oculta el objeto que cargaban hasta que puedas pedir ayuda en el CAMPAMENTO para arrastrarlo. Apunta que ahora cuentas con una CUÑA DE METAL RESISTENTE. Pero ya no podrás volver a la localización EL BOSQUE.

100

Son, al menos, tres cosas de forma vagamente humana como las que te atacaron en la playa. Ves sus cabezas surcar las olas hasta que, de repente, desaparecen.

Para que inmediatamente después, algo te agarre de la pierna con fuerza y te arrastre al fondo del mar. Pataleas para soltarte.

Lucha con las criaturas bajo el agua:

	FUE	RES	COR
PROFUNDO 1	6	6	-1
PROFUNDO 2	5	7	
PROFUNDO 3	7	6	

Estás combatiendo en condiciones muy adversas, a partir del turno 4 de combate pierdes 2 puntos de RES por la asfixia por cada turno adicional, pero cada vez que logres derrotar un profundo la cuenta se reinicia al poder sacar la cabeza y llenar los pulmones.

Si vences, vuelve a la playa en **35**.

101

En cuanto te dejas caer a la segunda ronda de rombos blancos, el crujido de maquinaria y engranajes vuelve a ponerse en marcha, pero esta vez no son los rombos blancos los que descienden, sino los negros los que se elevan otros tres metros.

La mirada de todo el grupo es de completo y absoluto terror, pues ahora sí que estáis atrapados en un auténtico foso. Aunque tengáis una cuerda o material de escalada, os resultan inútiles.

No hay manera humana de engancharla a ningún sitio.

Pasarás aquí bastante tiempo, lamentando vuestra suerte. En unos días el hambre será terrible, tanto como el hedor... pero lo verdaderamente espantoso comenzará cuando la sed sea insoportable y tus compañeros empiecen a parecerse apetitosos.

Lamentándolo mucho, tu aventura acaba aquí.

FIN



102

Con decisión te dispones a eliminar de la existencia a esta aberración. Por suerte cuentas con las herramientas mágicas que te permiten reducirla a una forma vulnerable, pero eso no implica que sea sencillo. Vas a necesitar toda tu fuerza y habilidad para sobrevivir a este combate, pero primero tienes que liberar a la criatura.

En cuanto destruyes el pentagrama el ser adopta una forma terrenal. Debe medir más de cinco metros, su cuerpo abotargado y palpitante es el de un inmenso batracio que se propulsa sobre dos patas. Con rabia agita sus enormes alas levantando furiosos vendavales, mientras grita blasfemias desde debajo de su cara recubierta de pulsantes cilios tentaculares.

SEMILLA ESTELAR	FUE	RES	COR
	10	10	-2

Si logras vencerlo, el ser se derrumba transformándose en POLVO. Recupera 2D6 PUNTOS de CORDURA.

Sal de aquí cuanto antes en **244**.

103

LA CAVERNA OCULTA

Pronto dejas de ver lo que te rodea y comienzas a avanzar completamente a oscuras. Por desgracia has perdido todas tus pertenencias, así que no te queda más remedio que continuar a tientas ya que no tienes ni un triste mechero. Usas las estalagmitas para ayudarte a avanzar y con la compañía del eco de tus pasos y el rugido de tu respiración agitada, te dejas llevar hasta el fondo de la cueva hasta que...

La presión del vacío hace presa en la boca de tu estómago cuando tu siguiente paso no encuentra suelo para afianzarse. Braceas con desesperación a medida que el cruel agarre de la gravedad te arrastra consigo hacia la negrura. HAZ UN CHEQUEO de HABILIDAD.

Si lo superas, ve a **432**.

Si lo fallas precipítate hasta el **106**.



104

El cuerpo destrozado del ser se hunde lentamente, arrastrando con él los restos del barco. Ya nunca podrás volver a visitar la localización EL BARCO ENCALLADO, pero la sensación de triunfo es tan grande, que RECUPERAS 1D6 PUNTOS de CORDURA.

No tienes ni idea de qué era esa monstruosidad de carne amontonada, tentáculos y dientes, pero una cosa es segura, no procedía de nuestra realidad. A medida que tu navío desaparece bajo las olas, ves como la negrura del abismo que tienes bajo los

pies empieza a retirarse. Un resplandor dorado se abre paso desde las profundidades.

¿Quieres sumergirte para averiguar qué es? **21**.

¿O prefieres nadar hasta la playa y salir corriendo en busca de un nuevo destino en **35**?

105

—Lo lamento mucho —te dice el tipo tirándote de la manga—. Pero os habéis llevado a Booner y tendrá que servirse usted mismo.

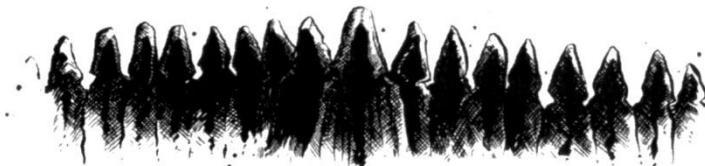
Arrastrando una pierna, se mete en un charco de sangre espesa que le llega casi a los tobillos. Estás en una diminuta celda de piedra. Techo, paredes y suelos están salpicados de coágulos viscosos y el hedor es insoportable... pero no tanto como la visión de lo que contiene esta cámara infecta.

—El sacrificio está a punto.

Sobre un altar, también de piedra, hay una ¿mujer? desnuda. Su cuerpo está terriblemente deformado, debe pesar más de doscientos kilos, pero su piel flácida y blanquecina está manchada de sangre y otros fluidos inclasificables hasta parecer una manta rugosa que le cuelga de todas partes. El tipo se acerca a ella mientras recoge una estaca de madera apoyada en la pared. La levanta sobre la cabeza y para tu espanto, la golpea en el estómago con todas sus fuerzas. Retrocedes unos pasos a punto de vomitar cuando del cuerpo de la mujer sale la diminuta figura ensangrentada de un bebé a medio formar que comienza a berrear con todas sus fuerzas. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Quieres detener al sujeto del palo en **147**.

¿O esperas a ver qué ocurre? **382**.



106

Caes por un pozo. Durante la fracción de segundo en el que la gravedad te absorbe, toda tu vida pasa por delante de tus ojos. Solo rezas porque no haya estalagmitas esperándote abajo. No es el caso, pero el dolor y el crujido de tus huesos al estamparte contra el suelo tampoco es mucho mejor... Si tienes **HABILIDADES MEDICAS** haz un chequeo inmediatamente. Si lo superas, logras remendar el desastre en tus piernas al coste de 4 **PUNTOS** de **RESISTENCIA**. De lo contrario, pierdes 4 **PUNTOS** de **RESISTENCIA** y 2 de **HABILIDAD FÍSICA** de forma permanente. En cuanto vuelves a poner la tibia en su sitio, a través de tu carne abierta, pierdes la conciencia.

Despierta en **45**.

107

Es muy extraño. Pese a que en principio tenías la convicción de que los hongos estaban bastante cerca, cuando te internas en el bosque no eres capaz de alcanzar ninguno. Caminas en dirección a una concentración de ellos y reparas que el bosque ha ido oscureciéndose de manera ostensible. Con cada paso te ves rodeado por más y más de los altísimos troncos negros y ahusados, se alzan hasta unos cuatro metros los más altos y están supurando una sudoración oleosa que huele a almizcle. Tratas de evitarlos, solo para descubrir con consternación que cuando vuelves a centrarte en la concentración de hongos... ¿Parece haberse dispersado?!

¿Quieres insistir en seguir examinando los hongos en **434**?
¿O prefieres abandonar el bosque mientras aún puedes?



108

Cruzas todo el barco sin poder reprimir un escalofrío ante su enorme majestuosidad. En cierto modo sientes el mismo temor reverencial que emana de los viejos cementerios, cambiando las tristes lápidas y los altos cipreses, por los restos de los mástiles carcomidos y barandillas oxidadas. En cuanto llegas a la proa, la fuerte brisa te trae el extraño aroma de este mar maloliente. No demasiado lejos se recorta la isla, negra y legaminosa, invadida completamente por algas putrefactas. Desde aquí puedes observar que en el centro mismo del islote se alza una «corona» pétreas que no te atreverías a definir como una cordillera, pues no se trata ni de montañas, ni de construcciones. Son simplemente riscos puntiagudos que brotan de las entrañas de la tierra en ángulos caprichosos y de simetría terrible que te causa náuseas.

Examina la proa en [349](#).

109

Cuando saltas fuera de la fosa, sientes que algo ha cambiado en lo alto del acantilado. La isla emana unas vibraciones malsanas que te provocan dolor de cabeza y malestar estomacal. Desde esta altura se diría que la isla entera se desliza imperceptiblemente sobre las aguas, como una enorme balsa inestable.

La HOJA DEL GRIMORIO parece desprender calor entre tus dedos así que la levantas para examinarla.

Al ponerla a contraluz, te percatas de que sus macabras ilustraciones coinciden con la forma de la fosa y las extrañas rocas erguidas que hay a tu espalda. Al moverla un poco, incluso puedes cuadrar su posición y... pese a que antes no la veías, ahora se abre ante ti un camino tortuoso hacia una elevación; a simple vista, parece estar orientado hacia el centro mismo de la isla. A tu espalda, ahora puedes distinguir un pequeño sendero sembrado de conchas y moluscos; evidentemente, seguirlo sería una forma de descender de nuevo hasta el caos del derrumbe en

el acantilado...

Si quieres, puedes tomar el camino ascendente en [324](#).

Sí, por el contrario, prefieres seguir el nuevo camino descendente, ve a [202](#).

110

Las horas van pasando de forma lenta, pero inexorable, hasta que el cansancio te vence. Un profundo e inexplicable sueño plagado de pesadillas te arrebata la conciencia y para cuando te despiertas, a la «penumbra» siguiente, no hay ni rastro del bosque de seres alados. Han debido volver a sus lugares de origen, algo que lejos de tranquilizarte, te llena de un horror insoportable. La mera idea de que esos seres existan y sigan acechando a una humanidad desprevenida es pavorosa. Vuelve al CAMPAMENTO. Ya no podrás volver a visitar la localización EL BOSQUE, pero sí la tumba del padre Juárez. Si alguna vez tienes motivos para volver a ella puedes hacerlo en [214](#).

111

—¿Dónde? —te susurra de forma sensual vaporizándote con su embriagador aliento a melocotón.

El silencio se va extendiendo de forma gradual entre los sectarios hasta que no se escucha más que el goteo de la sangre y las respiraciones agitadas.

—¿Y bien?

Si dices que el anciano se encuentra escondido en la habitación de los espejos, ve a [367](#).

Si estás seguro de que se oculta en una caverna bajo el puente y quieres delatarlo... [228](#).

112

—¿Se ha fijado en que esta isla es muy extraña? —La mujer te señala el cielo y luego la zona que habéis elegido para levantar el campamento—. Es imposible saber cuánto tiempo llevamos

aquí, ¡no sé si es de día o de noche...! Esta isla no puede tener más de unos cuatrocientos kilómetros cuadrados y su origen es volcánico sin duda... ¡pero es tan antigua que no es humanamente posible! Creo que debemos llegar cuanto antes a su centro y averiguar por qué todo está húmedo y cubierto de algas... o encontrar un modo de escapar. ¡Pronto se nos acabarán los alimentos y las medicinas! ¿Me escucha?

Asientes con la cabeza y ella te propone algo interesante:

—Yo puedo encargarme de los suministros, todo lo que encuentre en la isla podrá almacenarlo aquí sin peligro. Siempre que lo necesite, podrá enviar a alguien a recogerlo para usted.

Dejas a la mujer despotricando acerca de la extraña claridad del cielo. Vuelve al Campamento en el [25](#).



113

Quizá no puedas llevarte el cadáver de la criatura a la civilización, pero es posible que puedas diseccionarlo y tomar una muestra; eso ya te convertiría en toda una celebridad.

Decidido, te inclinas sobre el cuerpo sin vida y practicas un profundo corte en su zona abdominal; a continuación, abres la caja torácica en busca de tejido pulmonar... pero este ser carece de pulmones. Al final, cuando desparramas sus entrañas sobre las losas encuentras lo que tanto temías. ¡Restos humanos! Hay cabellos, ropas y un brazo a medio digerir. Por suerte ninguno es de Judith. Lo que sí encuentras son restos de piedra, alguna molida y otras polifacetadas que solo pueden proceder del acantilado. Lo más probable es que la criatura tenga ahí su zona de caza y aunque es una posibilidad muy débil, ¡tal vez sea donde se refugien los supervivientes del accidente del barco de Judith!

Si lo deseas, puedes volver atrás y descender por el camino que llevaba al acantilado en [202](#).

O volver al campamento y tomar otra dirección.

114

El plan de Eusapia es realmente complicado y va a requerir bastante coordinación.

—Vamos a coger una plancha, la izquierda, por ejemplo, y pasaremos de dos en dos. El primero saltará hasta la mitad más alejada y todos los demás evitarán que la plancha gire con su peso. En cuanto esté equilibrada otra persona se subirá en la mitad derecha de la misma plancha y el peso de cada uno la mantendrá equilibrada. Podemos compensar la diferencia de peso moviéndonos hacia el centro de la plancha. Luego, iremos avanzando al mismo tiempo hasta llegar al otro lado, ¿entendido?

Casi todos asienten con la cabeza y resuelven que seáis tú y Eusapia los que paséis primero para enseñárselo al resto.

Salta sobre esa trampa mortal en [176](#).



115

Le enseñas el amuleto y él te hace una reverencia exagerada. Cogiéndote de la mano, te conduce a través de la oscuridad hasta una parte de la cueva que desciende y que es de clara manufactura artificial. Las paredes son de losas pulidas, al igual que el suelo.

Llegáis a una habitación cuadrangular de paredes inclinadas, que te recuerda a una caja desvencijada que se hubiera caído de una gran altura. En el centro hay una jaula enorme, con rejas como las de un gallinero. Dentro se retuerzen docenas de

personas hacinadas, algunas de ellas terriblemente enfermas y otras que parecen estar ya muertas.



—Sígame. Esos están ya fistos para la ofrenda. Le ruego que nos perdone el estado, pero los sorteos han sido lentos.

No puedes asegurararlo, ¡pero por un momento te parece que algunos de estos desgraciados podrían ser compañeros de vuelo!

El mendigo andrajoso abre una última puerta y el hedor casi te hace vomitar.

Descubre qué nuevo horror te depara esta cueva infernal en **105**.

116

El escritorio tiene una capa tan densa de polvo que parece una montaña de arena grisácea. Apartando la mugre, encuentras algunos velones derretidos y lo que antaño pudo ser una pluma de ave en un tintero. Lamentablemente todo lo que tratas de mover se deshace al tacto, reuniéndose en su descomposición con el resto del polvo. Sin embargo, en el último cajón, preservado por una caja de latón, encuentras un diario que aún es legible. Ahora puedes consultar **APÉNDICE: EL DIARIO DE NAVEGACIÓN**.

O abandona el cuarto y sigue explorando el barco en **374**.

117

Estás sobre tu espalda en la plancha de madera de la puerta. Un débil rayo de claridad se cuela desde el agujero... has debido cruzar al menos tres cubiertas porque la caída ha sido prolongada y el techo queda demasiado lejos. Es casi como si hubieran vaciado todo el barco por debajo de la zona de almacenaje principal, lo cual explicaría, en cierta medida, por qué sigue a flote después de tanto tiempo. Te pones en pie y entrecierras los ojos tratando de acostumbrarte a la oscuridad. Al principio solo distingues que estás en equilibrio sobre un amasijo sin forma, una acumulación de basuras, ropas podridas y detritus... Pero a medida que se van perfilando las sombras, el horror te invade.

Estás sobre una diminuta balsa de madera, varada en un mar

de carne muerta. Cuerpos semipodridos, sin duda humanos, amontonados en una gigantesca fosa común de pesadilla. Manos, piernas quebradas, abdómenes hinchados, órganos expuestos-pero sobre todo... ¡ojos! ojos humanos que giran en cuencas profundas y resecas. Ojos que te siguen implorantes, cargados de una vida antinatural. PIERDES 3 PUNTOS de CORDURA y te desplomas inconsciente.

Si tienes HABILIDADES PSÍQUICAS, haz un chequeo y, si lo pasas, ve a [240](#).

En caso contrario, o si fallas el chequeo, despierta en [437](#).

118

En cuanto depositas el frasco sobre la tumba y recitas las palabras recogidas en el diario del Padre Juárez se obra el milagro. Con su último aliento, el sacerdote consagró el terreno donde los monstruos emboscaron a su grupo. Sitiado por las hordas de R'lyeh, Juárez se enterró a sí mismo en este lugar santo cuando vio que sus fuerzas empezaban a abandonarle. Por algún motivo su fe mantuvo a raya a los seres impíos y a ti te ha conseguido un FRASCO DE AGUA BENDITA.

Dejas pasar las horas cavilando una manera para escapar de los miles de seres impíos que te rodean, hasta que, sin previo aviso, comienzan a remontar el vuelo. Primero lo hacen los hongos. Despliegan sus alas quitinosas y como un enjambre de monstruosas langostas parten en dirección a las estrellas, quizá hacia ese nuevo planeta que han descubierto recientemente los científicos y que llaman Plutón. El traqueteo de sus alas es ensordecedor, como los chirridos que emiten. Luego se retiran las cosas negras, se alzan sobre sus poderosos tentáculos ventrales y reptan en una procesión interminable hacia el sur, hacia el mar que los vio nacer. La marcha de los Antiguos es espeluznante y no puedes más que preguntarte si irán a reclamar sus antiguas ciudades árticas. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Puedes volver al CAMPAMENTO, pero ya no podrás volver a la localización EL BOSQUE.

119



Es cierto que los últimos años los has dedicado a la lectura compulsiva de terribles grimorios que aseguraban la existencia, en tiempos pretéritos, de este tipo de abominaciones. Pero una cosa es leer sobre horrores cósmicos sin nombre y otra, muy distinta enfrentarse a su imposible magnitud.

EL HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES	FUE	RES	COR
	18	100	-5

¿Cuentas con una espada ornamental?

Si cuentas con una espada ornamental, puedes usarla para luchar con el monstruo. Si vences, ve a [89](#).

O puedes tratar de presentársela como ofrenda en [32](#).

También puedes ofrecer un compañero en sacrificio, si cuentas con alguno, y huir... [143](#).

120

Estos farsantes están tratando de crear armas metafísicas para crear un Reich Milenario. ¡Tienes que impedírselo como sea! Observas el recinto de la fundición y ves pocas opciones. Los miembros de Thule son sectarios devotos y debe haber una docena de ellos trabajando. La mejor opción que se te ocurre es tratar de robar un arma y usarla contra ellos... pero será muy peligroso.

AGENTE DE THULE	FUE	RES	COR
	5	6	0

Tienes exactamente 3 turnos para acabar con él y apoderarte de su arma, de lo contrario el resto de sectarios se te lanzarán encima y te arrojarán por el borde del foso ardiente, en el que te consumirás en cuestión de segundos.

Si vences, ve a [83](#).

121

—*Ta Taa Na Nuatta* —dice mientras se atusa el penacho y te señala acusador—. *En emmi Na Cthulaa*.

No puedes más que encogerte de hombros.

—*Na Cthulaa* —insiste el hombrecillo señalando tu mochila.

Parece que quiere algo de ella... o tal vez la quiere entera. El caso es que si no haces algo pronto estos seres se van a reagrupar y Judith está peligrosamente cerca del acantilado.

¿Le entregarás tu mochila al enano de dientes afilados? **158**.

¿O lucharás con él por salvar a Judith? **156**.

122

Al fin y al cabo, solo son cadáveres. Durante tu etapa en la facultad has tenido que lidiar con precipitados, ahogados e incluso con víctimas de accidentes de tren. Una vez has visto un órgano fuera de su carcasa, todos son iguales.

Examinas los cuerpos, la mayoría son esqueletos carcomidos, antiguos, pero no tanto como para ser considerados ancestrales, otros, pueden tener unos diez o veinte años por el estado de sus ropas y la piel apergaminada que se adhiere a los huesos como una mortaja. Tras un rato encuentras uno que te resulta familiar, ¡se trata de uno de los pilotos del avión! Debe llevar unos días aquí tirado y aunque no sufre heridas de gravedad, sí que presenta un feo corte en el cuello. El pobre desgraciado tiene la aorta y la tráquea seccionadas, pero la expresión de su rostro no es precisamente de sufrimiento. Podrías jurar que murió entre carcajadas.

Vuelve a **84** y elige otra opción.



123

Estás ante una cámara enorme, debe haber unos quince o veinte metros hasta la pared del fondo, en la que se abre otra puerta igual que la que acabáis de atravesar. El grupo se muestra reacio a entrar, pues la sensación de calor es mucho más intensa en el interior. Dos enormes planchas de metal, con sendos volcanes en relieve, forman el suelo dividiendo la estancia en dos partes perfectamente simétricas.

Si tienes HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN puedes usarlas ahora.

Si superas el chequeo, ve a [245](#).

Si deseas cruzar la habitación a la carrera, ve a [193](#).

Si prefieres cruzarla de forma cuidadosa, ve a [96](#).

124

La locura acaba de pronto cuando te ves sorprendido por una fuente de luz tenue que procede del fondo norte de la caverna. De alguna manera te las has arreglado para atravesar toda su inmensidad y desde una pequeña grieta en la pared, tus compañeros te gritan para que corras hacia ellos.

Agradeciendo el poder dejar atrás este lugar infernal, os internáis por un pasillo que vuelve a estar enlosetado durante unos 30 metros. Luego termina abruptamente en una cancela de hierro.

Ve a [233](#).

125

En cuanto entras en el templo lo notas: ¡Ya no estás en este mundo!

Al principio es simplemente un chasquido en tus tímpanos, como el que se produce con un cambio de altitud, pero inmediatamente un malestar generalizado se va adueñando de todos tus sentidos. Luces que brillan en espectros desconocidos, olores inclasificables que rasgan tus entrañas y una opresión

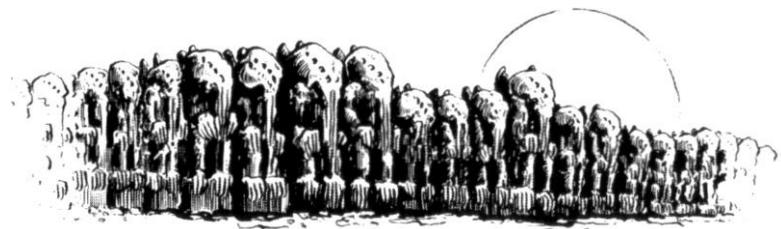
ardiente sobre todos y cada uno de tus poros que amenazan con abrirse en ríos de sangre.

Cuando das dos pasos, el suelo pierde completamente la horizontalidad y te ves flotando en el aire. Estás sobre una plancha giratoria inmensa.

Desde la oscuridad, gritando y resbalando, surgen docenas y docenas de fanáticos con los ojos arrancados. Su peso desequilibra esta terrible balanza y muchos son tragados por las entrañas de la tierra entre gritos histéricos.

Lee atentamente antes de tomar una decisión:

Sigue leyendo en [427](#).



126

El puente cruce bajo tus pies y los pobres desgraciados empalados en sus laterales gimen por clemencia a tu paso. El olor es insoportable y no es solo a muerte y podredumbre. En el ambiente hay un regusto ofídico que te recuerda al que desprendería una pitón o un sapo muerto. Cruzas los 30 metros del puente y levantas la cabeza. El templo se alza como una auténtica aberración de ángulos que parecen variar a plena vista. Desde cerca es aún más demencial, sus paredes no son tales, son acumulaciones de planos superpuestos, los minaretes son púas que desgarran la realidad y sobre la cúpula de su ábside se arremolina la tormenta más terrible que jamás hayas contemplado.

Dos sectarios armados con ametralladoras de tambor montan guardia al final del puente.

—¿Has traído el sacrificio?

—Sin sacrificio no se puede pasar.
Si has traído el sacrificio puedes enseñarlo para continuar en
226.

127

Estás empezando a temblar de forma incontrolada. No notas la punta de la nariz y se te están entumeciendo las extremidades. Aun así, logras bordear el barco hasta alcanzar el punto en el que uno de los arrecifes ha golpeado el casco. Estás justo debajo del nombre y el ancla, que pende precariamente sobre tu cabeza. El navío es enorme, oscuro y se recorta contra la noche purpúrea plagada de auroras. Te acercas al agujero abierto en la proa y está oscuro como la boca de un lobo. El agua entra mansamente en el pecio, pero parece que el propio arrecife que lo perfora impide que el barco se hunda.

¿Quieres entrar en la oscuridad? **254**.
¿O prefieres seguir bordeando el casco, aunque eso te lleve a mar abierto? **347**.

128

LA SALA DE MÁQUINAS

—El barco está en perfecto estado, desde luego... ¿por quién me ha tomado? —Los ojos enrojecidos del cadáver anclado al casco giran furiosos antes de continuar—. Si pudiéramos cerrar el agujero, navegaría exactamente igual que el primer día. Pero necesitamos mucha madera, una PLANCHITA DE MADERA enorme para sellar el agujero y CLAVOS DE 9 PULGADAS para apuntalarla... y rieles para desencajarlo de las rocas, se podría hacer si encontramos DOS CUÑAS TRIANGULARES... y velas, claro, o no iremos muy lejos sin ellas. Con 12 METROS CUADRADOS DE TELA podrá reparar lo que nos queda del palo mayor y mesana. El timón parece funcionar, pero las PIEZAS FUNDAMENTALES que lo conectan al puente están podridas. Si encuentra todo eso... ¡Bah, olvídelo! Es imposible. En esa isla

no hay madera ni lana. No hay nada que no sea muerte... Y aunque se las arregle para encontrarlo todo, esa sería la parte fácil. También necesitamos reparar el alma del buque. Está corrupta, la maldición que pesa sobre mí se extiende por el casco, por los tripulantes... sin un medio para sanar el mal que desatamos en su día, jamás podremos volver al mundo de los hombres. Necesitamos un GRIMORIO que contenga un hechizo de depuración.

La cosa adherida al casco se sume en sus divagaciones y con cada una de sus lágrimas y carcajadas, las maderas del casco parecen temblar en eco o respuesta...

Anota esta localización en tu diario de viaje. Si en algún momento encuentras estos elementos y el barco sigue a flote, puedes volver aquí y hablar de nuevo con el ingeniero en la sección **476**.



129

El herido más grave se encuentra cerca de la cola, justo en el último asiento que queda antes de la parte que se ha desprendido. Ayudas a levantarse a la persona que está bajo las maletas, no parece tener nada más que una pequeña conmoción, pero tras un momento de confusión, te grita a la cara como si hubiera visto un fantasma.

Sigues avanzando por el pasillo hasta el otro herido. ¡Es el hombre que causó el accidente!

Al parecer, el cambio de presión lo succionó desde la cabina hasta la cola, con tan mala suerte que ha quedado empalado en

una de las lenguas de acero retorcido del fuselaje.

HAZ UN CHEQUEO de CONOCIMIENTOS MÉDICOS.

Si lo superas, ve a [217](#).

De lo contrario, ve a [179](#).

130

Lo más seguro y lógico es seguir el curso del río de lava y así lo haces. Cruzas las entrañas de la tierra, atravesando una caverna de dimensiones imposibles. La única explicación sería que ese maldito acantilado fuera hueco y detrás de él hubiera una montaña tan alta como el monte Atlas... cosa que es totalmente imposible. Solo pensar en que la isla llamada R'lyeh sea capaz de plegar el espacio o incluso el tiempo, te somete a una profunda y verdadera angustia. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Por fin el río desemboca en una cascada lánguida que cae con estruendo en un hervidero de vapor y burbujas. Desde aquí no te será difícil llegar de nuevo al CAMPAMENTO.

131

El tipo te mira sorprendido por tu respuesta.

—Usted no ha venido por el encargo. No tiene pinta de pertenecer a la Sociedad Thule. Bueno, da igual. Serán dos PIEZAS DE COBRE. Necesitamos todo el cobre posible para fabricar las balas para el nuevo Reich de los Mil Años.

El artíficiero extiende la mano al tiempo que una llamarada surge del pozo, iluminando las paredes y arrancando destellos de las runas que hay talladas en ellas.

—¡Vamos, esa *blitzkrieg* no se va a ganar sola, ¿oder?!

Si puedes pagarle recibirás un MEDALLÓN con CABEZA DE CARNERO o DE PULPO, tú eliges, pero solo puedes adquirir uno de los dos.

De cualquier modo, puedes seguir con tu camino en [187](#).

O puedes preguntarle para qué están fabricando balas en [424](#).

132

Usas la linterna para enfocar una escalera de caracol sin barandilla. Extrañamente, la luz no es suficiente para romper la espesa oscuridad y su brillo se queda en un halo lechoso y perfectamente definido en torno al foco. Bajas y bajas, y sigues bajando... y cuando ya estás empezando a sentir el miedo a ser engullido por la nada, una voz procedente de la negrura grita:

—¡Deténgase! —Te quedas inmóvil con un pie en el aire, justo a punto de meterlo en un charco negro y viscoso.

El charco comienza a agitarse, a temblar... mientras una mano deforme y monstruosa te agarra del tobillo. Tiras con todas tus fuerzas, pero eso no te suelta. Como si fuera un muñeco de cera derritiéndose, pero visto a la inversa, la figura de una criatura sin rostro surge de entre las maderas del barco para atormentarte.

TRIPULANTE MALDITO	FUE	RES	COR
	6	8	-2

Si vences, recupérate del susto en [169](#).

133

La llave pequeña encaja perfectamente en la cerradura y gira. Abres la tapa y dentro del arcón encuentras una espada profusamente ornamentada y junto a ella, una nota garabateada en un idioma que no podrías asegurar si es portugués o español: «guarda que no digas palabras escarnidoras al señor de las honduras. Dagón dice, allá donde ay orgullos, a grant locura, e allá donde ay humilldat, es seso».

Ahora tienes un ARMA ORNAMENTAL que te será de utilidad.

Si quieres puedes volver al [303](#) y seguir explorando el cuarto.

O abandonar la habitación en [374](#) y explorar el resto del barco.

134

Tratas de retroceder nadando hacia el agujero del casco, pero es demasiado tarde. Con un sonido de succión similar al descorche de una enorme botella, la puerta salta en pedazos ¡arrastrándote con ella!

El empuje del agua te introduce por la abertura mientras giras sin control. No puedes respirar. Pierdes la noción de arriba y abajo. Te ahogas. Y entonces, algo te golpea. Y otra vez, y otra...

Estás en mitad de un violento torbellino formado por el agua que no deja de entrar por el orificio. Abres los ojos y el picor de la sal casi te ciega. Y ojalá hubiera sido así, pues hay algo aquí contigo, en la negrura.

Ve a [386](#).

135

No eres consciente de lo que has hecho hasta que la turba de fanáticos seguidores de Cthulhu se lanza a la carrera en busca de la localización que has revelado. Se golpean unos a otros, pisotean a los que caen, se empujan y aplastan, apuñalándose con sus armas oxidadas si es necesario para abrirse paso.

La baronesa Ulrika Juntz DeGeneratta se acerca a ti con sus andares cargados de una sensualidad obscena. En su perfección hay algo maligno, intimidante.

—Muchas gracias... —Su aliento huele a melocotón y sangre—. El amo estará complacido.

Unos minutos más tarde sus legiones vuelven con la cabeza del viejo y la mujer comienza a reírse a carcajadas.

Los sectarios te invisten con una túnica negra y te imponen un medallón con forma de cabeza de pulpo. Desde ese momento eres libre de andar por la isla y las consecuencias de tus actos no tardan en manifestarse.

Ve y disfruta de tu nueva posición en el culto a Cthulhu en [277](#).

136

—¡Eh! —Grita desde las alturas tras unos minutos de tensa escalada—. ¡Aquí hay seis pedruscos rojos, grandes como la cabeza de un bebé! ¿Los cojo?

—Claro! —Grita Jan a tu lado.

Los gritos de tus compañeros resuenan por la cámara y eso te resulta preocupante.

Aunque no puedes ver a tu compañero por la densa oscuridad, le suplicas que baje la voz. Casi al instante, un sonido ondulante, de algo immense que cruza las alturas, pasa por encima de vuestras cabezas.

Tratáis de advertirle del peligro, que baje cuanto antes, pero el sonido es cada vez más cercano e intenso. Tira 1D6.

Si el resultado es par, ve a **43**.

Si es impar, ve a **238**.

137

Judith te cuenta una historia increíble. Fue la única superviviente del Lorraine Triumphant y lleva en esta isla semanas —algo imposible ¡pues llevas algo más de un año buscándola!

Una vez en R'lyeh, se encontró con otro grupo de naufragos que se ocultaban en las montañas. La actitud de ese grupo fue sumamente hostil. Al parecer están aguardando algún tipo de acontecimiento cataclísmico inminente y estaban impacientes por la llegada de los que ellos llaman Los Amos.

Está convencida de que esos naufragos, que siguen ocultos por la isla, están enloquecidos. Y para ella era preferible pactar con los nativos, antes que permanecer un minuto más entre dementes. Los pigmeos la fueron a buscar en cuanto la vieron dibujar sus constelaciones en las negras rocas de R'lyeh. Ambos grupos están enceguecidos con la idea del advenimiento del Gran Cthulhu, el dios monstruoso que descansa en las profundidades de esta isla, e interpretaron su llegada como una señal. La convirtieron la Sacerdotisa de la Llegada, la Gran

Visionaria de los Abismos Estelares, la única que puede vaticinar la llegada del dios primigenio a través del estudio del firmamento.

Al terminar su extraño relato, Judith te abraza y besa con pasión y todas tus dudas en cuanto a la veracidad de su historia se disipan. Antes de abandonar la compañía de los Tcho-Tchoes, estos te entregan un MEDALLÓN CON FORMA DE CABEZA DE PULPO y una DAGA RITUAL.

Puedes volver con Judith al campamento y contarla como +1 SUPERVIVIENTE.

Has cumplido la misión del Lorraine Triumphant.

138

EL FARALLÓN

Aquí es donde el acantilado gira formando la bahía de la playa y el farallón se introduce en el mar. El hedor en esta zona es prácticamente insoportable ya que la circulación del aire es mucho menor. Te azota una mezcla entre carne podrida, agua estancada y algo gomoso que te recuerda al olor de los terrarios para reptiles. Mientras te cubres el rostro para protegerte de la pestilencia, te parece ver en la arena una serie de orificios casi borrados por el viento que por su disposición parecen huellas. Están demasiado borrosas para identificar quién o qué las ha dejado y cuánto hace de ello.

Avanzas distraídamente siguiéndolas hasta que, encajada contra la base del acantilado, ¡ves una pequeña embarcación encallada!

Sin que te dieras cuenta, la marea ha ido subiendo y gruesas lenguas de agua han cubierto la zona de la playa. Podría ser peligroso.

¿Quieres intentar acercarte a la barca? [459](#).

Si no te interesa esa barca, lo mejor será que vuelvas atrás antes de que la marea inunde la bahía completamente en [35](#).

139

En cuanto llegas al otro lado, el corro de adoradores de Cthulhu forma un semicírculo en torno a ti.

Una mujer alta y esbelta, ataviada únicamente con una túnica de vaporosas telas que dejan ver la mayor parte de su anatomía, tira de ti como si fuieras una muñeca de trapo. Su fuerza es descomunal y te hace daño al clavar sus uñas como garras en tu antebrazo.

—¿Dónde está? —Te pregunta con un marcado acento centroeuopeo. Sus ojos negros y sin esclerótica se clavan en los tuyos arrancándote un gemino de pavor—. ¿Has visto al viejo? ¡Confiesa ahora antes de que alimentemos con tus entrañas al Señor de las Profundidades!

Si le dices que sí, ve a **111**.

Si no has visto a ningún anciano o no quieres decir nada de su paradero, ve a **312**.

140

En cuanto entras en el camarote, un sonoro crujido te alerta de que la estabilidad del barco es bastante precaria. El más mínimo movimiento puede hacer que zozobre. De un rápido vistazo, te das cuenta de que algo terrible ha pasado: aunque es una habitación de techo bajo y bastante oscura, se pueden apreciar manchas de algo que parece sangre salpicando las paredes. Enseguida te llama la atención un hatillo de ropas, también ensangrentado, justo en mitad del camarote.

¿Quieres examinar el hatillo de ropa? **377**.

¿O prefieres registrar el resto del camarote en busca de algo útil? **195**.



141

EL FOSO DE SACRIFICIOS



Estás en una amplia plaza con el suelo de arena, rodeada por altas paredes de piedra, que te recuerda a los infames fosos de ratas del Londres Victoriano. Formando contigo, hay tres hombres y dos mujeres que miran con orgullo hacia las alturas. No puedes evitar imitarles cuando alguien empieza a hablar.

Un foco de luz eléctrica alimentado por un ruidoso generador te deslumbra y no puedes ver nada que no sean los destellos estroboscópicos de la repentina ceguera.

—¡Desafortunados habitantes de la extinta Gaia! —Exclama una voz ahogada y profunda, distorsionada como si surgiera desde detrás de una gruesa tela—. Habéis sido elegidos por la todopoderosa Baronesa Ulrika Juntz DeGeneratta para ocupar uno de los puestos de honor en el advenimiento de nuestro amo y señor, Cthulhu.

Los mendigos se felicitan entre ellos y se dan palmadas en la espalda.

—En el interior de este templo se halla un objeto de gran valor para la Baronesa, aquel que logre traerlo consigo será recompensado, los que falléis... bueno, pagareis con creces por vuestra ignominia, pues no hay lugar para el error en el reino de los Primigenios.

—¡Iä, Iä! —comienzan a corear docenas de voces.

De pronto comienzan a caer piedras que os obligan a internaros por la única salida del foso, una arcada de piedra que se interna en la oscuridad.

Ve a **178**.



142

Te hundes en el agua helada siguiendo el contorno de la puerta... aunque está muy oscuro, puedes discernir que alguien ha introducido algo afilado por debajo de la puerta. En un principio pensabas que era un solo objeto, pero ahora contabilizas más de una docena de puntas, algunas melladas, otras aún conservadas, que alguien ha introducido como calzas del grueso portón desde el otro lado.

Si tienes HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN haz un chequeo. Si lo pasas, ve a [22](#).

De lo contrario, puedes tratar de eliminar las calzas que impiden que la puerta se abra en [252](#).

O sal del barco por el orificio, nadando en el [347](#).

143

El ser es descomunal, debe medir más de quince metros y su inmensidad se pierde en la niebla. Algo que agradeces, pues no sabes cómo habrías reaccionado de poder verlo con nitidez. Huyes en dirección contraria, pero eres consciente de que no podrás escapar corriendo. Cerrando los ojos, haces algo impensable y atroz: zancadilleas a uno de tus compañeros.

Su alarido de pánico te acompañará para siempre, pero al menos sigues con vida. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA PERMANENTE y ya no podrás examinar de nuevo EL CEMENTERIO MARINO.



144

Si las huellas llevaban al bote, tal y como todo hace sospechar, es mejor andar con cuidado, así que te lanzas al suelo y te dispones a vigilar la embarcación. Mientras esperas, comienza a diluir. Una lluvia tan intensa, que forma una auténtica cortina de agua que duele al contacto. Entonces, sientes un fuerte pisotón en la espalda. Perfilada contra la lluvia, ves la silueta de un hombre tan empapado como tú, tanto que apenas puede moverse con su túnica apelmazada. Sin embargo, te ha sorprendido, así que te atacará dos veces antes de que puedas responder a sus golpes:

ENCAPUCHADO	FUE	RES	COR
	6	7	0

Si logras vencerle en menos de 6 turnos, ve a **284**.
De lo contrario, ve a **446**.

145

Entrecerrando los ojos y con una sonrisa malvada en el rostro, agarras a Eliezer por el pescuezo y lo lanzas fuera de la celda para que no pueda volver a encerrarse. Al principio los dos ancianos se muestran confusos, pero al comprender que los has traicionado se lazan chillando al combate.

	FUE	RES	COR
ELIEZER	5	6	0
ELEAZAR	6	5	0

Vencer a los ancianos no es difícil, sus cuerpos yacen desmadejados en el suelo, con su último aliento logran arrastrarse el uno hacia el otro para darse la mano por última vez antes de expirar... Puedes quedarte con sus pertenencias, la

DAGA BOLYNE y el GRIMORIO, pero este acto de crueldad te va a pasar factura. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA PERMANENTES y ya nunca podrás visitar la localización LA ESCALERA DE LOS LOCOS.

Ve a y adéntrate en la zona oscura de la cueva en [103](#).

146

Cruzas un largo pasillo que se extiende en dirección Noroeste por unos cincuenta metros. Como todo este laberinto subterráneo, parece hecho con retales de diferentes arquitecturas. Las paredes y el suelo te recuerdan al pavimento de una metrópolis ancestral tal y como se representan en los libros de historia. Cada cierto tiempo, encuentras grabados o relieves que representan un ser, mitad pulpo, mitad dragón antropomórfico. Los estilos varían desde modelos más esquemáticos, casi prehistóricos, hasta representaciones conceptuales abstractas a base de líneas y ángulos furiosos.

El túnel termina de forma abrupta en un arco por el que se cuela una luz deslumbrante que indica que pasado el umbral está el exterior. Si te acompaña algún compañero vivo, ve a [361](#). De lo contrario, ve a [82](#).



147

—¡No! —Gritas mientras sujetas el brazo del hombre.

La mujer termina de dar a luz al chiquillo diminuto, ensangrentado y a medio formar. El engendro grita y llora, aferrándose a la vida.

—¿Qué diablos está haciendo? —Pregunta el viejo ciego con

un temblor en los labios de rabia e impotencia—. ¡Usted no es un maestro de ceremonias! ¡Ayuda!

Tratas de taparle la boca, pero la mórbida «venus» empieza a berrear también con todas sus fuerzas.

Coge al chiquillo en brazos y corre al **419**.

148

Ignorando el muro de roca negra y la embarcación encallada, te introduces en el mar embravecido. En cualquier otra ocasión te hubiese parecido una auténtica locura, pero tienes la convicción de que al otro lado de esta playa hay otra, exactamente igual, que no has explorado.

Con mucho cuidado bordeas la costa. Haz un CHEQUEO de HABILIDAD FÍSICA. Si lo superas podrás llegar a salvo hasta una cueva natural de magnitud colosal, de lo contrario perderás 2 PUNTOS de RESISTENCIA y deberás realizar nuevos chequeos para evitar perecer. Explora la caverna acuática en **307**.



149

—El capitán nos dijo que fue todo un error, que jamás pudo imaginar lo que significaba la llamada... —el «anciano» parece deseoso de hablar y aunque divaga, su historia parece tener cierta relación con vuestro propio destino—. Llegamos a esta isla siguiendo los bancos de pesca, nunca nos habíamos internado tan al norte, pero el capitán Marsh nos prometió un

tesoro mayor que el habitual... Él no solo pescaba peces, ¿sabe? Las redes subían cargadas de oro, brazaletes, monedas, candelabros y joyas... daba igual dónde echáramos los aparejos, siempre volvíamos cargados de riquezas. Todos en Innsmouth hubiésemos dado la vida por el Capitán Marsh... lo que no imaginábamos era que la vida que fuésemos a entregar, iba a ser la eterna.

La voz de la cosa adherida al casco se quiebra y con su zozobra, el barco entero parece responder crujiendo de forma terrible.

Sigue leyendo en [315](#)

150

Sigues los pasos ligeros hasta el lugar en el que las tornas se invierten, justo a mitad de camino.

Perfectamente disimulada por la forma de los pilares heptagonales, encuentras lo que podría ser una escalera de peldaños descomunales. Asciendes ayudándote de manos y pies, e incluso saltando algunos tramos hasta que, por fin, llegas a una plataforma justo encima del lugar en el que el acantilado se ha derrumbado. Desde aquí es imposible seguir ascendiendo, pero puedes vislumbrar que hay una especie de apilación de piedras justo en la cumbre del acantilado. No te queda otra opción que registrar la plataforma y la pared de roca... Parece un camino muerto. Pero ¿por qué tanto esfuerzo para mantener su localización oculta?

Investiga la pared en [363](#).



151

Frente a la plataforma, al otro lado del barranco, puedes ver una similar, en la que hay sentado un anciano que hierva agua en un caldero oxidado. Está completamente desnudo, muy sucio, con el pelo y la barba apelmazadas como las de un mendigo. El viejo te está mirando con una sonrisa desdentada, con las piernas cruzadas en posición del loto y la mano izquierda alzada en un saludo extraño.

—¡Hola! —Exclama entusiasmado—. ¿Te ha mandado la bruja a matarme? —Al ver la confusión en tu rostro niega con la cabeza antes de continuar—. ¡Nah! Imposible, si fueras creyente no podrías verme.

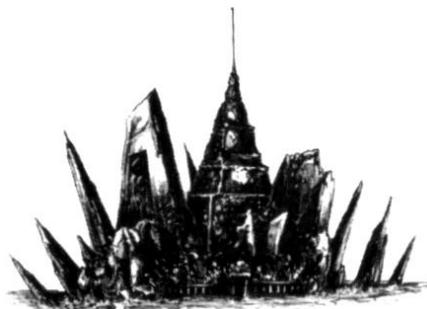
Sigue leyendo en [196](#)

152

Tratando de evitar el pozo de algas podridas, pronto te ves vadeando entre ellas y sin más opciones que seguir en línea recta por un estrecho camino de arena húmeda en el que te hundes hasta casi la cintura. El hedor a humedad y el zumbido de los insectos es mareante, pero no tienes modo de cambiar de dirección salvo volver atrás.

¿Quieres seguir avanzando? Ve a [30](#).

¿O prefieres retroceder hasta el comienzo del camino en [48](#)?



153

LA ESCALERA DE LOS LOCOS

El miedo a que algo te sorprenda en la oscuridad te hace avanzar cada vez más rápido. Cruzas la zona amplia de stalagmitas y enseguida ves la fuente del olor acre de la cueva. Estás en una letrina gigantesca, usada por mucha gente y con bastante frecuencia a juzgar por la peste que desprende... miras a tu alrededor, pero no parece haber ninguna cañería o agujero en la parte superior por la que caigan estos desechos, así que debe ser un pozo negro en el que la gente viene directamente a aliviarse. Ya te dispones a cambiar de dirección, cuando ves que justo al otro lado del foso se apilan enormes losas de piedra que, si bien no tienen una orientación lógica, en cierta medida recuerdan a una escalera. Para alcanzarla tendrás que meterte en ese pozo de heces.

Si quieres, puedes cruzar el charco en [53](#).

O reconsiderarlo y examinar la zona más oscura en [103](#).

154

De detrás de tu hombro aparece la cabeza ensangrentada del pasajero desconocido. El viento huracanado apenas te permite mantenerte en pie, pero a él no parece ni agitarle el cabello. Su cara gira lentamente y te sonríe mostrando el último coágulo sanguinolento congelado entre sus dientes.

«Ya es tarde», dice con una voz que solo resuena en los ecos de tu cabeza. «Repite conmigo...»

—Iä! Iä! Cthulhu Fhtagn! Ph'nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn! —Aunque no quieras, termináis repitiendo el mantra al unísono. Una, dos... ¡docenas de veces!—. Iä! Iä! Cthulhu fhtagn! Ph'nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

El agua empieza a hervir. Chorros como géiseres desafían a las alturas. Posas tus manos ensangrentadas sobre el pilar y te ríes con la fuerza de un demente.

En la orilla, legiones de esos hombres pez surgen de entre las olas que rompen furiosas contra la costa. Ves cómo se adentran en la isla cadáver de R'lyeh, corriendo, arrastrándose, saltando de forma desenfrenada. No tardan en volver cargados con los cuerpos de tus compañeros, muchos ya no se mueven, otros aún patalean aterrorizados.

Ríes y lloras mientras el cielo se abre con la «nueva caída de Mnar», la siguiente destrucción de Atlantis... La siguiente gran extinción. Algo está despertando en la isla y tu tendrás la suerte de ser el primero en contemplar como «no está muerto lo que yace eternamente».

FIN



155

Sin duda estás ante una decisión difícil. Por lo que has podido deducir lo menos peligroso es quitarle la daga a Eleazar y confiar en que su hermano diga la verdad y le devuelva el grimorio, pero eso te hará perder tan interesante libro.

También puedes quitarle el grimorio a Eliezer y que resuelvan ellos sus problemas.

La última opción es acabar directamente con el conflicto quitándoles todas sus cosas, pero algo te dice que están demasiado locos como para entregártelas sin más.

¿Quieres preguntarle a Eliezer qué haría su hermano? [309](#).

¿Quieres preguntarle a Eleazar que haría su hermano? [464](#).

¿Quieres quitarle la daga a Eleazar? [364](#).

O prefieres quitarle el grimorio a Eliezer y dárselo a su hermano en [328](#).

¿O prefieres matarlos a ambos y quitarles todo lo que tienen en [145](#)?

156



Te abalanzas sobre el pigmeo caníbal. La criatura simplemente sonríe enseñándote su boca plagada de dientes afilados como cuchillos.

De una patada lanza a Judith por el acantilado, mientras él mismo se deja caer por una de las múltiples grietas ocultas que hay en el terreno irregular.

Haz un chequeo de **HABILIDAD FÍSICA**. Si lo superas, podrás sujetar a Judith antes de que se estrelle contra las rocas y podrás volver con ella al **CAMPAMENTO** (sumando +r superviviente). Una vez allí, podrás escuchar de su boca, cuando sane, el **APÉNDICE: EL RELATO DE JUDITH**.

De lo contrario, su cuerpo se estrellará contra las rocas y perderás 1D6 PUNTOS de **CORDURA** y tu deseo de vivir.

157

La roca es de cristal volcánico, tiene un brillo opaco que te recuerda a la porcelana, pero con la dureza inquebrantable de la obsidiana. Sientes la tentación de tocar su superficie y al hacerlo un profundo corte se abre en la yema de tus dedos. Retiras la mano y gruesos goterones de sangre espesa salpican la arena negra de R'lyeh que parece devorarla con ansia. Mientras te agachas para ver cómo se funde con los negros granos hasta no dejar ni rastro, adviertes unas marcas en la base de la roca.

Son dos flechas; una, la que señala a la derecha, está rodeada por un tosco círculo formando la palabra **DANGER** (peligro) en inglés. La otra es una flecha normal que señala la izquierda.

¿Quieres rodear la piedra por la derecha en **172**?

¿O rodearla por la izquierda en **64**?

También puedes volver atrás en **262**.

158

No cabe duda de que unos simples objetos no valen más que el amor de tu vida, así que le lanzas la mochila al enano. Por su parte, el anciano pigmeo respeta su parte del trato y empuja a

Judith a tus brazos. Está en un estado lamentable, pero podrás sanarla, al menos en el aspecto físico. Pasados unos minutos el viejo brujo Tcho-Tchoe te devuelve la mochila y se marcha, saltando por las rocas como si fuera una cabra. Elimina 2 OBJETOS DE TU INVENTARIO y puedes leer el APÉNDICE: EL RELATO DE JUDITH. Además, puedes sumar +1 SUPERVIVIENTES cuando vuelvas al campamento y completar tu misión El Lorraine Triumphant.

159

Los cadáveres pútridos de centenares de cetáceos, peces de tamaño desproporcionado e incluso un calamar tan grande como un camión, son los que parecen estar supurando, en su descomposición, la nube de vapor que causa la niebla. Los gusanos que horadan su carne, los pequeños cangrejos que despellejan sus cartílagos y los tábanos como colibríes, hacen que la carne bulla como un hervidero. El hedor es tan insopportable que se cuela en tus fosas nasales, incluso conteniendo la respiración, y se atasca en tu garganta con una sensación acre y vomitiva.

Corres para dejar atrás este espectáculo depravado, provocando que las legiones de la muerte se alcen de su festín en una nube que oscurece el tenebroso cielo.

Ve a [194](#).



160

Te despiertas de nuevo en la playa sarmentosa de R'lyeh, justo a los pies de la piedra de obsidiana que ya ha perdido su brillo. No cabe duda de que lo que has experimentado es real, pues aun tienes cortes y magulladuras en tu cuerpo. Por suerte

sigues vivo, no como esa maldita cosa del otro lado del espejo. Cuando estás a punto de levantarte para seguir con tu camino, te das cuenta de que llevas algo fuertemente sujetado entre los dedos. Es una BOLSA DE CUERO VACÍA CON UN SÍMBOLO ARCANO DE PROTECCIÓN. La recoges y te marchas de allí cuanto antes.

Puedes ir hacia el sur en [177](#).

O hacia el este en [322](#).

161

Te aproximas a la misma orilla y te agachas para examinar el residuo... inmediatamente te ves obligado a retroceder. El hedor que desprende es insopportable. Se trata de un producto gomoso, pestilente y que parece hervir o burbujejar al contacto con el agua. Pero esa ebullición no es natural, la provocan centenares de gusanos y otras alimañas que devoran con fruición lo que parece ser carne a medio digerir. La cantidad de este residuo es asombrosa, debe tratarse de toneladas de tejido muerto que la marea ha arrastrado hasta la costa.

Un examen rápido de los restos te permite asegurar que pertenecen a diferentes tipos de criaturas marinas. La única explicación que le encuentras es que se trate del ataque de un depredador brutal... o una multitud de ellos.

Si aún lo deseas, sigue avanzando en [164](#) hasta el final de la playa.

Recuerda que siempre puedes volver al campamento y elegir otra localización.

162

Examinas el portón y pronto te das cuenta de que usar la fuerza bruta va a ser complicado. Sin embargo, las dos hojas de la puerta dejan un resquicio lo suficientemente grande como para poder introducir algún elemento con el que poder levantar el tablón que han usado para apuntalarla.

Si cuentas con una espada afilada o una barra de hierro, ve a

413.

Si no has encontrado esos objetos, prepárate para echar la puerta abajo usando la fuerza bruta en **348**.

Siempre puedes volver a cubierta en **374**.

163

Tratas de alcanzar los límites de esta arboleda de pesadilla, pero es imposible. Las palmeras de troncos ahusados han formado un corro a tu alrededor, estrechando un cerco claustrofóbico y pesadillesco. Entonces, una de esas palmeras se alza sobre sus raíces hasta alcanzar una altura descomunal. El sonido que emite es espeluznante, a medio camino entre el crepitar de una corteza al partirse y el legamoso despegar de las escamas de un reptil al mudar su resbaladiza piel. De lo alto de su cabeza con forma de estrella de mar comienza a salir una cantinela a la que pronto se unen más y más voces: «¡TEKELI-LI, TEKELI-LI!»

ANTIGUO	FUE	RES	COR
	6	11	-1

Si vences, corre hasta el **339**.

164

EL CEMENTERIO MARINO

La niebla que cubre el horizonte se hace cada vez más intensa, como el repulsivo hedor del agua. La temperatura también sube de forma notable, hasta que llega un momento en el que comienzas a sudar copiosamente. El olor a pescado podrido, a carne en descomposición, llega a ser tan intenso que se te clava en la sien, reptando por tu fosa nasal como si fuera algo vivo y dañino hasta hacerte enfermar.

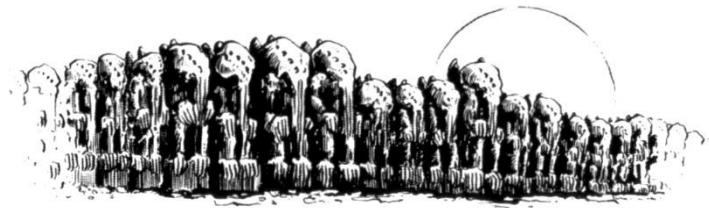
Tambaleante, te das de bruces contra la fuente de tamaña putridez. Se trata de un inmenso muro de carne blanquecina,

abotargada por el contacto constante del agua; estriada y surcada de enormes masas venosas que supuran humores biliosos. Los vapores que escapan del cuerpo son como un puré caliente y tan agobiantes, que no puedes evitar pensar que estás contemplando como mana la pestilencia solidificada.

Estás justo debajo del farallón de carne podrida de una ballena varada de más de ocho metros de longitud, y eso que por ahora solo puedes ver lo que supones es su abdomen inflado por los gases. En cuanto tratas de rodearla, la situación se torna en pesadilla... otro inmenso animal se alza detrás del primero, y otro más y otro... docenas, quizás centenares de gigantescos mamíferos marinos que se apilan unos sobre otros formando un osario de pesadilla que abarca hasta donde la niebla y tu vista te permiten. Al borde de perder el conocimiento, haz un chequeo de RESISTENCIA, si lo fallas PIERDE 1 PUNTO de RESISTENCIA.

Quieres tratar de examinar los cuerpos en **406**.

O prefieres tratar de atravesar el osario lo antes posible en **159**.



165

—¿Cómo diablos esperas que lo recuerde? —Se queja amargamente—. Soy... Era... un ingeniero, el primer oficial de ebanistería y reparaciones náuticas, o algo así... puede que me lo esté inventando.

»Sé que me dejaron aquí para que mantuviera el rumbo, nos sacrificamos los cuatro... ¿pero esto no se lo había contado ya? Sois todos tan parecidos. El capitán me dejó al cargo de la navegación, me prometió que cuando todo acabase, él lo haría

conmigo. Yo he cumplido con mi parte, solo espero que ustedes cumplan con la suya.

Quieres preguntarle por el estado del barco en [128](#).

¿O prefieres preguntar por qué tuvo que sacrificarse? [149](#).

O tal vez te interesa saber algo más de las otras personas a las que les ha contado su historia en [231](#).

Si ya estás cansado de hablar, siempre puedes volver a nado al campamento y olvidarte de todo esto.

166

La pared del camarote se desmorona con un estallido de maderas podridas. Una tromba de agua comienza a penetrar en el barco haciendo que se desequilibre completamente y se desprenda del agarre del acantilado. El agua está entrando a borbotones, arrancando los muebles de cuajo y llevándose con su furia todo lo que encuentra a su paso, así que solo tienes tiempo para dar la vuelta y escapar...

Cuando ya estás a punto de salir del camarote y lanzarte a nado hasta la playa... ves un hacha de salvamento profundamente clavada en el suelo que la furia de la tromba ha dejado al descubierto. ¿Qué harás?

¿Quieres pararte a recoger el hacha pese a que te puede arrastrar con el barco al fondo del mar? [302](#).

¿O prefieres abandonar este navío y volver al campamento, aunque eso implique que ya no podrás volver a visitar más la localización EL BARCO ENCALLADO?

167

El pasillo que habéis tomado es amplio y está adornado con losas heptagonales en el suelo y gruesos sillares de piedra en las paredes. Sin embargo, no presenta una estructura regular, tienen diferentes tamaños y aparecen superpuestos en zonas, o rellenos con mortero de origen volcánico en otras, como si fuera una amalgama de muchas construcciones de distintos períodos.

Tras unos largos minutos de caminata que por algún motivo

te parece descendente, llegas hasta una escalera de aspecto realmente siniestro.

Examina el nuevo camino antes de remontarlo en [91](#).

168

La lucha es despiadada, forcejeas con todas tus fuerzas hasta que, con una embestida brutal, logras aplastarlo contra lo primero que encuentras. Con un crujido agónico, la puerta salta de sus goznes y te ves arrastrado por la fuerza del impacto. Caes junto a la madera quebrada, pero tu caída no se detiene... ¡Atraviesas el suelo podrido del barco!

Sientes el vacío en la boca del estómago, la oscuridad te envuelve y giras y giras hasta que por fin llega el golpe... pero no tan terrible como esperabas. Parece que te has precipitado contra algo ¿gomoso? El hedor aquí es tan intenso que no puedes evitar vomitar violentamente. PIERDES 1 PUNTO de RESISTENCIA y te dispones a explorar lo que te rodea.

Ve a [117](#).

169

Has descendido hasta el nivel más profundo del barco, posiblemente muy por debajo de la línea de flotación. Estás en un cubículo estrecho, que apesta a agua estancada. Desde este cuartucho se accede al anclaje del timón de codaste y a toda la zona de compartimentos estancos que, apuntalados por fuertes vigas, mantienen el buque a flote. Enfocas con la linterna de un lado a otro hasta dar con el lugar donde se oculta la persona que te había hablado e inmediatamente lo lamentas. Ves dos ojos mortecinos que te miran desde la mampara de popa. ¡Desde dentro de la madera!

—Hola —te dice una voz jovial, pero gorgoteante—. ¿Ha venido a matarme?

Lo que habla es, a falta de un término mejor, una especie de mancha o pegote oscuro adherido al casco, de contorno levemente humanoide. Lo más parecido que se te ocurre es que

se trata de un hombre a medio digerir por el barco...

Si respondes que sí, ve a [423](#).

Si quieres preguntar a esa cosa quién diablos es, ve a [165](#).

170

Estás decidido a no dejar morir a este hombre y no dudas en utilizar todos tus recursos y conocimientos médicos en estabilizarlo. Tardas horas en cerrar sus terribles heridas, aplicas una pinza esterilizada con un mechero para reparar venas y arterias, luchas contra los coágulos y la sepsis. Más de una vez temes que muera entre tus manos, pero cuando ya estás a punto de rendirte, logras extraer ese monstruoso hierro de su abdomen.

El paciente apenas respira, está inmóvil y ha perdido muchísima sangre. Cuando de repente, te agarra del antebrazo con una fuerza descomunal. ¡Es imposible! Debería estar al borde de la muerte.

—¡Doctor, no deje que la isla me lleve! Por favor sálveme — de sus labios brota un espeso coágulo de sangre, pero se resiste a morir. Llevándose la mano a un bolsillo interior de su gabardina te tiende un mapa salpicado por su propia sangre ([MAPA 1](#)).

Ve con él y los demás pasajeros supervivientes al CAMPAMENTO, puedes sumar un superviviente extra.



171

—Déjeme ver su medallón, por favor —te dice el tipo sin apartar la vista de un vademécum en el que está anotando una relación de objetos—. Vamos, vamos, si lo ha perdido puedo hacerle otro, pero no me haga perder más tiempo.

Si tienes un medallón para enseñarle, ve a [241](#).

Si quieres comprarle uno, ve a [131](#).

172

Hasta hace unos instantes te hallabas cruzando una inmensa planicie de arena y algas putrefactas, nada parecía interrumpir la desolación del paisaje y la monotonía se estaba volviendo algo tan denso que ya te sentías incapaz de prestar atención. Cielo y tierra fundidos en los opacos destellos de una arena y unas constelaciones casi indistinguibles. Pero todo eso acaba bruscamente cuando de la nada parece surgir un bosque completamente imposible.

Examina el bosque en [49](#).

173

En cuanto sacas la hoja y descargas el primer tajo se desata un auténtico horror. El filo se hunde profundamente en una de las criaturas negras a las que ya has renunciado a considerar como árboles y esta reacciona con un aullido ululante que te hiela la sangre en las venas. Apartándose de ti, mientras se alza sobre sus raíces, despliega dos pares de alas negras y correosas similares a las de un murciélago. Cinco ojos se abren en lo alto del cuerpo y te miran con una expresión de ira y odio.

Ahora tienes claro que estas criaturas son los infames Antiguos, los seres ancestrales que habitaron nuestro planeta en eras pretéritas, esclavizadores de los amorfos Shoggoths y que tan vívidamente se describen en los informes secretos de la Expedición Pabodie al Ártico.

Trata a de huir en [462](#).

174

De alguna manera te las arreglas para cruzar la caverna sin percance alguno. Es cierto que escuchas siniestros susurros, como si algo enorme se deslizara en la oscuridad. También notas como el suelo retiembla con impactos regulares. Pero las cosas que habitan en este lugar infernal se mantienen alejadas de ti. Por fin, distingues un resplandor en la lejanía desde el que puedes ver cómo tus compañeros se asoman a intervalos regulares.

Aliviados por dejar atrás la caverna oscura, os internáis por un pasillo que vuelve a estar enlosado durante unos 30 metros para terminar abruptamente en una cancela de hierro.

Ve a [233](#).



175

Hay cuatro tumbas que llevan cruces, una que es simplemente una estaca clavada en la arena y la última es la fosa mal terminada. Tras examinarlas una por una, te das cuenta de que pertenecen a distintas épocas, lo cual no deja de ser extraño. La mayoría abarcan un periodo que va entre 1800 y tan recientes como 1921, apenas hace una década. La más interesante es la que solo consta de una delgada lámina de madera. En ella hay talladas varias escenas de pesca y parece ser extremadamente antigua.

Si lo deseas puedes escavar en la fina arena y recuperar los RESTOS HUMANOS DE MÁS DE DOSCIENTOS AÑOS o llevarte alguna de las CRUCES DE MADERA. Lamentablemente

el resto de sus pertenencias ahora son polvo. Como quiera que esas cosas que te rodean no parecen tener prisa, será mejor que empieces a tomar decisiones.

Puedes salir corriendo en **99**.

Puedes examinar la última tumba en **214**.



176

Os jugáis a suertes quién será el primero en entrar, y pierde la mujer. Preocupada, te da instrucciones para que sostengas la plancha en cuanto empiece a hundirse por su lado. Todos prometéis hacerlo... y Eusapia salta.

Tal y como ella esperaba, al llegar al otro lado del eje central, la plataforma empieza a girar impulsada por su peso, pero entre todo el grupo lográis equilibrarla antes de que la mujer sea engullida por la gravedad. ¡Bajo esta trampa mortal discurre un río de lava que desprende vapores ardientes!

Es tu momento. Con un profundo terror recorriéndote la base de la espalda, te subes a la plancha. Una vez más, tus compañeros tienen que sujetarla cuando tu peso, superior al de la escuálida Eusapia, la vuelve a desequilibrar. Lo corriges moviéndote hacia ella hasta que, entre ambos, alcanzáis el equilibrio.

Ahora viene lo difícil. Avanzar.

Tira 2D6, mientras el resultado en ambos dados sea diferente, habréis logrado mantener el equilibrio. Repite la tirada 3 veces para cruzar toda la sala. Si logras llegar al otro lado realiza un chequeo de HABILIDAD FÍSICA. Si lo superas, habréis saltado con éxito.

Si en cualquier momento sacas un resultado doble... Haz una tirada de HABILIDAD FÍSICA -3 para correr por tu vida... o muere horriblemente disolviéndote en lava.

Has llegado con éxito a **456**.

177

Una niebla tan densa como una cortina se ha ido levantando a medida que se oscurecía el cielo. Ahora es tan espesa que no te atreves a poner un pie en ella por miedo a perderte irremisiblemente. Lo más curioso es que se mantiene tan fija como un muro de vapor en lo que consideras debe ser el oeste, ¿tal vez esté sostenida por una extraña corriente de aire?

Si quieres, puedes tratar de entrar en la niebla en **76**.

O puede que prefieras avanzar hacia lo que puede ser el norte en **409**.

Siempre puedes avanzar hacia el sur en **473**.

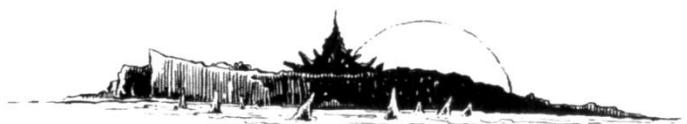
O, lo que parece más prudente, ir en dirección contraria a la niebla en **372**.

178

Puedes ver un *dossier* con los datos de tus compañeros de exploración en el **APÉNDICE: EL FOSO**.

Cruzáis un pasillo de piedra de obsidiana tallada que mide unos cinco metros de largo por unos tres de alto. Toda la pared derecha está horadada profundamente formando una repisa irregular en la que alguien ha depositado varios objetos: hay UN HACHA, una ANTORCHA, una BOTELLA DE ÁCIDO, una PISTOLA CON UNA BALA, una CUERDA y una ARAÑA DE CRISTAL. Puedes elegir los que quieras y continuar con tu camino.

Continúa con tu camino en **354**.



179

Pese a que recurras a todos tus conocimientos para tratar de estabilizar al sujeto, su condición es crítica. Nada más aplicas presión para intentar desencajarlo del metal que lo atraviesa, un borbotón de espesa sangre rebosa de su abdomen, salpicándote. Asqueado, retrocedes, y entonces el tipo abre los ojos pese a que debería estar muerto. Sus ojos desorbitados pasan de tu rostro a las entrañas que se le escapan por la herida. Parece que está tratando de decir algo, pero solo consigue regurgitar gargajos de sangre. Entonces reparas en que tiene un **MAPA 1** en la mano. Lo recoges y sales de un salto del aparato, que debe estar a punto de incendiarse.

Ve a **450**.

180

Trepas por la columna con habilidad. El avión está mucho más alto de lo que parecía y al encaramarte a la puerta abierta puedes ver una gran cantidad de terreno. Hacia el noroeste, a menos de cinco kilómetros, justo en lo que parece el corazón de la isla, se alza una construcción de formas inclasificables: te evoca imágenes de una catedral blasfema, formada por una amalgama de minaretes que brotan en todas direcciones. No cabe duda de que es de origen artificial, ya que, en su conjunto, representan una corona de espinas que circunda una estructura inmensa en forma de pulpo de seis ojos. La mera contemplación de tan terrible lugar te hace perder 1 PUNTO de CORDURA.

Entra en el aparato en **10**.

181

Corres por la escalera a medida que el cuerpo deformé del ingeniero se va hinchando cada vez más, ¡repleto de los gases de la putrefacción y el aceite, se ha convertido en una bomba viviente! Por suerte, logras llegar hasta la cubierta superior antes de que explote y te lanzas por una de las ventanas sucias

del comedor...

Trata de nadar hasta el **31**.

182

En cuanto consigues volver a respirar con normalidad te pones en pie. Los equipajes han salido despedidos y algunos han impactado contra los pasajeros. Valorando tus opciones empiezas a notar un fuerte olor a combustible que hace peligroso seguir dentro del fuselaje o en sus cercanías, pero, por otro lado, puede que necesites hasta la última pieza de tecnología y maleta que logres salvar. Te fijas en que ya hay otro pasajero ayudando a los heridos.

¿Quieres abandonar el aparato antes de que explote? **450**.

¿O prefieres quedarte a recuperar la mayor cantidad posible de útiles para la supervivencia en **417**?

183

Comienzas a caminar por una zona completamente caótica. Ángulos y planos se superponen en una amalgama de locura que a veces te hace dudar si estás avanzando, trepando o retrocediendo. Plataformas de piedra se cruzan con columnas quebradas y aunque todas parecen de origen natural, pronto empiezas a dudarlo. Solo una mente enferma hubiera sido capaz de imaginar una disposición que amenaza el quinto postulado de Euclides. Pese a que la zona colapsada no parecía especialmente extensa, te has perdido completamente. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA ante la imposibilidad de darle un sentido a lo que te rodea. Por suerte, cuando la desesperación te lleva a plantearte saltar al vacío, encuentras en el suelo una enorme marca de tiza que señala hacia una plataforma que conduce al borde de la zona de derrumbe y UNA PIEZA DE BRONCE encajada entre dos rocas afiladas.

Si tienes una PRESENCIA PARASITARIA y CONOCIMIENTOS MÍSTICOS, realiza un chequeo. Si lo superas, ve a **97**.

De lo contrario, puedes seguir escalando en **300**.
O abandonar este acantilado de locura en **25**.

184

La mancha y las extrañas marcas del suelo te hacen sospechar acerca de una posible trampa, así que pidiendo a todo el mundo que se aparte, introduces la punta de las uñas entre el marco y la puerta para tirar con todas tus fuerzas. Sorprendentemente las bisagras ceden con facilidad y la puerta se abre hacia afuera. Al examinar el nuevo pasillo, descubres que en la pared derecha hay un resorte que, de ser pulsado, podría poner en marcha algún mecanismo desconocido. Gratitudnándote por la astucia que has demostrado, sigues por el pasillo.

Avanza por el pasillo en **429**.

185

Hay un total de seis gemas que parecen rubíes de un tamaño demasiado gigantesco como para ser auténticas... o de este mundo. Dos de ellas son fácilmente alcanzables desde tu posición, las superiores van a requerir algo de habilidad si quieres alcanzarlas. De todos modos, solo necesitas una si realmente esto es lo que está buscando la baronesa DeGeneratta.

¿Cuántas gemas quieres coger?

1, ve a **378**.

2, ve a **410**.

Todas las que puedas, ve a **286**.

186

A medida que avanzas sobre la arena que cruje bajo tus pies, te imbuyes de la desconcertante atmósfera de la isla. El aire pestilente trae con él un rastro legamioso, casi ofídico, que te desconcierta. De tu boca escapan volutas de vapor de

condensación, pero no eres capaz de sentir el frío intenso que provocaría dicho vaho. En el mar y en la distancia, un banco de niebla cada vez más intensa reptó hacia la orilla. Al fijarte mejor, te parece distinguir una inmensa masa oscura en su interior.

Quieres seguir avanzando por la costa en [249](#).

O intentarás adentrarte un poco en el agua para identificar esa masa en el horizonte en [311](#).

187

Tras un mareo repentino que te hace tambalear, sigues con tu camino. La calle deja de descender y tuerce bruscamente en un ángulo cerrado hacia el norte. Al mismo tiempo, las paredes se estrechan hasta convertirse en una garganta oscura y agobiante. En la distancia puedes ver el templo oscuro y amenazante. Entonces, una mujer vestida con harapos y un colgante de carnero sale corriendo de uno de los edificios y te hace gestos apremiantes para que la sigas al interior.

Si quieres entrar, ve a [325](#).

Si la ignoras y sigues avanzando, ve a [203](#).

188

Realiza un chequeo de HABILIDAD MENTAL.

Si lo superas, ve a [465](#).

De lo contrario, corre calle arriba en [209](#).

189

Los restos están demasiado dañados y en un equilibrio precario. Cada intento por alcanzar las puertas ha ido desestabilizándolo hasta que, con un sonoro crujido de metal al doblarse, te alerta de que va a caer. Saltas de la base de la columna y corres a toda velocidad. El avión se parte en dos y se precipita sobre ti. Explota con una deflagración devastadora que te propulsa por el aire como un proyectil. PIERDES 5 PUNTOS de RESISTENCIA.

Si eso no te mata, vuelve a **320** y elige otro destino.

190

La mujer te mira con tanta gelidez y tan profundamente, que parece que puede ver a través de ti.

—¿No has visto al anciano? —pregunta con su aliento oliendo a melocotón—. Ni se te ocurra mentirme, basura.

Te encoges de hombros y tratas de relatarle tus desventuras en el laberinto subterráneo. Eso parece enfurecerla y con un gesto de la mano te ordena callar. Un profundo dolor te atenaza los miembros, como si alguien estuviera tirando de todas tus articulaciones pese a que nadie te ha puesto una mano encima.

Uno de los sectarios de Cthulhu se te acerca por detrás y te coloca un MEDALLÓN con la forma de una cabeza de CARNERO en el cuello.

La baronesa DeGeneratta aprieta el puño y el dolor se multiplica hasta hacerte gritar. PIERDES 2 PUNTOS de RESISTENCIA.

La mujer se marcha y los fanáticos te arrastran fuera de la ciudadela para abandonarte en mitad de un profundo barranco. Al menos ahora sabes que algo realmente terrible está a punto de suceder.

Sigue con tu exploración en **402**.

191

A cada paso que das hacia el humo, más te convences de que lo que haces es lo correcto. Tan correcto que cuando empiezas a borrar con el pie el borde del pentagrama, una alegría incomprendible te hace estallar en carcajadas.

Casi como si hubieras abierto una puerta, la humareda se desparrama sobre ti. Es húmeda, caliente y primordial. Te das la vuelta rezumando un líquido viscoso y negro mientras te carcajeas con todas tus fuerzas. Alzas los brazos y el humo se alza contigo. PIERDE 5 PUNTOS de CORDURA mientras esa cosa te susurra secretos al oído.

Al otro lado de la puerta, el dormitorio se ha ido atiborrando de adoradores de Cthulhu que te señalan con una mezcla de pánico y devoción. Por algún motivo los ves diminutos, insignificantes.

—¡Dejadme pasar! —gritas mientras cargas contra ellos. No puedes escucharte. Un ulular extraño, casi un aullido de ballena mezclado con un rugido felino, parece haberse apoderado de toda la isla, haciendo retumbar las paredes. En tu carrera se desata un extraño terremoto que hace que los sectarios salgan volando en todas direcciones, por suerte, a ti no parece afectarte. Sigues corriendo hasta alcanzar el mar, tan refrescante, liberador.

Y entonces, recuerdas.

Puedes consultar el **APÉNDICE: LA HISTORIA DE R'LYEH**.

Cuando termines de leerlo duerme tranquilamente en el campamento y despierta después de cenar en **268**.



192

En cuanto cruzas el umbral, el golpe de calor es devastador. Todo el edificio es hueco, una plazoleta rodeada por un tubo de piedra. En el centro se abre un enorme foso del que surgen vaharadas de humo negro y espeso. Un grupo de hombres sudorosos están sujetando una cadena que llega a una polea montada sobre dos pilares cruzados. Del otro extremo de la cadena, pende un enorme caldero al rojo vivo.

Un tipo de aspecto europeo, con gafas y un mandil de cuero te hace señas desde el fondo más alejado de la puerta.

¿Quieres acercarte a ver qué quiere? **171**.

O prefieres salir de aquí antes de llamar más la atención en **187**.

193

Todo el grupo se lanza a la carrera con la esperanza de llegar al otro lado y el resultado es previsiblemente desastroso. En cuanto vuestros pies golpean las planchas, estas comienzan a girar. Todos gritan de pánico, algunos intentan volver atrás, otros tratan de agarrarse al borde de las láminas. La primera en desaparecer es la musculosa *Frau Anna*. Su caída es larga, pero el sufrimiento es breve cuando su cuerpo se disuelve en un río de lava semilíquida que discurre bajo el suelo rotatorio.

Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA con un penalizador de -1 por cada superviviente que esté contigo en esta cámara. (Siempre puedes empujar discretamente a alguien a la lava, con el coste de 3 PUNTOS de CORDURA por cada deplorable asesinato).

Si logras llegar al otro lado, ve a **456** y haz recuento de bajas.

194

No puedes ver nada, no sabes si las nubes de tábanos te están cegando o si las estrellas han desaparecido bruscamente del firmamento. Retiras las aglomeraciones de insectos que se estrellan contra las cuencas de tus ojos, pero sigues sin ver nada hasta que te das cuenta de que la fuente de esta oscuridad no está causada por nada natural:

Un cuerpo con forma de cono truncado de amplia base, se alza, como una montaña, entre los cuerpos putrefactos. Está coronado por una cabeza romá y gacha, con forma acuñada, como la de un enorme tiburón, pero a la vez vagamente reptiliana, oculta casi por completo tras una especie de trenzas arremolinadas que se agitan con un viento que no puedes sentir. Ese pelo, barba o crin, es en realidad una amalgama de tentáculos espirales, separados en capas espesas, que se agitan como un nido de serpientes o gusanos. A través de esta repulsiva melena de Medusa de viscosos zarcillos, dos fieros ojos serpentinos brillan con una mezcla de frialdad y algo que solo puedes describir como una inteligencia vil.

Quieres enfrentarte a esta criatura, ve a **119**.
O prefieres huir despavorido en **359**.

195

Solo cuando das el primer paso te percatas de que todo el barco se encuentra peligrosamente inclinado hacia estribor. Es probable que al haber encallado contra las rocas del farallón se haya perforado el casco y que el agua haya penetrado en los compartimentos estancos. Los muebles, que estuvieron atornillados al suelo, están destrozados, como si hubieran saqueado los restos en múltiples ocasiones. Las manchas de las paredes son los restos de una lucha sin cuartel. Por fin, cuando estás cerca de proa, ves que alguien utilizó un objeto punzante para grabar algo en la madera.

Tienes que acercarte bastante para poder leerlo, está en español o portugués:

¡NÂO SE APROXIME!

Comienzas a repetir las letras en voz alta cuando... **166**.



196

—Eres parte del grupo de pobres desgraciados que han atraído a la isla... ¡El advenimiento ha llegado de nuevo!

El anciano parece estar hablando más para sí mismo que para ti y sus palabras te son extrañas. Su actitud es la de un loco, pero no parece una amenaza.

—Cuando llegues a la ciudad, búscame debajo del puente. No lo cruces, simplemente baja hasta aquí. Tienes que conseguir un medallón para circular entre ellos, pero quítatelo siquieres verme... recuerda, ¡no lo lleves cuando estés cerca del puente!

Ahora, vete.

Haciendo un gesto con la mano, tira el agua hirviendo a la lava levantando una nube de vapor demasiado espesa para ser natural. Cuando se disipa, de algún modo, estás en un sitio completamente distinto.

Avanza hasta el [82](#).

197

Que vencieras a la criatura en combate es completa y absolutamente imposible... Igual que su mera existencia.

Tu mente se hace pedazos con el convencimiento de que algo extraño y ajeno ha debido estar manipulando tu realidad. El monstruo se hunde lentamente en el mar, solo para ser devorado por hordas de esas criaturas ícticas que instantes antes lo adoraban como un dios... PIERDES LA MITAD de tu CORDURA de forma permanente y tienes la extraña sensación de que formas parte de un juego cruel en el que un ser te vigila y manipula en todo momento.

Vuelve a nado al campamento y elige otro destino después de recuperarte en [25](#).



198

Llegas a varias conclusiones: las huellas grandes que se dirigen hacia el fondo de la playa no pueden ser de una persona de ese tamaño, no cabe duda de que fueron causadas por alguien mucho menos pesado o deberían ser más profundas. Segundo, las huellas pequeñas son extrañas, ya que la gente, por norma general, suele hacer más fuerza con el talón para avanzar debido a que es la parte del pie que se suele apoyar primero y por lo tanto debería estar más marcado que la puntera. Esto es

aún más extraño, porque solo sucede durante la mitad del trayecto, la otra mitad sí que tiene la característica normal. Todo esto te lleva a pensar que una o varias personas han tratado de ocultar su rastro, pero ¿para qué y qué pretendían conseguir? No cabe duda que con todas estas pistas podrás resolver el enigma de las huellas que se desvanecen.

Ve a la sección [338](#) si crees que puedes resolver el enigma De lo contrario, vuelve a la sección [47](#) y elige otro destino.

199

Tras una tensa discusión acerca de si es o no una trampa, Eliezer accede a dejarte entrar en su refugio. Amenaza con prenderle fuego al grimorio si alguien intenta hacerle daño, así que te esfuerzas en convencer a ambos de pactar una tregua.

Con un crujido se abre una pequeña rendija para que puedas pasar. Dentro, compruebas que Eliezer es exactamente igual a su hermano Eleazar: otro viejo zarrapastroso, enfundado en una túnica raída. La caverna es un cuartucho repulsivo, con un jergón pestilente en el suelo que también le sirve de letrina. El hombrecillo, tiene un hatajo de papeles sujetos por dos tapas negras en la que se puede ver escrito el nombre del autor: *Libro de Conjuros del Capitán MARSH de la bella Innsmouth*.

—Mi hermano me tiene aquí encerrado —te dice con los ojos llorosos—. Llevo tanto tiempo sin comer que he tenido que lamer las páginas.

Quieres salir y volver a hablar con Eleazar acerca de la patética situación de su hermano en [380](#).

O ya has tomado tu decisión en [155](#).

200

Asomas la cabeza por la abertura que recuerda la entrada de un cobertizo e inmediatamente sientes arcadas. El interior del barco huele a humedad y putrefacción. Es como si el peso de los años se hubiera concentrado en una nube de pestilencia corrosiva. Atándote un pañuelo en torno a la nariz, examinas los

peldaños que descienden a la primera bodega.

La luz que se filtra por las ranuras del casco es casi inexistente y solo puedes ver unos pocos centímetros por delante, así que, si tienes algún elemento de iluminación... este es el momento de encenderlo.

Pasa a la sección [454](#)

201

Caes con la puerta mientras la negrura te engulle ¡y te precipitas al vacío! Por suerte, terminas por dar con tus huesos en una superficie inundada.

Te hundes profundamente en agua helada y oscura. La confusión te atenaza y no sabes en qué dirección estás nadando, si subes o bajas. Aguantas la respiración, pero pronto empiezas a desesperarte... sobre todo cuando notas que algo enorme pasa rozándose la pierna.

Ve a la sección [431](#).

202

El camino que desciende hasta el derrumbe en el acantilado parece más seguro; además, puede ser conveniente tener a la vista el mar y el campamento. En todo caso, la distancia que recorres te parece bastante mayor a la que empleaste para escalar. Nuevamente te asalta una extraña sensación con respecto a las proporciones de este lugar.

En cuanto llegas a la acumulación de rocas caídas en cascotes de forma heptagonal, tropiezas con un objeto sólido. Se trata de una caja de metal semienterrada entre dos rocas. Al limpiar un poco la superficie... ¡te encuentras con una caja que le has visto a Judith muchas veces en el asilo de Arkham! Es inconfundible, ya que tiene estrellas dibujadas con acuarelas sobre la tapa de metal.

Frenético, y con el corazón latiendo desbocado, desentierras por completo la caja y abres la tapa.

Ve a la sección [319](#) para descubrir su contenido.

203



Ignoras completamente a esa sectaria y te internas en el callejón. Está oscuro y es demasiado estrecho, pero crees que unos cincuenta metros más adelante termina en una calle más amplia. Mientras avanzas, escuchas un ruido sordo a tu espalda. Luego otro y otro más. Te das la vuelta y a escasos centímetros de ti... ¡ves una mano cortada! ¡Y otra! El ruido se repite cada vez con más fuerza y frecuencia y no puedes evitar mirar. Eso casi te arranca la cordura de cuajo: palmas abiertas, dedos aún agitándose, crispados por el dolor... ¡Manos izquierdas llueven desde las azoteas mientras alguien canta himnos impíos!

Cubriéndote el rostro con los brazos te ves regado de sangre y golpeado por los miembros cercenados. Corres calle abajo, pero el chaparrón no cesa. PIERDES 1D6 PUNTOS de CORDURA y 1D6 de RESISTENCIA antes de alcanzar un lugar donde refugiarte.

Espera hasta que amaine el sacrificio y continúa tu camino en [46](#).

204

—No le hagas caso, mi hermano Eleazar es un loco peligroso. Llegamos aquí hace tanto tiempo... El antes no era así. Ha sido la isla, ¡o el libro!... Si salgo, me apuñalará sin pensárselo dos veces, ¡el libro le ha dicho que tiene que matarme! He tenido que encerrarme aquí dentro y ya llevo casi tres días sin comer y tengo miedo, pero juro que no le devolveré su libro hasta que me dé la daga para defenderme cuando vuelva a perder la cabeza.

¿Quieres tratar de convencer a Eliezer para que te deje entrar en su refugio? [199](#).

También puedes hablar ahora con Eleazar en [380](#).

O, si ya has tomado una decisión sobre lo que hacer, [155](#).

205

Desde que subiste a bordo has notado algo extraño en el buque. Su estado no es consecuente con la antigüedad que se le

supone. La respuesta puede estar en esa extraña sustancia que lo recubre. No dispones de equipo adecuado para examinarla, pero recoges unas muestras. Es una especie de limo que impregna las maderas. Apunta en tu inventario que cuentas con una **MUESTRA MISTERIOSA DE FLUIDO ALIENÍGENA**.

Vuelve a [291](#) y elige otro destino.

206

Aprovechas tus conocimientos para tratar de contrarrestar los hechizos de María. La bella hechicera de Vril está utilizando una magia poderosa que permite cargar las balas de una ponzoña asesina. Cualquier herida causada con esta munición será letal o producirá horribles llagas que consuman la carne.

Cuando Osric está más concentrada, ¡empiezas a lanzar tu contrahechizo! Realiza un chequeo de **HABILIDAD PSÍQUICA** para corromper las balas. Si lo fallas, deberás enfrentarte a:

MARÍA OSRIC	FUE	RES	COR
	5	5	-1

María usa la magia en vez de su fuerza física, es capaz de usar el hechizo de **AJAR MIEMBROS**, cada impacto que logre en combate causa 1D6 de daño.

Sea como sea has detenido a la Sociedad Thule y has cumplido con la Misión de Gage. Sigue con tu camino en [187](#).

207

Pese a tu convencimiento inicial, terminas por dudar y levantas las manos justo antes de chocar contra los cristales. Por un momento llegaste a creer que estabas realmente atravesando la pared. El resto de tus compañeros supervivientes, estallan en carcajadas.

Vas a tener que examinar esas cortinas en [58](#).

208

No puedes reprimir el posar la mano sobre su superficie de la roca de obsidiana. Está fría y sus aristas cristalinas son extremadamente cortantes.

En los lugares donde la estructura heptagonal de las columnas líticas termina en una superficie plana, se han acumulado charcos donde ahora languidecen algas en estado de descomposición.

A unos veinte metros por encima de tu cabeza, centenares de estas columnas se han colapsado sobre sí mismas, hasta formar un terrible laberinto escheriano de ángulos imposibles que se mantiene en un precario equilibrio. Puedes bordear el acantilado para encontrar un punto más accesible, o incluso algún tipo de cavidad que lleve al otro lado...

Si quieres escalar el acantilado, ve a **263**.

Si prefieres avanzar hacia el oeste en busca de un paso, ve a **47**.

Si prefieres retroceder hacia el este y buscar una zona de escalada más accesible, ve a **56**.

209

Desde una de las arcadas ves llegar un par de guardias cargados con sacos de aspecto muy pesado. Al llegar a tu altura te piden que te identifiques.

Si tienes un MEDALLÓN con CABEZA DE PULPO, ve a **285**.

Si tienes un MEDALLÓN con forma de CABEZA DE CARNERO, **471**.

Si respondes que no tienes ningún medallón, ve a **330**.

210

Con las manos ensangrentadas y la ropa hecha girones, logras llegar a la zona donde el acantilado ha colapsado. Estás a muchos metros por encima de la línea de playa.

Al sur, hacia el mar, puedes ver que se ha levantado una

extraña niebla muy espesa que rodea completamente la parte que puedes ver de la isla. Te llama la atención que sea de una tonalidad purpúrea y que, de vez en cuando, refulge con deflagraciones internas y lejanas. La contemplación del fenómeno te obnubila hasta que de pronto, uno de esos destellos revela una sombra descomunal y forma vagamente antropomórfica, que desaparece tan rápido como el brillo que la ha invocado. Ha debido ser una alucinación, pero por si acaso, tal vez deberías mantenerte alejado del mar... Hacia el este puedes ver el campamento, lo ves tan claramente que incluso distingues a los otros supervivientes encomendados a sus tareas. Por último, hacia el oeste, distingues el final del acantilado. Allí distingues una mancha o vertido sobre la costa que emite un extraño efecto óptico que solo puedes definir como un burbujeo o crepitar.

Sigue escalando en **300**.

O investiga esta zona en **183**.



211

Aunque el pasillo continúa hacia la negrura, a un metro de la sala de las túnicas se abre una puerta de madera. Está pintada a brochazos, intentando ocultar unos símbolos cuneiformes grabados de una manera muy elaborada. Parece ser tan antigua, que muchos están redondeados hasta casi haber perdido su forma original. Por lo que has leído en los grimorios y lo que sabes de los mitos de Cthulhu, esos símbolos podrían ser el lenguaje perdido «hiperbóreo», un dialecto muy anterior al antiguo babilonio, contemporáneo al hundimiento de la perdida Atlantis.

Te gustaría continuar por el pasillo, **336**.

¿O prefieres examinar la puerta con calma? **260**.

212

Empiezas a nadar en el caldo burbujeante de vísceras sin perder de vista tus pertenencias que descansan en la costa. Antes de que el agua empiece a clarear, dejas de tocar fondo. Miras al cielo antes de sumergirte, las auroras rielan con fuerza a medida que van difuminándose cuando el agua salada distorsiona tu visión a medida que desciendes. La sensación de desprenderse de la carne podrida es reconfortante. GANAS 1D6 PUNTOS de CORDURA. Entonces, cuando ya solo ves la inmensidad del Gran Azul, una enorme garra palmeada, más parecida a una aleta íctica que a una mano, te agarra de la frente, tirando de ti hacia las profundidades. ¡Lucha por tu vida! Tienes 5 turnos para ganar este combate o el agua entrará en tus pulmones hasta acabar contigo.

PROFUNDO	FUE	RES	COR
	8	8	-1

Si logras vencerlo, recoge tus pertenencias y vuelve a nado al campamento para elegir otra dirección.



213

Sea como sea abres la puerta del foso y te precipitas al exterior. Algunos adoradores de Cthulhu te salen al paso, pero pronto te das cuenta de que no son una amenaza... por algún motivo, sus ojos se están deshaciendo en hebras de sangre que, en vez de caer hacia el suelo, se elevan desde sus párpados derramándose hacia el infinito. No puedes evitarlo y terminas mirando hacia el techo. Una enorme grieta en la realidad está

empezando a formarse, devorando con furia jirones de nuestra física euclidianas. Ves como uno de los sectarios se precipita hacia el cielo en una caída antinatural... hacia las alturas.

Una risa cargada de malignidad te salva de perder lo poco que te queda de cordura. Corres hacia el monstruoso ábside de este templo impío mientras más y más adoradores fanáticos son devorados por el vórtice.

Enfréntate con la Baronesa en **445**.

214

LA TUMBA DEL PADRE JUÁREZ

No puedes explicarlo, pero algo te llama hacia la última tumba. Es la más reciente de todas, poco profunda, la tierra sobre ella está mal apilada y con horror compruebas que hay marcas de arrastre ¡de afuera hacia adentro! Pero eso no es posible, la idea es demasiado horrible. ¿Se ha enterrado alguien a sí mismo? Una cruz hecha con dos tablas atadas por una vieja cuerda con un nombre garabateado: PADRE JUÁREZ.

¿Cuentas con un FRASCO DE LÍQUIDO TRANSPARENTE? Ahora estás en terreno sagrado... **118**.

De lo contrario, puedes esperar a que amanezca, ya que los seres no parecen muy interesados en penetrar el recinto de este camposanto... **110**.

215

Te inventas una historia acerca de un yacimiento de minerales extraños, con propiedades magnéticas y extraño brillo, que se encuentra oculto en un punto de la isla y te preparas para contárselo a los fanáticos de la Orden de Thule. Tu «amigo el fantasma» no parece muy contento con la idea, pero tampoco aporta nada mejor que un «¡máthalos a todos!» susurrado entre borbotones de gusanos.

Respirando profundamente te plantas delante de Von Sebottendorf y se lo sueltas todo.

Realiza un chequeo de HABILIDAD MENTAL, si lo pasas habrás logrado convencerles: la sociedad Thule pondrá en marcha una expedición y es probable que jamás se vuelva a saber de ellos. ¡Recuperas 5 PUNTOS de CORDURA y habrás completado la misión especial de Gage!

De lo contrario te expulsarán de la fundición, pero sin tomar medidas contra ti.

En cualquier caso, sal de este lugar y continúa en **187**.

216

Justo al borde del acantilado se alza una construcción megalítica formada por cinco enormes piedras de color gris que no pertenecen al mismo espectro geológico que el resto de la isla. Estas piedras, de unos 5 metros de altura, parecen haber sido esculpidas por manos humanas, ya que todas están rematadas en punta de forma similar. A medida que te acercas, un fuerte zumbido va subiendo en intensidad.

Lo producen moscas enormes como un pulgar, tábanos grises y repugnantes, cucarachas con alas que traquetean como una libélula... todo el lugar parece invadido por alimañas.

¿Quieres seguir acercándote al círculo de piedras? **84**.

¿O prefieres volver atrás y elegir otro destino? **300**.



217

La falta de medios, la commoción o la gravedad de las heridas no son suficientes para acabar con tu determinación por salvar a este hombre.

Sin preocuparte por tu seguridad y en un alarde de habilidad, logras desprender la esquirla del fuselaje sin retirarla del cuerpo, pues sabes que, sin capacidad para suturar, el hombre moriría de inmediato. Cargándolo entre varios pasajeros, consigues mantenerlo estable mientras lo trasladas al exterior. Ve a [469](#).

218

Al darte la vuelta para salir huyendo, te das cuenta de que no hay salida. Aunque es imposible que te hayas internado tanto en el bosque, ya no puedes ver la linde, solo esos árboles gruesos como barriles. Las ramas en forma de estrella de sus copas se han erguido como enormes flores negras que ocultan toda fuente de luz natural. Vas a tener que abrirte paso entre ellos si quieres salir de aquí. Lo más terrible es que tienes la certeza de que ocupan posiciones en las que antes no estaban y eso significaría que aprovechan los momentos en los que no estás mirando ¡para moverse!

Si tienes una antorcha es el momento de encenderla en [15](#).

Si tienes un hacha o una espada también puedes usarlas para abrirte paso a tajos en [173](#).

Si no cuentas con ninguno de estos objetos, vas a tener que confiar en tu capacidad de orientación en [163](#).



219



La escena es repulsiva. La ropa de cama es un revoltijo de telas ennegrecidas y viscosas, como si las sábanas estuvieran embadurnadas en petróleo. El hedor es tan intenso que te provoca arcadas, pero lo peor es la contemplación de un cadáver pequeño, resbaladizo y plagado de llagas que parecen estar supurando esa sustancia viscosa. Ya vas a cerrar de nuevo la cortina cuando esa... cosa ¡abre los ojos!

PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Si tienes HABILIDADES MÉDICAS haz un chequeo y si lo superas, ve a **387**. De lo contrario, ve a **298**.

220

Se trata de una puerta doble y ambos paneles presentan la imagen de un volcán en erupción que puede reflejar un estado pretérito de la isla, pues la decoración con inconfundibles tubos volcánicos geométricos, es similar al acantilado real que rodea la playa. Posiblemente, en algún momento geológico esta isla contó con un volcán que colapsó sobre sí mismo. Al acercarte más, te das cuenta de que por el vano de la puerta se filtra calor y un olor extraño a huevos podridos.

Examina el interior de la habitación en **123**.



221

Tras lo que te parece un descenso interminable, el túnel desemboca en una plataforma de piedra que pende precariamente sobre un río de lava. Estás en uno de los laterales de un barranco de unos cien metros de profundidad y otros treinta de ancho. Los vapores que emanan del magma son mareantes y una extraña confusión se apodera de tu razón. Recuerdas vagamente a otras personas, el haber entrado en este laberinto acompañado por ellos. Los buscas con la mirada, pero no eres capaz de saber qué les ha pasado. Si tenías aún compañeros de exploración, han debido perderse en la oscuridad del espejo.

Sigue leyendo en [151](#).

222

—Este sitio no es seguro —te dice el hombre sin dejar de cargar pesadas rocas desde el farallón en el que os habéis cobijado, hasta la playa, cerca de donde ha caído el avión.

—He visto cosas moverse en lo alto del acantilado, y no son albatros o gaviotas... aquí no hay nada vivo aparte de nosotros.

Tras un rato observando, compruebas que ni un triste hierbajo crece en este lugar desolado y mucho menos se ven animales que no sean las nubes de insectos que se alimentan de las algas en descomposición.

—Será mejor que montemos guardia por la noche, si hay algo más aquí con nosotros... no cabe duda de que estará famélico —y continúa arrastrando piedras hacia la costa.

Puedes volver al campamento y elegir otra opción en [25](#).

O puedes seguir al hombre para ver que está haciendo con las piedras en [400](#).

223

La estatua es realmente impresionante, debe medir unos 30 metros y es extremadamente realista. Tal vez, con la suficiente

fuerza, se podría enlazar una cuerda a uno de los tentáculos. Si conservas la CUERDA puedes tratar de hacerlo. De lo contrario, tendrás que escalar. Haz un CHEQUEO de HABILIDAD, si lo superas, podrás llegar a la cabeza sin problema, de lo contrario, caerás, al coste de 1D6 puntos de daño. Puede volver a intentarlo tantas veces como puedas.

Si eres tú el que llega arriba, ve a [457](#).

Si es un compañero, ve a [136](#).

También podéis olvidaros de este ídolo y seguir vuestro camino en [365](#).

224

El camino de vuelta se vuelve una pendiente terrible y donde creías que debería estar el primer escalón que conduce al templo, te das de bruces con una plataforma de metal que pende sobre el abismo. Aunque no lo viste al ascender, ahora estás ante un gigantesco cañón de 12 libras que debieron usar para forzar su entrada en el templo. Por desgracia el cañón está descargado y no hay restos de munición cerca. Lo que sí te llama la atención es que está sujeto por dos inmensas CUÑAS de metal que impiden que se precipite al vacío. Si aún tienes compañeros vivos podrías usar su ayuda para llevártelas al campamento. O tal vez pueda dar un último servicio si encuentras la manera de cargarlo...

¿Tienes munición para esta máquina de destrucción? [246](#).

¿Quieres seguir rodeando el templo? [24](#).

O quieres enfrentarte a la oscuridad del portal en [273](#).

225

El viento ahora es tan violento que no tienes más remedio que agarrarte a la misma columna para no salir despedido por los aires. El mar comienza a oscurecerse cada vez más, hasta que de repente... ¡Se desploma!

Como si alguien hubiera retirado un tapón gigantesco, un remolino furioso se abre a los pies del pilar, las paredes

acuáticas del borde del Maelstrom dejan entrever centenares de criaturas marinas, algunas antropomórficas, girando sin control en su furiosa espiral.

Tras una leve agitación que delata su ascensión a la superficie, una entidad surge a la vista sobre las aguas oscuras. Inmenso, repugnante, una especie de Polifemo que salta desde las profundidades abisales hacia el monolito como un monstruo formidable y pesadillesco. Al caer lo rodea con sus brazos enormes y escamosos, al tiempo que inclina la cabeza y profiere una serie de gritos acompañados en tu dirección.

DAGÓN	FUE	RES	COR
	11	50	-5

Si vences, ve a **197**.

Si te ves obligado a sacrificar un compañero, ve a **340**.



226

EL TEMPLO

El primer guardia recoge el saco ensangrentado y te hace un gesto con la cabeza para que continúes, mientras el otro te apunta nervioso con su ametralladora de tambor.

Obedeces sin rechistar y comienzas a ascender por el único camino que conduce al templo de R'lyeh. Levantas la cabeza para contemplar tu destino y enseguida te arrepientes. Desde este punto, el edificio se ve en toda su impía magnitud y es como una garra abierta que surge del suelo de piedra volcánica. Sus

pináculos y arbotantes son espinas de roca cruda, los claristorios y rosetones, meras grietas que recuerdan a bocas aullantes o cuencas vaciadas. Y el pórtico...



¡Oh Dios mío, ese pórtico! No es más que una caída a un abismo de muerte que bosteza vaharadas de hedionda bruma purpúrea.

Sigue leyendo en [405](#)

227

En cuanto le das el libro, el anciano te lo arrebata con ansia. Empieza a pasar páginas mientras murmura cosas inconexas. Al pedirle la daga, te dice que aguardes un momento, que la necesita para una última cosa y antes de que puedas reaccionar, se arranca un mechón de pelo que lanza a la cara de su hermano.

Lo que pasa a continuación es demasiado terrible para que tu mente pueda comprenderlo. Gusanos cianóticos comienzan a brotar de la cuenca de los ojos de Eliezer. El viejo se retuerce de agonía a medida que sus rasgos son devorados por las alimañas. En cuanto deja de retorcerse, Eleazar deposita la DAGA BOLYNE en el suelo y se marcha silbando escalera abajo. PIERDES 3 PUNTOS de CORDURA y ya no podrás volver por la localización LA ESCALERA DE LOS LOCOS.

Continúa por la zona oscura de la cueva en [103](#).

228

Te acercas al borde del puente y señalias la caverna que se abre justo bajo los pies de la turba de adoradores de Cthulhu. Ellos guardan silencio y miran confusos a la baronesa Ulrika.

Como si flotase en el aire, la mujer se desliza en silencio hasta el borde del precipicio y se queda mirando el punto que señalias.

—¿Y bien? —dice por fin con su gélida voz traspasándose como una daga de hielo.

Vuelves a señalar el lugar.

En ese instante el anciano asoma la cabeza y te hace un gesto terriblemente obsceno señalando su trasero, antes de meterse corriendo en la cueva de nuevo.

Gritas a la mujer que el viejo vive justo debajo del puente, le

señalas la caverna una y otra vez, pero nadie es capaz de ver ninguna cueva.

¿Quieres pedir disculpas y decir que todo ha sido una broma? **312** ¿O quieres insistir y describirles al anciano y su cubil? **135**.

229

El camino de la derecha se extiende por unos nueve metros antes de girar de nuevo abruptamente en un ángulo de 90 grados hacia la izquierda. De este nuevo pasillo surge un hedor insoportable a algo parecido al vómito, mezclado con el inconfundible aroma de la putrefacción.

Si tenéis luz, puedes ir a **351**.

De lo contrario, intérnate en el túnel a oscuras en **59**.

230

Te aproximas al esqueleto y te das cuenta de que los huesos están aún recubiertos por una fina capa de piel ennegrecida reseca que le ha permitido conservar su postrera expresión. Pese a que ya no conserva los ojos, su boca, abierta en un grito espantoso y los rasgos contraídos, no dejan lugar a dudas de que sus últimos momentos fueron horribles. Atado al timón por motivos desconocidos, sus manos siguen aferradas a las cabillas con fuerza.

Registros el cuerpo y encuentras varios objetos interesantes. Un moderno REVÓLVER de calibre .38 con tres balas y una NOTA: «El barco ya no es seguro, no abrir las puertas selladas. Dave Connor está trabajando para ellos». Abandona el puente en **291**.

231

—A veces vienen a verme. No sé cuánto tiempo pasa entre cada visita.

La cosa fundida con el casco parece confusa. Sus ojos giran, lo que refuerza su repulsiva forma de mancha viviente.

—Unas veces son crueles, me recuerdan que mi sacrificio es inútil, que solo es cuestión de tiempo que logren traerlo de vuelta. Otras veces son corderos asustados. —La pausa que hace su voz gorgoteante acaba en un cloquido jadeante que debe imitar una carcajada—. ¡Como vosotros! Yo les ayudo, les digo que el barco puede sacarlos, que el capitán Marsh no estaba loco... pero nunca vuelven. ¡Nunca vuelven y yo no muero!

Vuelve a **165** y elige otra opción.

232

Las criaturas parecen incapaces de penetrar en este lugar y aunque eso debería bastar para llenarte de alivio... no consigues dejar de temblar.

Estás en un camposanto improvisado, rodeado por seis cruces hechas con tablas. Todas parecen iguales, salvo la última, una fosa poco profunda justo en el límite del camposanto.

Sí quieres esperar hasta que amanezca, ve a **403**.

Sí, por el contrario, prefieres examinar las tumbas, **175**.

233

La reja deja ver perfectamente lo que hay al otro lado. Se trata de una habitación de piedra de seis por seis metros. El suelo es de losas romboidales, en total hay tres filas de rombos blancos y tres filas de rombos negros que se alternan. Al fondo hay otra puerta exactamente igual, pero abierta. Como no hay otro camino, decidís que será mejor entrar.

Quieres pisar un rombo blanco, **308**.

O prefieres pisar un rombo negro, **430**.

234

Miras al tipo a la cara y él clava sus ojos en los tuyos. Hay algo turbio en ellos que te inquieta y más aun cuando te sonríe con un esputo de sangre espesa. Lanzas la piedra con todas tus fuerzas contra su rostro amoratado. PIERDES 2 PUNTOS de

CORDURA, pero la barahúnda de fanáticos te felicita efusivamente.

La mujer te entrega una LLAVE ENORME y te dice:

—Toma, por si quieres ver de cerca cómo Gog de Magog se alimenta de este cretino.

Con el estupor por lo fácil que te ha resultado torturar a un hombre indefenso, abandonas la turba.

Apártate del grupo en **29**.



235

La mera posibilidad de haber quedado encerrados con un monstruo titánico te supera y echas a correr como el resto. El miedo y la locura que parece supurar la misma isla, cala en vuestras mentes de manera profunda e inevitable, guiando tus actos. No te atreves a mirar atrás y tampoco sabes a dónde te diriges. Con los brazos extendidos, palpando la nada, de pronto tocas algo incomprendible. Es gomoso, húmedo y tremadamente musculado. Sea lo que sea, parece tan sorprendida como tú y tarda unos segundos en reaccionar. Lo hace irguiéndose sobre unas patas con la articulación invertida, similar a las de un canguro, hasta casi los dos metros y medio de altura. No puedes ver bien su faz, pero pese a su falta de nariz o incluso de frente, no puedes negar que es algo espantosamente humanoide.



GHAST	FUE	RES	COR
	7	9	-1

Si logras vencer a la criatura tira 1D6

Si sacas un 7, ve a **8**.

Para cualquier otro resultado reagrúpate con tu gente en **243**.

236

Cruzás la bodega principal en dirección a la parte trasera del barco y no puedes dejar de preguntarte qué pudo haber pasado para que quedase tan firmemente encajado entre las rocas del arrecife, o qué habría llevado a los marineros a despejar esta zona en concreto. Por fin, llegas a la pared que separa el almacén de lo que quiera que haya detrás de un recio portón cerrado a cal y canto. Tras golpearlo un par de veces, puedes asegurar que está reforzado desde el otro lado, por otra parte, también parece bastante maltratado por el tiempo y tal vez pudieras derribarlo.

¿Quieres tratar de echar el portón abajo? **162**.

Siempre puedes volver atrás y explorar la proa en **33**.

237

La cara del tipo se ilumina y te saluda en un inglés perfecto. En un primer momento creíste que estaba desnudo, pero va vestido con andrajos, una especie de jubón hecho con retales de tela de saco atado por los bordes. Está sucio como si se hubiera estado haciendo las necesidades encima durante años y apesta exactamente igual.

—Discúlpeme —te dice con una sonrisa inquietantemente desdentada—. Pero como verá no puedo saber si lleva el amuleto, acérquese para poder tocarle... no estoy seguro de si es un recolector o uno de los nuevos.

Si durante tus viajes has conseguido un amuleto en forma de

pulpo o de carnero, ve a **115**. De lo contrario, ve a **23**.

238

Contenéis la respiración cuando esa cosa que no veis, pasa lenta y pesadamente sobre vuestras cabezas. El hedor es intenso, ofídico... La sensación de opresión y la fuerza del aleteo os lanza contra el suelo.

Un segundo más tarde cae de las alturas algo rojo como la sangre. ¡No! Es exactamente como la sangre, porque se trata de una cabeza cercenada. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA cuando los ojos atónitos de vuestro compañero decapitado aún giran en sus cuencas buscando el resto de sí mismo.

Todos corréis buscando una salida. ¡Esa cosa sigue ahí arriba! Pronto el grupo se dispersa y te ves huyendo y tropezando en la negrura. Huye en el **124**.

239

Las baldosas suben y tú con ellas. El dolor es terrible cuando el techo te aplasta hasta hacerte crujir los huesos. Gritas, esperando la muerte...

Si tienes una GEMA INTERDIMENSIONAL, ve a **342**.

De lo contrario, ve a **61**.

240

Sientes como si flotaras cerca del techo y pudieras contemplarte desde lo alto. Ves tu cuerpo sobre la plancha, está retorcido e inmóvil. A los lados, la marea de cadáveres se agita lentamente como una miasma putrefacta. Ves sus brazos, largos, huesudos, rematados en largas uñas astilladas, balancearse de forma rítmica como un terrible bosque de miembros mecidos por un viento inexistente. Debajo de la siniestra maraña, docenas de ojos parpadean lentamente, fijos en ti, o mejor dicho en tu yo flotante.

«SOCORRO» resuenan sus voces susurradas como un eco

lejano «ESTAMOS ATRAPADOS» «QUEREMOS MORIIIRR»

Por tu mente pasan imágenes fragmentadas y terribles de personas vestidas con trajes del pasado, se esconden, sufren un terror atroz, se acurrucan en las sombras de las bodegas mientras miran hacia los techos, unos rezan, otros lloran... entonces, un crujido de madera sacude el barco, gritos de auxilio, mezclados con el aullido más espantoso y extraño que hayas oído en tu vida. Y ese asqueroso líquido negro filtrándose por las grietas del techo...

Despierta en **437**.

241

El tipo examina tu medallón y te coge del brazo.

—No es lo que esperaba, pero parece estar en forma. A partir de ahora solo tiene que sujetar la cadena. Cuando se le indique sumerja el caldero con los casquillos de bala en la lava... ¡sin que llegue a hundirse, claro! Cuando el capataz grite que es suficiente, tire hasta sacarla. Vamos, vamos no es ingeniería, hasta un americano podría hacerlo. Cuando acabe el turno se os pagará y podréis continuar con vuestras miserables vidas.

Si lo deseas puedes trabajar en la forja, si lo haces, perderás 2 PUNTOS de CORDURA por colaborar con estos siniestros sectarios, pero a cambio recibirás 12 PIEZAS DE COBRE que parecen ser la moneda que usan en esta ciudadela.

Sea como sea, cuando termines, continúa con tu camino en **187**.

O puedes preguntar para qué están fabricando las balas en **424**.



242

No quieres tocar ese altar repulsivo, las manchas son inconfundibles y cuanto más te acercas, más frescas te parecen. Cuando te colocas en el vértice superior tienes una vista espectacular del mar y del cielo. Por supuesto todas las constelaciones te parecen ajena salvo una... ¿Es esa estrella que brilla ALDEBARAN en la constelación de Tauro? ¿O es CERASTES en Monoceros?

Si no se te ocurre qué más puedes hacer en este altar, vuelve a [300](#).

243

Tras el pánico y la confusión inicial logras volver a recomponer tus pensamientos. Recuperas la antorcha del suelo y examinas con calma el ser gigantesco. El reflejo que visteis antes se corresponde con seis enormes gemas engarzadas en la cabeza octópoda, demasiado realista para tu gusto. Tras registrar la inmensidad de la caverna, no tardas en localizar a tus compañeros.

—No estamos solos aquí —murmuran en cuanto volvéis a estar al amparo de la luz—. Me ha parecido ver cosas saltando en la oscuridad.

—Creo que deberíamos largarnos de inmediato.

—¡No! Esa estatua debe ser lo que venimos a buscar —os increpa Jan señalando la criatura octópoda.

Puede que tenga razón, esas gemas se ven muy tentadoras...

Si quieres trepar a por las gemas, ve a [223](#).

Sí, por el contrario, piensas que es más prudente abandonar esta sala antes de que llaméis más la atención, dirígete a [365](#).

244

Cuando sales de la casa, te cruzas con un grupo de sectarios que arrastran una pesada cuerda de cáñamo. Atados a intervalos regulares hay exactamente siete niños de edades que van entre

los cinco y los doce años. Todos parecen de nacionalidades diferentes y en sus caras hay una mezcla de extraña resignación. Uno de los adoradores encapuchados se detiene y te señala con el dedo.

—Tú. ¿Estás mirando algo?

¿Qué harás? Si liberas a esos chiquillos no vas a poder pasar desapercibido mucho más tiempo, pero si te desentiendes de ellos... ¿Qué clase de monstruo serías?

¿Quieres liberar a los niños? **317**.

Si prefieres ignorarlos PIERDE 3 PUNTOS de CORDURA y sigue calle abajo en **398**.

245

Un examen detallado de la sala te revela algunas cosas que habían permanecido ocultas. En la pared norte, a ras del suelo y justo sobre la punta de cada uno de los volcanes, ves un orificio de unos 30 mm. en el que hay un apéndice de metal que sale del suelo y se introduce profundamente en ella. Al examinar la pared del lado en el que estáis vosotros observáis exactamente lo mismo.

Al pasar la mano por el suelo, lo notas extremadamente caliente, es casi como si tuvierais que cruzar una sartén.

Vuelve a **123** y elige qué deseas hacer.

246

Con la ayuda de algún superviviente logras acarrear varios casquillos de munición de calibre .12 hasta lo alto de la montaña, a nadie parece importarle realmente y llegáis hasta el cañón sin mayores problemas.

Introducir los pesados proyectiles es sencillo, pero vas a necesitar un CHEQUEO DE HABILIDAD FÍSICA si quieres apuntar con un cañón sin tener ni idea de cómo hacerlo.

Si superas el chequeo y el resultado obtenido en la suma de los dados es par, la enorme bala rúnica cruzará los cielos en un arco perfecto, hasta impactar en el buque de la Sociedad Thule,

enviándolo, junto con su tripulación al infierno.

Recuperas 5 PUNTOS DE CORDURA adicionales y SUMAS UN PUNTO A CUALQUIER HABILIDAD DE FORMA PERMANENTE.

Si fallas el chequeo o el resultado es impar, tu habilidad para operar la máquina es insuficiente y el proyectil se perderá en las profundidades del océano.

¿Quieres seguir rodeando el templo? [24](#).

O quieres enfrentarte a la oscuridad de su portal en [273](#).

247

Mientras los seguidores de Thule siguen trabajando en la fabricación de sus municiones, te retiras hasta un lugar seguro. Ves como graban extraños símbolos en los casquillos mientras aún están calientes y entonan cánticos incomprensibles al depositarlos en cajas. Entonces, a tu lado, aparece la figura mutilada que reconoces como el pasajero que causó el accidente.

—Hola —te dice despreocupado mientras sus entrañas se desparraman desde el agujero que le atraviesa el pecho—. Sabes que tenemos que detenerlos, ¿verdad? No basta con impedir el advenimiento de Cthulhu. Si dejamos a estos locos sueltos provocarán una nueva guerra mundial. Yo creo que podríamos engañarlos y que se pierdan en esta isla... o puede que podamos volar este sitio.

Mientras se rasca la cabeza, trozos de cuero cabelludo quedan adheridos a sus dedos.

Si quieres seguir con el plan de volar esta fundición, ve a [341](#).

Sí, por el contrario, prefieres intentar engañar a los Thule, [275](#).

248

Dejas atrás la tosca pared de ladrillo y vuelves al pasillo. En toda esta zona la estructura es mucho más elaborada, el suelo es de baldosas talladas, salpicadas de arena negra.

No hay otro camino así que avanzas hasta llegar a una puerta que se abre a tu izquierda.

Puedes examinar la puerta en **260**.

O, si no lo habéis hecho ya, retroceder hasta la cámara que se abre en la pared como si fuera el andén de una estación de metro en **395**.

249

Sigues la línea de costa durante casi dos kilómetros, la espesa niebla te impide ver con claridad qué es lo que se oculta tras ella, pero intuyes que puede ser algún tipo de formación rocosa, tal vez un arrecife. Eso explicaría por qué el mar está casi inerte.

A medida que avanzas, el olor pestilente del agua se hace casi insoportable. El agua cristalina que lame la orilla trae consigo una espuma rosácea y aceitosa que a cada metro se torna más y más densa, hasta que llega un momento en el que queda completamente estancada, como un légamo burbujeante. Si tienes CONOCIMIENTOS MÉDICOS haz un chequeo.

Si lo superas, ve a **161**.

De lo contrario, sigue avanzando hasta el final de la playa en **164**.

250

Cierras el puño en torno al objeto. Se trata de un enorme anzuelo. Efectúa un CHEQUEO DE RESISTENCIA, si lo superas, logras salir indemne del interior del cetáneo, de lo contrario pierdes 1 PUNTO de RESISTENCIA y 1 PUNTO de CORDURA y deberás repetir el chequeo hasta que lo superes con éxito o mueras ahogado en carne pútrida. Cuando logres sacar la cabeza y respirar de nuevo, podrás anotar en tu inventario un OBJETO DE PODER ARCANO, con la forma de un anzuelo gigantesco.

El osario de animales muertos sigue ocupando todo tu campo de visión y la niebla, que lejos de retirarse se hace cada vez más densa.

Si lo deseas puedes atravesar el osario marino y continuar hasta el fondo de la playa en [138](#).

También puedes olvidarte de todo esto y regresar al campamento para elegir otro destino en [25](#).

O tal vez puedas sumergirte en el agua para tratar de retirar todos estos restos en [90](#).

251

Estás ante una roca rectangular de aproximadamente un metro de altura y dos de largo rodeada de otras mucho más pequeñas. Es de un tipo de piedra porosa y gris que no tiene nada que ver con la obsidiana que conforma la isla, así que sin duda ha debido de ser traída de algún otro lugar.

Al acercarte descubres unos inconfundibles rastros de color óxido que escurren desde la parte superior en regueros. Debe ser algún tipo de altar de sacrificios. Esculpidas en su superficie, hay grotescas imágenes de lo que solo se puede definir como «seres pez», hombres de aspecto íctico con enormes cabezas de pescado sobre esquemáticos cuerpos antropomórficos, que parecen participar en una procesión que lleva hasta un lugar elevado sobre un acantilado similar al que te encuentras ahora. Si tienes habilidades de investigación, puedes hacer un CHEQUEO, si lo consigues, ve a [293](#). Si quieres puedes examinar la roca de sacrificios en [242](#). O puedes volver atrás y elegir otro destino en [300](#).

252

El proceso es lento y laborioso. Tienes que sumergirte una y otra vez y golpear con lo que encuentras la punta de las armas hasta desencajarlas por el otro lado. Los primeros filos saltan con mayor facilidad y algunos están tan oxidados que acaban por romperse con la primera presión.

La permanencia en el agua helada comienza a pasarte factura y al cabo de un rato empiezan a faltarte las fuerzas. Pero, aun así, te obligas a ti mismo a seguir hasta que llega un

momento en el que el agua empieza a colarse hacia el otro lado con fuerza. A tus oídos llega un ruido borbotante, como el de un sumidero destapado que va subiendo en intensidad hasta que...

Sigue leyendo en [134](#)

253

Cruzar este camino te revela la verdadera naturaleza de las catacumbas. Sin duda se trata de un callejón pavimentado que pertenece a algún tipo de ciudadela ancestral enterrada en la colada volcánica. Enormes sillares de mampostería ciclópea se unen en las fachadas de viejos edificios, mientras arcos y pórticos llevan a sus siniestros interiores. La mera contemplación de las laberínticas salas plagadas de túneles, rampas y plataformas que se pierden en la inmensidad de la oscuridad, basta para devastar tu concepción del espacio y las leyes de la naturaleza. PIERDE 2 PUNTOS de CORDURA.

Descubre dónde desemboca este laberinto imposible en [221](#).

254

Esta cámara del barco es enorme, una escalera ancha conducía a las cubiertas superiores, pero el impacto contra el arrecife derrumbó los techos y la arrancó de cuajo. Nadas a toda prisa hacia las entrañas del buque, primero con prisa, pero en cuanto una sombra oscura y descomunal pasa por debajo de tu línea de visión... comienzas a patalear con desesperación. ¡Pero no avanzas! Sientes como si una fuerza desproporcionada estuviera absorbiendo el agua.

Cuando miras hacia abajo, ves unas fauces abiertas, un amasijo de carne llagada y dientes tan grandes como el maletero de un coche. Esa cosa sube como un tren desbocado hacia ti.

CARCHARODON	FUE	RES	COR
CARCHARIAS	10	7	-2

Si sobrevives a este monstruo, llegas a la única puerta de madera que lleva al interior de las cubiertas inferiores en [414](#).

255

Mientras desciendes por el callejón, entre dos edificios que parecen prismas con aristas inexplicables, ves que a la derecha se abre un arco pintado de rojo del que emana un calor intenso y un fuerte olor a huevos podridos. En ese instante sientes un repentino dolor en el vientre que casi te hace vomitar.

Si tienes HABILIDADES PSÍQUICAS, ve a [355](#).

De lo contrario, ve a [187](#).

256

Los enanos antropófagos se retiran al interior de sus cuevas y aunque intentes seguirlos, usan túneles demasiado estrechos. Malhumorado, te acercas al borde del acantilado y en ese momento, como si siempre hubiera estado allí pero no lo hubieras visto, descubres a otro hombrecillo de tez oscura, ataviado con un tocado de plumas. A su lado, arrodillada y con una pesada mordaza se encuentra Judith, con la mirada desencajada por el pánico. El hombrecillo empieza a hablar:

Escucha su discurso en [121](#).

257

Pese a que te duele todo el cuerpo, no pareces tener heridas graves y, aunque lo más prudente sería salir de los restos antes de que exploten, tu juramento hipocrático te obliga a tratar de socorrer a los supervivientes.

De los doce pasajeros que iban contigo, solo quedan cuatro dentro del fuselaje estrellado, del resto no hay ni rastro, igual que de los pilotos. Dos de los cuerpos están terriblemente mutilados, otro solo parece haberse quedado atrapado bajo los equipajes, mientras que el cuarto boquea lentamente en busca de aire.

¿Quieres tratar de ayudar a los heridos? **129**.

¿O abandonarás el aparato antes de que explote? **450**.

258

Trepas ágilmente por la roca. Está resbaladiza y cubierta de musgo. Por primera vez desde que llegaste a la isla puedes ver cómo pequeños crustáceos corren a esconderse en las grietas. Las espinas de piedra son extrañamente usas y se inclinan de forma precaria formando ángulos caprichosos. Por fin te encaramas lo suficientemente alto como para poder superar la borda del baje.

Puedes tratar de saltar: haz un chequeo de HABILIDAD. Si lo fallas, caes estrepitosamente al agua perdiendo 2 PUNTOS de RESISTENCIA con cada intento fallido.

Si superas el chequeo aterriza sano y salvo en **41**.

Puedes abandonar los intentos cuando quieras y tratar de rodear el barco en **127**.

259

En cuanto cruzas la portezuela, un enjambre de encapuchados te salta encima. Aunque tratas de defenderte todos tus esfuerzos son inútiles. Te levantan en volandas mientras gritan un extraño himno ritual: *Iä, Iä Cthulhu, Iä, Iä Ph'nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*.

Tú solo puedes gritar y agitarte entre sus brazos mientras las extrañas auroras de la Isla Cadáver empiezan a dibujarse de nuevo sobre un cielo completamente púrpura.

Sin miramientos te lanzan al suelo y forman un círculo a tu alrededor.

Sigue leyendo en **357**

260

Llegas a la conclusión de que este acceso se debe usar con mucha frecuencia, pues el desgaste de sus símbolos se debe a

los frecuentes empujones. Cuando examinas el suelo ves huellas de pisadas con diferentes tipos de calzado, algunas marcas muy ligeras de arrastre y una mancha oscura profundamente adherida a la arena y las baldosas negras. Si tienes habilidades de INVESTIGACIÓN puedes hacer un CHEQUEO.

Si superas el chequeo, ve a **466**.

De lo contrario puedes abrir la puerta directamente, ve a **87**.



261

Te acercas a la roca. Tiene una superficie pulida y brillosa que te devuelve una imagen distorsionada de ti mismo que resulta espeluznante, tal vez sea por los enormes pozos negros que ocupan las cuencas de tus ojos en el reflejo. Tu faz también está alargada y ligeramente quebrada. Al apartar la mirada, reparas en algo que hasta el momento te había pasado desapercibido: en el suelo hay una zona en la que la arena se muestra apelmazada y ligeramente humedecida.

Entonces, tu imagen ¡comienza a hacerte señales! Tiene la mano pegada a la obsidiana, pero desde el interior (COR -1).

¿Quieres tocar el cristal para ver qué puede querer? **80**.

De lo contrario, puedes dirigirte a lo que te parece puede ser el sur en **177**.

O al este, bordeando la roca, en el **322**.

262

El cielo ha ido cubriendose de extraños nubarrones que se arremolinan sobre tu cabeza de forma amenazante. Deberías salir de esta playa cuanto antes, pero no tienes ni idea de en qué

dirección estás avanzando. Hacia el oeste vuelves a advertir el extraño movimiento sobre la arena que te ha metido en este lío.

Quieres seguir hacia el norte, **75**.

O te gustaría girar al oeste siguiendo ese movimiento, **332**.

O puedes girar hacia el sur en **30**.

263

La obsidiana que conforma los gigantescos pilares es filosa y quebradiza, tanto que es casi imposible escalarla sin sufrir profundos cortes en las manos. Haz un CHEQUEO DE HABILIDAD, si lo consigues, podrás alcanzar la zona que se ha colapsado y explorarla; en caso de fallar, perderás 2 PUNTOS de RESISTENCIA, pero podrás repetir el chequeo todas las veces que quieras hasta que lo consigas o mueras en el intento.

Si lo consigues, ve a **210**.

Si quieres dejar de intentarlo siempre puedes ir a la sección **208** y elegir otro destino.

264

Te dispones a levantarte cuando ves que alguien se acerca desde el enorme agujero que antes ocupaba la cola del avión. Un intenso escalofrío te recorre la columna y sientes un dolor desgarrador en el abdomen. Boqueando por la falta de aire en tus pulmones, contemplas como un hombre ensangrentado se arrodilla a escasos centímetros de tu rostro. Un hierro retorcido le atraviesa de parte a parte y puedes escuchar perfectamente el ruido gomoso de su carne al desgarrarse cuando se agacha.

De su boca escapan gruesos coágulos, pero no sonido. Tiene la mano extendida hacia ti y sujetá algo entre los dedos dislocados. No cabe duda de que es el sujeto que provocó el accidente. Coges el papel doblado que te tiende, es un **MAPA 1**. Sin previo aviso, te agarra del brazo y tira de ti.

PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA entre gritos.

—¿Se encuentra usted bien? —el que te habla es otro pasajero que te examina las pupilas mientras indica el camino

a la salida.

Reúnete con los otros pasajeros en el CAMPAMENTO, pero antes anota en tu pasaporte de personaje que ahora cuentas con una PRESENCIA PARASITARIA.

265

Te presentas y le tiendes la mano con cortesía. Él la mira con curiosidad sin saber muy bien qué hacer con ella. Por suerte tu primera impresión era correcta y el viejo resulta amistoso.

—¡Hola! —te dice por fin—. Mira...

Está señalando una puerta de piedra que hasta ahora estaba oculta por la oscuridad del túnel. Parece terriblemente sólida, imposible de abrir y más para un escuálido anciano como él. La puerta tiene esculpida en relieve una imagen grotesca de una cabeza de pulpo o calamar. La talla, por supuesto, es tan antinatural como los ángulos de las escaleras y podrías jurar que, dependiendo del enfoque de la escasa luz, parece seguirte con sus tres pares de ojos malignos.

—Mi hermano, Eliezer, se ha escondido ahí dentro y no me deja entrar —te explica mientras golpea la puerta con el pomo de la daga.

—(Porque me quieres matar, maldito mentiroso).

—¡Porque me has robado mi libro!

—(Porque me querías matar).

Al instante, los dos viejos se ponen a discutir e insultarse de nuevo.

Con quién quieres hablar primero:

¿Con el viejo de la daga? [380](#).

¿O con el tal Eliezer que está encerrado dentro? [204](#).

266

EL AVIÓN CAÍDO

Sigues la estela de la humareda, aunque no entiendes cómo es posible que aún se mantenga el rastro en el aire.

El avión ha caído en una región remota y poco accesible, pero no te lleva más de una hora alcanzarlo. Es pequeño, un Ford trimotor modelo 4 AT-B con capacidad para doce pasajeros. Está colgando de una columna heptagonal que atraviesa el fuselaje de parte a parte, te recuerda a un insecto ensartado en la mesa de un entomólogo.

A medida que te acercas, puedes ver que vas a necesitar escalar para alcanzar el aparato. Haz un **CHEQUEO DE HABILIDAD**.

Si logras alcanzar el avión en menos de 3 INTENTOS, ve a **180**.

De lo contrario, ve a **189**.

267

En el punto más alto de la isla, mientras las auroras se deslizan por el cielo estrellado, contemplas como Aldebarán alcanza su cénit.

Colocas los elementos para realizar el hechizo sobre la piedra negra. En una pequeña oquedad dejas caer la SAL que arranca volutas de humo a la superficie impía. Con POLVO DE CADÁVER y HOJA DE HIEDRA haces la mezcla. Añades el TALCO DE AMARATH hasta obtener dos montones y pronuncias el ritual contenido en el GRIMORIO hasta que todo se vuelve de un intenso color amarillo. **SACRIFICA 5 PUNTOS de CORDURA**.

Justo antes de que todo se desintegre, vuelcas el SACO CON EL SÍMBOLO ARCANO y recoges la mezcla volátil procedente de otra realidad. Ahora cuentas con POLVO DE IBN-GHAZI para una aplicación. Úsalo sabiamente.

268

No tienes ni idea de dónde está tu ropa, tienes las manos y la cara manchadas de sangre ya reseca y un extraño regusto metálico persiste en tu paladar. Te arrastras tambaleante al campamento (tira 1D6 y resta la cantidad que obtengas de los

SUPERVIVIENTES). Si queda alguien, puedes continuar con tu aventura de forma normal. De lo contrario, sigue las reglas de CERO SUPERVIVIENTES y ve a **277**.

269

Los nativos no te han maltratado demasiado. Es cierto que te lanzan a una fosa que apesta a cadáver, pero no es profunda... aunque tal vez desde su perspectiva sí lo sea, ya que no deben medir más de un metro de alto. No solo no te han ofrecido en sacrificio a sus dioses, ni han decidido saciar sus apetitos antropófagos contigo, sino que ni siquiera te han golpeado más de lo necesario para reducirte.

No mucho después, desde las alturas, las sombras arrojan la silueta de alguien envuelto en una túnica. Al levantar una antorcha que lleva en su mano derecha... ¡descubres que se trata de Judith! La sorpresa es tan grande que estás a punto de desmayarte. Te pones de pie y te arrojas contra la roca con intención de escalar y estrecharla en un cálido abrazo.

Sigue leyendo en **137**.



270

Grupos de andrajosos te atacan por turnos. Cada vez que venzas a uno de ellos podrás realizar un CHEQUEO DE HABILIDAD, si lo superas habrás logrado escapar, de lo contrario tendrás que luchar de nuevo hasta conseguirlo o perecer devorado por la turba de las profundidades.

ESTIRPE DE LOS CONDENADOS	FUE	RES	COR
	7	9	-1

Si vences, ve a **44**.

271



Antes de que puedas hacer nada, el humo se arremolina con violencia formando un enorme ser de apariencia inclasificable: una quimera de cabeza octópoda, cuerpo de batracio y enormes alas correosas que chocan contra ese cilindro que no puedes ver y lo contiene en su interior. Su figura se encuentra distorsionada, terriblemente estirada, a punto de desgarrarse en jirones.

Al verte, sus tres pares de ojos refulgen por un instante cargados de ira, para inmediatamente perder su brío en una expresión de dolor terrible. Casi al instante, una sensación de pena tan desgarradora que te arranca amargas lágrimas te invade. ¿Habrás sintonizado con los pensamientos de la criatura? PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA al instante.

¿Quieres hablar con el monstruo en **60**?

¿O prefieres liberarlo cuanto antes en **191**?

272

A vuestra espalda el pasillo parece haberse vuelto completamente loco. Las paredes, cubiertas por lo que ahora identificáis como pliegues de carne venosa y repugnante, han entrado en un frenesí constrictor, una sístole y diástole inexplicable que salpica humores repugnantes y ácidos terriblemente potentes. Desde este lado podéis ver claramente como alguna mente enferma ha cosido a la pared del pasillo un aparato digestivo muy superior en tamaño al de la ballena más grande que cruza los mares, y que de alguna manera sigue funcionando en una digestión terrible e inexplicable.

Ya a salvo, el camino vuelve a girar a la izquierda en otro ángulo recto.

Ve a **42**.

273

¿Tienes el polvo de Ibn Ghazi para protegerte?

En caso afirmativo, ve a **375**.

Si no sabes lo que es o no cuentas con él, será mejor que

vuelvas al campamento y explores otras localizaciones.

O puedes tratar de entrar a tu cuenta y riesgo sin contar con preparación. Tal vez la suerte esté de tu parte, **277**.



274

El cuerpo de la criatura, aberrantemente humanoide, yace desparramado en el suelo, el icor que se escurre entre los tablones apesta terriblemente. Aguantando la respiración registras el cadáver abotargado y encuentras una pequeña y endeble LLAVE DE COBRE atada a su cuello con una cadena de oro puro. La llave tiene las palabras *«le capitain»* grabadas.

Lo coges todo y tomas un nuevo destino.

Si quieres examinar el castillo de popa, **373**.

¿O tal vez te gustaría descender a las entrañas del barco usando la trampilla abierta? **200**.

275

La idea de enviar a los miembros de Thule a una muerte segura no es del todo descabellada. Has visitado muchos lugares en esta isla potencialmente letales. ¿Pero cuál elegirías? Si has sobrevivido a alguna de estas localizaciones y aún puedes seguir visitándolas, elige una. Esa localización dejará de estar disponible para ti a partir de ahora: EL BOSQUE, EL ARRECIFE, EL OSARIO MARINO.

Elige sabiamente antes de continuar con tu exploración en **215**.

276

Aprovechas un descuido de María para enganchar el mango del paraguas en la cadena que sujetla el recipiente con la pólvora. Realiza un chequeo de HABILIDAD FÍSICA. Si lo consigues, derramas el contenido por el foso, dejando a la Sociedad Thule sin sus armas metafísicas. De lo contrario deberás enfrentarte a...

MARÍA OSRIC	FUE	RES	COR
	5	5	-1

María usa la magia en vez de su fuerza física, es capaz de usar el hechizo de AJAR MIEMBROS, cada impacto que logre en combate causa 1D6 de daño.

¡En cualquier caso, si sobrevives deberás irte cuanto antes, pero habrás cumplido el objetivo de Gage! **187**.



277

Haber sobrevivido a tantos peligros solo para fracasar es tremadamente injusto. Todos tus esfuerzos por evitar el advenimiento del Gran Cthulhu han sido completamente estériles. La suma sacerdotisa de la Orden Esotérica de Dagón, la péruida Baronesa Ulrika Von Juntz DeGeneratta y su horda de adoradores de los Primigenios venidos de las cuatro esquinas del mundo, van a lograr despertar de su sueño eterno a la aberración que reposa en lo profundo.



Tú tienes la suerte de ser una de las primeras personas en gozar de su magnánima ola de extinción. Cthulhu no llegará solo, primero enviará sus semillas que arrasarán los reinos del hombre y aniquilarán sus ejércitos. La primera oleada surgirá del mar, acompañada de legiones de profundos y otros sirvientes menores. La segunda vendrá de los oscuros confines del espacio, serán las flotas de los Mi-Gos, venidos de Plutón para cazar a los que se oculten, pues siempre habrá alguno que quiera resistirse... Hasta que, por fin, cuando todo recuerdo de vida en la Tierra sea olvidado, Cthulhu se sentará en R'lyeh para reinar sobre su trono hecho con los huesos de miles de millones.

A sus pies, los pocos adoradores a los que en su omnipotencia no haya advertido, postrarán las coronas de todos los pueblos y la riqueza de todas las naciones. Cthulhu los devorará cuando le plazca sin importar sus ofrendas o devoción.

Cómo te digo, en tu locura, has tenido suerte de no ver el triste e inevitable ocaso de la humanidad.

FIN



278

Una gran conmoción se adueña del campamento cuando una estela de combustión cruza el cielo en dirección noroeste. Es indudable que la posibilidad de que un avión pase por encima de una isla perdida en mitad del océano Pacífico buscándoos es muy remota, y menos al tratarse de un vuelo ilegal del que nadie sabe nada.

Todos los pasajeros acuden a la playa. Encendéis una enorme hoguera para señalizar vuestra posición. ¿Serán capaces de

verla desde el avión?

La estela crece muy lentamente, tal vez demasiado lentamente y la espera se hace eterna. Por un momento piensas que se está alejando, pero pasados unos tensos minutos, el aparato comienza a acelerar hasta alcanzar una velocidad normal. Se acerca y una explosión de júbilo se desata. Hasta que veis claramente que no se trata de una estela de combustión: ¡Está en llamas! Cruza la isla de parte a parte y termina desplomándose en algún punto por detrás de los acantilados.

Devastado, vuelve al campamento y elige otro destino, [25](#).

Si en algún momento llegas hasta una localización donde puedes ver UNA COLUMNA DE HUMO, resta 54 a esa sección y visita el lugar del accidente.

279

En cuanto caen los cuerpos, los arrastras como puedes hasta un callejón. Los registras y solo encuentras útil sus TÚNICAS ROJAS, pero lo realmente interesante es el contenido de los sacos. ¡Están repletos de CASQUILLOS DE COBRE! Debe haber unas 200 unidades. También es interesante que todos están marcados con extraños cortes que te recuerdan a escritura cuneiforme.

Como no los puedes cargar, los escondes en una de las callejuelas. Siempre que quieras puedes venir a buscarlos.

Sigue calle abajo en [335](#).

280

Los pasajeros que quedan en pie deambulan por el campamento con evidentes signos de tristeza y una creciente preocupación. Si no os rescatan o buscáis un medio para abandonar la isla, pronto van a empezar los problemas. Apenas tenéis comida o agua y aunque los heridos están bien atendidos, si cualquiera sufre un percance grave, no va a sobrevivir. Cuando caminas entre las tiendas montadas con restos del equipaje, algunas piezas del fuselaje y asientos rescatados, notas

como todas las miradas se centran en ti.

—¡Por favor, necesito ayuda aquí! —suplica una mujer de aproximadamente veinte años y un espectacular vestido rojo casi reducido a jirones.

—Maldita sea, no vamos a salir de aquí si no empezamos a hacer algo... —el que farfulla sin dejar de acarrear piedras hacia la playa es un tipo de aspecto duro, con una pesada gabardina y un sombrero calado hasta las cejas que apenas deja ver su rostro.

Si prefieres acercarte a la chica de rojo, ve a [112](#).

En caso de que te interese hablar con el hombre de aspecto duro, ve a [222](#).

O puedes elegir cualquier otra opción en [25](#).

281

Examinas las huellas con detenimiento, son exactamente 300 pasos y no son tan recientes como parecían en un primer momento. Los bordes están redondeados y el fondo tiene restos de la arena seca que hubiese caído dentro por el arrastre del viento. Otra cosa que te llama la atención es el descomunal tamaño de uno de los pares, por lo menos una talla 48. A su lado, las huellas de tamaño normal y que discurren paralelas a las mayores presentan otra particularidad. Presentan una mayor depresión en la zona de la puntera que en el tacón y son bastante más profundas que las primeras. Lo más extraordinario es que, en un punto intermedio de la caminata, esta última característica se invierte.

Puedes ignorar este curioso rastro y elegir otra opción en [47](#).

O si tienes dotes de investigación, ve a [198](#).

Si crees que puedes resolver el misterio de las huellas por ti mismo, ve a [338](#).



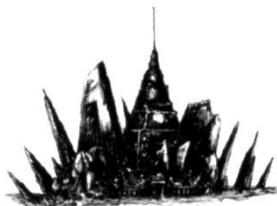
282

No puedes dar crédito a lo que la crepitante luz de la antorcha te revela. Tus estudios de los últimos años te permiten identificar las criaturas que te acosan, los has visto en grimorios y en los informes de la maldita expedición Pabodie al Ártico que financió la Universidad de Miskatonic. Estás en medio de una colonia de dos tipos de seres que, según esa mitología olvidada, proceden de las lejanas estrellas. ¿Tal vez su presencia aquí tenga algo que ver con ese extraño planeta descubierto recientemente más allá de la órbita de Neptuno?

Más y más criaturas negras, con forma de tonel de consistencia cartilaginosa, rematados por enormes estrellas de mar con ojos en cada uno de sus brazos, largas alas correosas de murciélagos y tentáculos gruesos y musculados, se despliegan como un ejército de muerte y locura.

Usas la antorcha para abrirte paso, corres, resbalas, gritas hasta perder la voz y de pronto... Todo termina. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Ve a [290](#).



283

Cuando crees que nada puede ser más horrible, de tu estómago aparece la cabeza aplastada del pasajero muerto que provocó el accidente de aviación. Gira lentamente hasta quedar mirando directamente a tus ojos y sonríe. La escena es tan grotesca que no puedes evitar gritar. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

—Hola —te dice—. Sabía que elegirte a ti no fue un error...

Y, como si se tratase de un horrendo parto, deja caer su cuerpo ensangrentado contra las losas del suelo.

—Sígueme, Gage —añade mientras señala el portón rojo antes de atravesarlo—. Tu destino te aguarda junto a lo que se esconde aquí.

Entra en el edificio en [192](#).

284

El encapuchado cae al suelo y aprovechas para registrar el cuerpo. Entre sus ropas encuentras un saquito con SAL, pero lo que más te llama la atención es un COLGANTE DE COBRE que se ha visto dañado durante el combate. Parece representar un pulpo o, mejor dicho, una cabeza rematada por una barba de tentáculos. La mera contemplación de esta imagen te llena de repugnancia. Otra cosa extraña es que no se trata de un salvaje, pese a las contusiones sufridas durante la lucha, jurarías que este hombre es un europeo y por su cabello y manos cuidadas... un ciudadano acomodado del norte de Europa.

Corre al barco antes de que te lleve la marea en [444](#).

285

Los sectarios te saludan con respeto al grito de: ¡Iä, Iä!

Antes de seguir arrastrando los sacos calle arriba, te comentan que tengas cuidado en el mercado.

—Quedan menos de dos días para el gran advenimiento, todo el mundo está alterado y la baronesa no puede impedir que los distintos cultos se empiecen a echar los trastos a la cabeza.

—¡Pero dos días de R'lyeh... a saber cuánto es eso! —aclara el otro mirando el cielo brumoso.

Resoplando siguen arrastrando sus sacos marcados con extraños símbolos parecidos a esvásticas, pero con los vértices prolongados hasta formar un semicírculo.

—La gente empieza a ponerse muy nerviosa. Será mejor que prepares tu sacrificio antes de que llegue el momento. Por cierto, ¿a qué orden perteneces?

Si respondes que a la Sociedad Thule, ve a **335**.

Sí, por el contrario, les dices que eres miembro de la Orden Esotérica de Dagón, ve a **330**.



286

Miras con avaricia las seis enormes gemas y sus facetas pulimentadas te devuelven el reflejo de unos ojos enfebrecidos.

Comienzas a desengarzarlas una por una, te lleva mucho tiempo, no tienes ni idea de cuánto. Es al sacar la última cuando te das cuenta de que son demasiado grandes como para sujetarlas mientras desciendes. Temes que se dañen si las dejas caer, así que con una carcajada histérica empiezas a metértelas entre la ropa, bajo los brazos, incluso tratas de introducirlas en tu boca. PIERDES 3 PUNTOS de CORDURA justo antes de caer de las alturas. Réstate 3D6 puntos de RESISTENCIA, pero si sobrevives, ahora tienes 6 GEMAS INTERDIMENSIONALES. Ve a **174**.

287

Primero optas por cargar con el hombro contra la madera, confías en que la vejez y el constante embate de los elementos atmosféricos la hayan desgastado.

No logras ni moverla de sus goznes.

Luego tratas de forzar la cerradura, pero todo parece inútil. La desesperación comienza a hacer mella en ti y pronto se convierte en ira. Cuando ya estás a punto de gritar y marcharte... la puerta se abre sola.

Entra en la oscuridad del **303**.

288

En esta ciudad todos los caminos parecen exactamente igual de espantosos y agobiantes. La calle tiene una inclinación que te hace pensar que estás ascendiendo, pero pasados unos minutos, estás deslizándote y tienes que agarrarte a los gigantescos sillares que conforman los edificios recubiertos de runas cuneiformes y relieves de incomprensibles criaturas, ajenas a todo lo conocido. A cada paso, tienes más claro que nada aquí pertenece a nuestro mundo.

Tanto es tu ensimismamiento contemplando esta arquitectura angulosa, que casi te das de bruces con un mendigo andrajoso que corre calle arriba... ¿O es abajo?

¿Quieres quedarte a hablar con este hombre que parece desesperado? [73](#).

¿O prefieres seguir con tu camino en [314](#)?

289

La cubierta del barco no es demasiado amplia y la recorres de lado a lado con rapidez. No parece quedar nada de valor. Crees que podrías tratar de saquear algunas PIEZAS FUNDAMENTALES del timón antes de que la fuerza de la marea sea realmente peligrosa, pero si lo haces, no podrás hacer nada más, ni volver a esta localización.

Si quieres recuperar las piezas, anótalas en tu inventario y vuelve al campamento para tomar otro destino.

O puedes examinar los camarotes y olvidarte de ellas en [140](#).

290

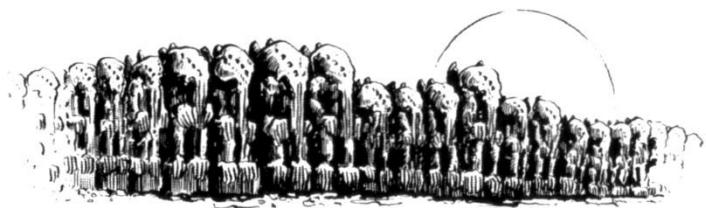
Corres sin rumbo hasta que algo te golpea en el estómago con tanta fuerza que te tumba al suelo de espaldas. Te preparas para levantarte y vender cara tu vida, pero lo que te ha detenido en seco no es uno de esos seres de pesadilla que ahora te contemplan desde una distancia prudencial. ¡Has chocado contra un muro de madera!

Estás en un «claro» bordeado por una valla improvisada con tablas vetustas y podridas que de alguna manera mantienen a raya a esos seres que podrían tumbarlas sin esfuerzo. Miras a tu alrededor. En el cielo brillan las estrellas. Por los cuatro costados refugan los ojos inexpresivos de esas cosas. A tus pies, varias cruces hechas del mismo material, se hunden profundamente en la arena negra.

Si tienes CONOCIMIENTOS ARCANOS haz un chequeo.

Si lo superas, ve a [92](#).

De lo contrario, ve a [232](#).



291

Por lo poco que has podido ver del puente de mando, parece que todo está bien conservado salvo el cadáver atado a la rueda, claro. Ya te dispones a bajar la escalera cuando reparas en algo que te había pasado desapercibido desde la cubierta. Toda la proa del barco, desde la quilla hasta la entrada a las bodegas inferiores, está impregnado de algo que ha dejado una sobreimpresión sobre la madera. Como si una sustancia pegajosa o muy caliente se hubiera adherido al mismo casco formando una silueta oscura.

Terminas de bajar las escaleras, preguntándote qué ha podido causar semejante efecto.

Si no lo has hecho ya, puedes intentar abrir la puerta del castillo de popa en [388](#).

Explorar la entrada a las bodegas en la trampilla en [200](#).

O incluso acercarte al mascarón de proa en [108](#).

Si tienes HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN haz un chequeo y, si lo superas, ve a [205](#).

292

Tal y como esperabas, el trabajo es bastante duro. Las armas están en un estado lamentable por lo que no puedes aprovechar ninguna. Casi cuarenta minutos más tarde, cuando retiras una espada profundamente encajada contra las tablas que pisas, un chorro de agua a presión comienza a filtrarse con una fuerza descomunal. Inmediatamente saltan otras dos hojas al partirse por el óxido. Al instante comprendes qué sucede. ¡Esos filos estaban sellando la cámara para mantenerla estanca! Al otro lado debe estar el agujero de proa. Tratas de darte la vuelta y correr, pero es demasiado tarde.

Ve a ver qué sucede en [386](#).



293

Cuando examinas el altar con más detenimiento te fijas en las abundantes marcas de pisadas que lo rodean. No deben ser demasiado antiguas, porque aún se pueden ver los contornos sobre el musgo seco. Todas las huellas están orientadas hacia el altar, pero ninguna demasiado cerca. Dando una vuelta por la zona, ves que hay cinco piedras, de la misma naturaleza ajena a la isla, dispuestas formando una curiosa figura geométrica, entre cada una se notan marcas profundas que, con la ayuda de una libreta y un lápiz, podrías copiar. Hay una sobre la cabecera del altar, una a cada lado largo y dos más proyectadas a unos metros siguiendo la diagonal de las esquinas inferiores. Aún más lejos del círculo de pisadas, ves que muchas se encaminan hacia el montículo de piedras que se ve al este, en la lejanía.

Vuelve al [251](#) y elige otra opción.

294

Sacas la llave marcada con las palabras «*le captain*» y la introduces en la cerradura. Parece que va a girar... pero no. Lo intentas de nuevo y sigue sin funcionar... Al tercer intento la puerta se abre bruscamente de tal manera que te ves lanzado al interior de la habitación, pero lamentablemente la llave se ha partido en dos.

Has caído en un escueto cuartucho, completamente tapizado por una gruesa alfombra de polvo apelmazado por el paso de los años. Los muebles, que antaño fueron opulentos, se encuentran carcomidos y al borde de desaparecer. Dos ventanales dejan pasar una ligera iluminación a través de la mugre.

Investiga el cuarto en [303](#).

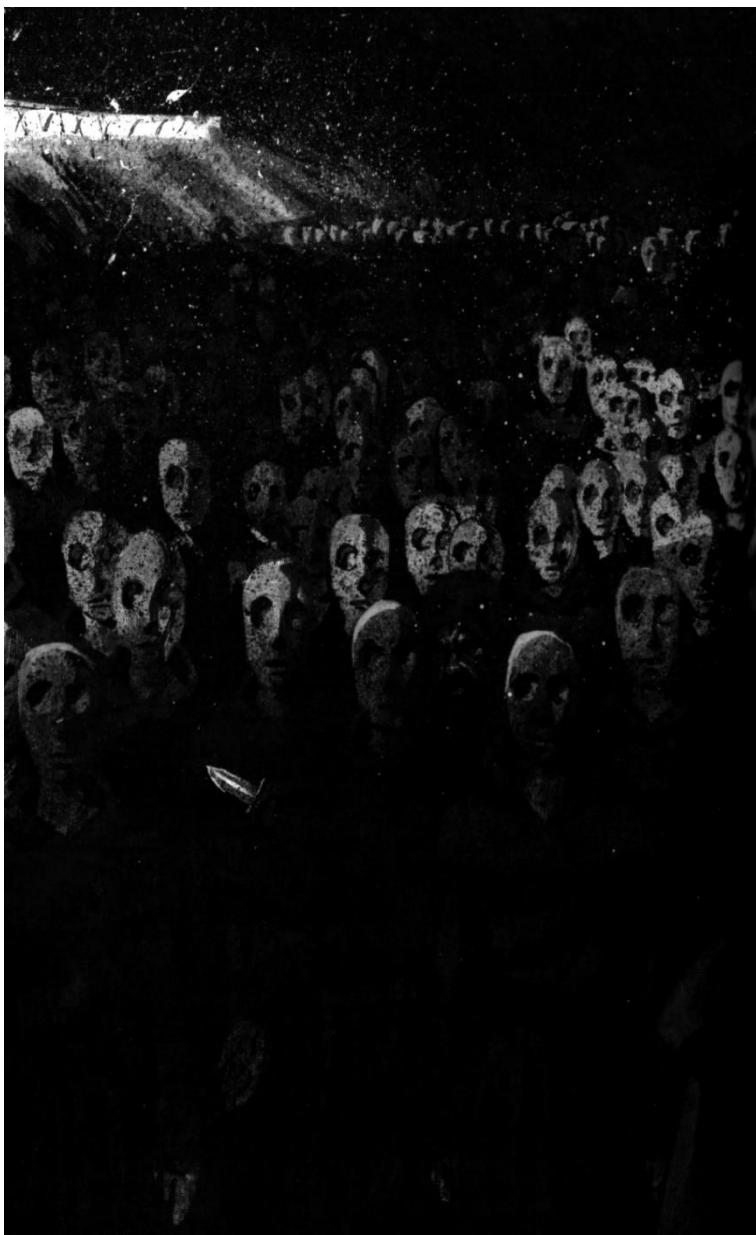


295

Os desplegáis por la cámara gritando su nombre, sin resultado. Los cuerpos inánimes, cada vez más juntos, se tambalean a tu paso.

Si lo deseas puedes coger una de las TÚNICAS RITUALES y guardártela.

Las llamadas de tus compañeros suenan cada vez más lejanas, amortiguadas por el techo bajo y lo atiborrado del recinto... vas a gritar otra vez cuando ves algo moverse. Al principio no es más que un borrón, una percepción en la esquina de tu mirada... pero cuando vuelve a suceder a escasos centímetros, ya no puedes negarlo. ¡Algo se escabulle entre los maniquís!



Sigue leyendo en **370**.

296

De un salto llegas a la siguiente fila de rombos negros, justo a mitad de camino a la pared norte. Otro profundo crujido sacude la cámara, pero esta vez no son los rombos blancos los que descienden, sino son los negros los que suben vertiginosamente unos tres metros, ¡dejando los blancos a unos casi insalvables 6 metros de profundidad! Estás a menos del largo de un brazo del techo. ¿Qué harás ahora?

¿Quieres tratar de alcanzar la última ronda de baldosas blancas, saltando o usando una cuerda para descender? [17](#).

¿O te arriesgas a saltar a la siguiente baldosa negra, esperando que se invierta la mecánica de esta trampa, pese a que nada indique que va a pasar eso, en [78](#)?



297

Con un esfuerzo descomunal consigues abrirte paso entre las dos rocas; solo para notar como el suelo bajo tus pies desaparece. Caes por una especie de chimenea oculta.

Te deslizas por una superficie grasa y apesada, hasta experimentar un dolor que nada tiene que ver con la caída. ¡Estás en mitad de una hoguera!

Unos nativos desarrapados y famélicos parecen estar asando a una figura humanoide, despellejada y empalada a unos maderos, y cuya carne rojiza se chamasca y se rostiza a tu lado.

¡Como tú! PIERDES 2 PUNTOS de RESISTENCIA y 1 de CORDURA antes de poder salir de las llamas.

El gesto hostil de estas criaturas está mezclado con cierta admiración por tu entrada, parecen creer que has salido del fuego.

¿Quieres tratar de conversar con ellos? [36](#).

¿O prefieres atacarlos ahora que están sorprendidos? [11](#).

298

Retrocedes con espanto y compruebas que esa cosa repulsiva y contrahecha te sigue con la mirada. Sus ojos son dos orbes sanguinolentos encajados profundamente en unas cuencas negras. Todo el cuerpo supura ese repulsivo líquido que impregna las sábanas. Eres incapaz de controlar el pánico.

Acaba con esa cosa en [438](#).



299

EL ARRECIFE

Te metes en el agua. ¡Está helada! Comienzas a nadar en dirección al arrecife, sin poder dejar de pensar que tal vez haya más de esas criaturas a tu alrededor. Llevas recorridos unos cientos de metros, cuando empiezas a distinguir claramente la forma del barco encallado... Es un enorme bajel de tres mástiles y maderas negras que parece profundamente encajado entre las afiladas fauces del atolón. Si no fuera porque es imposible, dirías que este navío debió surcar los mares entre 1700 y 1800, pero en tal caso debería estar desintegrado. Mientras boqueas

en busca de aire, notas algo enorme y oscuro justo debajo de ti...



¿Quieres seguir nadando en dirección al barco, **346**?
¿O prefieres volver a la costa cuanto antes? **453**.

300

EL ALTAR DE SACRIFICIOS

Efectúa un CHEQUEO DE HABILIDAD FÍSICA, cualquier fallo en este chequeo te hará caer y perder 3 PUNTOS de RESISTENCIA, pero podrás volver a intentarlo cuantas veces quieras hasta causarte lesiones permanentes.

Desde lo más alto del acantilado tienes una visión casi completa de la isla. Por alguna razón imaginaste, tal vez por las características de otros acantilados famosos como Moher en Irlanda o Étretat en Francia, que la isla se prolongaría desde este punto hacia el interior, pero para tu sorpresa es más similar a una gigantesca muralla. Su cima es plana, pero de apenas unos metros de ancho. Separa el corazón de la isla de la playa semicircular donde os habéis estrellado.

Al norte está el centro de la isla, al sur, la panorámica de la playa, al este, una extraña formación de piedras puntiagudas que recuerdan un círculo de menhires y, al oeste, una plataforma de piedra de casi 2 metros de altura.

¿Quieres examinar la roca del oeste en **251**?

¿Prefieres encaminarte a los menhires del este en **216**?

¿O contemplar la costa en **320**?

Tal vez quieras descubrir qué depara el interior de la isla en **360**.



301

Estáis un rato discutiendo quién va a abrir la puerta hasta que Jan saca un fajo de pequeñas ramas de uno de sus bolsillos y las rompe ante vuestros ojos a la misma altura, luego parte uno más pequeño que el resto.

—El que saque la rama más corta... —enuncia con solemnidad.

Uno por uno, vais sacando un trozo de madera detrás de otro (asigna un número del 1 al 6 a cada superviviente incluyéndote a ti. Si sois más que el número de ramas, Jan no participará en el reto. Tira 1D6, el desafortunado cuyo número coincide con la tirada del dado, abrirá la puerta).

Si tienes que abrir la puerta tú, ve a **87** y elige qué hacer.

Si es otra persona, ve a **74**.



302

Haz un CHEQUEO DE HABILIDAD, si lo superas podrás sacar el HACHA del suelo y apuntarla en tu inventario, el hacha funciona como un ARMA IMPROVISADA.

Sea como sea logras escapar del camarote solo para encontrarte que el barco se ha desprendido del agarre del acantilado y ahora es arrastrado por una corriente marina hacia el arrecife que se aprecia en la lejanía... ¡Espera! ¿Una corriente marina? No puede ser, es la proa la que enfila hacia el arrecife, cosa completamente imposible porque hace un instante estaba profundamente encajada ¡en la dirección contraria!

¿Quieres lanzarte al mar y nadar hasta la costa en **453**? Si lo

haces, ya no podrás volver a la localización del BARCO ENCALLADO

¿O prefieres correr hacia la parte delantera y ver qué diablos puede estar sucediendo? [425](#).

303

No cabe duda de que estos deben ser los aposentos del capitán del barco. Está todo revuelto y la capa de polvo parece removida, como si no hubieras sido la primera persona que hace esto. En la habitación hay un escritorio repleto de papeles, un arcón y una cama con dosel... ¿o será una cortina de telas de araña!?

¿Qué vas a examinar primero?

Si quieres registrar el escritorio, [116](#).

Si prefieres abrir el arcón, [310](#).

Si eliges acercarte a la cama, [5](#).

304

Casi te desplomas inconsciente cuando pones el pie en el pequeño atolón que sirve de base al pilar. Te tiembla todo el cuerpo, pero aun así te las arreglas para ponerte en pie en medio de los terribles vientos, con fuerza galerna, que se han desatado a medida que te acercabas. Sobre tu cabeza, las deflagraciones eléctricas recorren la superficie de las nubes, entrelazándose con las auroras.

Tratas de sobreponerte a la furia de los elementos mientras las olas se alzan hasta alcanzar varios metros. Trepas por las rocas filosas, agarrándote hasta desgarrarte las manos.

La columna tiene unas dimensiones desproporcionadas, su sillería ciclópea está repleta de bajorrelieves de hombres primitivos emparentando, de forma obscenamente explícita, con peces que andan sobre dos patas. Ves símbolos que sin duda representan constelaciones tan antiguas que su brillo ya se ha apagado y, rodeándolo todo, un lenguaje cuneiforme anterior a la poderosa hiperbórea.

Si tienes dotes PSÍQUICAS y tienes un espíritu parasitario, haz un chequeo. Si lo pasas, ve a **154**.

Si no tienes dotes PSÍQUICAS o fallas el chequeo, ve a **225**.



305

Casi oculto a la vista e ignorado por todo el mundo, un pequeño tramo de escalera de piedra se introduce furtivamente debajo del puente. Te acercas a los peldaños y el hedor a azufre y excrementos es insoportable. Tras un rato de observación te das cuenta de que absolutamente nadie que no seas tú se interesa por este nuevo camino, así que tal vez deberías descender y explorarlo.

Ve a **9**.

O ignora estas escaleras peligrosas y cruza el puente en **126**.



306

La irrupción del anciano te hace perder el pie y te frenas en plena carrera. Caes de bruces y extiendes los brazos para evitar perder los dientes o fracturarte la cabeza. PIERDES 2 PUNTOS de RESISTENCIA y sufres una ligera quemadura en los

párpados cuando tu cabeza queda a escasos centímetros del río de lava y sus vapores ardientes.

—Eh, imbécil —te dice el anciano señalándote con una pipa hecha con una mazorca de maíz—. Si te quieres suicidar, está bien, pero no me dejes la puerta apestando a carne quemada. Hazlo más hacia abajo, siguiendo el curso de la lava. Por ahí tus cenizas llegarán al mar... —y reafirma sus palabras agitando la pipa en la dirección oeste.

Si quieres abandonar este lugar tal y como dice el ermitaño, ve a [130](#).

O quédate a hablar con él en [463](#).



307

De nuevo la isla te sorprende por sus dimensiones no euclídeas.

Has llegado hasta una playa de aproximadamente unos dos kilómetros cuadrados que presenta la particularidad de encontrarse oculta dentro de una caverna bajo el acantilado. El techo es altísimo, con formaciones rocosas que penden precariamente como los colmillos de una bestia inmensa. Sin embargo, la pared que puedes ver es lisa, casi suave al tacto.

Pero lo más fascinante es que esta parte de la isla es un auténtico cementerio de embarcaciones y aeronaves. Por desgracia están saboteadas, destruidas hasta casi verse reducidas a astillas. Sus instrumentos de navegación han sido quemados en una inmensa hoguera.

Pasas horas explorando sin encontrar nada útil salvo toneladas de **MADERA**. No tienes ni idea de cómo todas estas embarcaciones han llegado aquí, pero tal vez una exploración más exhaustiva pudiera revelarte sus secretos.



Si deseas, puedes marcharte o intentar entrar en alguna embarcación en **408**.

308

En cuanto pones el pie en el rombo blanco, el suelo se desploma bajo tus pies. Por suerte no es una caída violenta, sino más bien un descenso brusco orquestado por algún tipo de maquinaria oculta bajo el pavimento.

Todos los rombos blancos descienden 3 metros, dejando al grupo atrapado en una especie de fosa. Lo único que puedes hacer es tratar de escapar, trepando hasta uno de los rombos negros. Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA.

Si lo consigues, podrás trepar hasta el siguiente rombo negro en **296**. Si fallas, perderás 1 PUNTO de RESISTENCIA y deberás volver a intentarlo.

309

—¿De qué estás hablando? Si ya te lo he dicho... ¿Yo qué sé que haría mi hermano? ¿Eres tonto? ¡Cómo no le quites la daga y me la des, me va a apuñalar mientras duermo!

Si quieres quitarle la daga a Eleazar y dársela a Eliezer, ve a **364**. ¿O prefieres quitarle el grimorio a Eliezer y dárselo a Eleazar en **328**?

310

El arcón de madera se encuentra en mitad de la habitación. Es lo suficientemente robusto como para haber resistido el implacable paso del tiempo y el ataque del salitre. Aunque contarás con los medios necesarios, los remaches de hierro que lo adornan te impedirían forzarlo.

Si cuentas con una llave pequeña, ve a **133**.

De lo contrario, ve a **303** y elige otro destino.

O, si ya lo has visto todo, abandona el cuarto y sigue explorando el barco en **374**.

311



Te encaras al mar, pero no llegas a poner un pie en el agua. Nadando desde el arrecife ves acercarse varias formas oscuras que dejan sinuosas estelas tras de sí. De repente, se alzan de entre las olas y el terror te atenaza. ¡Son dos criaturas a medio camino entre un hombre y un pez! Enormes, abotargados, cubiertos de escamas, pequeños percebes y algas... Sus bocas son enormes, erizadas de dientes afilados y sus ojos, vagamente humanos, se proyectan fuera de las cuencas pese a ser completamente planos.

Uno de ellos lleva un tridente oxidado en la mano y lo agita en tu dirección mientras balbucea con sus labios carnosos. Te atacan ambos a la vez.

	FUE	RES	COR
PROFUNDO 1	8	7	-1
PROFUNDO 2	7	8	

Si vences, recupera el aliento en **452**.

312

Los ojos completamente negros de la mujer se abren como si fueran abismos de locura. Por un instante sientes como si penetrarse en tu mente, volviendo tus recuerdos del revés.

—Este ser es inútil... —dice por fin soltando tu brazo—. Dejad que vuelva con el rebaño. De todas maneras, ya es demasiado tarde para que ese anciano pueda hacer nada para detenernos.

Antes de desaparecer entre la multitud te arroja un MEDALLÓN de latón con forma de CABEZA DE CARNERO.

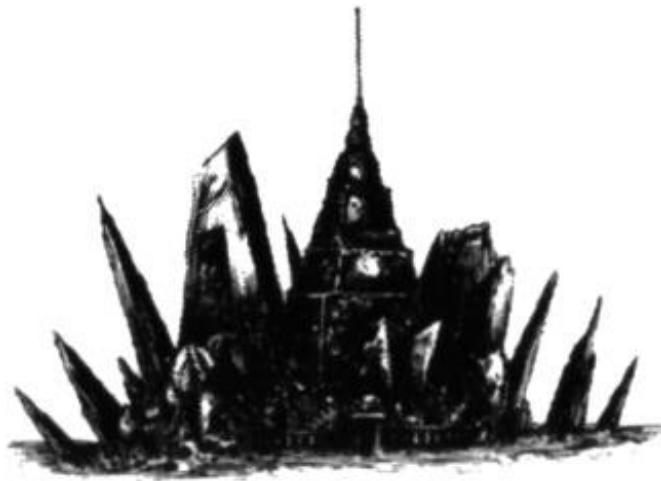
—¡Márchate antes de que me arrepienta!

El grupo de adoradores comienza a entonar una terrible canción: ¡IÄ, IÄ Cthulhu Ph'nglui mglw'nfah Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn! ¡El sello se convertirá en puerta y la puerta en brecha!

Caen sobre ti y te golpean sin piedad. A rastras, te abandonan

en el fondo de un lejano barranco.

Estás en **402**.



313

Tras escuchar atentamente distingues dos voces, una de ellas es el chirrido estridente y la otra suena ahogada y distante, como si estuviera muy lejos, por suerte el eco del hueco de esta escalera te permite entender bastantes tramos de la conversación:

—¡Abre!

—(...), viejo loco, (...), matarte con ella.

—¡Por supuesto que lo haré! Si no abres inmediatamente.

—(...)

—Eso lo será tu madre, que en paz descanse. ¡Abre!

—¡No!

La conversación cesa abruptamente tras una nube de improprios.

Al asomar la cabeza por encima de un peldaño te encuentras con un anciano mirándote fijamente. Está vestido con unos harapos que apenas cubren sus vergüenzas y, aunque parece observarte con curiosidad, lleva una daga en la mano.



¿Quieres atacar a este viejo miserable en **392**?
O pregúntale amablemente qué sucede, pues no parece realmente peligroso, en **265**.

314

La callejuela se prolonga unos cuantos metros antes de doblar bruscamente a la izquierda y seguir hacia el norte en una inclinación imposible. En todo este tramo los edificios son tan altos e inclinados que te parece estar atravesando la nave principal de una inmensa catedral oscura. Todas las construcciones parecen bloques sólidos sin puertas ni ventanas, pero casi como si el mero hecho de haber pensado en eso la hubiese creado, unos pasos por delante de ti se abre una arcada que conduce al interior de la más grande de las construcciones que has visto hasta ahora.

Quieres entrar a examinar el edificio en **420**.

¿O prefieres seguir caminando? **244**.

315

—Como le decía, venimos a esta isla maldita respondiendo a una llamada de los «amigos del capitán». Todos sospechábamos de su existencia, pero no fue hasta llegar aquí que los encontramos. Seres abominables, mitad pez, mitad persona, abotargados, de ojos saltones y mandíbula batracia... la mitad de la tripulación trató de amotinarse, la otra mitad enloqueció. Solo cinco permanecimos fieles a Marsh.

La temperatura del barco y la humedad empiezan a hacerte temblar hasta el punto que jurarías que cada bocanada de aliento del putrefacto sujeto se corresponde con las ráfagas de aire gélido que cruzan las cubiertas.

—Los seres nos habían engañado, nos necesitaban para que alimentásemos a su señor. Una criatura terrible que habita en el corazón de esta isla. Veinte hombres se parapetaron en las bodegas para luchar por sus vidas. Hacíamos guardias, pero de nada sirvió. Cada noche desaparecía alguien. Cuando se acabó

la comida, empezó la locura...

Escucha la última parte del relato en [40](#).

316

Empujas la puerta y esta gira con suavidad hacia dentro, tal vez con demasiada suavidad.

De un salto te echas hacia atrás y más cuando escuchas un perceptible clic al chocar la madera contra la pared derecha. Entonces, adviertes un brillo intenso que se desliza hacia ti con velocidad pasmosa. Es una enorme guadaña de obsidiana que se ha descolgado del techo en un péndulo mortal y que va directa a tu cara.

Haz un CHEQUEO de HABILIDAD.

Si lo superas, logras apartarte a tiempo y continuar tu camino en [429](#).

De lo contrario, el filo se clava profundamente en la base de tu mandíbula; pierdes 2D6 de resistencia y, si eso no te mata, sigue en [429](#).

317

Sin pararte a pensar en las consecuencias golpeas al adorador de Cthulhu en el rostro con todas tus fuerzas. El tipo cae al suelo aturdido, pero dos más se lanzan sobre ti. Lucha con ellos a la vez.

Si no logras vencerlos en menos de 5 turnos, el tercer esclavista se recupera y se une a la refriega.

	FUE	RES	COR
1^{er} ADORADOR DE CTHULHU	6	5	0
2^o ADORADOR DE CTHULHU	6	5	
3^{er} ESCLAVISTA DE CTHULHU	8	5	

Si logras vencer, ve a [439](#).

318

Los tres individuos llegan a tu altura y ves cómo sus contornos son difusos, como si su silueta estuviera hilvanada de hebras de oscuridad que se deshacen en volutas al contacto con el aire. Al superarte, su degradación se hace más intensa y puedes comprobar que están rezumando un líquido negro que se torna en gaseoso al contacto con el aire... no, con el aire no, ¡con la realidad! Todo tu ser grita de angustia cuando los tres marineros son obligados a abandonar el comedor y se pierden en las profundidades del barco. Tan rápido como comenzó la visión, se desvanece. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA.

Examina la habitación, otra vez oscura y terrible, en **376**.

319

Tu asombro llega al culmen cuando descubres, en el interior de la caja de metal, algunos objetos personales de tu amada desaparecida: un collar de perlas, que le compraste poco después de rescatarla de Arkham, unas horquillas para el pelo que le viste usar mil veces en el asilo, los pinceles con los que pinta sus acuarelas y, quizás lo más importante, la otra parte del resguardo del billete de barco del Lorraine Triumphant, el navío en el que sabes que viajaba antes de desaparecer. ¡Todo parece indicar que el barco ha naufragado cerca de estas cosas, seguramente en esta misma isla a la que el destino, por ventura, te ha arrojado! Una vez más, te convences de que vuestros caminos están indisolublemente unidos.

Te pones de pie, emocionado y exultante... y en ese momento escuchas el inconfundible crepitar de una fogata. Proviene desde detrás de la misma roca; finas columnas de humo negruzco se filtran entre las grietas. ¿Cómo diablos podrías llegar hasta el otro lado de esta sólida pared de piedra?

¿Quieres buscar cavernas o grietas ocultas en la roca? **38**.

¿O prefieres gritar a ver si alguien te escucha al otro lado?

320

Tienes una visión completa de la costa. Pese a la penumbra que envuelve la isla, las hogueras de tu grupo te permiten ver a tus compañeros paseando o haciendo sus trabajos de forma clara... tal vez demasiado.

La playa es enorme. En la parte central destaca una zona, de pequeña extensión, que parece un claro con estacas. Justo en el extremo occidental, hay otra masa difusa, casi crepitante, que se introduce varios metros en el agua. En el mar, la espesa niebla cubre el horizonte, debe estar gestándose una fuerte tormenta en su interior, porque de vez en cuando se aprecian deflagraciones verdes azuladas que iluminan el interior de su vaporosa inmensidad, mostrando un espectacular arrecife de afiladas espinas de roca. Empalada contra una de estas estacas, hay una embarcación de gran tamaño. En el extremo más oriental de la isla, te parece ver una espesa columna de humo negro perdiéndose entre las nubes.

321

Has leído demasiadas novelas de terror como para saber cuándo es demasiado tarde para alguien imprudente. Si Julius se ha perdido ahí dentro, no es asunto vuestro, ¡Es una maldita cámara rectangular y solo tiene una salida! Si no sale es que ya está muerto.

Te das la vuelta y vuelves al pasillo central. Tus compañeros te miran incrédulos, pero ninguno protesta.

RESTA 1 PUNTO de CORDURA por tu crueldad y continúa explorando el pasillo en **211**.

322

Si faltaba algo para convencerte de que el tiempo y el espacio están extrañamente retorcidos en esta isla, este angustioso paseo por la playa basta para despejar cualquier duda. Donde quiera que miras todo te parece igual y encima ha oscurecido

tanto, que casi no podrías distinguir el suelo del cielo de no ser por el furioso resplandor de las auroras, casi ocultas por nubes cada vez más densas.

El camino parece prolongarse hacia el oeste en **409**.

Hacia el sur en **372**.

323

Al verte rebuscar en la mochila, uno de los tipos se acerca a una campana de metal y sujetla la cuerda mientras el otro te apunta con la daga.

—¡Eh! —dice el primero—. Cuidadito con lo que haces o no esperaremos al solsticio para acabar contigo...

¿Qué les vas a ofrecer?

¿Les ofreces algún objeto de oro? **345**.

¿O prefieres ofrecerles algún objeto con propiedades místicas? **20**.



324

El camino que conduce hacia el centro de la isla se vuelve bastante tortuoso; no es que haya obstáculos naturales ni que la cuesta se vuelva demasiado empinada; el problema radica en las extrañas sensaciones que las atmósferas te transmiten. La vegetación, algas muertas y musgo, parece brillar con una enfermiza fosforescencia; el oxígeno es pesado y acre, y a ratos se te taponan los oídos y oyés extraños pitidos que no hacen sino aumentar tu dolor de cabeza.

Finalmente, arribas hasta la cima de una colina de roca cubierta de fango resbaladizo. Allá abajo, al otro lado de la cuesta, parece erguirse otro solitario monolito de piedra como

los que dejaste atrás en el acantilado.
Desciende hasta el valle oculto en [72](#).

325

La mujer te empuja al interior de la casa y cierra la puerta. Debe tener unos veinte años y en otras circunstancias puede haber sido bastante bella. Ahora está sucia, con el pelo rubio apelmazado en grelos de grasa y, cuando te sonríe, ves cómo borbotones de sangre escapan de sus encías. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA. La chica solo parece querer que le hagas compañía, pero cuando intentas salir, se lanza contra el marco de la puerta y niega con la cabeza con expresión de auténtico pánico.

Tras media hora de silencio, ella misma abre la puerta y te deja salir.

Cruza el callejón en [46](#).

326

En cuanto pulsas la última rueda, la puerta se abre y todos pasan atropelladamente al otro lado, temiendo que se vuelva a cerrar. Cosa que efectivamente sucede casi al instante.

Ahora estás en una habitación heptagonal, el suelo está tapizado por una capa de polvo tan espesa como una moqueta y las paredes escondidas por enormes cortinajes que llegan del techo al suelo. Se puede apreciar un rastro dejado por pies descalzos que cruzan en línea recta desde dónde estás hasta la pared opuesta.

¿Quieres cruzar la sala hasta la pared opuesta siguiendo las huellas? [95](#).

¿O prefieres detenerte a examinar los cortinajes? [58](#).

327

Cruzas la playa dejando el extraño bosque a tu izquierda. No entiendes cómo pueden crecer árboles en una playa, pero como

no eres capaz de reconocer la especie, lo atribuyes a que quizá se trate de un tipo de palmeras especialmente resistentes o incluso un manglar que se esté nutriendo de algún río o depósito de agua subterráneo. A medida que avanzas hacia el norte, el bosquecillo te acompaña. Debe ser mucho más extenso de lo que imaginabas. ¿O no?

¿Quieres examinar los árboles? Ve a **399**.

O sigue avanzando hasta alcanzar el acantilado en **7**.



328

Entras en la cueva con la promesa de que le darás la daga en cuanto te de el grimorio. En cuanto entras lo empujas y le arrebatas el GRIMORIO del CAPITÁN MARSH. El libro apesta a decrepitud, es endeble y te recuerda demasiado al maldito atadijo que te ha traído a esta isla, pero en cuanto lo tienes en las manos notas que es un objeto de gran poder.

—¡Sí! —grita Eleazar—. ¡Vamos, dámelo y te daré la daga!

¿Quieres darle el grimorio del Capitán Marsh a Eleazar? **227**.
¿O prefieres quedártelo e irte de ahí? **455**.

329

No vas a tener más remedio que luchar contra estos dos fanáticos. Por suerte han perdido mucha sangre y les faltan miembros. Lucha con ellos a la vez.

	FUE	RES	COR
ZELOTE DE CTHULHU	7	7	0
ZELOTE DE CTHULHU	6	9	

Si logras vencerles, puedes quedarte con su MACHETE y sus MEDALLONES CON FORMA DE PULPO. Si registras el carromato, deberás sacrificar 2 puntos de CORDURA para encontrar varias CAJAS DE CLAVOS DE 9 PULGADAS que no puedes ni imaginar para qué querían, pero seguro que será algo espantoso.

Si logras vencerles, sigue calle arriba en **209**.

330

A los dos hombres no parece gustarles tu respuesta y rápidamente se ponen a la defensiva, sacando de entre sus túnicas afiladas DAGAS RITUALES.

—No sé qué haces aquí. Pero no vas a impedir que ganemos esta guerra. Las puertas de Hiperbórea nos aguardan y si estás intentando impedirlo...

Tratas de apaciguarlos y convencerlos de que no eres ninguna amenaza, solo otra pobre alma naufragada en esta isla de locura. Incluso te ofreces a ayudarles a llevar sus sacos, pero ya es tarde.

Me temo que vas a tener que luchar con ellos a la vez:

	FUE	RES	COR
SECTORIO 1	7	5	0
SECTORIO 2	6	6	

Si vences, ve a **279**.

331

Es una locura, pero comienzas a revolver entre los cuerpos. Aunque descompuestos, hinchados por la putrefacción y rezumando un espeso líquido con la consistencia del petróleo, ¡sus ojos siguen girando en las cuencas! Parpadeando, siguiéndote implorantes...

La experiencia es terrible y te lleva al límite. PIERDES 2

PUNTOS de CORDURA. Al final encuentras CUATRO MONEDAS DE BRONCE, UN CUCHILLO OXIDADO, que puede servir como arma improvisada y un cadáver, evidentemente reciente, con una moderna MOCHILA, UNA BRÚJULA ESTROPEADA y un EQUIPO DE ESCALADA completo.

Vuelve a [437](#) y elige un nuevo destino.

332

Ahora sí que te has desorientado. Has llegado aquí siguiendo un movimiento, una sombra inidentificable, y lo que has encontrado es un páramo que parece exactamente igual en todas direcciones. Das una vuelta sobre ti mismo tratando de identificar el lugar por el que has venido y te ves completamente incapaz. Hacia cualquier lado, solo hay arena negra y un tembloroso horizonte que crepita.

Si quieres ir a lo que parece el norte, ve a [64](#).

Si crees que el verdadero camino para salir de aquí está hacia el este, en dirección a tu campamento, ve a [30](#).

Y aunque solo sea una suposición también puedes girar hasta el fondo de la playa en [372](#).

333

Tal y como esperabas, notas las cortinas contra tu rostro, pero sigues avanzando entre ellas sin que nada te detenga. Atraviesas el velo y sientes como una ola de calor te golpea. Apartas las cortinas para encontrarte sobre una plataforma de piedra negra de origen volcánico. Al darte la vuelta, ves una inmensa pared vertical. Estás en el fondo de una especie de garganta o grieta en las entrañas de la tierra. Frente a ti discurre lentamente un riachuelo de lava espesa que te hace empezar a sudar y te empapa de cenizas. Al otro lado hay una cueva oscura. No se te ocurre cómo cruzar. Por encima de tu cabeza, dos puentes cruzan la grieta, pero tampoco ves manera de llegar a ellos desde dónde estás.

Puedes tratar de bordear el río de lava en busca de un lugar para cruzarlo en [130](#).

¿O prefieres intentar saltarlo? [71](#).

334

Nada más apretar el botón intuyes que algo ha ido mal. Empieza a retumbar en la sala un ulular tan insistente que te hace caer de puro dolor. Las runas cambian su color azul por un rojo intenso y antes de que puedas reaccionar, una descarga eléctrica te carboniza las entrañas. PIERDES 2D6 de puntos de RESISTENCIA, justo antes de que todo se apague. Si sobrevives, podrás abandonar la sala por dónde has entrado y continuar tu camino por dónde lo habías dejado, cruzando la cancela de metal de la habitación de los rombos.

Sigue tu camino en [259](#).



335

Dejas atrás a los dos sectarios para seguir con tu camino. La calle, o, mejor dicho, el espacio que queda entre los dos acantilados inmensos que forman estos edificios extraños, gira bruscamente a la derecha para quedar orientada al este. Como no hay otro camino, ni ninguna diferencia entre una calle y otra, sigues avanzando hasta alcanzar una bifurcación, norte-sur. Desde el sur se aproxima una turba armada con cuchillos, piedras y antorchas que, cuando tratas de huir, te alcanzan. Pero lejos de ser amenazadores, te arrastran con ellos calle arriba con jolgorio.

Sigue a la multitud hasta el [470](#).

336

El pasillo continúa recto, con su suelo de piedra basáltica y arena negra. Tras unos metros acaba bruscamente en una pared de ladrillo que claramente es de construcción posterior al resto del templo. Colgando de un enganche de metal hay una ANTORCHA. Tras comprobar la solidez del muro os disponéis a dar la vuelta cuando William repara en algo escrito en él:

«*Sie haben gut gewählt, folgen Sie meinen Anweisungen.*».

Puedes volver atrás en [248](#).

337

En cuanto pulsas el botón, las runas de la pantalla empiezan a parpadear e inmediatamente un torrente de ellas se desliza de abajo a arriba. A su vez, las runas de las paredes entran en secuencia en una especie de ominosa cuenta atrás.

Intentas pulsar más botones, buscar una salida, pero no puedes hacer absolutamente nada. El aullido de una sirena te hace retorcer de dolor debido a sus frecuencias inhumanas. La habitación tiembla y tras un instante en el que el tiempo parece condensarse hasta convertirse en algo sólido, caes al suelo aplastado por una fuerza de aceleración tan inmensa que casi te licúa los huesos.

Cuando todo termina, estás a oscuras. Sientes como si flotaras, y en realidad ¡lo haces en el aire! Te impulsas como puedes hasta la consola televisada. Se ha convertido en una ventana al exterior... ¡al espacio exterior!

Estrellas lejanas titilan sobre un impenetrable manto de oscuridad a medida que la nave continúa surcando el cosmos a lo que podría ser una velocidad imposible, aunque tú no notes nada.

Llega un momento en el que hasta las estrellas desaparecen, solo hay negrura y olvido. Después, extrañas nebulosas de color se retuercen en calidoscópicas danzas. Y por fin, tras una espera que puede haber sido eterna... el caos.

Debes estar en el mismo origen del universo, un lugar más

allá del tiempo y el espacio donde solo hay una infinita marea de incognoscible y primaria energía de cambio. Ves mundos formarse y ser devorados por llamas carmesí, criaturas nacidas de jirones arrancados de estrellas y en el centro de todo, un ojo. Inmenso e impasible, lo contempla todo sin mostrar ningún interés. Pero lo que más te perturba es el silencio atroz. Por fin cuando tu cordura se deshace, una idea se forma en tu mente fragmentada. O, mejor dicho, eres consciente de algo que siempre habías sabido y solo ahora, en la demencia absoluta, has podido interpretar. Una de las criaturas arquetípicas que poblaban el universo ha ocupado tu mente y ha tomado posesión de tus experiencias. Antes de perder la conciencia te otorga un único regalo: si alguna vez necesitas un objeto para luchar contra los primigenios, sea cual sea, te será concedido. Ahora cuentas con una única IDEA PRIMORDIAL que podrás canjear una sola vez por cualquier OBJETO que necesites durante tu viaje. Despierta en **259**.



338

Resuelve el misterio de los 300 pasos.

Si crees que las huellas van en dirección al fondo de la playa tal y como indica el sentido de su marcha ve a explorar el fondo del acantilado en **138**.

Si por el contrario piensas que alguien ha venido caminando desde el fondo del acantilado de espaldas para ocultar su rastro, ve a **69**.

Si estás convencido de que no ocurrió nada de eso y hay otra solución intermedia al enigma de los 300 pasos, sigue tu instinto.

339

Más y más criaturas aladas comienzan a desprenderse del suelo entre un crepitar de carnes correosas y unos aullidos ululantes que amenazan con hacerte perder la cabeza. Te sientes diminuto, como un roedor atrapado en un vivero de reptiles que salen de su letargo. No eres capaz de ver nada más que fauces erizadas de dientes que se abren en la parte superior de unas cabezas en forma de estrella de mar. Tentáculos negros, gruesos como cuerdas de barco, se estiran en tu dirección mientras corres y corres sin rumbo.

Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA.

Si lo superas, ve a **475**.

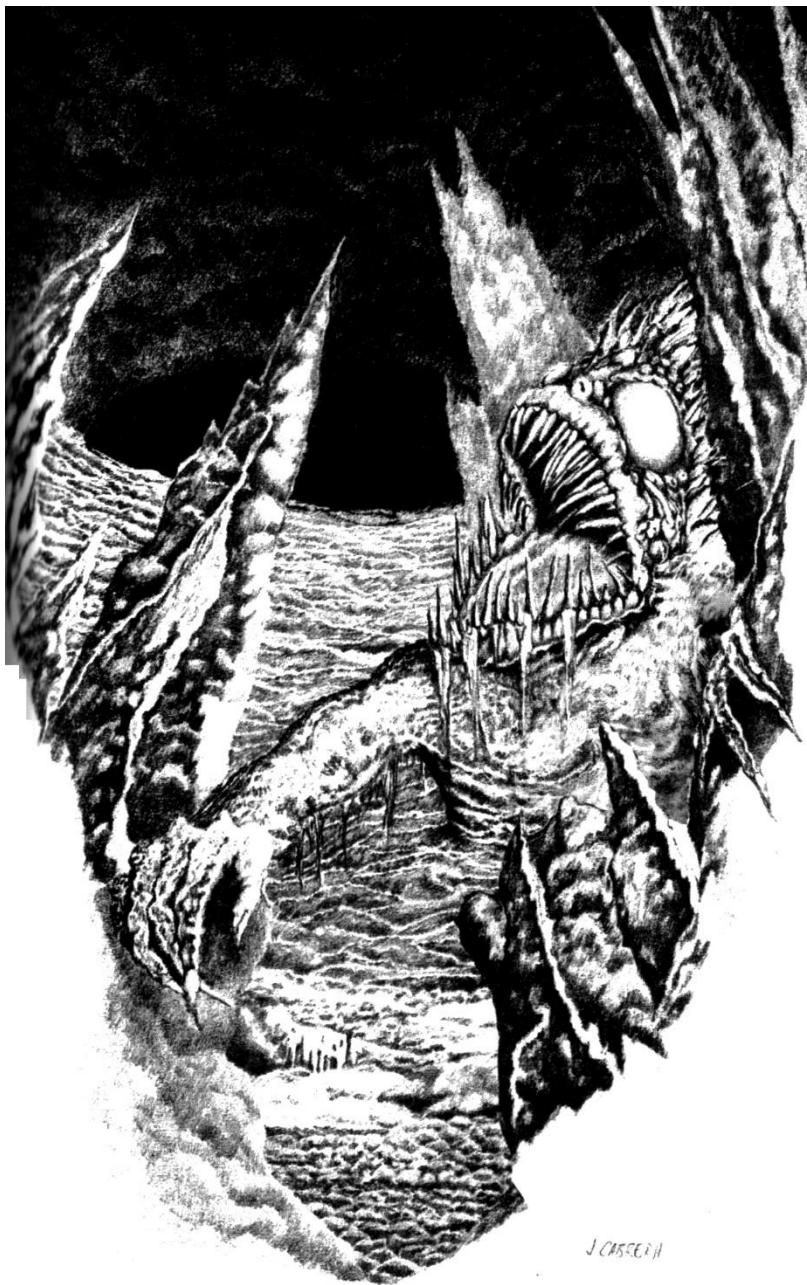
De lo contrario, ve a **462**.



340

La mera existencia de esta criatura gigantesca y terrible atenta contra la realidad. Tu mente se descompone en un millar de fragmentos cuando una mano titánica agarra a uno de tus compañeros de desventuras y se lo lleva a la boca.

El chasquido de su torso al estallar entre sus dientes afilados resonará en tus oídos para siempre... Por suerte el sacrificio parece bastarle a la criatura que, pausadamente, vuelve de nuevo a su tumba acuática con su legión de seguidores ícticos. Puedes volver a nado cuando pase la tormenta.



J. CASEY H.

Puedes volver al campamento directamente a recuperarte en **25**.

O nadar de vuelta al barco encallado y tratar de abordarlo por el agujero del casco en **254**.

341

Estás en mitad de una fundición donde se fabrican casquillos de bala, no puede ser muy difícil encontrar material explosivo.

Durante un buen rato te dedicas a registrar las instalaciones hasta que por fin una joven germana llamada María te pide que la ayudes con un ritual para «bendecir» la pólvora que se usará contra los enemigos del futuro Reich. La chica de larguísima cabellera rubia y preciosos ojos azules, te conduce a una cámara secreta, oculta tras una de las paredes. Allí, colgando del techo, ves un caldero más ancho que hondo que contiene la pólvora mística.

—¡Ahora! —Te dice el espíritu—. ¡Vuélalos a todos!

Lamentablemente, el caldero pende sobre un foso y no crees que puedas alcanzarlo sin un gancho... un objeto alargado... ¿Tal vez un PARAGUAS?

Si cuentas con ese objeto, ve a **276**.

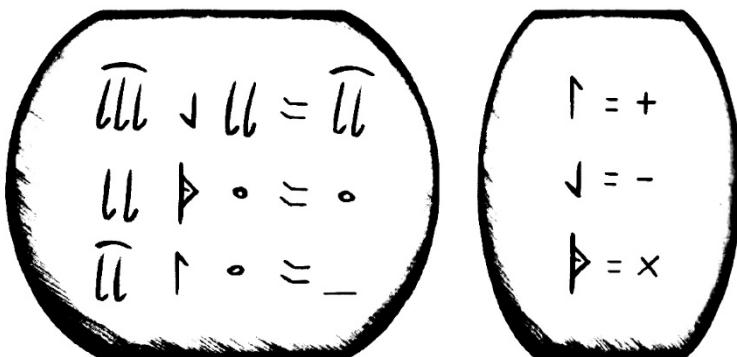
De lo contrario, puedes tratar de usar tus propios conocimientos para contrarrestar el hechizo de María en **206**.



342

No tienes ni idea de cómo, pero has atravesado la pared. El dolor ha sido agónico, pero no letal. De hecho, te sientes renovado, eufórico. RECUPERAS TODOS TUS PUNTOS de RESISTENCIA y examinas lo que te rodea.

Estás en una sala cuadrada, las paredes parecen metálicas y completamente ajenas a todo lo que has visto hasta ahora. Extrañas columnas de runas diminutas brillan en las paredes. Estas inscripciones luminosas cambian ante tus ojos, deslizándose desde el techo al suelo como una lluvia de chispas azules. En una enorme pantalla, varias de estas runas parpadean:



Tienes la impresión de que es una consola de comandos que está esperando algún tipo de instrucción.

Que botón vas a pulsar:

- l Ve a [3](#).
- ll Ve a [334](#).
- l̄ Ve a [337](#).

343

La puerta sale volando de sus goznes y tú con ella. La oscuridad te engulle mientras sientes el vacío de una caída. Por suerte o por habilidad, logras aferrarte a un trozo de madera a mitad del descenso.

Cuando el corazón vuelve a latir con normalidad, observas lo que te rodea:

Cuelgas a unos cinco o seis metros de altura, la cubierta inferior a la que te hubieras precipitado está completamente inundada, se trata del lugar concreto en el que el barco impactó contra el arrecife. Sonrías con alivio.

Entonces, de la profundidad del agua estancada, surge la gigantesca cabeza de un tiburón desproporcionadamente grande. Sus ojillos negros se clavan en ti, el morro gris plateado te apunta y sin previo aviso... ¡Salta!

Sigue leyendo en [39](#).

344

Usas tu arma para atravesar el pecho de la criatura. Esperabas una mayor resistencia, así que cuando la carcasa de su tórax se deshace, te ves arrastrado hasta escasos centímetros de su rostro. Hay agradecimiento en sus ojos, pero no puede evitar regurgitar un esputo de líquido negro que te salpica el rostro antes de expirar. Asqueado retrocedes, pero es demasiado tarde. Sufres un profundo dolor a medida que la sustancia consume enormes pedazos de tu carne. PIERDES 5 PUNTOS de RESISTENCIA y sufres una horrible deformación. Al instante la piel gomosa del sujeto se va secando hasta cuartearse y caer al suelo convertida en POLVO CENTENARIO DE CADÁVER. La putrefacción se extiende por las paredes, la madera.

Apunta que no podrás volver a LA SALA DE MAQUINAS de este barco.

Si sobrevives, vuelve al CAMPAMENTO y elige un nuevo destino.

345

En cuanto le enseñas los objetos, el guardia que tiene la daga apuntándote se echa a reír y de un manotazo te los tira al suelo.

—¿Nos tomas por estúpidos? —dice mientras te enseña sus antebrazos repletos de pulseras y brazaletes—. Dagón caga oro después de zamparse a idiotas como tú.

Sin pensárselo dos veces ambos guardias te atacan.

	FUE	RES	COR
GUARDIA 1	8	7	0
GUARDIA 2	8	5	0

Véncelos en menos de 9 asaltos u otros 2 guardias vendrán alertados por el ruido de la campana.

Si vences, ve a **81**.

346

No tienes ni idea de qué ha podido ser la sombra que atisbaste en la profundidad del océano y tampoco tienes muchas ganas de averiguarlo, así que nadas con renovado esfuerzo en dirección al buque. Ya puede ver su nombre, casi devorado por los percebes y el tiempo: Sumatra Queen I.

Por suerte nada te ataca durante la travesía y pronto estás flotando cerca de uno de sus costados. No ves manera de subir hasta la cubierta que se alza muchos metros por encima de ti. El olor a madera húmeda se superpone al de la putrefacción marina. El crujido rítmico al mecerse sobre las olas contrasta con el silencio sepulcral de la isla.

Puedes tratar de rodear el barco en **127**.

O, si no quieres permanecer más tiempo en el agua, tratar de encaramarte al arrecife y usarlo para abordar el buque en **258**.

347

Cada vez nadas con mayor dificultad. Luchas por mantener el aire en los pulmones mientras tiritas sin control. Bordeas la proa y te encuentras de frente con la desoladora evidencia de que estáis condenados... El mar, negro y tan muerto como la isla cadáver, se extiende hasta el infinito. A tu alrededor puedes ver cómo surgen del mar terribles rocas dentadas, brillosas como de obsidiana, inclinadas y gigantescas. Todas irregulares... excepto una.

A unos centenares de metros se alza lo que solo puedes definir como un inmenso pilar. Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA. Si lo superas, sigue leyendo, de lo contrario, sufres 1D6 puntos de daño por hipotermia.

Quieres volver hasta el agujero del casco y tratar de subir a bordo en [254](#).

O tal vez podrías tratar de alcanzar a nado esa columna en busca de pistas acerca de esta isla en [422](#).

348

Te lanzas contra la puerta con todas tus fuerzas. Lamentablemente, no se mueve ni un ápice. Está firmemente apuntalada por dentro, así que tomas aún más carrerilla y lo intentas de nuevo. Esta vez algo cruje, pero es tu hombro. Pierdes 1 PUNTO de RESISTENCIA. En ese instante escuchas un goteo a tu espalda. Te giras justo a tiempo para ver una sombra de aspecto humanoide deslizarse desde la oscuridad. Al principio te parece que es solamente eso, una sombra, pero se mueve rápidamente hacia ti rezumando un icor negro y espeso que, al gotear, arranca volutas de humo de los tablones del suelo. La cosa alargada y pesadillesca camina hacia ti con las manos extendidas.

TRIPULACIÓN MALDITA	FUE	RES	COR
	8	2	12

Si logras vencerle, ve a [168](#).

349

Desde aquí puedes ver que una enorme roca negra ha penetrado profundamente en diagonal hasta casi traspasar el barco de parte a parte. Pero al mismo tiempo, impide que se hunda definitivamente. Desde aquí no puedes estar seguro, pero tal vez, con los materiales adecuados, podría repararse.



Justo encima del agujero está el nombre del bergantín: Sumatra Queen I y en honor a su nombre, una grotesca sirena coronada adorna la roda. ¡Una sirena que, de repente, te mira fijamente!

Con movimientos espasmódicos, como los de un títere con las cuerdas enredadas, la criatura, mitad pez, mitad mujer, se despereza, arrancando su piel cubierta de percebes de las podridas maderas. Prepárate para luchar:

PROFUNDA	FUE	RES	COR
	7	8	-1

Si vences, ve a [274](#).

350

Te acercas a esas cosas negras que consideras árboles —a falta de un término mejor—. Tienen un tronco ahusado, como un enorme barril surcado por estrías rugosas. Sus alturas van desde el metro y medio hasta los cuatro. Dos protuberancias extrañas los rodean y cuelgan de su parte más gruesa, como si estuvieran envueltos por una lámina correosa. Enormes raíces nudosas y retorcidas los anclan al suelo, pero, sin duda, lo más extraño son las ramas en forma de estrella de mar que los rematan. En cada una de las cinco puntas brotan frutas negras que ahora penden lánguidas. Son tantos y tan espesos, que parecen absorber la poca luz de R'lyeh.

Si lo deseas, puedes acercarte a examinarlos con detenimiento en [54](#).

O puedes examinar los hongos en [107](#).

351

El túnel no es del todo natural. La linterna ilumina unas paredes irregulares, como si estuvieran recubiertas por una manta pegajosa de un color rojo muy oscuro, casi marrón. Cada uno de los pliegues de la manta es gomoso y está supurando una

sustancia amarillenta que parece ser la fuente del intenso olor.

—¿Qué diablos es esto? —pregunta Eusapia, la mujer más delgada del grupo y la que parece ser más sensible a la pestilencia. Antes de que nadie pueda hacer nada, comienza a palpar la pared, que cede a su contacto y se deforma como si fuera una tela de araña muy espesa.

Si tienes CONOCIMIENTOS MÉDICOS, puedes hacer un CHEQUEO DE HABILIDAD en **449**.

De lo contrario puedes tratar de examinar las paredes en **66**.

352

Tu intención es bordear el bosque por el sur y examinar sus lindes, pero cuando comienzas a caminar sucede algo inexplicable. La primera vez que viste la masa forestal te pareció de un tamaño considerable y espesa, al menos lo suficiente como para poder cruzarla sin ver sus márgenes. Sin embargo, no has dado más de una docena de pasos cuando el límite del bosque desaparece de tu vista como si nunca hubiera estado allí. Das la vuelta sobre tus talones y... el enorme bosque está allí, extendiéndose hacia los acantilados, pero tan lejos que apenas puedes distinguirlo. ¿Cómo es eso posible?

¿Quieres volver al bosque e internarte en él? **399**.

O prefieres olvidarte mientras sigues a tiempo, y alcanzar la orilla en **186**.

353

Te dispones a correr en dirección a la linde, pero los árboles con forma de palmera son ahora tan espesos que no te permiten ver absolutamente nada. Vas a tener que abrirte paso de cualquier modo si quieras salir de aquí. Los hongos ya han dejado de comportarse como tales y ves como más y más de ellos empiezan a retorcerse, girando sus cabezas elipsoides en tu dirección.

¿Tienes una antorcha y un medio para encenderla?

En caso afirmativo, ve a **15**.

De lo contrario, vas a tener que abrirte paso confiando en tu sentido de la orientación en [163](#).

354

El pasillo termina abruptamente en una bifurcación. Desde que el último de vosotros cruza al nuevo pasillo, el anterior queda clausurado por una inmensa losa de piedra que parece caer desde las alturas. Inmediatamente la luz que venía del foso se extingue y quedáis a oscuras. Si tienes la antorcha puedes tratar de encenderla haciendo un chequeo de HABILIDAD MENTAL, (si lo fallas tendréis que avanzar a oscuras y todas vuestras tiradas se harán con un penalizador de -3). ¿Qué dirección vais a escoger? En principio ambos caminos se ven exactamente iguales.

¿Quieres girar a la izquierda? [404](#).

¿O prefieres avanzar por el pasillo de la derecha? [229](#).

355

Te levantas la ropa retorciéndote de dolor. Tu ombligo se ha salido por fuera. ¡No! Un dedo leproso y de uñas cuarteadas se está abriendo paso a través de él. El índice repulsivo te apunta hacia un arco oculto entre las sombras que no habías visto hasta ahora. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA.

Haz un CHEQUEO de HABILIDADES PSÍQUICAS.

Si lo pasas, ve a [283](#).

De lo contrario sigue tu camino en [187](#).

356

LOS ACANTILADOS

Tras cruzar el breve tramo de playa que te separa de los acantilados, te das cuenta por primera vez de la extraña disposición de esta isla. La arena de la playa parece ser algún tipo de silicato cristalino, una obsidiana realmente brillante y

pesada, en la que dejas profundas huellas. Los acantilados han formado curiosas estructuras geométricas en forma de tubos de órgano que se extienden por todo el golfo encapsulando la playa y haciendo completamente imposible llegar al interior de la isla sin escalar su desmesurada y amenazante verticalidad. En la eterna penumbra espesa que consideráis como «la noche de R'lyeh», se pueden atisbar fulgores mortecinos que proceden del corazón de la isla cadáver.

Llega hasta el pie del acantilado en **208**.



357

Cuando alzas la cabeza, ves a una mujer vestida con un ajustado traje de seda, de color negro, que te contempla con unos ojos muertos, vacíos de toda expresión.

Al levantar su mano delgada y recubierta de una extraña vellosoidad como la piel de un melocotón, todos callan al instante.



—Levanta, miserable criatura —te dice con una voz gélida con un marcado acento extranjero, posiblemente alemán o austriaco—. ¿Has encontrado lo que estabas buscando?

El corro de sectarios clava sus ojos en ti.

Si has encontrado una GEMA INTERDIMENSIONAL, puedes entregársela en [88](#).

Si no quieres darle nada o no has encontrado nada de valor, ve a [190](#).

358

Aunque solo te separan unos pocos pasos de la puerta, el camino es dantesco. La masa de carne se hunde bajo tus pies como si fuera lémamo y los centenares de ojos siguen girando en sus cuencas de forma lánguida, siguiéndote. Cuando llegas a la puerta, te das cuenta de que está fuertemente asegurada y que la única manera de abrirla es retirando los cuchillos que han colocado a lo largo del marco. Tras examinarlos, compruebas que se encuentran en un estado lamentable, están oxidados y tienen los mangos podridos por la humedad. Arrancarlos será largo y trabajoso.

Si quieres tratar de abrir la puerta sacando las armas de los perfiles de la puerta, ve a [292](#).

También puedes volver a la escalera en [132](#).

359

Es cierto que los últimos años los has dedicado a la lectura compulsiva de terribles grimorios que aseguraban la existencia, en tiempos pretéritos, de este tipo de abominaciones. Pero una cosa es leer sobre horrores cósmicos sin nombre, y otra muy distinta, enfrentarse a su inefable magnitud.

Giras sobre tus talones mientras toda tu concepción de lo que es real se desintegra en añicos. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA.

Esa cosa es enorme, tanto que sus verdaderas formas se pierden en la niebla. Por suerte para ti eres demasiado

insignificante para ella y logras huir despavorido. Pero no indemne. Cada vez que cierres los ojos, imágenes terribles de esa monstruosidad se cuelan por los resquicios de tu mente. Pierdes 1 PUNTO de CORDURA PERMANENTE y no podrás volver a visitar la localización de EL CEMENTERIO MARINO.



360

Cruzas la cumbre del escarpado acantilado que es sorprendentemente regular. A veces tienes que saltar desde una columna de piedra a otra, o escurrirte entre rocas caídas. Muchos de los pilares acaban en espinas pétreas. Por fin, cuando llegas al otro lado comprendes la magnitud de la terrible simetría de R'lyeh. Toda la isla es una inmensa caldera, una depresión negra y profunda que se asemeja al terrible cráter que dejaría el impacto de un meteoro o... un puño titánico. El acantilado bordea la depresión como una muralla de piedra negra. En el centro de la caldera se alza algo que no puedes calificar de ninguna manera racional. A simple vista parecen acumulaciones de piedras de formas diversas, cubos, pentágonos, pilares inclinados; pero después de una observación detallada, comienzas a apreciar formas y patrones que es imposible que se hayan formado de forma natural, al menos no lo natural en nuestra realidad. El trazado de los vacíos y las construcciones forma calles, plazas y monumentos en un estado ruinoso. Toda la laberíntica «ciudad» transmite una sensación de antinatural antigüedad ancestral. Y en el medio, como una espantosa caricatura de una ciudad terrestre, se yergue lo que sin duda se trata de un templo. Enormes púas de piedra negra y brillante actúan como torres. Depresiones y ángulos imposibles se asemejan a ventanales o puertas que no

conducen a ningún lado.

Cuento más la miras, menos eres capaz de asimilar sus formas y más imposible se vuelve, tan imposible como que en lo más profundo de tu mente algo, dentro del templo de R'lyeh... TE LLAMA.

Quieres descender hacia esa ciudad interior en **402**.

O quieres volver atrás y explorar otros caminos en **300**.



361

Al atravesar el arco, os recibe una multitud de gritos y vítores lejanos. Estáis saliendo de uno de los laterales de un inmenso barranco que divide la isla en dos. Un precario puente de madera, que parece haber sido reparado recientemente, cruza los 30 metros que os separan de una turba de personas vestidas con túnicas negras, blancas y rojas. Por debajo, discurre lentamente un río de lava humeante. Tus compañeros parecen exultantes y cruzan el puente con determinación. Al llegar tu turno descubres que bajo los tablones crepitantes hay una cueva enorme en la que nadie parece haber reparado.

Si quieres, puedes cruzar hasta el otro lado en **139**.

O si prefieres quedarte a examinar esa cueva primero ve a **135**.



362

Hay algo muy extraño en el avión accidentado. Da igual cuánto tiempo pase entre visita y visita, siempre parece dimanar la misma extraña sensación de precariedad. Los fuegos de las alas deberían haberse apagado ya, el agua invadido el pasillo o al menos retirado de la cola con la marea baja... pero todo permanece inalterable, estático.

Otra cosa que te intriga es qué ha sucedido con los equipajes, pese a que muchos han sido rescatados, es imposible que las pocas pertenencias que guardáis en el campamento sean la totalidad de lo que se transportaba. Puede que alguno de los supervivientes los esté ocultando.

Pero lo más espeluznante es que, al preguntar por los cadáveres de los otros pasajeros, nadie parece ser capaz de recordar quién se encargó de enterrarlos.

Vuelve al campamento y elige otro destino en [25](#).

363

LAS CAVERNAS

Tal y como imaginabas hay un pasaje oculto en un corte transversal entre dos rocas. Desde cualquier punto se vería como una única pared, pero desde el lateral se puede apreciar un camino que se interna en las entrañas de la montaña. Introduces la mano y compruebas que es agobiantemente estrecha, tanto que tendrás que avanzar de lado si al final te decides a entrar. Además, es tan oscura que solo puedes ver a unos pasos por delante y no vas a tener medio alguno de llevar iluminación, solo arrastrarte sobre el estómago y rezar por que conduzca a algún lado.

Si quieres entrar por el pasaje, ve a [474](#).

Si prefieres examinar la estructura de piedra sobre el acantilado, ve a [300](#).

364

Entrecierras los ojos con un reflejo de astucia y maldad. Si recuperas la daga, nadie podrá hacerse daño. Le quitas la daga de las manos y la miras. Es un arma cargada de poder, lo notas.

—¡Eh! ¡Devuélveme eso! —grita Eleazar mientras trata de recuperarla—. Al menos devuélveme mi libro...

—(¡Dame la daga!) —grita Eliezer desde el otro lado—. ¡Síííí, dámela, dámela!

¿Quieres darle la daga a Eliezer? **70**.

¿O prefieres marcharte con ella? **455**.

365

Hay demasiados motivos para olvidarse de esta peligrosa escalada y ninguna gema, por valiosa que sea, merece que mueras abandonado en una caverna olvidada. Dando la espalda a la estatua, sigues en dirección norte. Lo haces rápido, a oscuras y deseando que tus compañeros hayan sido lo suficientemente fistos como para hacer lo mismo. A tu alrededor intuyes formas, movimientos y un olor a pelo húmedo y saliva rancia que te pone los pelos de punta. Aceleras el paso de forma progresiva hasta acabar corriendo con todas tus fuerzas.

Ve a **124**.

366

EL AVIÓN

Hay algo extraño en los decrepitos restos del avión. Pese al temor a que los maltrechos motores exploten en cualquier momento, sigue manteniéndose en un precario equilibrio. Algunas zonas del aparato todavía humean y el fuselaje emite crujidos cada vez que una ola lo embiste.

La zona del pasaje está vacía, pero aún quedan terribles manchas en los lugares donde perdieron la vida. La zona más

interesante es la de equipajes y la cabina. Lamentablemente no mucho ha sobrevivido al accidente y tras rescatar todo lo que pudiera ser comestible, gallinas incluidas... solo encuentras UNA CUERDA DE SEDA de 5 metros, UNA LINTERNA CON 3 PILAS DE PETACA y una BRÚJULA ESTROPEADA, que siempre señala al noreste.

Si tienes habilidades de INVESTIGACIÓN haz un chequeo.
Si lo superas, ve a **362**.

Puedes volver al campamento en cualquier momento y elegir otra localización.



367

En cuando terminas de revelar la supuesta localización del anciano, la turba se lanza a la carrera hacia el puente de madera. Gritan insultos inclasificables y cantan sus terribles canciones:

¡IÄ, IÄ Cthulhu Ph'nglui mglw'nfa! Cthulhu R'lyeh wga'h naglfhtagn!

Se empujan unos a otros, saltan por encima de los cuerpos de los que caen y, cuando llegan al puente, no dudan en arrojarse

o lanzar a otros por la barandilla de cuerda para alcanzar el otro lado.

Ves cuerpos estrellarse contra la lava, otros perecer aplastados... Cuando todo termina, la baronesa DeGeneratta te tira a los pies un MEDALLÓN con forma de CABEZA DE CARNERO.

—Espero, por tu bien, que sea cierto.

Sin que puedas hacer nada más, eres conducido desde lo alto del barranco hasta su desembocadura. Allí te abandonan sin contemplaciones.

Sigue leyendo en [402](#).

368

No necesitas acercarte más para que el pestilente reflujo del mal se haga visible rezumando en oleadas pulsantes desde el interior del pentagrama. Esa cosa es la representación de todos los miedos de la humanidad. Pero es un mero fragmento, una semilla de una malignidad primigenia que aún acecha al mundo desde un rincón tan oscuro y profundo, que ni la muerte puede alcanzarla... ¡Es una Semilla Estelar! Todos tus sentidos te impelen a salir corriendo y tirarte al mar. Nadar hasta perecer de agotamiento, cualquier cosa menos permanecer ni un segundo más en esta isla... Entonces esa cosa te habla. PIERDES 5 PUNTOS de CORDURA y puedes consultar el **APÉNDICE: LA HISTORIA DE R'LYEH**. Sea como sea tu sexto sentido te dice que no puedes dejarla libre o en manos de los adoradores de Cthulhu.

¿Quieres enfrentarte a esa cosa en [396](#)?

¿O prefieres destruir el pentagrama en [191](#)?

369

Tratas de correr hacia la escalera, pero te es imposible escapar a tiempo. El ingeniero explota con un ruido carnosoy repulsivo que te salpica la espalda de órganos calientes y un icor espeso y negruzco. El principal problema es que el cadáver

viviente y todo este cuartucho están repletos de los gases de la descomposición continuada de la madera y la carne.

Las mamparas saltan por los aires y pronto te absorbe una ola de agua pútrida que te arrastra.

Sigue en [386](#).

370

Giras en redondo buscando la salida. Estás rodeado. Otro movimiento, esta vez a tu espalda, te hace empezar a correr. Tiras media docena de maniquís. Dos de ellos levantan la cabeza lentamente. Uno te lanza una puñalada que falla por milímetros.

Los gritos de tus compañeros suenan distantes en el caos que se ha desatado en la habitación abarrotada.

Quedarse a luchar es inútil, deberás escapar. Tira un dado por cada uno de los exploradores supervivientes salvo Julius... que ya está perdido. Si alguno de ellos obtiene un resultado de 1 será apuñalado hasta la muerte, con cualquier otro resultado lograréis salir del almacén de túnicas. Nadie os seguirá una vez fuera de la cámara.

Si sobrevives, coge lo que necesites y examina el pasillo en [211](#).

371

La puerta es sólida, mucho más de lo que esperabas, por lo que tienes que descargar contundentes golpes una y otra vez hasta que por fin salta de sus goznes por el lado de las bisagras. Al parecer, alguien la ha reforzado con remaches de metal cerca de la cerradura. Al final cargas contra la puerta hasta lograr derribarla completamente, con tan mala suerte que, con la fuerza del impacto, terminas cayendo con ella.

Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA.

Si lo pasas, ve a [343](#).

Si lo fallas sigue leyendo en [201](#).

372

Tras la primera docena de pasos vuelves a advertir el movimiento. Se trata de una sinuosa sombra a ras de la arena que no puedes identificar. Cuando te acercas al lugar en el que pensabas que lo habías visto... No hay nada, solo más arena. Desgraciadamente, al tratar de orientarte, las cuatro direcciones parecen exactamente iguales.

¿Quieres avanzar hacia el oeste? [177](#).

¿O prefieres girar hacia el norte? [322](#).

Puedes volver al punto de origen que crees está a la derecha en [332](#).

También puedes ir al sur, hacia donde puede estar el campamento en [48](#).

373

El barco resulta tremadamente estable y, aunque a primera vista parecía estar a punto de desmoronarse, en realidad sigue en un estado excelente.

La cubierta está repleta de barriles abiertos, cajas destrozadas y marcas de feroz combates pasados y apresuradas reparaciones. No se aprecia ningún movimiento y solo tus pasos perturban el sonido del vaivén de la marea. Así es hasta que por el rabillo del ojo atisbas una sombra furtiva, tan rápida, que no estás seguro de que fuese real.

Estás frente al castillo de popa y ves que tiene una puerta ornamentada, cerrada a cal y canto, y una escalera que conduce al cuarto de navegación.

Si quieres explorar la parte alta subiendo la escalera, ve a [421](#).

¿O prefieres tratar de abrir la puerta? [388](#).

O puedes volver atrás y examinar la proa, si no lo has hecho ya, en [33](#).

O descender a las entrañas del barco por la trampilla en [200](#).

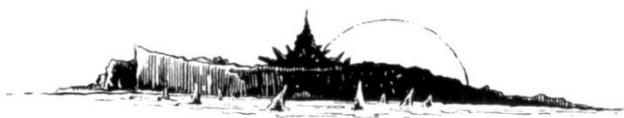
374

El ruido de una puerta al cerrarse violentamente te sobresalta, debe haber sido el viento... ¿verdad? Te plantas de nuevo en mitad del navío y miras a tu alrededor. El suelo está pegajoso y se adhiere a la suela de tus zapatos. En la distancia, la isla parece cada vez más oscura y amenazadora, su forma de media luna te produce una sensación inexplicable de desasosiego y rechazo. ¿Qué harás ahora?

¿Quieres explorar la proa del barco si no lo has hecho ya? **108.**

¿O prefieres examinar la trampilla que lleva a los pisos inferiores? **200.**

Tal vez prefieras examinar el castillo de popa con detenimiento en **373.**



375

Sacas el saco con el sello y derramas el contenido sobre tus ojos. Te arden hasta el punto de hacerte pensar que se te están licuando, pero unos instantes más tarde la oscuridad se va deshaciendo. El polvo te protegerá de la locura inmanente a los primigenios.

Con paso trémulo penetras en la ciclópea estructura y tu alma se encoge por el pavor. Estás en una cámara imposible en la que es mucho mayor el contenido que la estructura del templo. Se trata de un espacio diáfano y titánico completamente vacío de todo, salvo por la presencia de una estatua tan masiva como el resto de la construcción. Representa un pulpo abotargado y flácido sentado de forma torpe sobre un pedestal cúbico.

Penetra en el templo en [125](#).

376

Te sobrepones de la impresión y buscas un modo de iluminar la enorme cubierta. Reparas en que los paneles de babor y estribor están horadados por ventanales cubiertos por telas raídas y apelmazadas capas de polvo, así que retiras unos cuantos cortinajes. Los cristales están tan sucios de salitre, que la diferencia es mínima. Los escasos rayos de luz forman conos donde danzan las partículas en suspensión, dando un aspecto de estancamiento aún más siniestro. Procurando no tocar los cuerpos momificados de los marineros, te dispones a examinar el salón.

Ve a [79](#).

377

Avanzas cubriéndote con el brazo y le das unas patadas mientras retrocedes de nuevo. Casi esperas que el amasijo de ropas sucias y ensangrentadas se mueva y te ataque, pero nada de eso ocurre. Ya con calma, desenrollas las ropas que resultan ser la casulla, la estola y los hábitos de un cura católico, no te parece muy respetuoso llevártelas, pero puedes hacerlo si lo deseas. Envuelto entre las ropas, encuentras un FRASCO CON LÍQUIDO TRANSPARENTE y un diario que puedes leer como **APÉNDICE: EL DIARIO DEL PADRE JUÁREZ**.

¿Quieres examinar el resto del camarote? [195](#).

O puedes volver ya al CAMPAMENTO en [25](#).

378

No sabes si esto es lo que busca la baronesa, pero es lo más extraño que habéis visto, así que te esfuerzas en desengarzar una de las gemas. Su aspecto es fascinante, tan grande como una pelota y multifacetada. Te pierdes en su contemplación, sus aristas parecen girar sobre sí mismas evocando en tu mente

imágenes de ciudades de filigrana y plata sobre una superficie rojiza, a los pies de un volcán que deja al Everest a la altura de una triste colina. Sobre las planicies de óxido marchan legiones de seres alienígenas, mitad crustáceo, mitad insecto, armados con armas imposibles y futuristas.

Tan bruscamente como empieza, la visión termina con un fogonazo. Puedes guardarte la GEMA INTERDIMENSIONAL y descender en [174](#).

379

La criatura de piedra tiene un aspecto sumamente amenazador. Decides huir. Tratas de volver por dónde viniste, pero la pendiente es demasiado pronunciada.

Mientras escoras, avanzando con brazos y piernas, tratas de convencerte de que Judith no se encuentra aquí. ¡Milagroso sería que tu avión se estrellara en el mismo lugar remoto a dónde ella fue a parar!

En todo caso, lo mejor es que empieces a planear tu supervivencia en este lugar dejado de la mano del Señor... Avergonzado por tu cobardía vuelves al campamento para elegir otro destino.

380

—No le haga caso a mi hermano Eliezer. Es un maldito mentiroso. Me ha robado mi libro y se ha encerrado ahí dentro. Si no me lo devuelve no le quepa duda de que lo apuñalaré... pero si usted lo recupera, no tengo ningún problema en regalarle esta bonita daga.

El anciano te enseña una daga sencilla de hoja larga y curva, muy afilada, con unas inscripciones en árabe. El anciano te deja examinarla y lo que lees te llena de espanto: ese instrumento lleva la inconfundible marca de Abdul Alhazred, una runa tan poderosa, que se dice fue capaz de atar al mismísimo Caos Reptante de la pérvida Babilonia.

Al ver tu expresión, Eleazar recupera su daga y se encoje de

hombros.

—No tengo ningún problema en perdonar a mi hermano en cuanto vuelva a tener el libro.

¿Quieres hablar con Eliezer? [204](#).

O ya has tomado una decisión en [155](#).

381

Pese al pánico, un somero examen te indica que no se trata de Judith, el cuerpo pertenece a una mujer mucho mayor, tal vez uno de los pobres desgraciados que no sobrevivieron al accidente de Trans-Oceanic. Tras darle sepultura debajo de un montón de rocas, continúas con tu exploración de la caverna de los Tcho-Tchoes. Al parecer estos seres terribles, viven prácticamente enterrados en vida, emparedados en túneles estrechos como un sarcófago.

Si lo deseas puedes deslizarte por una de las grietas que llevan al interior del acantilado en [363](#).

O puedes volver al campamento y elegir otra localización en [25](#).

382

El horror es inenarrable. La maldad y la degradación humana no conocen límites cuando lo que está en juego es la pura supervivencia. El tipo coge al niño por un pie y corta el cordón umbilical de un mordisco antes de meterlo en un saco de tela blanca. Dentro, la criatura se agita y sigue llorando a pleno pulmón. Entonces te tiende la bolsa y te dice:

—Booner ya no está, así que si no quiere llevárselo así... tendrá que hacerlo usted mismo. —Y te señala una piedra plana con innumerables salpicaduras de sangre. Sientes un vértigo incontrolable que amenaza con devorarte. Son las fauces de la locura abriéndose paso por tu cerebro. Todos y cada uno de los horrores que has contemplado pasan por delante de tus ojos llevándote al borde mismo del abismo. En el altar, la mujer se carcajea como una demente, el mendigo te mira con el saco

tendido, los aullidos del crío te taladran los oídos...

Por algún extraño motivo, ¿quieres consumar el sacrificio?

19.

O puedes tratar de salvar al crío de alguna manera y poner fin a este horror en **419**.

383

El mar está demasiado embravecido y las olas te arrastran cada vez más lejos de tu objetivo, comienzas a tragarte enormes baches de agua salada... los bordes de la visión se te oscurecen a medida que fosfenos rojizos te ciegan. Lo único que puedes hacer en este momento es **SACRIFICAR** un compañero para que te salve.

Si lo haces, alguien te sujetará para mantenerte fuera del agua y carga contigo hasta la columna. Por desgracia el esfuerzo es demasiado grande y ves como su cuerpo se hunde lentamente en círculos ingravidos tragado por la negrura del océano.

De lo contrario, eres tú quien perecerá en el dulce abrazo de la hipoxia.

Ve a la sección **304**.



384

El interior del horno está oscuro y repleto de grasa. El hedor es repulsivo, pero logras retirar grandes cantidades de ceniza apelmazada sin demasiado esfuerzo... pronto, tus dedos rozan el objeto duro que identificaste antes. Lo agarras con la punta de los dedos y tiras de él hasta sacarlo. Es muy pesado y no logras extraerlo completamente. Cuando logras sacarlo por la puerta del horno, el espanto te congela la nuca. Se trata de una bota de caña alta que aún tiene dentro su propia pierna

carbonizada. La has sacado hasta la altura de la rodilla, pero entonces, cuando crees que ya nada puede ser más horrible... la pierna vuelve a arrastrarse dentro del horno. Ve a **34**.

385

Tal y como esperabas, es completamente imposible remontar esta pared vertical de cristal negro y cortante. Aun así, te las arreglas para elevarte hasta una altura considerable que te da una perspectiva de gran parte de la playa.

¡A tu izquierda, encajada entre las rocas del farallón, puedes ver la silueta de algún tipo de embarcación! En mitad de la playa puedes ver una gigantesca masa oscura que por mucho que fuerzas la vista no puedes definir y... ¿se mueve?

A tu derecha, examinando el propio acantilado desde esta perspectiva, ocurre un curioso efecto óptico. Determinados grupos de órganos líticos heptagonales se disponen de tal manera que forman una escalera natural... un camino perfectamente disimulado que desemboca en la entrada de una caverna oculta tras una zona derrumbada.

Desciende en **416**.

386

La fuerza del agua te succiona junto a... ¡cuerpos! Cuerpos podridos, mohosos, abotargados... centenares de cadáveres medio devorados por los cangrejos y reblandecidos por el agua. Todos giran contigo. Notas el roce de sus carnes abriéndose al menor contacto y derramando sus órganos licuados. Sientes el abrazo de sus miembros hinchados y ¡GRITAS! Burbujas de aire escapan de tu garganta y restos de detritus penetran en tu boca. Ves fluidos tumefactos escapar de las carcasas, ojos acuosos y opacos desprenderse de sus cuencas. Estás atrapado en una fosa acuática y sus inquilinos te arrastran consigo.

PIERDES 5 PUNTOS de RESISTENCIA y 2 PUNTOS de CORDURA permanente.

Trata de escapar en **31**.

387

Venciendo tu repugnancia examinas el cadáver... es imposible que esa cosa esté viva, el parpadeo debe haber sido un reflejo. Te repugna tocar a la criatura y más cuando, al acercar los dedos para tomarle el pulso, sus ojos giran en las cuencas mirándote fijamente! Inmediatamente apartas la mano. Los restos putrefactos pertenecen a una mujer y está afectada por algún tipo de enfermedad degenerativa. Desde luego, no se parece a nada que hayas visto en ningún libro de medicina, pero sin duda parece estar sufriendo. Recoges unas muestras del líquido y lo examinas, ahora tienes un VIAL DE PONZOÑA. Puede ser peligroso y no cuentas con los conocimientos ni el equipo necesario para poder salvarla, pero por otra parte has hecho un juramento hipocrático...

Si quieres intentar tratar a la mujer, ve a [436](#).

Si quieres poner fin a su sufrimiento, ve a [438](#).

388

La puerta está firmemente cerrada y las maderas aún se mantienen firmes. La cerradura es enorme y parece bastante segura.

Haz un chequeo de HABILIDAD FÍSICA para tratar de forzar la puerta o si tienes alguna llave tal vez quieras usarla.

Si lo consigues, ve a [287](#).

De lo contrario puedes subir a la parte alta en [421](#).

O descender al interior del barco por la trampilla en el [200](#).

O si no lo has hecho ya examinar el mascarón de proa en [108](#).

Si tienes una llave que quieras probar, ve a [294](#).

389

Es demasiado tarde para frenar y saltas por encima del río agitando los brazos como si eso te fuera a ayudar a salir volando. Milagrosamente llegas al otro lado, pero te chocas

estrepitosamente contra el anciano y caéis al suelo en un ovillo de brazos y piernas. Tras un buen rato de insultos, mordiscos y escupitajos, el viejo se tranquiliza lo suficiente como para preguntarte:

—¿Te ha mandado la bruja a matarme? —Al ver la confusión en tu rostro niega con la cabeza antes de continuar—. ¡Nah! Imposible, si fueras creyente no podrías verme.

Sigue escuchándole en [196](#).



390

La caverna es demasiado grande como para poder iluminarla con antorchas o linternas, la oscuridad es tan densa que parece tragarse toda luz a escasos metros. Por eso, cuando en la penumbra aparece la imagen de un ser gigantesco, tan grande que solo podéis intuir sus verdaderas proporciones, todo el grupo tiene la tentación de salir corriendo despavorido. Por suerte, se trata solamente de una estatua descomunal. Enfocando el haz de vuestras precarias linternas hacia la criatura reveláis fragmentos de su simetría imposible.

Se trata de una especie de elefante o manatí sentado de forma grotesca sobre un pedestal de piedra. Sus extremidades son cortas, botosas y a medio camino de lo enteramente humanoide. Es un ser obeso, tan rotundo que sus pliegues, perfectamente representados, parecen a punto de derramarse. Lo más terrible es su rostro, un amasijo de tentáculos cortos y rollizamente anélidos sobre el que se abren varios ojos ¡que brillan con furia en una tonalidad carmesí!

—¡Está vivo! —grita alguien del grupo y, esta vez, sí que muchos se dispersan por la caverna gritando a viva voz.



RESTA 1 PUNTO de CORDURA.

Tira 1D5

Si el resultado es un 1, ve a [407](#).

Si el resultado es un 6, ve a [235](#).

Para cualquier otro resultado, ve a [243](#).

391

El instinto de supervivencia y el miedo a morir por emparedamiento te impulsan. Arrancándote las uñas por el esfuerzo, dejándote jirones de ropa y piel por el camino, avanzas doloroso a doloroso metro hasta ser escupido por la pared a una cueva pestilente. Te dejas caer al suelo. Los músculos de los brazos y las piernas te tiemblan por los calambres, ¡sufres espasmos de pánico! Pero lo más terrible es el cerco que la sangre ha dejado en tu abdomen: la marca inconfundible de una lengua pequeña al arrastrarse sobre tu piel.

Una extraña claridad verdosa te permite identificar los contornos de lo que te rodea. Estás en una cavidad natural de unos diez metros de altura. En el techo se pueden ver stalactitas de color negro y un poco más adelante también estalagmitas, todas afiladas como inmensos colmillos. El hedor parece venir del fondo de la cueva, del mismo lugar del que brota esa luz suave y lechosa. A la derecha, solo hay oscuridad.

¿Quieres examinar el foco de luz? [153](#).

¿O prefieres alejarte del hedor y examinar la zona oscura? [103](#).

392

Sin pensártelo dos veces, golpeas en el rostro a ese viejo impúdico haciendo que caiga de espaldas. Prepárate para el combate:

ANCIANO DECRÉPITO	FUE	RES	COR
	4	3	0

Si vences, ve a la sección **460**. De lo contrario, ten vergüenza... mucha.

393

De repente, el barco se precipita hacia el frente y tú saltas por los aires con él. Te sujetas con todas tus fuerzas a la barandilla mientras los pies te cuelgan sobre el vacío del océano. Por suerte, parece que la embarcación no va a darse la vuelta completamente, de hecho, deja de hundirse cuando alcanza una inclinación de casi noventa grados...

Las olas se detienen, el viento gélido deja de soplar, solo queda el mar negro, el cielo sin estrellas y ¡una enorme fosa por la que se está precipitando el océano! Pero no es una fosa, es una boca descomunal, erizada de dientes y que se lanza hacia ti desde las profundidades.

EL SER DE LAS PROFUNDIDADES	FUE	RES	COR
	9	16	-3

Si vences, ve a **104**.

394

Aunque resulte completamente demencial, saltas en mitad de la fosa. A no ser que tengas HABILIDADES MÉDICAS pierdes inmediatamente 1 PUNTO de CORDURA por estar vadeando entre cadáveres en descomposición. El hedor es insoportable, pero más molestos son los insectos que, hastiados de carne muerta, se ceban contigo. No sabes muy bien qué esperas encontrar entre los restos, pero mientras registras los que aún conservan su ropa, encuentras algo interesante, se trata de un billete de barco, en concreto de un paquebote llamado Lorraine Triumphant con salida en Malaca y destino la Isla de Pascua, además recuperas un MECHERO, UN COLGANTE CON FORMA DE CABEZA DE CARNERO y DOS CASQUILLOS DE COBRE con una esvástica circular gravada.

Si tu personaje tiene como misión el Lorraine Triumphant, ve a **458** De lo contrario, vuelve a **300** y elige otro destino.

395

La nueva cámara es bastante más profunda de lo que parece en un primer momento, en cuanto te internas entre los siniestros maniquís, te das cuenta de que las paredes negras distorsionan la percepción, fundiendo la obsidiana con la oscuridad en una agobiante nada que solo es aliviada por la abigarrada multitud de siluetas inmóviles.

Das un par de pasos con tus compañeros de exploración pisándote los talones.

—¡Ey! —Jan se te acerca por detrás—. ¿Dónde está Julius?

Todo el grupo se pone a buscar al larguirucho polaco, pero no hay rastro de él y no responde a las llamadas. ¿Qué harás?

¿Quieres seguir adentrándote entre los maniquíes encapuchados? Ve a **295**.

¿O prefieres abandonar al pobre desgraciado a su suerte y salir de aquí cuanto antes? **321**.

396

¿Tienes un GRIMORIO, una ESPADA ORNAMENTAL, un OBJETO DE PODER ARCANO o una DAGA RITUAL?

En caso afirmativo, ve a **102**.

Si no lo tienes, será mejor que salgas de aquí cuanto antes y busques alguna manera de acabar con este ser en **244**.

397

Pronto te das cuenta de que las paredes de obsidiana cortan como el cristal. Si durante tu viaje has encontrado ÚTILES DE ESCALADA este es un buen momento para usarlos, de lo contrario, las heridas que te provocan las aristas afiladas te harán perder 1 PUNTO de RESISTENCIA ADICIONAL por cada intento de escalada con o sin éxito.

Realiza un CHEQUEO DE HABILIDAD y comienza a trepar.
Si lo superas, ve a [385](#).

En cualquier momento puedes dejar de intentarlo y volver atrás antes de que anochezca en [35](#) o, si lo deseas, volver al CAMPAMENTO

398

Te marchas disimuladamente.

Los edificios vuelven a estar descuidados y abandonados hasta que, de forma tan brusca que te parece que alguien acaba de plegar la calle, te ves girando hacia el oeste. El camino se vuelve confuso de nuevo, los planos se inclinan para retraerse hasta llegar a un punto en el que jurarías que el camino discurre perpendicular a las casas y templos.

Columnas de piedra tan altas como montañas penden sobre tu cabeza o se hunden en la tierra en fosas abisales. Sigues avanzando hasta alcanzar una bifurcación, norte-sur.

Desde el norte se aproxima una turba de sectarios armados con cuchillos, piedras y antorchas. Cuando tratas de huir, te alcanzan, pero lejos de ser amenazadores, te arrastran con ellos calle arriba entre vítores y jolgorio.

Sigue a la turba en [470](#).

399

Con paso decidido te encaminas a la pequeña masa de hongos y «palmeras negras» con la intención de abrirte paso entre la fronda y examinarlas. Pero te encuentras con la sorpresa de que, al acercarte, ya hay una senda claramente libre de vegetación que puedes cruzar sin problemas. Entras cautelosamente y das unos pocos pasos entre la fronda. ¿Qué te gustaría examinar primero?

Puedes echar un vistazo en [350](#) a los árboles negros de tronco grueso.

O tal vez te gustaría examinar los que parecen hongos alargados de vivos colores en [107](#).

400

El hombre está escribiendo con rocas un enorme «S.O.S.» sobre la arena de la playa, cerca de donde ha caído el aparato. El problema es que las rocas solo son ligeramente más claras que la arena vitrificada, ¡todo es oscuro en esta isla! Si un avión pasase sobre vosotros, le sería casi imposible distinguir la señal.

—No soy estúpido —te dice el tipo mientras resopla por el esfuerzo—. Vamos a necesitar una hoguera para iluminar esto. Estoy pensando en recuperar combustible del avión, pero eso se agotará muy pronto. Tendremos que estar pendientes de los cielos porque solo tendremos una oportunidad para escapar...

Siempre que pases por el campamento, puedes probar tu suerte en un RESCATE AÉREO, tira 2 dados de 6.

Si el resultado es un doble 6, ve a **278**.

Con cualquier otro resultado puedes volver a intentarlo en tu próxima visita al **25**.



401

La criatura se deshace en girones de oscuridad que se escapan por las grietas del fuselaje. Ahora entiendes qué terrible destino siguieron los pobres pasajeros. Venciendo el miedo y el asco, logras registrar el avión de arriba abajo antes de que empiece a perder su frágil equilibrio. Lamentablemente parece que alguien lo ha hecho antes, pero en la cabina hallas varias cosas interesantes. Logras recuperar PIEZAS ESENCIALES del avión y si lo deseas, podrías incluso recuperar algunos metros de TELA DE UN PARACAÍDAS. Vuelve a la sección **320** y elige otro destino.

402

EL BARRANCO DEL INFIERNO



Estás en mitad de una garganta muy profunda que corta la isla en dos. En la distancia, en dirección oeste, puedes ver una ciudadela. O al menos algo que parece una, ya que las edificaciones nada tienen que ver con los estándares humanos. Está compuesta por enormes torres y minaretes que se inclinan unos sobre otros en ángulos que no puedes asegurar que sean posibles. Titánicos espolones de piedra brotan a su alrededor, añadiendo confusión a sus formas vertiginosas. En lo más alto de la ciudad, que se arremolina en una espiral de locura, puedes ver un templo adornado con representaciones del dios pulpo que adoran en esta isla. En cuanto te pones en marcha en su dirección, te das cuenta de que pese a tener la impresión de estar bajando... ¡El barranco asciende de forma cada vez más pronunciada!

Llega a las puertas de la ciudad, sin aliento, en **18**.



403

Las horas comienzan a escurrirse tan lentamente como un pegote de grasa en un tarro de cristal. En el cielo las auroras brillan arrancando destellos de un mortecino color verde a las criaturas que te observan. No tienes ni idea de cuánto tiempo permaneces entre las tumbas, hasta que de pronto... Desde detrás de los seres Antiguos, comienza a escucharse un terrible estruendo. El batir traqueteante de un millar de alas de insecto amenaza con llevarte a la locura. El cielo se vuelve negro cuando el enjambre de híbridos alienígenas, mitad hongo, mitad alimaña, alza el vuelo para volver a su lugar de origen.

Cuerpos retorcidos de crustáceo erizados de pinzas, garras o tentáculos, vuelan hacia la luna gibosa que te riega con su luz enfermiza. La contemplación de los enjambres de Yuggoth te supera y pierdes el conocimiento. Cuando despiertas ya no

queda absolutamente nada más que arena. Ni tumbas, ni bosque. Nunca más podrás visitar la localización llamada EL BOSQUE.

404

El pasillo de la izquierda se extiende aproximadamente unos cuatro metros antes de acabar abruptamente en un ángulo de 90 grados que se dirige hacia la derecha. Al no haber ninguna otra opción, seguís avanzando. Toda esta zona es más antigua que la anterior y está iluminada con ANTORCHAS que revelan losas de piedra cóncavas, encajadas unas sobre otras, y suelos de tierra negra apelmazada. Unos metros más adelante, se extingue ante una puerta de hierro profusamente adornada.

Examina la puerta en [220](#).

405

Asciendes por una escalera que claramente no está pensada para ser hollada por pies humanos. Las caídas y las cuestas se superponen en ángulos que no puedes considerar enteramente naturales. Tu perspectiva se ve trastornada hasta el punto de que el mareo se convierte en náusea para cuando alcanzas el portón.

Ante ti se alza el sello roto de la tumba de R'lyeh.

No hace mucho, dos bloques de una piedra negra brillante que nada tiene que ver con cualquier elemento lítico conocido sobre la tierra, cerraban el paso a este lugar aberrante. Ahora yacen destrozadas en pedazos, pero aún puedes entrever los horrendos pictogramas grabados en su superficie: el dios pulpo del Pacífico, de cuerpo abotargado con las garras cerradas formando un mudra corrupto y maligno.

¿Quieres entrar en el templo? [273](#).

¿O prefieres examinar los alrededores? [224](#).



406

Los cadáveres pútridos de centenares de cetáceos, peces de tamaño desproporcionado e incluso un calamar tan grande como un vagón de mercancías, son los que parecen estar supurando, en su descomposición, la nube de vapor que causa la niebla. Los gusanos que horadan su carne, los pequeños cangrejos que despellean sus cartílagos y los tábanos, grandes como colibríes, hacen que la carne bulla como un hormiguero. Entonces, en el abdomen abotargado e hinchado de una de las ballenas muertas, ves una zona despejada de corrupción. Es como si ese trozo de carne blanquecino y gomoso estuviera preservado del ataque de las legiones de la muerte.

Si lo deseas, puedes tratar de tocar esa parte del cadáver en [428](#).

O tratar de cruzar el osario a toda velocidad en [159](#).

407

Consigues mantener la calma mientras el resto de tus compañeros pierde completamente el control. Ves cómo se dispersan por la caverna y aunque en un primer momento tratas de calmarlos, pronto te das cuenta de que el brillo de los ojos de la criatura se debe a que las luces están arrancando destellos de unas gemas de tamaño tan bestial como la estatua en la que están engarzadas. Sin duda, es un momento único para hacerte con alguna de ellas, pero eso supondrá trepar sin ayuda.

Si quieres tratar de trepar para hacerte con una de las gemas, ve a [52](#).

Sí, por el contrario, quieres tranquilizar a tus compañeros de exploración primero, ve a [243](#).

408

El ruido de las olas rompiendo contra los pecios destrozados arranca ecos a los techos de la caverna, coreado por el ulular del viento al chocar contra las paredes. Exploras el cementerio de

buques con un sobrecogimiento casi místico, sintiéndote diminuto al lado de todas estas embarcaciones destrozadas. Subes a las cubiertas y bajas a bodegas y en todas, el resultado es el mismo: destrucción y violencia. Algunos barcos están acondicionados para el transporte de lo que quieras creer eran animales, pues apestan a orín y miedo. Otros están cubiertos de runas pintadas en idiomas que desconoces. Podrías pasar días explorando este sitio.

Entonces, mientras recorres el destrozado habitáculo de un lujoso yate con bandera norteamericana, escuchas un siniestro susurro en el exterior. Es un sonido de succión, de arrastre de algo inmenso que viene del fondo de la oquedad. A través de los cristales cuarteados, puedes ver una mole inmensa y terrible. Es algo que no tiene definición natural. Es una masa de excrecencias y pólipos que gime y aúlla, cilios temblorosos rompen su superficie gomosa y oscura, solo para agostarse al contacto con el aire. Parece ciego, así que aprovechas para marcharte de aquí.



409

Estás atravesando una parte del páramo que te resulta desconcertante, todo lo que parece estar al oeste está cubierto por esa niebla espesa en la que, con solo adentrarte unos pasos, vas a perderte irremediablemente. Hacia el norte puedes ver una inmensa roca de obsidiana con la que casi te das de bruces debido a la oscuridad. Al sur solo hay más y más playa desolada y terrible.

Puedes examinar la roca en [261](#).

O girar hacia el sur en [177](#).

También puedes encaminarte hacia lo que supones es el este en [322](#).

410

Desencajas la primera gema con bastante pericia y te la guardas como puedes entre la ropa. Con la avaricia brillando en los ojos, desengarzas la segunda gema y la dejas caer en tu mochila. Cada una de ellas debe valer una auténtica fortuna y si son lo que la baronesa DeGeneratta está buscando, al menos conservarás una para ti. El problema es que ahora debes bajar. Realiza un chequeo de HABILIDAD FÍSICA. Si lo consigues, podrás descender sin percances, pero si fallas, la caída será letal, perdiendo 2D6 de RESISTENCIA.

Una vez en el suelo puedes tratar de buscar una salida de esta gruta, pero estás rodeado de extraños sonidos de arrastre que solo puedes calificar como de algo grande, muy grande...

Ve a [235](#).

411

Logras eliminar a un gran número de enanos caníbales. Los suficientes como para desbandar la jauría que huye por las cavernas entre gritos.

Corres hacia el cuerpo que estaban tostando temiéndote lo peor. Está completamente carbonizado, pues nadie ha estado dándole vueltas durante la pelea. Si quieres averiguar si es Judith vas a tener que realizar un CHEQUEO de HABILIDAD MÉDICA.

Si lo superas, ve a [381](#).

En caso contrario, PIERDE 1D6 PUNTOS de CORDURA y abandona este lugar con la incertidumbre en el cuerpo.

412

Esta isla tiene algo inexplicable en sus proporciones que resulta desconcertante. Según tus cálculos no debes de haberte internado más que unos metros en la playa, lo suficiente para poder ver a tu izquierda el mar y a tu derecha los inmensos acantilados. Sin embargo, eres incapaz de vislumbrar nada que

no sea una inmensa extensión de terreno yermo y tienes la sensación de estar cruzando un desierto de arena negra.

Avanza hasta el [442](#).

413

Pasas el extremo por la rendija y usando ambas manos te las arreglas para hacer palanca y desatrancar el portón. Al otro lado, la madera cae pesadamente arrancando ecos por todo el navío y levantando una gruesa nube de polvo.

A medida que tu vista se adapta a la falta de luz, ves que te encuentras en un comedor. Docenas de mesas redondas se hallan dispuestas formando un semicírculo en torno a la puerta, como si alguien las hubiera dispuesto para formar una última barricada. Tras las mesas, sentados en la misma posición que una vez ocuparon en vida, puedes ver medio centenar de esqueletos... todos ellos armados con armas inservibles.

Si tienes **HABILIDADES PSÍQUICAS**, haz un chequeo inmediatamente.

Si superas el chequeo, ve a [77](#).

Si no las tienes o lo fallas, ve a [376](#).

414

La puerta se encuentra medio sumergida y debe pertenecer a las cubiertas intermedias, ya que por debajo de donde flotas, aún deben quedar un par de pisos más. Ese pensamiento te llena de pavor y por tu mente comienzan a pasar imágenes de más monstruos marinos... de hecho, cuando te das la vuelta, ¡ya no queda ni rastro del gigantesco tiburón!... Tras un par de fuertes empujones te das cuenta de que por aquí no vas a poder seguir sin tener herramientas para forzar la puerta.

Cuando ya estás a punto de dar la vuelta para salir por el agujero del casco. Reparas en un brillo metálico debajo de la parte sumergida.

Húndete para examinar el brillo en [142](#).

O sal del barco por el orificio, nadando, en el [347](#).

415

El primer tipo echa un vistazo al medallón y asiente con la cabeza.

—No sé de dónde has sacado eso, pero por nosotros puedes pasar —ambos se apartan del camino y te señalan el templo que se levanta a lo lejos—. Solo mantente lejos del templo. Los preparativos están muy avanzados y a la baronesa no le gustaría tener que detener la invocación para rebanarte el cuello.

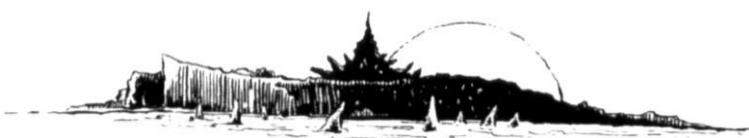
Entra en la ciudadela en el [81](#).

416

Desciendes del acantilado con mucho cuidado para no seguir perdiendo sangre con los cortes. En cuanto pones el pie en el suelo ves como la marea ha ido subiendo sin darte cuenta, así que tendrás que tomar una única decisión antes de que caiga «la noche» y debas volver al campamento.

Quieres seguir las huellas hasta la escalera oculta en [150](#).

Quieres investigar la barca en [138](#).



417

A medida que cruzas el pasillo atiborrado de cadáveres y animales destrozados, te das cuenta de que todo lo sucedido es demasiado extraño para ser un simple accidente aéreo.

Recuperas varias cajas con MEDICAMENTOS y COMIDA, pero en cuanto llegas al enorme agujero que antes ocupaba la cola del avión, te fijas en que el fuselaje se encuentra desgarrado hacia el interior, como si hubiera sufrido una presión que lo hubiera aplastado desde fuera. Además, las tiras de metal son demasiado regulares, casi triangulares, como cortadas con algo

muy afilado.

Aterrado por las implicaciones que eso puede traer, ve a [461](#).

418

El agua del mar... ¡apesta! Sigues el hedor a pescado podrido que emana del fondo del océano como si fuera una alcantarilla abierta.

Cuando llegas hasta la orilla, sientes que debe estar helada por la ligera neblina que brota en finas hebras desde su superficie. Apenas se levantan olas diminutas que lamen la arena cristalizada sin levantar espuma. El agua es oscura, pero no turbia, y no se aprecia ningún tipo de vida en ella. En la distancia, donde la niebla ya es tan espesa como un muro, se puede distinguir la silueta de un enorme arrecife que brota de lo profundo del océano en todas direcciones.

Avanza siguiendo la orilla en [186](#).

419

Con la angustia atenazándote el pecho ante la maldad y degeneración de estas personas, agarras al chiquillo y lo estrechas entre tus brazos. Sin pararte a pensar, sales corriendo de la cámara hasta una calle subterránea atestada de personas que te miran con expresiones que van desde la incredulidad a una manifiesta ira. Los edificios, si se puede llamar así a ese compendio de ángulos no euclidianos tallados en la obsidiana de la isla en estructuras demenciales, parecen ser parte de una sección mucho mayor que se ha hundido en la tierra hasta quedar sepultada. Muchos de los habitantes de este submundo van vestidos con túnicas hechas con trozos de tela de saco, otros van directamente desnudos. Los hay de todas las procedencias posibles, africanos, caucásicos, asiáticos... pero todos ellos te señalan en cuanto te ven salir con el bebé. ¡Vas a tener que abrirte paso por la fuerza!

Huye en [270](#).

420

Tras atravesar el arco de casi cinco metros de altura se abre un barracón que sirve de dormitorio a centenares de personas. Las paredes oscuras están repletas de runas y jeroglíficos rectangulares que te recuerdan a los antiguos pictogramas de las culturas prehispánicas.

Todo apesta a moho y degradación, como lo haría un hospital abandonado o el ala de internos peligrosos de un manicomio. Entre jergones de paja, modernos sacos de dormir y túnicas andrajosas, puedes ver bandejas con comida pasada y algunos fragmentos de objetos personales como fotos y diarios destrozados.

Al fondo de la sala, en la pared opuesta, hay otra arcada similar que lleva al interior del edificio.

¿Quieres adentrarte aún más profundamente en la casa? **51**. También puedes abandonarla y seguir con tu camino en **244**.

421

Remontas los peldaños con la inexplicable sensación de que alguien te está observando, pero por mucho que escudriñas la cubierta por encima de tu hombro, no encuentras ninguna evidencia de ello.

Llegas a lo más alto y te detienes a examinar lo que te rodea: estás en una superficie protegida por gruesas barandillas de forma ahusada. Es el puente de mando. Hay varias mesas fijadas al suelo por remaches metálicos oxidados en las que seguramente, en su día, se desplegaron mapas de navegación.

Atado a la rueda del timón, desproporcionadamente grande y labrado con escenas ya corroídas por el viento y el salitre, hay un esqueleto. Sus ropas carcomidas no dejan lugar a dudas, debió subir a bordo mucho después de que el barco se estrellara contra las rocas, pues su pesada gabardina y el sombrero que bailotea sobre su calavera pelada, son indudablemente de corte moderno.

¿Quieres registrar ese cuerpo? **230**.

¿O prefieres abandonar el puente cuanto antes y elegir otro destino? [291](#).

422

Sin duda parece una imprudencia, pero aun así continúas nadando. A medida que te internas más y más en la oscura inmensidad del océano, el cielo se torna oscuro y violento. Nubarrones de tormenta empiezan a arremolinarse sobre tu cabeza como el vapor de un caldero en ebullición.

El frío es tan terrible que no te deja respirar, cada brazada te arranca un profundo dolor en el pecho. Luchas por cada bocanada de aire y tragas tanta agua salada y pestilosa, que te arde la garganta por las arcadas. Para colmo de males, enormes olas te embisten con cada vez más violencia.

Haz un chequeo de RESISTENCIA.

Si superas el chequeo, ve a [304](#).

Si lo fallas, ve a [383](#).

423

—Gracias a Dios... ¿Cuánto tiempo ha pasado?... ¡No! Prefiero no saberlo.

Sin duda esa cosa en algún momento fue un hombre, posiblemente el ingeniero del barco, pero ha perdido completamente la razón. Y no es para menos. Solo es una abominable salpicadura con órganos palpitantes y visibles a simple vista, fundido con el propio barco que juró mantener a flote.

—Veo que Marsh no lo consiguió... —dice mientras sus globos oculares, perfectamente redondos, se clavan en ti y examina tus modernas ropas de arriba abajo—. Vamos, hágalo. No se preocupe si no se lo pongo fácil y le miro directamente... pero creo que perdí los párpados en algún momento del siglo, no sé cuál exactamente.

El pobre desgraciado comienza a reírse de forma cruel y melancólica.

Si quieres atravesar su corazón con un arma, ve a [344](#).

Si tienes algún método para prenderle fuego y prefieres usarlo, ve a [68](#).

424

El hombrecillo con cara de sapo te mira como si te acabara de descubrir robando golosinas, pero no tarda en presentarse orgullosoamente como Rudolf von Sebottendorf, fundador de la «gloriosa y muy germánica Orden de Thule». Puedes consultar el [APÉNDICE: SOCIEDAD THULE](#).

—Se aproxima un evento glorioso para todo el mundo —dice mientras señala en la dirección en la que debe estar el templo—, y, por supuesto, nuestra labor será fundamental. Seremos los guerreros escogidos, los primeros en entrar en batalla contra la decadente humanidad.

¿Quieres permanecer en este lugar para averiguar más cosas acerca de los planes de la Sociedad Thule? [433](#).

También puedes marcharte cuanto antes en [187](#).

425

Cruzas la cubierta sujetándote como si estuvieras en mitad de una tormenta. El barco está inclinado casi 44 grados y toda la proa se encuentra sumergida en el mar. Olas salpicadas de espuma chocan contra las tablas del suelo resbaladizo, obligándote a sujetarte a la primera barandilla que encuentras a mano. Aunque parece que el barco se está hundiendo... sigue avanzando. Lo cual solo puede tener una explicación, pero es demasiado terrible para considerarla. ¡Algo está tirando del buque! Entonces, como si la fuerza de tus deducciones lo hubiera hecho real, un ululato íctico y reverberante resuena por debajo de la superficie. Nada tiene que ver con el melancólico canto de una ballena, o los cómicos chasquidos de un delfín. Es algo completamente alienígena e inexplicable.

Sigue leyendo en [393](#).

426

Gritas pidiendo auxilio mientras tratas de enfocar lo que ocurre por debajo de tu barbilla. No puedes ver absolutamente nada, pero tu mente te juega malas pasadas acerca de sombras que se agitan en la periferia de tu mirada. No sabes cómo, pero logras pasar un brazo por debajo de la cintura y te palpas la herida... pero no es tu cuerpo lo que tocas, sino ¡pelo! Una cabellera grasienta e hirsuta que no sabes a quién o qué puede pertenecer. El tacto es escalofriante, tanto que no puedes hacer otra cosa más que gritar con un desespero cada vez mayor. La situación se vuelve insopportable cuando esa otra «cosa» corea tu grito con una voz aguda y terrible. Es demasiado para tu conciencia y te sumes en la negrura de un desvanecimiento histérico. PIERDE 2 PUNTOS de CORDURA y despierta en **45**.



427

Los adoradores de Cthulhu avanzan hacia ti desde la oscuridad. A cada paso que des hacia el interior de la plataforma giratoria, más sectarios se lanzarán en tu persecución cayendo al vacío, pero más difícil te será volver atrás.

Enfrentarte a todos supone una muerte segura. Adentrarte demasiado podría llevarte a una caída a lo desconocido.

Te enfrentas a 12 sectarios y para saltar a la seguridad de suelo firme necesitas superar con éxito un chequeo de **HABILIDAD FÍSICA**.

Con cada paso que des, 3 de los adoradores de Cthulhu caerán al vacío, pero sufrirás una penalización a la tirada de -1

acumulativo.

Por ejemplo, si avanzas dos pasos, deberás superar un chequeo con un penalizador de -2 y te enfrentarás solo a 6 enemigos.

¿Cuántos pasos vas a dar? ¿Con cuántos te ves capaz de luchar al mismo tiempo?

FANÁTICOS DE CTHULHU	FUE	RES	COR
	8	7	0

Los fanáticos atacan todos a la vez.

Si logras vencerlos, ve a **445**.

Si por el contrario caes al vacío, ve a **63**.

428

La sensación es repulsiva a todos los niveles. El zumbido de los moscardones es ensordecedor y el crepitar de la carne al ser devorada te provoca arcadas... aun así introduces tu mano. Palpas la zona que debe ocupar el inmenso estómago de la ballena y las yemas de tus dedos rozan algo duro bajo la piel cuarteada. Aprietas un poco para intentar identificar la forma y enseguida tadas cuenta de tu error.

El parche de carne fresca se hunde con tu peso al ceder el tejido putrefacto que lo rodea. Una avalancha de sangre y vísceras se precipita sobre ti como si fuera una cascada. PIERDES 1 PUNTO de CORDURA mientras tratas de cubrirte con las manos.

Ve a la sección **250**.

429

El nuevo pasillo va degradándose hasta que las baldosas del suelo y las losas de las paredes terminan convirtiéndose en roca viva. Avanzas unos 15 metros cada vez más agobiantes hasta llegar a la entrada de una caverna de proporciones titánicas. El techo está tan alto que desafía la lógica, debe ser algún tipo de

efecto óptico, pues su escala supera con creces el punto más alto que hayas visto de la isla y, sin duda, no habéis descendido en la tierra lo suficiente como para contener esta monstruosidad.

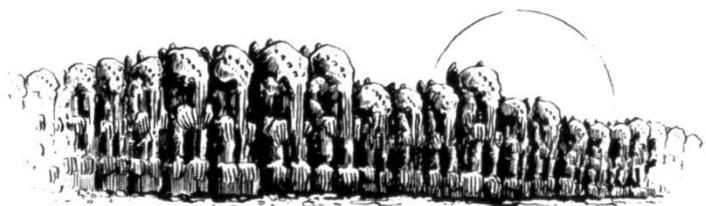
Maravillándote por el fenómeno, examina la caverna en **390**.

430

En cuanto pisas el rombo negro, un profundo crujido resuena bajo el suelo y ves como todos los rombos blancos descenden tres metros en el suelo. Os sujetáis unos a otros evitando caer en los fosos recién abiertos.

¿Quieres avanzar en diagonal hasta otro rombo negro? **296**.

¿O te arriesgarás a bajar hasta uno de los rombos blancos? **101**.



431

Das potentes zancadas para escapar de las profundidades. El terror te desgarra las entrañas mientras el aire se escapa de tus pulmones con cada brazada. Por pura suerte, logras sacar la cabeza del agua. Una tenue claridad lunar se filtra desde el agujero que abrió el impacto contra el arrecife y te guía. Miras en todas direcciones y ves que la única salida no sumergida parece ser una gran puerta cerrada en la pared de popa.

Nada en este agua helada y negra como la hiel hasta el **254**.

432

De manera milagrosa, logras agarrarte a una de las estalagmitas antes de caer en un pozo del que, por supuesto, no

puedes ver el fondo o el tamaño. Cuando vuelves a la verticalidad escuchas sonidos que proceden del fondo. Susurros lejanos pero inconfundibles, de un grupo amplio de personas hablando en inglés.

No tienes manera de saber cuán profundo es el pozo en esta oscuridad, así que coges dos piedras... la primera la dejas caer y tarda un segundo y medio en estrellarse contra el suelo. La otra la lanzas al otro lado en una parábola y puedes escuchar, casi inmediatamente, que choca contra algo.

Enseguida tu cerebro se pone a cavilar: como todo el mundo sabe... con una aceleración inicial de g la altura del pozo será igual a $H=1/2 g*t^2$ y que la velocidad del sonido es de $9'8 \text{ m/s}^2$, así que... ¿Qué harás?

¿Quieres descender por el pozo? **57**.

¿O saltarás al otro lado? **27**.

433

Levantas las dos pesadas TELAS. Una espesa nube de polvo danzante oscurece aún más la sala y tras ella se revelan dos espejos enormes, uno de ellos es cóncavo y ¡no devuelve ningún reflejo! mientras que el otro es convexo y estira tus rasgos hasta parecer un horripilante engendro huesudo y desproporcionadamente alto. Te paseas por delante de ambos, preguntándote cómo habrán atravesado el cristal las huellas, porque las puedes ver avanzando... por el otro lado? Posas tu mano en el cristal para comprobar que no es un efecto óptico y tu reflejo hace lo mismo. En cuanto aparta su mano y tú no, comprendes que no es un reflejo, la cosa sale del marco con movimientos espasmódicos de autómata.

REFLEJO MALVADO	FUE	RES	COR
	=	=	-2

El reflejo tiene las mismas características que tú. Si alguno de tus compañeros sigue con vida puedes usar la regla de

compañeros sin necesidad perder SUPERVIVIENTES.

Si logras vencerlos, ve a [85](#).

434

Vuelves a dar una docena de pasos en dirección a los hongos, pero solo cuando tus imprudentes pasos te han llevado hasta un punto en el que pierdes de vista la linde del siniestro bosque, eres consciente de lo que verdaderamente está pasando. Tiendes la mano hasta uno de ellos, tus dedos están a punto de tocar su superficie, cuando, de pronto, con un sonido crujiente y pastoso, como si de un enorme insecto que estuviera saliendo de su pupa se tratase, el ser micótico desprende tres pares de patas rematadas en cerdas gruesas de los costados de lo que creías su tronco. La copa en forma de seta se alza lentamente, revelando docenas de ojos brillantes que se clavan en ti justo antes de que una boca repulsiva se abra en un grito silencioso y pestilente. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Sal corriendo antes de que te atrape en [353](#).



435

Un grupo de seis personas ataviadas con túnicas de color rojo entran en la casa cargando pesados sacos de arpillera.

Uno de ellos se presenta como Karl Haushofer, de la Sociedad Vril, y te pregunta quién eres de forma cortés. Entonces, te das cuenta de un detalle espeluznante. Aunque tus interlocutores solo hablan alemán, no tienes demasiados problemas para entenderlos. Es casi como si alguien te susurrase al oído el auténtico significado detrás de sus palabras. Según parece, los miembros de Thule y de Vril están buscando destilar un mineral de origen fantástico llamado Oricalco y que, según ellos, es originario de esta isla. Con ese mineral podrán manipular la

energía del Vril.

Cada cosa que dice provoca un torrente de murmullos en los rincones de tu cerebro.

Quieres seguir escuchando las voces en tu cabeza, ve a **247**.

Si por el contrario prefieres buscar un modo de acabar con todos estos sectarios de golpe, ve a **120**.

436

Venciendo tu repulsión, comienzas a examinar el cadáver parpadeante. Para tu sorpresa, aunque débil e irregular, conserva el pulso. El tacto de su piel es húmedo, resbaladizo y muy caliente. La sustancia negra que impregna la sábana es una supuración de sus poros y pronto también se extiende sobre tus manos.

Tras un rato en el que la frustración se apodera de ti, ves como gruesas lágrimas con la consistencia del petróleo comienzan a resbalar por el rostro putrefacto. Presa del terror y el asco, te apartas de la cosa que te sigue en todo momento con la mirada. Lamentablemente, no puedes hacer nada por ella y tampoco por tus manos, que empiezan a supurar esa misma sustancia oleosa. A partir de ahora pierdes 2 PUNTOS de HABILIDAD FÍSICA hasta que encuentres una cura.

Vuelve a **303** y elige otra opción.

O abandona el cuarto y sigue explorando el barco en **374**.

437

Cuando te recuperas lo suficiente, ves que hay dos salidas de este terrible osario. Lamentablemente, llegar a ellas te obligará a atravesar la pila de cuerpos descompuestos. La primera y más cercana es una escalera de caracol que se introduce aún más en las profundidades del barco, está a popa. La otra, que te llevaría directamente a cruzar la marea de cuerpos retorcidos, es una puerta reforzada con tablones y a la que han introducido una maraña de espadas, cuchillos y otros elementos metálicos por todas las rendijas.

¿Quieres bajar esas escaleras que descienden en espiral? Ve a [132](#).

¿O abrir la puerta en [358](#) pasando por encima de los cuerpos putrefactos?

¿O prefieres perder un rato en rebuscar entre los cuerpos? [331](#).

438

Recurres a lo primero que encuentras para golpear el cadáver animado y pestilente.

CRIATURA EMPOZONADA	FUE	RES	COR
	0	1	-1

Si por cualquier motivo necesitas más de un turno para acabar con «eso», el líquido viscoso se impregna en tu rostro causándote una fea quemadura y contagiándote de su extraña supuración. Pierdes 2 PUNTOS de HABILIDAD FÍSICA permanentes. De todos modos, al acabar con el ser, no puedes evitar pensar que has apreciado una expresión de agradecimiento en sus ojos antes de aplastarle la cabeza. Registrando sus pertenencias encuentras una ANTORCHA DE MADERA debajo de la cama, posiblemente alguien la guardó como solución piadosa, pero parece que nunca pudo llegar a usarla, además puedes guardar RESTOS DE SUSTANCIA DESCONOCIDA.

Puedes volver a examinar el cuarto y elegir otra opción en [303](#).

O abandonar el cuarto y continuar con tu exploración en [374](#).

439

Los niños permanecen inmóviles con expresión de estupor, ninguno llora o reacciona, así que aprovechas para registrar a los sectarios muertos. Entre todos recuperas 10 CASQUILLOS

DE BALA fabricados en cobre y latón, además de sus MEDALLONES CON CABEZA DE PULPO.

Cuando te dispones a liberar a los niños y tratar de sacarlos de la ciudad, te das cuenta de que han desaparecido por la oscuridad de los callejones... todos salvo uno que se acerca a ti con un pequeño SAQUITO. Al abrirlo encuentras UNA HOJA DE HIEDRA.

Antes de marcharse él también te susurra al oído mientras te entrega su MEDALLÓN CON CABEZA DE CARNERO.

—El señor que vive para siempre me ha dado esto para ti. Si quieres ver el puente vas a necesitar el medallón correcto. Confía en tu instinto.

El niño sale a la carrera y te quedas solo en la calle.

Sigue caminando en [398](#).

440

Aguantas la respiración y te impulsas con todas tus fuerzas para avanzar un metro más. Gritas de dolor cuando un profundo tajo se abre en tu abdomen por el rozamiento. Pierdes 2 PUNTOS de RESISTENCIA y tu cabeza queda encajada entre las dos paredes verticales.

La sensación de angustia es tal, que comienzas a perder el control sobre tu respiración. Cada bocanada de aire te comprime las costillas y hace brotar borbotones de sangre de tus heridas. Los ojos te giran en las cuencas sin control y con la yema de los dedos arañas la Usa superficie hasta arrancarte las uñas.

No puedes hacer absolutamente nada... y entonces lo sientes. Un roce tan repulsivo e inexplicable, que inmediatamente sustituye la impotencia por el terror más absoluto. Alguien, algo... ha pasado su lengua húmeda por tu estómago. Si vas a continuar vas a tener que abandonar todo lo que lleves encima.

Quieres tratar de girar la cabeza para ver qué sucede y pedir ayuda en [426](#).

¿O prefieres dejar tus cosas y arrastrarte con un nuevo esfuerzo, aunque eso te cueste aún más sufrimiento? [391](#).

441

Te pones de pie y recuperas poco a poco el aliento sin ser capaz de despegar tus ojos del cadáver de la criatura. Es repulsivo, pero a la vez apasionante. Trasladar una cosa así a los laboratorios de la Universidad Miskatonic cambiaría para siempre la historia de la antropología. Por supuesto que ya habías leído sobre este tipo de criaturas en los grimorios, pero ver uno en persona es completamente inexplicable. Cuando lo examinas encuentras restos frescos en sus garras de piedra, muchos son tuyos, pero otros parecen más antiguos. Una idea descabellada pasa por tu mente... tal vez, si lo abres, puedes encontrar algo, una pista del paradero de tu amadísima esposa. ¡Necesitas practicar una autopsia improvisada! Haz un chequeo de HABILIDAD MÉDICA.

Si lo superas, ve a **113**.

De lo contrario, márchate de esta zona en **6**.

442

La arena está cada vez más seca, de vez en cuando cruzas parches de algas muertas, sargazos plagados de diminutas moscas grisáceas que se alzan como nubes densas y angustiosas cuando los pisas, obligándote a cerrar los ojos y cerrar la boca para no tragártelas al respirar. No sabes cuánto tiempo llevas andando, cuando de pronto te parece advertir un movimiento a la izquierda.

Quieres acercarte al mar para ver qué sucede, ve a **372**.

Si quieres seguir avanzando, ve a **172**.

443

Vadeas entre huesos carcomidos de todas las formas y tamaños, algunos tan titánicos que dejan en ridículo a los de una ballena. Te cruzas con varios adoradores de Cthulhu, la mayoría agonizan en el suelo, otros simplemente corren a esconderse cuando te ven pasar tras tu feroz combate con el

Gran Ghoul. Por fin, encuentras una rampa que asciende hasta el nivel superior del templo, pero una reja cerrada te impide alcanzar el otro lado. Si no posees una LLAVE para abrirla, vas a tener que tirarla abajo... Debes realizar un chequeo de HABILIDAD FÍSICA tirando 3D6. Con cada resultado fallido te causarás heridas. PIERDE 1 PUNTO de RESISTENCIA por cada intento hasta que abras o mueras.

Si tienes una LLAVE puedes usarla en **213**.

Si tienes HABILIDADES de INVESTIGACIÓN, puedes realizar un único chequeo para forzar la cerradura. Si pasas cualquier chequeo, ve a **213**.

444

Se trata de una pequeña embarcación a vela de mediados del siglo pasado. Sin duda no es un barco de pescadores, más bien parece un barco de recreo de gente adinerada. Subes a bordo desde un costado. Está en muy buen estado, salvo por el hecho de que su único mástil está completamente reducido a astillas, como si alguien lo hubiera destrozado con un hacha para hacer la embarcación inútil.

Las olas empiezan a golpear el casco con bastante fuerza y tienes que sujetarte a las barandillas para avanzar.

¿Quieres examinar con detalle la cubierta? **289**.

¿Prefieres bajar a la zona de camarotes? **140**.

445

El último de los fanáticos desaparece entre agónicos gritos al fondo de la sima mientras tú abandonas la trampa y su mortal abrazo gravitatorio.

Frente a un altar que rezuma sangre se encuentra la mujer más hermosa que has visto en tu vida. Toda ella parece haber escapado del fotograma de una de esas películas de cinematógrafo, pero de forma literal... Su piel es del color del alabastro y su pelo tan oscuro como la noche de R'lyeh. Es la terrible baronesa Ulrika Von Juntz DeGeneratta, suma

sacerdotisa de la Orden Esotérica de Dagón y Madre de Abominaciones.



En su mano lleva una daga retorcida y está pisoteando los cuerpos defenestrados de centenares de criaturas a los que ha extraído sus pequeños corazones en una última ofensa a todo lo racional. Completamente empapada en el icor sanguinolento, DeGeneratta se gira hacia ti.

—Así que uno de los sacrificios se ha rebelado... bien, esto solo lo hará más interesante para nuestro amo y señor, ¡Iä, Iä Cthulhu fhagn!

Si durante tus viajes has conseguido una DAGA RITUAL Bolyne o un OBJETO DE PODER ARCANO, ve a [472](#).

De lo contrario, ve a [277](#).



446

Combates con tanto ahínco que no te das cuenta de lo que pasa alrededor. El cuerpo del encapuchado se desploma, pero antes de que puedas registrarla ¡se lo lleva una ola!

La marea ha subido con tanta rapidez, que amenaza con atraparte.

Corre hasta el barco antes de que te lleve la marea en [444](#).

447

Pasas los siguientes minutos explorando la pared que pone punto y final a la playa. Salvo por las misteriosas huellas que llevan hasta aquí, parece que no hay nada de interés. Por un momento empiezas a pensar que puede haber una cueva secreta oculta entre los pliegues de las enormes columnas heptagonales, pero no ves absolutamente nada. Tal vez la persona que las dejó, escaló la pared... pero a simple vista parece completamente

imposible que lo hiciera por este lugar tan escarpado. Sin darte cuenta, han pasado unas cuantas horas y la temperatura baja rápidamente.

Si quieres tratar de escalar este muro, ve a [397](#).

O tal vez quieras seguir buscando un poco más por si se te ha escapado algo en [138](#).



448

El engendro supurante sigue luchando sin descanso hasta que lo desmiembres completamente... y, aun así, ves cómo sus ojos cargados de una extraña melancolía ¡te siguen observando desde el suelo!

En un acto de piedad, los aplastas con el tacón hasta solo dejar ese líquido oscuro que se escurre por entre los tablones empapándolo todo. Lo único interesante que has obtenido de este combate es la posibilidad de arrancar de cuajo una de las chimeneas de la caldera y usarla como una **BARRA DE HIERRO** y si lo deseas, una **MUESTRA DE SUSTANCIA DESCONOCIDA**.

Puedes volver a examinar la parte de popa en [236](#).

O subir de nuevo a cubierta y examinar otro lugar si no lo has hecho ya en [374](#).

O puedes tratar de forzar la puerta con la barra en el [371](#).

449

Aunque en un primer momento no pudiste distinguirlo, el olor ahora te resulta familiar, es una mezcla entre el olor acre de la bilis y ácido clorhídrico... ¡Jugos gástricos! De un empujón apartas a Eusapia de la pared, pero es demasiado tarde. Su rostro y sus manos empiezan a licuarse ante tus ojos. La mujer te mira con una expresión de sorpresa que supera incluso al

dolor... hasta que uno de sus globos oculares se desprende junto a un enorme mechón de pelo que le resbala por la frente.

—¡CORRED!

Cruzáis un estómago inmenso que de alguna manera ha acabado adherido a las paredes de un túnel perdido, tiembla y retiembla en una digestión que puede haber estado esperando años...

Cruza el tramo a la carrera en [272](#).

450

Sin hacer caso a nada que no sea tú propia supervivencia, saltas fuera del fuselaje destrozado por el enorme agujero que antes ocupaba la cola del avión. Ves como varios supervivientes deambulan por una playa de arena negra rodeada por altísimos acantilados extrañamente geométricos, casi hexagonales y arracimados como los tubos de un órgano que se alzan hacia un cielo oscuro y plagado de estrellas. En el mismo momento en el que abandonas los restos, una fuerte explosión sacude la playa y te lanza por los aires. PIERDES 5 PUNTOS de RESISTENCIA y sufres serias quemaduras en la espalda. No podrás visitar la localización llamada EL AVIÓN.

Tras un breve recuento, contabilizas NUEVE supervivientes. Usando lo que ha quedado de los equipajes y partes del fuselaje, montáis EL CAMPAMENTO.

Ve al CAMPAMENTO en [25](#).

451

Un fuerte escalofrío te recorre la base de la nuca incluso antes de poner la mano sobre el dosel. Aunque quieras moverte no puedes hacerlo, sientes una profunda pena que no tarda en inundar tus ojos de lágrimas. La tela empieza a crepitar, a contraerse, y de entre los pliegues sucios aparece el rostro demacrado de una mujer enferma hasta la putrefacción. Las cuencas vacías de sus ojos se fijan en ti y con un aliento pestilente te suplica:

—AYUDAAAAaaa. —Fragmentos de dosel se desprenden como si se estuviera despellando—. Acabe con este sufrimientooooo...

PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA.

Tan pronto como ha aparecido, el rostro se desvanece y, temblando, apartas el dosel.

Ve a [219](#) si aún tienes ganas de mirar tras las telas.

O elige otro destino en [303](#).

452

El combate ha sido feroz y ambos seres yacen desangrándose en la orilla. Un icor grisáceo hace las veces de sangre. ¡Es realmente viscoso y repulsivo!

Las criaturas no tienen más que el tridente oxidado que puedes utilizar como ARMA IMPROVISADA o como BARRA DE HIERRO y algunos collares y brazaletes. ¡JOYAS DE ORO PURO! Guárdatelas.

Sin darte cuenta te has visto obligado a entrar en el agua y el frío comienza a calarte de verdad, por otro lado, también puedes ver con mayor claridad el arrecife y la mancha oscura... ¡Es un barco encallado!

Podrías tratar de nadar hacia el barco en [299](#).

O volver a la orilla y seguir avanzando por la costa en [249](#).

453

En cuanto sientes el terrible vértigo de las profundidades se te hace un enorme nudo en el estómago y no tienes más remedio que dar la vuelta y nadar desesperadamente hacia la costa... entonces, escuchas un chapoteo a tu espalda. Al echar un vistazo por encima del hombro ves un grupo de siluetas que se mueven a toda velocidad hacia ti. Nadan de forma sinuosa y sin duda mucho más rápidamente que tú.

¡Haz un CHEQUEO DE HABILIDAD FÍSICA!

Si lo superas, ve directamente a [35](#).

De lo contrario, sigue leyendo en [100](#).

454

Estás en la enorme superficie cerrada que en su momento debió servir como almacén principal del barco, pero que ahora está completamente vacía. En el suelo se pueden apreciar marcas de constantes arrastres de materiales pesados que indican un trasiego de mercancías. Sin embargo, ya no queda nada, es como si en algún momento hubieran decidido deshacerse de toda la carga de golpe. Aquí los crujidos de la madera con el vaivén de las olas resuenan mucho más intensamente y, junto con tu respiración, son el único sonido.

¿Quieres ir a proa donde se abre una puerta estrecha y muy alta? ¿O a popa que se encuentra sumergida en la oscuridad?

Si quieres ir a proa, [33](#).

Si prefieres ir a popa, [236](#).

455

Coges el objeto y te lo guardas ante los ojos atónitos del anciano. Preso de una ira incontrolable, empieza a insultarte y al instante, su hermano se une al coro con una lista de improperios que haría sonrojar a un estibador de Bristol. Ya no podrás volver a la localización LA ESCALERA DE LOS LOCOS.

Márchate de aquí cuanto antes e introducete por la zona oscura de la cueva en [103](#).

456

Has llegado al otro lado y contigo están Jan, Eusapia y Julius. Felicitándoos unos a otros avanzáis por un pasillo cada vez más estrecho, deseando dejar atrás esta pesadilla. Tras unos doce metros, una trampilla a ras de suelo, protegida con una rejilla, se abre a la derecha del camino que continúa hasta perderse de vista. Si quieres entrar por la rejilla, vas a tener que agacharte.

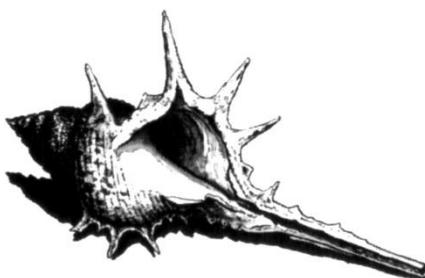
Quieres entrar por la trampilla de la derecha en [93](#).

O continuarás con tu camino recto en [167](#).

457

Encaramándote al amasijo de tentáculos, logras llegar hasta las enormes cuencas de los ojos del Dios octopoide. Desde este lugar puedes ver que tiene unas primitivas alas, demasiado pequeñas para ser funcionales. Estás a una altura enorme, pero la oscuridad de la caverna te impide ver sus verdaderas dimensiones. Aun así, escuchas sonidos lejanos que te parecen gruñidos y golpes de algo pesado contra el suelo. Al norte, puedes ver una tenue claridad que podría ser una salida de la caverna.

Céntrate en los ojos en **185**.



458

En cuanto descubres el billete el corazón te da un vuelco. Sumiéndote en la desesperación, te pones a rebuscar entre los cuerpos, temiéndote lo peor.

El olor a carne descompuesta es insopportable; en torno a tu cabeza revolotean moscas y otros insectos de aspecto desconocido. Esas alimañas forman una nube devoradora que podría arrancarte un ojo de un mordisco, con lo cual, tu búsqueda se vuelve torpe y precipitada.

No es mucho lo que puedes rescatar, pero te haces con una NAVAJA de bolsillo que extraes del traje de vuelo del malogrado piloto, un pequeño FRASCO VACÍO, una ANTORCHA y... una PÁGINA DE TU GRIMORIO, pero ¿cómo es eso posible? Por suerte, no hay ni rastro de Judith entre los cuerpos ¡y eso podría

significar que sigue viva en algún punto de esta isla!
Sal de esta maldita fosa de una vez en **109**.

459

EL BARCO ENCALLADO

Aunque está muy oscuro por la peculiar penumbra de R'lyeh y la altura del farallón de roca, notas como el agua del mar de esta zona tiene una extraña tonalidad y una consistencia pastosa. Tapándote el rostro para soportar el olor, llegas hasta una barcaza encallada. Sin duda debió ser esta la dirección que siguieron las huellas y la marea, al subir, debió borrarlas. Entonces, una duda te asalta... ¿Y si quien quiera que fuese aún sigue en el bote? Al fin y al cabo, el rastro iba en esa dirección... ¿o no? ¿Qué harás? ¿Quieres investigar el bote o te mantendrás oculto esperando a ver qué sucede pese a que la marea sigue subiendo?

Si quieres investigar el bote, ve a **444**.

Si por el contrario prefieres ocultarte, ve a **144**.



460

Con un golpe seco, la cabeza del pobre viejo se desmorona contra el suelo. Aún sujetá en la mano su daga afilada y curva, y se la arranca de los dedos sin contemplaciones. Un examen detallado de las runas talladas toscamente en la hoja confirma que se trata del signo de Alhazred, el mítico árabe loco que invocó, durante sus pesadillas, el infame tomo de magia negra

y goecia conocido como *Necronomicón*. Eso solo puede significar una cosa: Tienes entre tus manos la DAGA DE LA MAGIA DE BOLYNE.

Desde el otro lado de la puerta el viejo te grita y te insulta.

—(¡Maldito! ¡Has matado a mi hermano! ¡Asesino! ¡Asesino!)

Pierdes 3 PUNTOS de CORDURA y ya no podrás visitar la localización LA ESCALERA DE LOS LOCOS.

Sal corriendo de aquí en dirección a la zona oscura al final de la escalera, ve a **103**.

461

Cuando te dispones a abandonar la cabina de pasajeros te cruzas con un espectáculo siniestro. Atravesado por uno de los hierros retorcidos del fuselaje hasta empalarlo completamente, puedes ver al tipo que provocó el altercado. Está colgando en mitad del pasillo y para poder salir vas a tener que apartar sus restos.

Cuando empujas el cuerpo desgarrado, el tipo abre los ojos y te mira de una manera espeluznante desde el fondo de sus cuencas. Parece que está intentando decir algo entre esputos de sangre. Tiene un papel doblado entre sus dedos dislocados.

—Sálvelos... No deje que la isla los atrape...

PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA, coges el **MAPA 1** y te unes a otros NUEVE pasajeros que deambulan de forma errática en torno al avión.

Ayuda al resto de supervivientes a montar el CAMPAMENTO en **25**.

462

El aullido de los Antiguos es terrible y perturbador: *¡C-ch' Lloig ph'-syha'h! ¡TEKELI-LI!* Lo corean centenares, puede que millares, de esos seres, pero no con su voz, no con una física al menos. El bosque entero se agita, se eleva y ondula como una marea de carne anfibia y desquiciante. Los hongos, a los que habías perdido de vista, también empiezan a cobrar vida. Alas

quitinosas se desprenden de sus costados revelando un cuerpo a medio camino entre el de un crustáceo y un insecto repulsivo de casi dos metros. Sus cabezas, que confundiste con las copas de un hongo, dejan caer cilios pulsantes y pulposos que nebulizan el aire a su alrededor. ¡Son los crueles Mi-Gos! Venidos de la distante Yuggoth para esclavizar toda forma de vida. Docenas de ellos levantan el vuelo a tu alrededor.

Lucha por tu vida.

MI-GO	FUE	RES	COR
	6	5	-2

Al perecer, cada Mi-Go deja un rastro de gruesas ESCAMAS cubiertas de POLVO que puedes utilizar como una coraza, restando un punto de todos los daños que recibas a partir de ahora.

Si logras vencer a 3 de ellos, corre hasta la sección [475](#).

463

—Mi nombre es Agustinas de Aragón, llevo aquí... bueno — se rasca la cabeza distraídamente hasta llevarse algo que ha atrapado con los dedos a la boca—. En realidad no tengo ni idea de cuándo estamos. Vine en un barco desde Europa, una misión evangelizadora... ahora estamos todos muertos.

Le preguntas qué sucede en la isla y le hablas sobre tu misión de encontrar algo oculto en las catacumbas y al mencionar el nombre de la baronesa DeGeneratta se echa a reír a carcajadas, mientras se señala el pecho.

—¡A mí! —grita, mientras empieza a danzar en círculos—. ¡Me está buscando a mí! ¡Quiere arrancarme los ojos! —El anciano se acerca al borde del río de lava y ves que sus pupilas son de un azul pálido y lechoso—. Yo puedo ver a su dios y ellos no, por eso quieren acabar conmigo.

El anciano se retira al interior de la cueva mientras amenaza con estar preparado para enseñarte a ver.



—¡Si sobrevives en su ciudadela ven a verme! —te grita—.
¡Pero si quieres hacerlo no traigas uno de sus estúpidos medallones al cruzar el puente!

Sal de este lugar pensando en qué habrá querido decir el anciano en [130](#).

464

—¿Cómo que qué hará? ¿Qué te crees que es esto? ¿Un estúpido acertijo de puertas que dicen la verdad? Dile que me devuelva el maldito libro de una vez o lo apuñalaré como la rata ladrona que es...

Quieres quitarle la daga a Eleazar, [364](#).

O prefieres quitarle el grimorio a Eliezer, [328](#).



465

Usas todas tus habilidades de persuasión y parece que funciona.

—Sí, que conserves esas dos manitas tuyas puede ser útil. Síguenos, tenemos un trabajo para ti que el Señor de las Profundidades sabrá agradecer.

Los dos recolectores de miembros amputados te invitan a acompañarles mientras realizan su tarea, e incluso los ayudas a recoger las manos por el camino. Por fin, llegáis hasta una plazoleta en la que hay varios cepos con gente colgando.

—Vamos a preparar esto para el día del advenimiento —te dice el más parlanchín de los sectarios mientras te tiende un MARTILLO y con el muñón te señala algunas CAJAS DE CLAVOS DE NUEVE PULGADAS—. Adelante. Vamos a poner algunas guirnaldas.

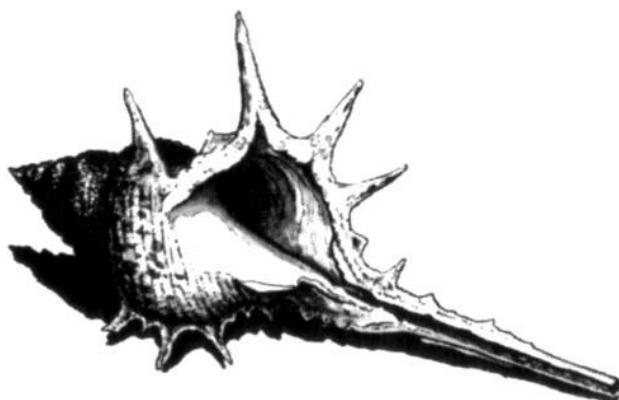
Entre carcajadas dementes, comenzáis a clavar manos cortadas. PIERDES 2 PUNTOS de CORDURA y un par de horas, pero puedes marcharte con las herramientas al terminar.

Sigue calle arriba en **209**.

466

Hay una cosa que no cuadra con las marcas de arrastre en el suelo, las huellas y la mancha. Las marcas de arrastre se corresponden con las que dejaría la puerta al tirar de ella, pero las huellas y las marcas implican un empuje. Puede deberse a que la puerta tenga dos direcciones y sean muchos más los que entran que los que salen, pero esa ominosa mancha parda no te da buena espina, parece una abundante cantidad de sangre seca. Tras examinar la superficie de la puerta, te das cuenta de que no hay manera de tirar de ella desde este lado, pero sí que se ven marcas de uñas en el borde.

Trata de elegir cómo abrirla en **87**.



467



Las horrendas formas viscosas del ser penden sobre ti. La bestia parece mirarte directamente con sus ojos blancos. En un momento dado, su cabeza gira con un crujido de roca resquebrajada y te golpea contra el pedestal de piedra tallada del monolito, pero el instinto de preservar tu vida te lleva a no desmayarte. Con un rugido de rabia irracional, se lanza sobre ti babeando arena.

SEMILLA DE GHATANOTHOA	FUE	RES	COR
	10	10	-3

Si en algún momento has conseguido un OBJETO DE PODER, BALAS RÚNICAS o la DAGA BOLYNE, puedes usarla contra la criatura para causarle doble daño.

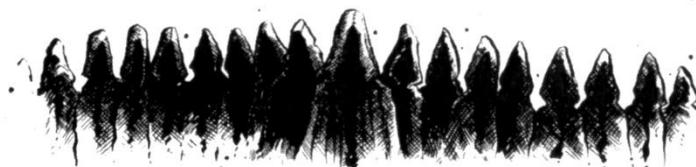
Si vences, ve a **441**.

468

En cuanto pones un pie en el primer escalón ves que alguien ha estado garabateando series de números en cada peldaño hasta alcanzar la puerta cerrada. Cuando ya estás pensando en que has llegado a un callejón sin salida, reparas en que lo que creíste espinas de pescado, en realidad forman un sistema de ruedas dentadas marcadas con números del 1 al 9 que puedes hacer girar, como una cerradura de combinación.

Vuelves sobre tus pasos y memorizas la serie numérica, pero tras estudiarla un rato no le encuentras la lógica... ¿o sí?

732, 684, 973, 268, 497...



469

Con la ayuda de otros nueve supervivientes, utilizando unas enormes maletas como camilla, os las arregláis para transportar al herido hasta la playa de arena negra y pestilente olor a pescado en descomposición. Enormes acantilados os rodean, oscuros y extrañamente geométricos. El cielo está nublado y amenaza tormenta.

En cuanto encontráis un sitio resguardado te apresuras a tratar las heridas del pasajero: su abdomen está atravesado por un hierro dentado, cualquier intento por retirarlo causaría una hemorragia imposible de detener. Lo único que se puede hacer es limpiar sus heridas y mantenerlo libre de infecciones.

Supera un nuevo chequeo de HABILIDAD MÉDICA y ve a **170**.

De lo contrario, quédate a su lado hasta que muera y monta el campamento con tus compañeros en **25**.

470

Poco a poco vas remontando la corriente de sectarios que, como en una procesión, entonan sus horribles cánticos al dios pulpo al que adoran. En cuanto llegas al frontal de la turba, te horrorizas al comprobar que llevan a un hombre crucificado y lo exhiben como una pancarta. Por un momento crees que está muerto, pero ¡aún se mueve cada vez que algún adorador le hace un corte o le arroja un objeto!

Según te cuenta una mujer, que en cualquier otra circunstancia sería un ama de casa completamente normal pero que aquí es una loca vestida con una túnica blanca, ese tipo se llama Booner, un nombre que te suena de algo, pero no puedes ubicar al instante. Al parecer lo han sorprendido tratando de comerse un sacrificio.

La mujer te ofrece una roca para lanzársela.

Siquieres, puedes golpear a Booner en **234**.

O seguir con tu camino y apartarte de la turba en **29**.

471

En cuanto ven tu medallón, los dos sectarios te tiran los sacos delante y pretenden que los cargues por ellos. Los sacos son de arpillería y tienen un extraño símbolo parecido a una esvástica hindú, pero con los vértices prolongados formando un semicírculo. Parecen muy pesados y algo metálico tintinea en su interior.

—Recógelo, escoria, o te mataremos aquí mismo.

Aunque deseases hacerlo, no podrías ni levantarlos, así que te preparas para luchar.

	FUE	RES	COR
SECTARIO 1	7	5	0
SECTARIO 2	6	6	

Si vences, ve a **279**.



472

La baronesa alza los brazos y te señala con uno de sus dedos largos y afilados. De sus labios negros surgen palabras que retuercen el aire arrancando humo y siseos a la realidad. Tratas de moverte, pero su cántico hipnótico te sujetta al suelo.

¡IÄ IÄ CTHULHU THKOG ATLAAH, IÄ IÄ YOG SOTHOTA NON BACLAH!

El tiempo y el espacio comienzan a temblar y desintegrarse a medida que un foso de negrura se abre entre ella y la estatua del gigante de faz ciliada. Primero es una pequeña rendija, pero

con cada sacrificio se ensancha hasta convertirse en una puerta colosal.

Y entonces lo intuyes, lo escuchas susurrarte secretos que tiñen tus sienes de blanco y amenazan con detener tu corazón... ¡Rápido, acaba con la maldita mujer antes de que el GRAN CTHULHU pueda atravesar el umbral!

BARONESA	FUE	RES	COR
DeGENERATTA	10	10	-2 X turno

Si logras vencerla, clava tu arma mística en su pecho y lánzala hacia la grieta en **477**.

473

Entras en una zona donde continúa el charco de sargazos putrefactos, pero aquí parecen mucho más frescos, atrayendo una gran cantidad de insectos hasta convertirlos en una cortina molesta y peligrosa. Mientras te abres paso a manotazos, casi oculto por el zumbido, te parece distinguir el sonido del mar rompiendo contra la playa, pero no puedes asegurar de qué dirección procede...

Si quieres seguir caminando hacia lo que crees es el norte, ve a **177**.

Tal vez podrías seguir en dirección oeste en **418**.

Por el contrario, puedes seguir la línea de charcos de algas podridas hacia lo que crees es el este en **48**.

474

Te introduces entre las dos losas y comienzas a reptar, primero un pie y luego el otro, como si fueras una alimaña en una grieta. Puede que este conducto sea el fruto de un desprendimiento o incluso un tubo volcánico que ha quedado expuesto, pero a medida que avanzas más y más, vas dejando de preocuparte por el origen de este camino oculto y comienzas a preguntarte cómo vas a volver. Las paredes de esa obsidiana

negra como la hiel absorben toda claridad hasta el punto en el que crees estar flotando en la nada. Lo único certero es el sonido de tu respiración y el rozar de tu ropa contra la pared. Cada centímetro se convierte en una agonía. El pasillo sigue estrechándose hasta que es completamente imposible dar la vuelta.

Sigue avanzando en [440](#).

475

Los cielos están cubiertos por una plaga de hongos que vuela en todas direcciones. El traqueteo de sus alas es ensordecedor, chocan unos con otros, gritan y se lanzan contra ti como un enjambre de dientes, garras y tentáculos. En tierra, la situación no es mucho mejor. Los Antiguos, aunque incapaces de remontar el vuelo, agitan sus alas membranosas mientras corren a toda la velocidad que les permiten sus tentáculos, hacia ti. No ves manera de escapar a este horror. PIERDES 3 PUNTOS de CORDURA. Hasta que, cuando ya has perdido toda esperanza, ves que has llegado hasta la orilla del mar. Cuando ya te dispones a lanzarte al agua helada, adviertes que hay una franja estrecha entre los ANTIGUOS y los MI-GOS que ninguna de las dos especies parece atreverse a cruzar.

¿Quieres salir huyendo hasta el mar? [99](#).

¿O prefieres cruzar a toda carrera el camino que te llevaría de nuevo a lo profundo del bosque? [290](#).

476

EL BARCO REPARADO

Tal y como el Ingeniero maldito había prometido, en cuanto tú y los supervivientes del vuelo Trans-Oceanic empezáis a traer los elementos necesarios para la reparación, se encarga de dirigir las operaciones.

Lo más duro resulta desencajar el buque de las rocas, algo que tendrá que hacerse una vez el resto de elementos estén

reparados. Además, solo podrá llevarse a cabo cuando la marea esté lo suficientemente baja como para reparar el casco sin que se inunden completamente todas las cubiertas inferiores. Eso es algo que solo ocurrirá cuando se alcance la bajamar del equinoccio, entre el 22 y el 23 de septiembre, momento en el que Aldebarán también abandonará su cénit bajo el cúmulo de Híades, agostando poco a poco su brillo en el firmamento.

Algo que, según el GRIMORIO, coincide con la invocación que están llevando a cabo los adoradores de Cthulhu.

Usaís la MADERA RECUPERADA y los CLAVOS DE 9 PULGADAS para parchear la rotura. Descolgándoos desde el castillo de popa lográis reparar el timón con las PIEZAS FUNDAMENTALES que vuelven a darle movilidad al barco y le permitirán maniobrar para abandonar el arrecife. Embreáis las enormes TELAS para reparar la gran cangreja del palo mayor lo suficiente como para poder navegar, pero el ingeniero insiste en reparar también el estay del pescador, una de las pequeñas velas triangulares de proa que, según él, aunque ralentizarán los trabajos, os permitirá ganar en maniobrabilidad y realizar rápidos giros.

La mañana del 20 de septiembre de 1936 comienza a ocurrir algo muy extraño en la isla.

Los náufragos andrajosos de tu tripulación se esfuerzan en calzar las DOS enormes CUÑAS que en dos días os levantarán lo suficiente para terminar con la reparación del casco allí donde la roca ha penetrado. Tú estás en el castillo de popa dirigiendo la operación mientras observas el contorno de la isla, difuminado por la niebla, y por tanto eres la primera persona que se percata de la siniestra anomalía:

Todo comienza con un murmullo lejano traído por el viento, en un primer momento te parece intuir en la cacofonía el grito de una bandada de cormoranes, pero sabes perfectamente que toda forma de vida se mantiene alejada de la musgosa superficie de R'lyeh. Más tarde, con la atenta vigilia de todo el grupo, identificas gritos, sí, pero no de bandadas de aves... es el desesperado aullar agónico de centenares de gargantas humanas cortadas, coreadas por un siniestro cántico tan

obsceno y terrible que su mera intuición te sacude el alma.

El día 21 amanece acompañado de un hedor inclasificable, como si millares de fosas comunes se abrieran para regurgitar sus pútridos contenidos.

Todos os arremolináis en la proa cuando una nube negra, que sin duda emana del templo que corona la isla, engulle la poca claridad de las auroras. La nube se extiende y ondula, y pronto llega a vuestros oídos un zumbido ensordecedor... ¡es una plaga de tábanos! Moscardones del color de la hiel os azotan, incontables insectos se ahogan sobre las aguas, tapizándola como una alfombra agonizante y repulsiva en la que tenéis que vadear para poder introducir las CUNAS. Su mero contacto es estremecedor y repugnante a medida que trepan por vuestros cuerpos.

Esa última noche nadie puede pegar ojo, la marea desciende a velocidad pasmosamente lenta, los trabajos bajo la luz de los candiles apenas parecen avanzar y la desesperación hace mella en todos los supervivientes. Entonces, durante la media noche, tras un silencio tan antinatural que todos y cada uno de los vellos de tu cuerpo se erizan, un rugido aterrador sacude toda la superficie de la isla.

—¡AHORA! —grita el ingeniero desde su aprisionamiento en el casco—. ¡POR SUS VIDAS, SAQUEN ESTE BARCO DE AQUÍ!

El crujido de la madera se mezcla con los gritos de esfuerzo y el romper de las olas contra el arrecife. En la distancia, el templo impío de Cthulhu empieza a emitir una malévolasuminiscencia, mientras la luna gibosa amenaza con desprenderse de los cielos.

—¡TIIIREN! ¡TIIIREN! —gritas rítmicamente para que todos coordinen sus esfuerzos al levantar las CUÑAS.

—¡Arriad las velas! —aúlla de nuevo el ingeniero para que alguien corte las sujetaciones de la mayor, que se despliega con estruendo.

El barco da un fuerte bandazo al desprenderse del letal abrazo de la roca. La madera reverbera en un lamento agónico. El viento hincha el velamen y con una explosión de júbilo, el

bergantín queda libre y a merced de las olas.

Entonces, como un coro a vuestra alegría, la tierra se estremece cuando el templo de Cthulhu abre sus puertas de ángulos imposibles.

Al principio no puedes dar crédito a lo que tus ojos te obligan a contemplar:

Una aberración, un monstruo antinatural que hace palidecer a las montañas y reduce al enanismo al acantilado, brota de las entrañas de la tierra, arañando con sus garras ciclópeas una realidad que le hiere y le rechaza.

El Gran Cthulhu se alza de nuevo para reclamar lo que una vez fue suyo.

Usando sus musculosos brazos para impulsarse, abandona su cripta subterránea en la que yacía eternamente en una muerte fingida, soñando sueños de venganza y conquista que la vulgaridad de la mente humana no sería capaz de comprender. Eones extraños se pliegan bajo sus párpados cerrados que, al abrirse, derraman el odio de las eras de encierro. A sus pies corretean, menores que insectos, centenares de sus acólitos que solo ahora, al final, entienden la locura que han desatado.

Cthulhu brama a la luna, clama a las auroras y en su ulular alienígena subyace una llamada, un canto a sus iguales que pronto acudirán desde los confines del cosmos a reclamar los despojos de este mundo condenado...

En ese momento escuchas los pensamientos del ingeniero en tu mente, sus palabras resuenan en los vacíos que deja tu mente al resquebrajarse: «¡Recite los versos del GRIMORIO del capitán! Sabe que no podemos dejar esa cosa suelta por el mundo, será el fin de todo, no solo de nuestra especie, sino también de la realidad».

El aturdimiento te sobrecoge, sabes que lo que dice el ingeniero es cierto, hace siglos ellos también intentaron escapar, pero se dieron cuenta de que no se podía dejar a Cthulhu libre, que fueran a dónde fueran esa cosa los encontraría y arrasaría toda la vida a su paso. La única solución es embestirla con el barco, anclarla a la isla con los hechizos para que, en cuanto vuelva a desvanecerse, se lo lleve con ella.

Miras al resto de supervivientes, será condenarlos a una vida eterna de suplicio...

Mientras, el Gran Primigenio, el último de los Dioses Dragón, desciende por las montañas. Grita a esta «era del mono» que le ofende, hasta que, por fin, extendiendo sus alas, da un poderoso salto que hace estremecer los océanos y se lanza al mar.

Hagas lo que hagas, solo tú puedes fingir que controlas tu destino.

FIN



477

De una patada arrojas el cuerpo desmadejado de la Baronesa por el orificio entre las dos realidades. Un fulgor verdoso emana como un último testimonio antes de ser absorbida para siempre por la oscura locura de sus amos. Allí permanecerá eternamente, danzando al son de la flauta de un Dios ciego y estúpido. Al fin y al cabo, sí que ha conseguido alcanzar el caos que buscaba.

Tú te das la vuelta, atrás queda el Gran Cthulhu, retorciéndose de ira y sueño. Sin duda, debió quedar atrapado por el poder de la daga y los versículos que la astucia de Abdul Alhazred le sonsacó durante sus malignos sueños. Has logrado que permanezca dentro de su negro abismo, de no ser por ti, el mundo estaría ya gritando de miedo y agonía.

Por ahora has ganado, pero ¿quién sabe lo que sucederá al final? Lo que ha emergido puede hundirse, y lo que se ha hundido puedeemerger de nuevo. La mayor de las blasfemias aguarda y sueña en las profundidades, y la decadencia se abre paso entre las tambaleantes ciudades de los hombres. Su día

llegará y no quieres, ni puedes, pensar lo que ocurrirá cuando vuelve a intentar alzarse de nuevo.



Lentamente la isla se hundirá en las profundidades del Pacífico y algún barco pasará para rescatar a todos los que hayan escapado a la ira de Cthulhu.

Hollarás de nuevo las calles de la vetusta Nueva Inglaterra, pasearás bajo los inclinados voladizos donde anidan los estorninos, contemplarás los viejos monumentos levantados en honor a los hombres que lucharon contra la bruja... Pero incluso el cielo primaveral y las flores estivales serán puro veneno para ti. Sin embargo, no crees que tu vida vaya a prolongarse mucho más. Sabes demasiado, conoces de la existencia de amenazas extraterrenas que contemplan el planeta con ojos inyectados en sangre... y el culto aún sobrevive.

Cthulhu continúa también en el abismo de piedra que le ha protegido desde que el sol era joven. Su maldita ciudad está de nuevo sepultada por millones de toneladas de agua y roca, y él, atado a su irreabilidad mientras la daga Bolyne permanezca bien encajada en su impía ofrenda.

Pero sus pastores en la Tierra todavía rugen y saltan y matan alrededor de monolitos rematados por ídolos en lugares solitarios.

VOLVERÁN.

FIN

APÉNDICES

APÉNDICE: EL DIARIO DE A BORDO DEL CAPITÁN MARSH

21 de junio de 1807. Zarpamos desde Samoa esta madrugada bajo la bandera falsa junto a El Columbia y con matrícula de Innsmouth. Nos hemos cruzado con El Tanager y hemos variado rumbo para despistarlos. Haremos escala en Las Carolinas antes de virar al este. Creemos que nos llevan siguiendo desde que partimos de Nueva Inglaterra.

8 de enero de 1808. Tras despistar a todos los barcos que nos siguen haciendo diferentes escalas, hemos dejado a varios tripulantes sospechosos de trabajar para otros armadores contándoles información falsa sobre nuestro destino. Para todos ellos viajamos con destino a Ponape y aunque es parcialmente cierto, según mis informadores la isla de nuestros benefactores está aún más al este, en mitad de lo que los cartógrafos pueden definir como un vórtice de nada.

12 de enero de 1808. Hemos revelado las placas auténticas del Sumatra Queen y por fin puedo firmar con mi auténtico nombre, Ebenezer Marsh. Volamos por el Pacífico en dirección a mar abierto.

18 de febrero de 1808. La tripulación estaba inquieta, así que hemos hecho el abordaje en plena noche, solo hemos acudido yo, mi hijo y otros cuatro marineros, fieles ciudadanos de la hermosa Innsmouth. Es la primera vez que Obed ve una hembra y debo confesar que me siento orgulloso de que sea él el que fecunde a Pth thya-l yi.

19 de febrero de 1808 Los habitantes del azul profundo

han cumplido con su palabra. Obed ha tomado el mando del Columbia y ha puesto rumbo a Innsmouth. Tenemos las bodegas tan cargadas de oro que hemos tenido que hacer trasbordo de toda la comida del Sumatra Queen, compraremos víveres al volver a Ponape. Mientras, ellos nos proveerán de pescado.

14 de mayo de 1808. Los hombres están inquietos, hemos llegado a la isla y es... no puedo definir el pavor que nos infunden sus oscuras simetrías y angulosos escarpes. El oficial de ingeniería se ha enfrentado con el oficial de navegación. Las corrientes no se corresponden con lo que indican los instrumentos y mucho me temo que vamos a naufragar si no logran ponerse de acuerdo.

18 de mayo de 1808 Ha ocurrido lo inevitable. El barco ha encontrado la playa oculta, no somos los primeros atrapados en su red, miles de barcos de todas las eras languidecen en la oscuridad. De aquí vienen los tesoros que atestan nuestras bodegas. Hace días que nuestros benefactores no acuden con víveres para avituallarnos. La tripulación está al borde del amotinamiento, pero nadie quiere renunciar al oro. No entiendo en qué hemos podido ofenderlos...

... ESTA PARTE SE VUELVE CONFUSA...

18 de junio de 1809. Ya quedamos menos de tres docenas, no he querido relatar las atrocidades a las que nos ha obligado el hambre y solo espero que Obed haya llegado a casa a salvo. Nosotros estamos condenados, ellos quieren que les ayudemos a traer a su dios, piensan que lo que hacen, lo que nos hacen, es por nuestro bien. Y pensar que le di a Obed su impío evangelio... Voy a desencadenar la enfermedad o no nos dará tiempo de interrumpir la invocación.

21 de agosto de 1809. Somos seis contra veinte. Están amotinados en el comedor principal, se han comido a los enfermos de la “plaga negra” y ahora todos lo están. Pth thya-l yi me ha revelado cual es el plan. He visto su ciudad y ahora solo quiero morir antes de que esa monstruosidad vuelva a caminar sobre la faz de la Tierra. Su dios es un dragón de cabeza octopoide, es el padre de mi mujer, ¡el abuelo de mis nietos! Y mi estirpe ha hibridado con estas abominaciones... No lo puedo soportar.

21 de diciembre de 1809 He consultado el grimorio, he recitado las palabras del septuagésimo séptimo versículo y nos he condenado a todos. Los he encerrado en la bodega. Mills, Garamond, Brythman, yo y el ingeniero, embestiremos a la bestia con el buque. Si logramos anclarla a esta realidad, quedará atrapado en el limbo que ocupa la isla de R’lyeh... mañana será el día. Solo espero que Dios me perdone y no maldiga a mi estirpe.

APÉNDICE: EL DIARIO DEL PADRE JUÁREZ

Poco importa mi vida antes de La Llamada. Fui un hombre de vida disoluta, un pendenciero y un borracho... y ya he pagado por ello. ¿Me arrepiento? Se ve que no lo suficiente. Dios no me habría abandonado. Pero yo no le fallaré de nuevo, yo no abandonaré a Dios incluso aquí... en el infierno.

Llegamos a la isla en diciembre de 1916 huyendo de la Gran Guerra con las manos manchadas de sangre. Buscando la redención atracamos en Ponape en misión evangelizadora, tratando de evitar que los pobres salvajes se contagiaran de los vicios del beligerante occidente.

Ellos fueron los primeros en hablarnos de los Tcho-Tchoes o pigmicos de Leng, una estirpe de paganos que jamás habían tenido contacto con la civilización, enseguida entendimos que traerlos a la verdad del catolicismo debía ser nuestra meta.

Ellos nos dieron el libro, un atadillo de papeles infecto propiedad del médico y antropólogo anglicano que había dedicado su vida a estudiar a estos salvajes asiáticos, un tal Dr. Doe, J.

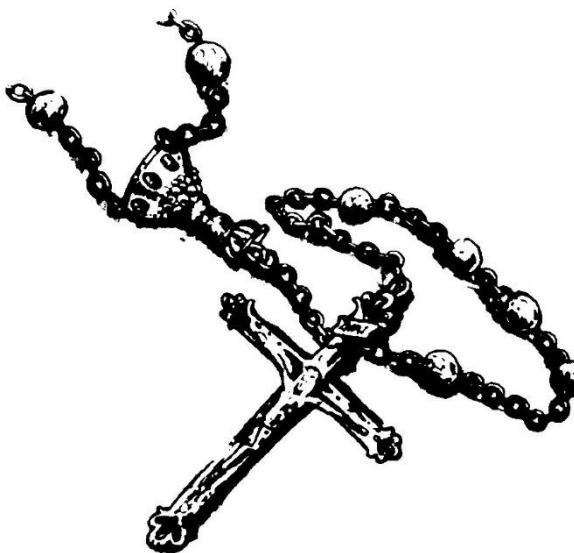
Partimos rumbo este a latitud 47° 9' S, longitud 126° 43' O y navegamos por mares procelosos hasta que una tormenta eléctrica nos engulló. Vagamos a la deriva durante días...

Desperté junto a otros seis tripulantes en mitad de la noche cuando nuestro bote se estrelló contra un acantilado monstruoso. Gómez había desaparecido del puente, tal vez tragado por la tormenta, tal vez por algo peor.

No estamos solos en la isla y no somos los primeros incautos en ser atrapados por su soberbia. Los paganos tienen sus propios dioses y no necesitan los nuestros, lo más terrible es que los suyos les escuchan y les hablan, ¿y el

nuestro...? El nuestro debe estar escondido, temblando ante la inefable magnitud de los seres venidos de las esquinas olvidadas del tiempo.

Debimos desconfiar de los otros náufragos, tienen demasiado miedo y han perdido su fe. Yo prefiero morir antes de volver al infierno. Ahora no me cabe duda de que es real, de que, si existe Cthulhu, también existe Satán... quién sabe si son la misma criatura.



He usado la capilla del barco para destilar agua bendita, he recitado el Ritual Romano sobre ella y la he marcado con el signo de la cruz. Tras reposar 24 horas sobre terreno santo ya estará bendita. Cuando las hordas de adoradores del Dios Pulpo se llevaron a la hermana Carmen para que engendrara a su estirpe, supe que nadie iba a venir a escucharnos y que lo mejor sería ir a rendirle cuentas a Dios, he sacrificado un pequeño espacio en mitad de la playa, allí realizaremos nuestra última resistencia, crearemos Talco de Amarath para atarlos; mezclando AGUA BENDITA con alguna SUSTANCIA DE OTROS PLANOS, cualquier cosa que

proceda de los mundos alienígenas nos servirá... sangre, huesos, piel, cenizas...

Anoche entraron al barco y han profanado la capilla. Aunque pude completar el ritual sobre las botellas no hemos podido traerlas.

He enviado al hermano Doreste a recogerlas.

Hoy tampoco ha vuelto, estamos rodeados, no pueden entrar... pero nosotros tampoco podemos salir.

Dos hermanos han muerto de hambre y sed. Al menos el sacrificio no ha sido en vano, los he enterrado con mis propias manos, el área es ahora un camposanto y terreno sagrado.

No he cedido a las súplicas del hermano Méndez, no vamos a comernos los cuerpos.

Ya solo quedo yo, he cavado mi tumba con mis últimas fuerzas, espero que me queden las suficientes como para arrastrarme dentro y tapar el agujero...

APÉNDICE: AGUSTINUS DE ARAGÓN

El hermano Agustinus no es un hombre excéntrico, está completa y absolutamente loco.

Según él, cosa completamente imposible, es un monje de la Orden de San Agustín que llegó a la isla en algún momento d^e 1535 procedente de Papúa.

En la orden ocupaba el puesto de escriba en un *scriptorium* de El Priorato de Groenendaal y allí comenzó la transcripción de una obra por orden directa del propio Carlos V, una obra escrita en una lengua barbárica llamada Al-Azif. El contenido de dicho volumen era demasiado horrible para ser preservado, pero debía obediencia al Emperador del Sacro Imperio Romano y cumplió con su cometido.

Desde que tradujo la última palabra al latín, entregó el libro y se cegó con un hierro candente, pues sus ojos habían ofendido a Dios. Entonces empezaron las voces, los susurros en mitad de la noche.

Las circunstancias que lo llevaron a embarcar son tortuosas, buscaba la redención y solo encontró el infierno. Fue atraído como otros cientos antes que él, para servir de sacrificio al dios impío que habita en una tumba acuática bajo la isla de R'lyeh. Durante milenios sus adoradores han conspirado para traerlo de nuevo a la tierra que una vez dominó con sus hermanos; unos seres de pesadilla venidos de los confines del cosmos, llamados Primigenios.

Pero él sobrevivió, los secretos ocultos en aquel grimorio maldito fueron los que lo habían condenado, no podían permitir que sus conocimientos impíos se divulgaran. Pero Agustinus supo cómo utilizarlos contra sus captores.

Durante meses logró sobrevivir, frustrar cada plan de los adoradores que acudían a la isla cuando esta era visible. Y es que la isla no ocupa un lugar en nuestra realidad de forma continua, sino que viaja por los planos que unen nuestra

realidad con la de esos Primigenios. Pasa centurias sumergida bajo las aguas, solo paraemerger cuando las condiciones para el advenimiento del Gran Cthulhu se cumplen. Cuando la isla se sumerge, todos morimos... pero nada es eterno en R'lyeh y con el paso de los evos extraños hasta la muerte puede morir.

No es la primera vez que adoradores de toda la tierra se reúnen para despertarlo y tampoco es la primera vez que ha ayudado a detenerlos. Solo hay una manera de evitar el advenimiento de Cthulhu, anclarlo a su limbo. Para ello es necesario un objeto de poder arcano, esos objetos coexisten en las dos realidades y si de alguna manera se consigue introducir algo en su anatomía mientras su entidad se solidifica, no podrá adoptar una forma física y será drenado de nuevo cuando se cierre la ventana de invocación... cuando Aldebarán está en su cémit.

Pero no es tan sencillo, la mera contemplación de Cthulhu supone la extinción inmediata de la voluntad y la cordura, problema que por suerte él no tiene gracias a su ceguera causada por la fe. Pero en tu caso será necesario la fabricación de un ungüento llamado Polvo de Ibn-Ghazi.

Agustín te dice que para crear esta substancia se necesita polvo de una tumba que contenga un cuerpo con más de doscientos años, una hoja de hiedra, sal y una substancia llamada Talco de Amaranth. Los ingredientes deben ser mezclados cuando Aldebarán esté en su cémit, coincidiendo con la ventana de invocación del demonio Cthulhu. Entonces, haciendo el Símbolo de Voorish, el Signo de Koth y usando la daga de la Magia de Bolyne, deberá contenerse todo en un recipiente con el Símbolo Arcano.

Este hechizo deberá ser realizado únicamente cuando se abra la ventana de invocación. Debes buscar un punto en la isla desde el cual se contemple ALDEBARÁN en la constelación de Tauro y sumar 25 a dicha sección para que esté en su punto más elevado en el firmamento.

Solo si eres capaz de encontrar todos esos objetos podrás enfrentarte a la suma sacerdotisa Ulrika von Juntz DeGeneratta, atraviesa su impío corazón con la daga de Bolyne u otro objeto

arcano y lánzala dentro de su inefable dios para que no pueda adoptar una forma física.

Agustinus te instruye en el aprendizaje del Símbolo de Voor y el de Koth al coste de 4 PUNTOS DE CORDURA PERMANENTE y te entrega un GRIMORIO censurado en el que se encuentra el ritual para destilar el polvo de Ibn-Ghaz, pero no puede ayudarte con el resto de elementos físicos.

APÉNDICE: LA HISTORIA DE R'LYEH

La isla cadáver de R'lyeh no es más que la manifestación física de un portal entre dos realidades. Su ubicación física suele encontrarse sumergida por largos períodos de tiempo en una tumba acuática situada en latitud 47° o 9° S, longitud 126° o 43° O. Estas coordenadas sitúan la ciudad a 9500 km de Ponape.

Cuando se dan determinadas conjunciones estelares, la separación entre los dos mundos se debilita y R'lyeh emerge de entre las olas, revelando el templo submarino donde yace la esencia de Cthulhu en un sueño eterno.

Meses antes de que esto suceda, se dice que sus sueños invaden la mente de determinadas personas sensibles. Sectarios, hermetistas, adoradores de cultos olvidados y médiums de todas clases, son atraídos por los cantos de sirena del Dios Dragón y comienzan los rituales para rasgar el velo que lo mantiene en su sueño de irreabilidad.

Cthulhu volverá algún día a la tierra a reclamar lo que es suyo por derecho y se dará así por finalizada la era del hombre.

R'lyeh comparte esas dos dimensiones de tal manera que la correcta percepción de la isla no es completamente posible, todo es mucho más grande de lo que debería ser, los ángulos se superponen unos a otros y los planos nunca lo son del todo, de ahí que se diga que no está sujeta a la física de Euclides.

La ciudad principal fue construida mucho antes de que el ser humano hollara la tierra con pináculos de obsidiana formando bosques de espinas afiladas. Bajo la ciudad hay túneles conectados con las diversas salas destinadas a los sacrificios y en lo más alto se alza el templo donde, bajo el sello de R'lyeh, descansa Cthulhu.

Las semillas de Cthulhu habitan la isla cuando está sumergida, protegiendo el sueño de su amo.

APÉNDICE: LA CIUDADELA DE R'LYEH

En el año 1839 Friedrich Wilhelm von Juntz presentó su obra prohibida *Cultos Inconfesables (Onaussprechlichen Kulten)*. En este tomo de maldad y perfidia sin límite se pretendía catalogar la variedad de religiones, filosofías y sociedades secretas que, bajo distintos nombres, parecían adorar al mismo panteón de dioses olvidados. El autor se ganó el derecho de admisión en la mayoría de estos grupos, lo que a menudo le llevó a sufrir terribles ritos de iniciación. Lo que en realidad pretendía von Juntz era unificar todos los cultos a los Primigenios y asegurarse que sus rituales de invocación, cuando se diera la próxima gran conjunción, pudieran tener eficacia.

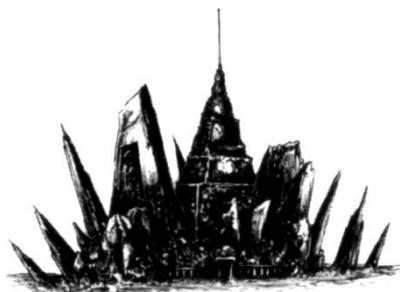
Durante décadas se dedicó a reunir creencias heréticas ancestrales como los Hermetistas de Toth, herederos de las doctrinas de Kermes Trismegisto en su vertiente fiel al Caos Reptante Nyarlathotep, los cultos Kapalikas y Thuggees de Benares, los Goetas de Trithemius y sus invocaciones infernales, cultos heréticos cristianos como los Gnósticos Iluminados de Baviera, Montuistas de Cibeles, Cataros puros que despreciaban la debilidad de la carne; y los unificó con sociedades esotéricas mucho más recientes como La Ordo Templis Orientis y su predecesora Amanecer Dorado, La Orden Esotérica de Dagón, las Órdenes Germánicas como la Sociedad Thule y la incipiente Vril, todas derivadas del Ordo Nui Templi... Y por último, en un acto de vileza, invistió a su propia hija Ulrika DeGeneratta von Juntz como suma sacerdotisa de las depravadas Themosphoras de Deméter para dirigirlos a todos hasta R'lyeh, cuya localización le fue revelada en un sueño inducido por Cthulhu.

DeGeneratta ha conducido a las legiones de adoradores de los Primigenios hasta R'lyeh para un último y definitivo sacrificio holocáustico con el que se abrirá de una vez por todas la puerta al advenimiento de Cthulhu. Junto a ellos, cientos de personas sensibles a la llamada de la bestia también fueron

manipuladas para servir como engrase sangriento de los rituales de invocación.

Todos conviven, como en un matadero improvisado, en la ciudadela que los primeros sectarios de estas religiones, ahora ocultas, construyeron para su dios a los pies de su tumba acuática.

La ciudad de R'lyeh convive en dos dimensiones, como su amo, y fue edificada siguiendo patrones de realidades ajena a la nuestra y por criaturas que conviven con nosotros, observándonos desde los ángulos del tiempo. Si escuchas atentamente podrás oírlos imitar la voz de sus amos... Iä, Iä Cthulhu fhtagn...



APÉNDICE: LA SOCIEDAD THULE

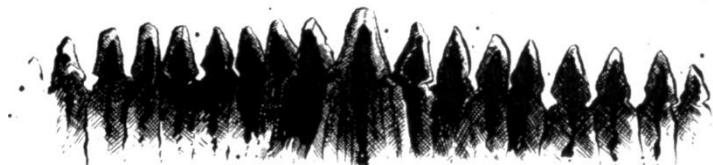
Concebida como una perversión del culto Ásatrú (o Fieles a los AEsir) que aglutina a los antiguos cultos barbáricos nórdicos, la Sociedad Thule fue fundada por Rudolf von Sebottendorff, notable principalmente por ser una organización que patrocina al Partido Obrero Alemán (DAP), más tarde transformado por Adolf Hitler en el Partido Nacionalsocialista Alemán de los Trabajadores (NSDAP).

Este culto racista, camuflado como una sociedad de estudios germánicos, pretende causar un genocidio global en el mundo, que lo purgue de las razas y religiones que ellos consideran inferiores. Manipulados por los Von Juntz y otros oculistas seguidores de la doctrina de Nyarlathothep y Cthulhu, creen que van a ser la vanguardia que juzgará a la humanidad y la conducirá a una nueva edad dorada bajo el dominio de los aesir en su guerra contra los vanir... cuando en realidad este conflicto siempre fue una tapadera para la guerra que mantienen los Primigenios contra sus enemigos naturales, los Dioses Arquetípicos... Pues todo el mundo sabe que Cthulhu y Shub Niggurath son los enemigos ancestrales de Nodens y N'tsee tal y como Njórír, padre de los dioses vanir y dios del mar, y Frey, dios de la fertilidad, lo son de Odín y Frigga.

Su misión en la isla es crear armas místicas con las que ellos creen podrán derrotar a los ejércitos de la humanidad en caso de que quieran levantarse contra los fieles a Cthulhu. La Sociedad Thule vive en un engaño perpetuo y no creen en la llegada real y física de Cthulhu, viéndolo como algo metafórico de un conflicto entre Alemania y el resto de la humanidad. Tienen constantes roces con órdenes híbridas como La Orden Esotérica de Dagón o los Kapalikas. Sin embargo, ven con buenos ojos a otros supremacistas como Amanecer Dorado y la Sociedad Vril.

Si en cualquier momento de la aventura eres capaz de

encontrar un arma con él que hundir sus barcos cargados de munición, podrías poner fin a la Orden, que caería en desgracia ante sus patrocinadores políticos del NSDAP al no poder cumplir con la entrega de sus armas místicas.



APÉNDICE: EL RELATO DE JUDITH

Durante más años de los que puede recordar la hermosa Judith fue paciente del infame Sanatorio para Enfermos Mentales y Lunáticos de Arkham. Fue encerrada allí por sus constantes visiones acerca de imposibles conjunciones estelares que dibujaba de forma compulsiva por cualquier superficie.

Según Judith, estas constelaciones, que le eran reveladas en sueños, estaban superpuestas a las que percibimos normalmente y cuando ambas entrasen en simetría se abrirían portales entre ambas realidades. Como uno de los seres sensibles a las realidades paralelas que moran los dioses Primigenios, fue tentada por sus agentes en la Tierra para que partiera en un viaje iniciático en el que se le revelaría de una vez por todas el origen de sus visiones.

Fue liberada por el doctor y psicólogo conductista Francis Alexander, que no tardó en casarse con ella tras liberarla de su injusto encierro en Arkham, que resultó ser parte de un plan para eliminar a determinadas mentes sensibles y conocedores de los mitos de Cthulhu a los que denominaban «pacientes».

Ya rehabilitada y felizmente desposada, recibió por sorpresa un billete de barco para el Lorraine Triumphant, un bergantín comercial fletado por Importaciones Ferenczy, un viejo anticuario europeo con el que había estado carteándose. Junto al billete, venía una carta en la que la advertían de lo peligroso que podría ser para su familia que supiera algo de estos conocimientos y le comentaban de forma imperativa que, si quería librarse de ellos para siempre, debía viajar a Ponape y someterse a un ritual ancestral de limpieza de aura, pues las conjunciones estelares que soñaba estaban a punto de producirse y solo allí podría librarse de sus visiones para siempre.

El barco jamás llegó a Ponape, pues fue asaltado por piratas malayos cerca de las costas de Shangai, con esta terrible noticia,

comenzó tu obsesión por lo sobrenatural y la búsqueda desesperada de Judith.

Lleva casi un año sobreviviendo en R'lyeh, ayudada por los Tcho-Tchoes que ven en sus visiones una forma de comunicarse con sus impíos dioses. Actúa para ellos como cronista y fetiche, pero las terribles escenas de canibalismo que ha presenciado le han dejado secuelas que solo tu amor incondicional podrá sanar de nuevo y, para demostrártelo, te enseña la carta que ha llevado siempre consigo.

Llueve regando los campos, caen sobre los cristales rotos regueros de agua. Solo se mueven tus dedos entre mis dedos hurgando en lo profundo de mi alma. Llueve, llueve dentro de mí...

Me encomiendo a ti, te lo doy todo. Mi mente solo es ya un recuerdo. Cojo una flor que adorna los pies de tu cama.

La rosa vuelve lentamente a la vida entre mis dedos. Suave y roja, carne y sangre. Sé que no me saldría gratis. El vendría a reclamar su deuda.

Una espina cruza mi pecho. Unánime, inmóvil, contemplo la luna tornarse quebradiza.

Tu nombre, Judith, tu destino, el mío. Tragados por la inmensidad. Todo se derrumba en una espiral infinita. Lo único que mantiene el último atisbo de humanidad es tu mano agarrando la mía. Te pierdo. Y nos ajamos, nos marchitamos, como una rosa en un cementerio viendo el tiempo pasar. Amor que se desvanece, recuerdos que se pierden en la infinidad del mar.

No perdurará tu abrazo. No volveré a besar tus labios. No dio tiempo a dejar tu impronta en el firmamento. Veo tus cuadros y caen las estrellas, rugiendo al chocar contra el suelo. No hay mayor condena que verte partir y saber que no volverás.

*Doctor Francis Alexander
Hoy te vi partir.*

APÉNDICE: EL FOSO

Despiertas junto a tres hombres y dos mujeres de diferentes nacionalidades. Son todos supervivientes de naufragios traídos hasta R'lyeh por distintos motivos, si bien todos coinciden en que su principal error fue inmiscuirse en la lectura de algunos tomos con conocimientos arcanos que llegaron a sus manos de manera accidental.

Han atendido tus heridas lo mejor posible, devolviendo tu resistencia al máximo actual.

Eusapia Palladino

Es una mujer mayor, muy delgada y de procedencia italiana, parece sensible y culta. Fue secuestrada en 1918 cuando aprendía trucos para sus sesiones de espiritismo de un supuesto brujo que había conocido en Varsovia. No tiene ni idea de cuánto tiempo lleva en la isla.

Frau Anna Rothe

Desaparecida en 1907. Fue contactada años antes por un supuesto yogui de Benarés que la ayudó durante una breve estancia en prisión. Este hombre santo la ayudó a fingir su muerte y juntos huyeron supuestamente a la India... dice que lleva en la isla 6 meses, cosa completamente imposible... ¿verdad?

Julius Zancig

Es un hombre alto, con un poblado bigote y unos anteojos destrozados. Nacido en Copenhague, dice tener una fortuna en Europa y está dispuesto a compartirla si logras sacarlo de la isla con vida. Es una especie de mentalista que trabajaba con su mujer hasta su fallecimiento en 1917... aunque sospecha que puede estar también en la isla.

Al parecer, llegó aquí en 1917 por indicaciones de su segunda

esposa, que tras una terrible experiencia durante una actuación en la que Agnes, la fallecida, se le apareció en medio del escenario pidiéndole ayuda.

Usando sus dotes de médium y adivinador, descubrió la localización de esta isla y lleva aquí desde entonces.

Jan Guzyk

Es un hombre alto y apuesto, muy inteligente, y el que mejor aspecto conserva de todos los prisioneros de la baronesa DeGeneratta. De origen polaco, vino a la isla en 1924 tras ser acusado de fraude por un tribunal de Cracovia que lo estuvo hostigando hasta casi conducirle al suicidio.

Su abogado le recomendó entonces desaparecer de Europa por una temporada y le consiguió un pasaje en un paquebote botado por la naviera Marsh de Innsmouth, Massachusetts, que estaba cargando reliquias de un anticuario de Varsovia en Gdansk. Durante el viaje le permitieron estudiar algunos tomos incunables de origen medieval. En ellos encontró testimonios terribles, pero que también lo prepararon para soportar las penurias de esta isla.

William Hope

Es un hombre enorme por su corpulencia, dice que llegó a la isla en 1918 cuando un grupo de suboficiales americanos desviaron a todo su batallón del campo de batalla de Ypres hasta un valle oculto entre unas colinas. Esos suboficiales resultaron ser traidores británicos y sectarios de Amanecer Dorado.

Pese a su tamaño es un tipo sensible, escritor de cierto renombre y apasionado del ocultismo y el terror. Sobre todo, escribe acerca de lo que él denomina «terror marítimo», pues desde siempre le han fascinado los misterios del mar y las profundidades oceánicas.

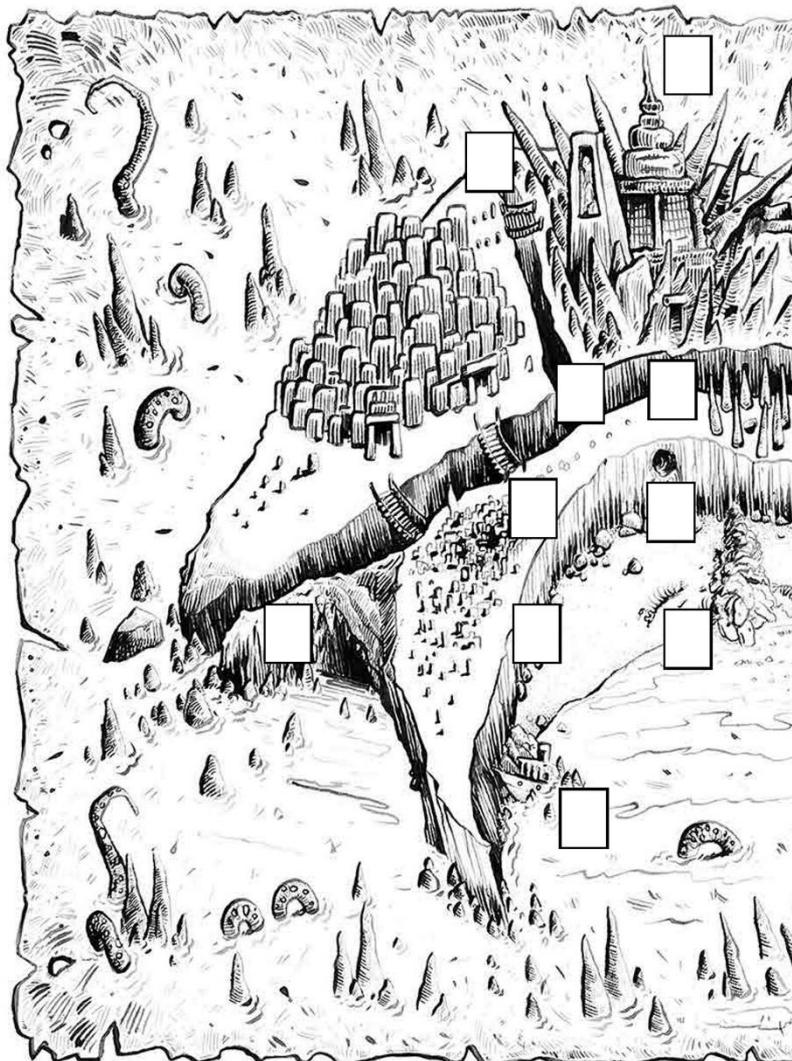
La mayoría de sus compañeros de escuadrón fueron sacrificados en un ritual inexplicable y él mismo debió haber muerto de no haber sido por una mujer, vestida con una túnica negra y mirada penetrante. Ella lo señaló entre el resto diciendo

que «era el elegido para soñar con la tumba acuática de Cthulhu». No tiene ni idea de qué significa eso, pero debe estar relacionado con su obsesión con el mar.

Cuando despertó estaba en R'lyeh y solo quiere volver para encontrarse con su mujer, dice que si lo consigue se dedicará a la poesía, pues ya ha tenido bastante horror en su vida.

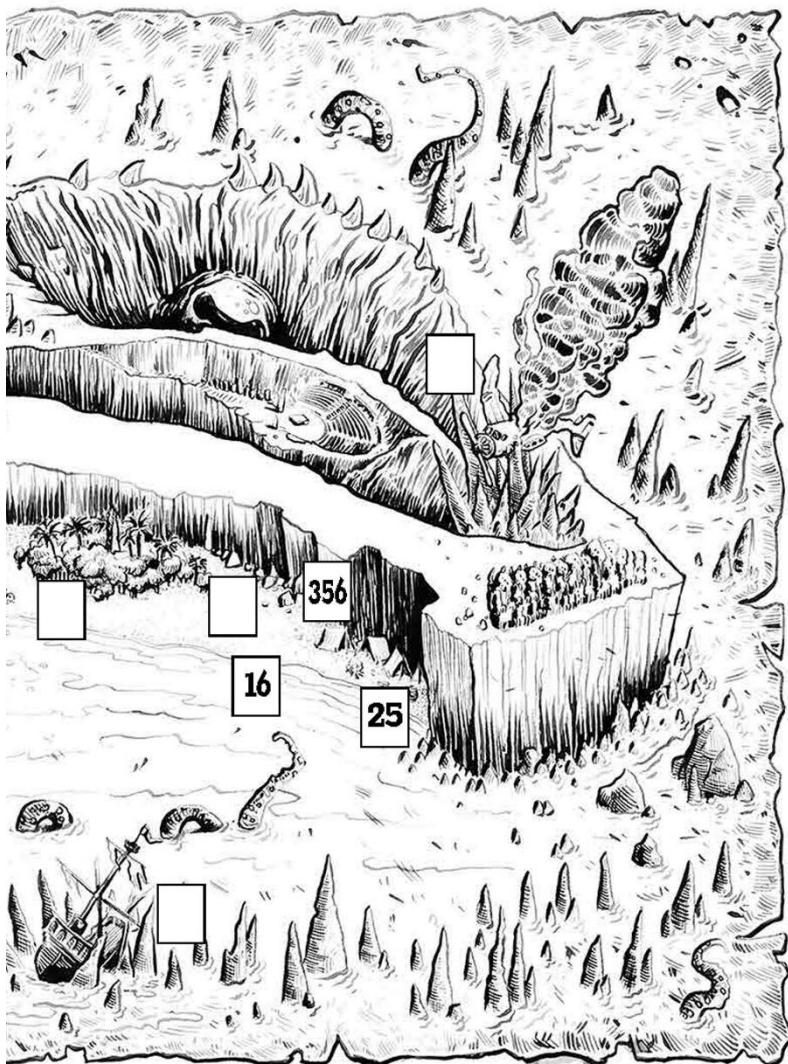
Mientras alguno de los elegidos del foso siga con vida, puedes utilizar las reglas de **SUPERVIVIENTES** con ellos.

MAPAS



1. *El campamento* 25
- 1.1. *El Avión* 366
2. *La Playa* 16
3. *Los Acantilados* 356
4. *La Encrucijada* ____
5. *El Bosque* ____
- 5.1. *La tumba del Padre Juárez* ____

6. *El Arrecife* ____
- 6.1. *La Sala de Máquinas* ____
7. *El Altar de Sacrificios* ____
8. *Las Cavernas* ____
- 8.1. *Las Cavernas Ocultas* ____
- 8.2. *La Escalera de los Locos* ____



9. *El Cementerio Marino* ____

10. *El Farallón* ____

11. *El Barco Encallado* ____

12. *El Avión Caído* ____

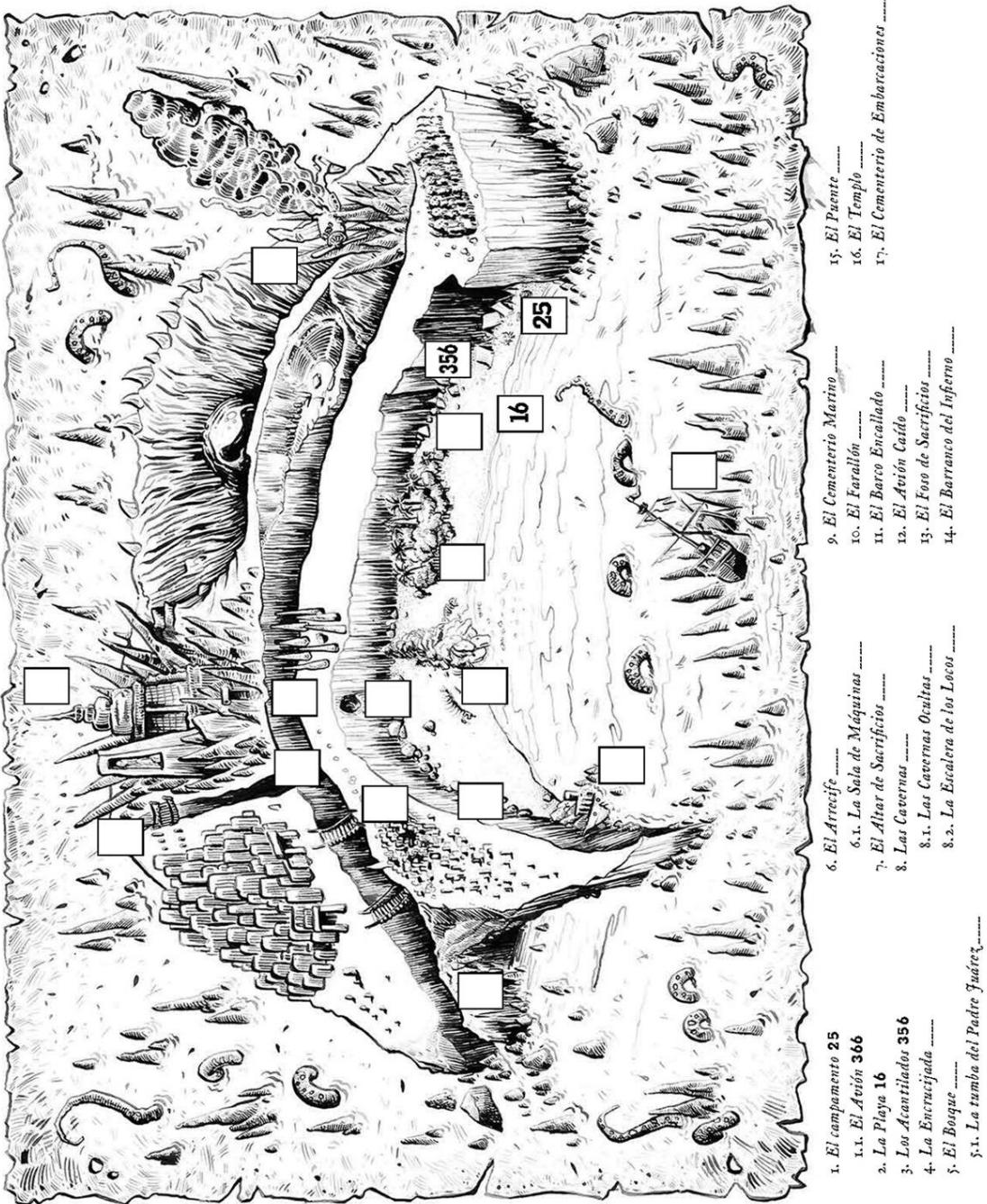
13. *El Foso de Sacrificios* ____

14. *El Barranco del Infierno* ____

15. *El Puente* ____

16. *El Templo* ____

17. *El Cementerio de Embarcaciones* ____



1. El campamento 25
- 1.1. El Avión 366
2. La Playa 16
3. Las Acatiladas 356
4. La Encrucijada
5. El Baque
- 5.1. La tumba del Padre Juárez
6. El Arrecife
- 6.1. La Sala de Máquinas
7. El Altar de Sacrificios
8. Las Cavernas
- 8.1. Las Cavernas Quilitas
- 8.2. La Escalera de los Locos
9. El Comenterio Marino
10. El Farallón
11. El Barco Encallado
12. El Atún Caído
13. El Foso de Sacrificios
14. El Barranco del Infierno
15. El Puerto
16. El Templo
17. El Comenterio de Embarcaciones

PASAPORTE DE PERSONAJE

PASSPORT



E.E.U.U.

No.



NOMBRE: _____

PROFESIÓN: _____

HABILIDADES

Físicas	Intelectuales	Resistencia	Cordura
			77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

HISTORIA

EQUIPO



REGISTRO DE ENCUENTROS

Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):
Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):	Tipo: Fuerza (FUE): Resistencia (RES):

SUPERVIVIENTES



ADVANCED CHOOSE CTHULHU

Un destortalado DC-1 sobrevuela el Océano Pacífico rumbo a la remota isla de Ponape. Fuera, la tormenta eléctrica más monstruosa que has visto en tu vida amenaza con engullir para siempre a los veinte pasajeros que se aferran a sus asientos, aterrizados.

Todo comenzó aquel aciago día en el que aceptaste un paquete sin remitente y destinado a un misterioso Doctor Doe que alguien dejó frente a tu puerta. El grimorio de páginas membranosas y olor ofídico que contenía capturó tu curiosidad hasta que desentrañar sus misterios se convirtió en algo obsesivo.

Entre sus tapas mohosas y cargadas de secretos impíos leíste por primera vez el nombre de Los Primigenios y de su morada: la Isla Cadáver de R'lyeh. Ahora cruzas el mundo para encontrarte con los últimos integrantes de un culto que supuestamente aún entienden los obscenos ritos que contiene.

Advanced Choose Cthulhu es una colección de librojuegos dónde TÚ eres el protagonista: podrás tomar el control de los desdichados incautos que se atreven a enfrentarse a los designios de Los Primigenios y dirigir sus pasos hacia la redención, la locura... o destinos peores que la muerte. Dos dados, un lápiz y una goma de borrar serán tus armas en este viaje a los oscuros mundos de H.P Lovecraft y sus mitos de Cthulhu.

