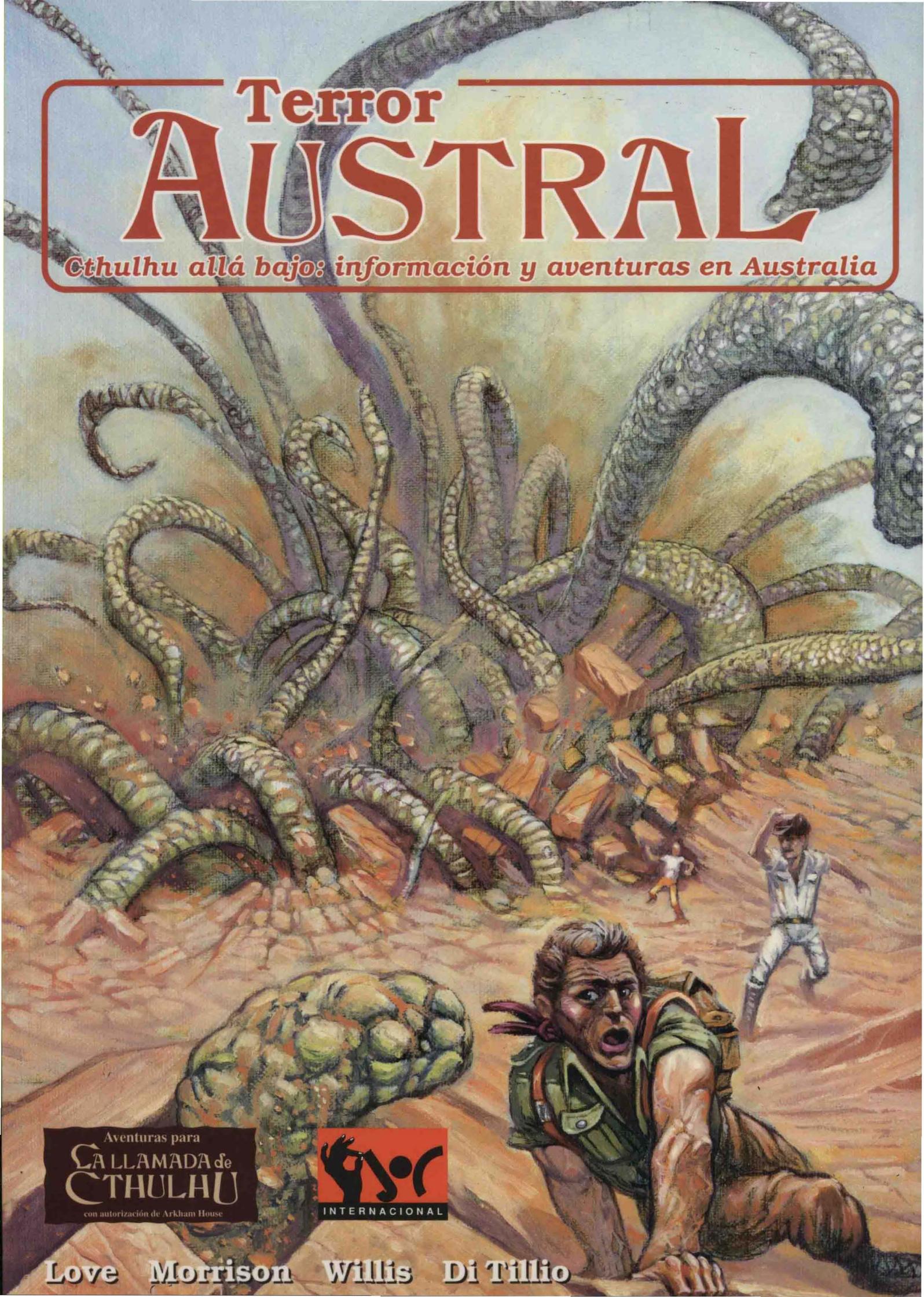


Terror AUSTRAL

Cthulhu allá bajo: información y aventuras en Australia



Aventuras para
**LA LLAMADA de
CTHULHU**
con autorización de Arkham House



Love Morrison Willis Di Tillio

Índice

Introducción.....	7	Melbourne y suburbios (mapa)	64
El país (Penelope Love).....	11	Yirrimburra y cercanías (mapa)	65
Australia (mapa).....	12	Información para el Guardián	66
El idioma australiano	14	El municipio	67
Tener tantas esperanzas como Buckley (dibujo)..	17	Yirrimburra (mapa del pueblo)	68
Los nuevos fantasmas (Penelope Love)	18	Los habitantes del pueblo.....	70
Luces Min-Min (dibujo).....	20-21	La Mina de MacKenzie (mapa).....	75
Una noche tranquila en Nueva Gales del Sur (dibujo).....	22	Las Minas	74-77
Cronología australiana (Mark Morrison).....	23	El clan que una vez existió (dibujo).....	76-77
Los aborígenes (Penelope Love)	26	Documentos de interés	78
Un Emú (dibujo)	28	El juicio de 1885	79
Aborígenes armados (dibujo).....	31	Yurragan Wrahijhi	80
La roca de Ayers (dibujo y mapa).....	39	Enviar sueños, un nuevo hechizo	81
Procoptodonte (dibujo).....	40	El viaje de Yurragan.....	81
Alcheringa (Penelope Love, Sandy Petersen, Lynn Willis).....	41	En Alcheringa.....	81
Wulguru y un transgresor.....	43-44	El incendio	82
Geryornis (dibujo).....	47	Alcheringa (dibujo)	83
Thylacinus Cynocephalus (dibujo)	47	UN VIEJO ELEMENTO, ESE BUNYIP (Penelope Love y Mark Morrison)	85
Thylacoleo Carnifex (dibujo).....	48	Cómo comenzar la partida	86
Demonio de Tasmania (dibujo).....	48	Melbourne en los años 20	87
Criaturas del Tiempo del Sueño (Sandy Petersen) ..	49	El Museo Nacional.....	91
Diprotodonte (dibujo).....	50	Melbourne (mapa).....	92
Kurpannga (dibujo)	52	La Biblioteca Estatal	94
Megalania Prisca (dibujo)	53	Jack Waterman	94
Encuentro con un Ngarang (dibujo).....	55	La muerte de Pat King.....	95
Ninya (dibujo)	56	Bunyip (dibujo)	96
Quinkania Fortirostrum (dibujo).....	57	La policía.....	97
Un Quinkan (dibujo)	58	Florence Stansworth.....	97
En los límites de Alcheringa (dibujo)	59	La señora Enderby.....	98
EL ORGULLO DE YIRRIMBURRA (Penelope Love y Mark Morrison).....	63	Los dos manicomios.....	99
		George Seton.....	99
		Los Reales Jardines Botánicos	101
		La Comisaría de Policía de St. Kilda	101
		La cueva	102
		Las pinturas de la cueva (dibujo)	102-103
		Sobre el Bunyip.....	103
		Un jugueteo por el río	105
		La persecución por el río (esquema)	105
		Bunyips	107
		La meta de la Melbourne Cup (dibujo).....	108

LA CIUDAD BAJO LA ARENA		El pólipo volante	132
(Lynn Willis y Larry DiTillio)	109	Cables de luz	133
El profesor Anthony Cowles	110	En la ciudad de la Gran Raza (dibujo)	134-135
La secta del murciélago de la arena	111	La caverna de los Mimis	136
Un hechizo: drenaje de Puntos de Magia	112	Un Mimi (dibujo)	136
La secta del murciélago de la arena	111	Las grandes plazas	137
Un hechizo: drenaje de Puntos de Magia	112	El templo de la cúpula púrpura	137
Puertos: Darwin, Sydney, Pt. Hedland	113-115-116	El padre de todos los murciélagos	139
La naviera Randolph Co. (plano)	115	El cuarto de los niños	139
Por tierra hasta Cuncudgerie	116	El Horror titánico	141
Mapa local para la aventura	118	El cuartel general de Huston (y mapa)	141
Hacia la ciudad enterrada	119	Los hechizos de Robert Huston	144
Las cercanías de la ciudad (plano)	120	Nuevas excavaciones	145
Encuentros en el desierto	121	La cámara de Kakakatak	145
El campamento de la muerte	123	Encuentro con el transmogrificador	146
La emboscada	125	El nuevo estanque	147
Huellas dejadas por un Pólipo volante (dibujo)	125	Datos de Australia en el período	149
La entrada a la ciudad	126	Bibliografía selecta	152
Grupos de sectarios A - D	128	Las constelaciones del Sur (dibujo)	153
Otra entrada	129	Ayudas	154-164
Un sectario buscando (dibujo)	129		
La historia del clan de Binjudu	130		
La ciudad de la Gran Raza (mapa)	131		



H.P. Lovecraft (1890-1937)

Introducción

Los filósofos del Viejo Mundo sabían que debía haber un continente austral para equilibrar el peso de los continentes septentrionales. La llamaron Terra Incógnita, o Terra Australis: la Tierra Desconocida, la Gran Tierra del Sur. Creían que se extendía a lo largo de las latitudes meridionales, habitadas por monstruos y cargadas de más riquezas de las que se pudiese imaginar.

A medida que los exploradores viajaban más y más al Sur, sólo encontraron islas; miles de ellas por todo el océano infinito. El capitán portugués cuyo cuaderno de bitácora nos muestra la primera vez de que se tiene noticia en que un europeo vio Australia, creía que sólo era otra isla y siguió navegando sin darse cuenta de la importancia de su descubrimiento. Los primeros europeos que desembarcaron en la costa occidental vieron una tierra seca y desolada, poblada por salvajes desnudos. Ninguno de ellos se había dado cuenta de que habían navegado por encima de la sumergida Gondwanaland y sobre ciudades demasiado antiguas como para que la mente humana pueda comprenderlas sin volverse loca. El sueño de los filósofos murió 150 millones de años después de que hubiese dejado de ser una realidad.

Los primeros exploradores, Sturt y Kennedy por nombrar sólo dos, se internaron en el desierto, pensando que dentro del continente podría haber un mar interior, rodeado de unas tierras fértiles y hermosas. Tenían razón; había un mar interior ... hace 65 millones de años. El científico prusiano Ludwig Leichhardt, creía que iba a encontrar Diprotodontes y canguros gigantes "paciendo en las exuberantes riberas de un río aún desconocido," y desapareció por última vez en el interior en 1848, 13000 años demasiado tarde.

¿Qué visiones impulsaban a estas desventuradas expediciones? ¿Qué les llevó, con esa persistencia, al hambre, la sed, el cansancio y la muerte en el polvo y el calor del corazón de Australia?

¿Podría estar la respuesta en Alcheringa? ¿Cuánto de Alcheringa es realidad y cuánto es mito y sueño? ¿Por qué algunas tribus hablan del Tiempo del Sueño usando un lenguaje especial, sin palabras diferentes para el tiempo pasado y para el presente? ¿Acaso Alcheringa es eterna porque se encuentra fuera del tiempo, o porque un mismo punto en ella puede ser visitado desde cualquier punto del tiempo? ¿Acaso el viaje en el tiempo está relacionado con todo esto, o es Alcheringa un eco que resuena a través de los milenios

desde su origen impensablemente remoto? La ciencia de la Gran raza proyecta extrañas sombras a través de toda la eternidad y de todos los continentes, presente, pasado y futuro. Su sombra es más profunda a través de lo que antes era su patria.

El tiempo es el verdadero misterio de Australia y su más potente e incansable fuerza. El Horror se despierta con una conciencia plena del gran peso del tiempo, de lo que destruye y de lo que conserva y del insignificante fragmento de vida adjudicado a la raza humana.

La Australia de los años 20 ha hecho de los primeros colonos unas figuras románticas. Amontonándose en las calles de las ciudades y puertos hay recién llegados, o ciudadanos de segunda o tercera generación, que no pueden darse cuenta de que hace poco sus bulliciosas ciudades no existían. De un modo parecido, pocos de los habitantes de esa era feliz podían imaginar que algún día nada existirá allí.

TERROR AUSTRALIS es un suplemento del juego de rol La llamada de Cthulhu, ganador de varios premios. Incluye tres aventuras separadas, cada una de las cuales necesita de varias o muchas sesiones para su finalización. También se incluye información sobre el continente y sobre sus habitantes físicos (y metafísicos).

El juego deriva de las obras del mundialmente conocido H.P. Lovecraft. El propósito del juego se puede resumir de la siguiente manera: en todo aquello en que los escritos de Lovecraft pueden entrar en conflicto con la realidad tal y como ahora la entendemos, la imaginación de Lovecraft siempre prevalece. Más aún, como jugadores estamos de acuerdo en limitar nuestros conocimientos a lo que suponemos podríamos haber imaginado hace mucho tiempo, cuando nos enfrentábamos a la cruel oscuridad y a la antigua maldad. Finalmente, decidimos actuar con valentía y perdonarnos a nosotros mismos cuando esa valentía falla.

A la hora de tratar con la realidad y con la ficción, los autores hemos intentado conseguir exactitud y detallismo, incluso cuando admitimos alegremente estar imprimiendo numerosos detalles ficticios. Los pueblos de Yirrimburra y Cuncudgerie nunca han existido, pero son reales en su clase. Realmente, en el juego no son menos verídicos que la poderosa Melbourne o la aislada Port Hedland.

La primera parte del libro, AUSTRALIA, es real; los resúmenes históricos son verdaderos, las anécdotas fan-

tasmagóricas ocurrieron como se cuenta en el libro, las extrañas criaturas de hace milenios son como han sido excavadas. El material para el capítulo de Alcheringa se ha extraído de varias fuentes y ha sido luego resumido para dar lugar a un grupo consistente de reglas. Normalmente hablamos de Australia en los años 20, no de la Australia actual, aunque no siempre; las notas antropológicas, arqueológicas y paleontológicas se han extraído de fuentes actuales. El capítulo de Criaturas sigue directamente al de Alcheringa, dando versiones de las entidades y criaturas de Alcheringa para poderlas utilizar en un juego de rol.

La segunda parte del libro, LAS AVENTURAS, es intencionalmente ficticia, pero dos de los autores, que viven en el estado de Victoria, han descrito un lugar real (Melbourne) con un detalle considerable. Hay unos cuantos problemas: ¿es el Manicomio Metropolitano o el Manicomio Kew el que está al lado del río Yarra? Los autores y la enciclopedia están de acuerdo en que el manicomio al otro lado del río recibe el nombre de Yarra Bend.

En cada aventura intervienen terribles poderes que permanecen inalterables con el paso del tiempo. Australia es el continente que menos ha cambiado con el paso de los siglos; es por ello apropiado que la reserva de cosas antiguas y sueños atemporales sea también el escenario de terribles peligros, más allá de cualquier tipo de calendario, más allá del alcance del hombre.

Las tres aventuras pueden jugarse por separado. Pueden también jugarse una después de la otra, en el orden en que se presentan, usando la exposición al comienzo de “La ciudad bajo la arena”, o en conjunción con otros grupos de aventuras: en especial, con “Las máscaras de Nyarlathotep”, otra publicación de Chaosium (cuya ‘aventura perdida’ es ésta).

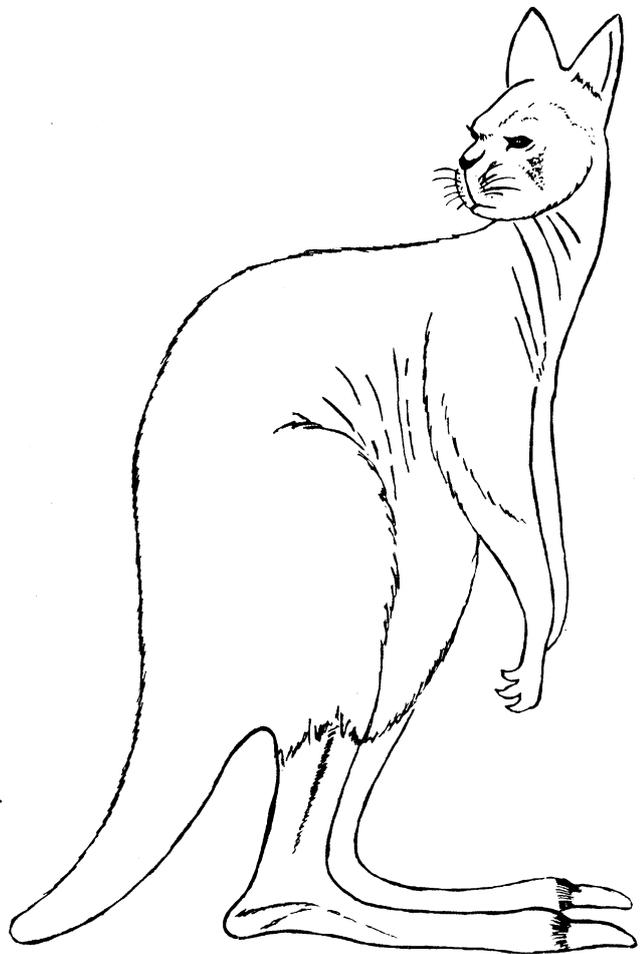
(N. de los T.: la campaña de “Las máscaras ...” comprendía originalmente seis aventuras, pero por limitaciones de espacio Chaosium recortó la sexta, que transcurría en Australia y la incorporó a este volumen. Como quiera que todas ellas son componentes discretos, la jugabilidad de la campaña no se resintió pero en aras del rigor la campaña no está completa sin esta aventura, que ahora presentamos).

Se llama la atención de los lectores sobre el mapa de Australia que se encuentra al final del libro, de alrededor del año 1910, además de sobre las ocho páginas del final del libro. Estas últimas páginas están marcadas, para que puedan recortarse con mayor facilidad. Para todo aquel que no pueda resistir el ver su libro ligeramente dañado, se permite que se fotocopien.

Esperamos que vuestra visita a Australia sea de lo más excitante.

– LOS AUTORES

Australia



El país

*En los años 20, Australia es un moderno país construido sobre raíces inmemoriales.
Las distancias y la duración de los viajes son aquí de envergadura continental.*

LA TIERRA

Australia es el más seco, llano y pequeño de los cinco continentes. En los años 20 es tan grande como los Estados Unidos continentales (unos 7.800.000 kilómetros cuadrados), pero sólo tiene una pequeña fracción de la población de ese país, superando la barrera de los 6 millones en 1925.

Tres cuartas partes del terreno es "afuera", vastas llanuras más allá de las áreas colonizadas. Una salvaje cadena montañosa, la Gran Cordillera Divisoria, se extiende desde el norte de Queensland hasta Tasmania. En el Norte, las estribaciones orientales de las montañas están cubiertas por una selva tropical. Más al Sur, al oeste de Sydney, donde el clima es más templado, hay bosques de eucaliptos. Algo más al Sur se encuentran los Alpes Australianos: aquí es común encontrar nieve en invierno. Muchos ríos corren al Este de la Gran Cordillera Divisoria, alimentando la fértil franja costera.

En las estribaciones occidentales, los torrentes fluyen hacia las llanuras sin límite, acabando por desaparecer en el desierto o en los lagos salados. Inmediatamente más allá de las montañas hay llanuras de pastos descendentes, utilizadas para establecer granjas. Las regiones más interiores aún han sido menos colonizadas si cabe y se pueden encontrar grandes rebaños de vacas y ovejas, que beben agua extraída de agujeros taladrados en la tierra con una profundidad de entre 16 y 1600 metros. Más allá de estos criaderos o granjas se encuentra el corazón árido o centro de Australia, donde vive la mayoría de los aborígenes supervivientes.

Australia es una tierra árida. Hay excepciones: al suroeste de la Llanura Darling fluye el importante sistema fluvial Swan-Avon, que llega hasta el Océano Índico por Perth. En el Norte, la estación de los monzones (de diciembre a abril) hace que muchos ríos fluyan, bajando luego de nivel hasta que, en noviembre, se reducen a una serie de charcas aisladas.

Las tierras sin colonizar de Australia forman un paisaje colorista y aborrecible de arena roja, llanuras de pedruscos, cordilleras rocosas y terrenos de monte bajo y espinoso. Los lagos interiores son secos, e incrustados con cristales de sal.

El norte y el noroeste presentan pantanos, manglares y bosques que hacen que viajar por tierra a su través sea im-

sible, mientras que mortales arrecifes obstaculizan cualquier acercamiento por mar. Muchos kilómetros de las costas meridionales y orientales se encuentran bloqueados por grandes acantilados. Sin embargo, Australia se enorgullece de muchas playas grandes y bellas.

EL CLIMA

Unas dos quintas partes de Australia se encuentran en la zona tropical, mientras que el resto es más templado. El norte de Australia tiene un clima parecido al de la India o el Sudán, mientras que los estados de Victoria y Nueva Gales del Sur son más parecidos a California o al Sur de Francia.

Naturalmente, las estaciones son las inversas que en el Hemisferio Septentrional, con veranos que duran de diciembre a febrero, otoños de marzo a mayo, inviernos de junio a agosto y primaveras que van de septiembre a noviembre.

CÓMO LLEGAR

En los años 20, no hay servicio aéreo con Australia. El Océano Pacífico fue cruzado en avión por primera vez en 1928 y el primer vuelo directo de Australia al Reino Unido se produjo en 1936. Los barcos son la única manera de llegar al continente.

Australia estaba bien conectada con el resto del mundo por medio de un telégrafo de cable instalado en los primeros años de la década de 1870. Sin embargo, la primera llamada por radiotélefono es la que se produjo entre los dos primeros ministros de Australia y Gran Bretaña en 1930. Incluso entonces, durante muchos años las llamadas telefónicas desde los EE.UU. debían primero atravesar Inglaterra para poder llegar a Australia.

El correo aéreo entre Australia e Inglaterra no se regularizó hasta 1934 y con los EE.UU. no lo hizo hasta 1937. Los investigadores deberán esperar ansiosamente los extractos deseados del Necronomicón, que llegarán desde la Universidad de Miskatonic por correo marítimo (lo que supone un viaje de entre seis semanas y tres meses).

COMUNICACIONES INTERNAS

El correo viaja principalmente por tierra. El servicio regular de correo aéreo entre las principales ciudades no aparece hasta los años 30.

Los teléfonos no son frecuentes. Por el año 1929 ya se habían instalado medio millón de teléfonos, pero muchas áreas rurales carecían de teléfono en muchos kilómetros a la redonda. Brisbane no estuvo conectada con los otros estados hasta 1923 y Perth tuvo que esperar hasta 1930.

Por otra parte, los cables del telégrafo atraviesan el país y en 1929 se inauguró un servicio pictográfico entre Sydney y Melbourne.

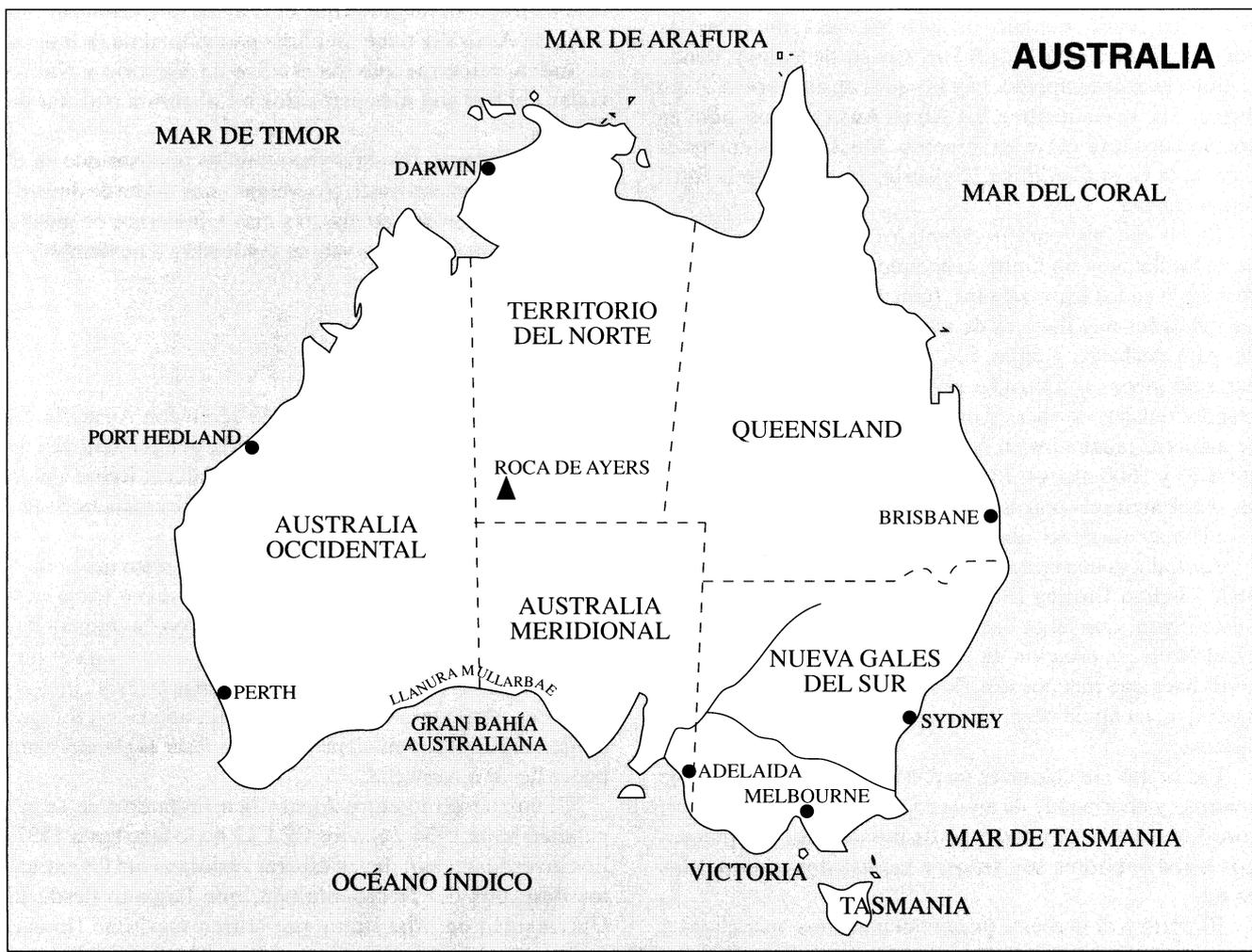
El telégrafo sin hilos hizo su aparición durante los años 20, con muchas emisoras de radio en funcionamiento a partir de 1923. El nuevo sistema de telegrafía sin hilos de la isla fue una bendición para los asentamientos remotos.

En las llanuras desérticas, la palabra se propaga a la misma velocidad que su medio de transporte. El telégrafo terrestre cruza Australia de una punta a otra, formando una línea vital de comunicación. Sin embargo, los mensajes retransmitidos a una estación de la línea, al igual que el correo que haya sido entregado, deben esperar a que el receptor venga y los recoja. La manera más segura de hacer que un mensaje se propague por las llanuras desérticas es llevarlo uno mismo.

EL FERROCARRIL

El ferrocarril es la forma más común de viajar de un estado a otro en los años 20. Las líneas se extienden por los márgenes del país, en especial en el Este y en el Sur, que es donde vive la mayor parte de la población. La última gran línea de ferrocarril se inauguró en 1917, uniendo Perth con el resto de los estados orientales. Sin embargo, no se completaron todas las líneas de menor importancia. No fue posible realizar un viaje directo entre Brisbane y Cairns hasta 1924 y no se podía llegar al Territorio del Norte desde Australia Meridional hasta el año 1929.

Los trenes a vapor son el transporte público más rápido disponible. Un viaje de Melbourne a Sydney dura 17 horas y media, mientras que uno de Brisbane a Sydney dura unas 23 horas. El principal problema de las líneas de ferrocarril son los cambios en los anchos de las vías. Originalmente, las líneas eran construidas por diferentes gobiernos estatales, que por ello usaban anchos de vía diferentes. Por ello, es necesario cambiar de tren cada vez que se cruza la frontera de un estado (una buena oportunidad para escapar de los sectarios que están en el tren de uno, o para que sean los sectarios los que escapen).



NAVÍOS

El vapor es una alternativa al ferrocarril. Las leyes proteccionistas en vigor prohíben a cualquier vapor no australiano que lleve pasajeros entre las capitales de los estados, de modo que hay toda una serie de compañías locales que realizan este tipo de transporte. Los viajes raramente duran más de dos días. Para que los pasajeros embarquen y desembarquen en las pequeñas ciudades costeras, suben a bordo de pequeñas lanchas costeras mientras el vapor ancla cerca de la costa.

El vapor es también la única manera de llegar a Tasmania y tres veces a la semana hay algún barco que sale de Launceston. Darwin también se basa en el mar para llegar al resto de Australia. Los barcos son también el mejor medio de viajar entre Perth y las Kimberley y (hasta 1924) entre Brisbane y Cairns.

El transporte fluvial no es importante. Unos cuantos barcos de vapor, que queman madera en vez de carbón, transportan mercancías a lo largo de las aguas interiores.

AUTOMÓVILES

Los australianos adoptaron el automóvil con entusiasmo. Hacia el final de la década, medio millón de coches habían sido matriculados (lo que no estaba mal para una población de casi seis millones y medio de habitantes).

Unas pocas marcas de coches se fabrican, artesanalmente, en Australia, pero la mayoría de los coches son importados o, en el caso de General Motors (desde 1926) y Ford (1925), se trata de coches fabricados en ultramar cuyas piezas son ensambladas en Australia. Los turismos son extremadamente comunes (los deportivos cuestan tres veces más).

Las carreteras son malas. En especial, las carreteras del campo son rudas, llenas de socavones y sin impermeabilizar. Las ruedas pinchadas y las averías mecánicas son frecuentes y las estaciones de servicio, casi inexistentes. Esta situación va mejorando a medida que la década transcurre y las Juntas de Carreteras van mejorando las vías; sin embargo, la Mecánica es algo imprescindible para todo aquel que piense en viajar.

La gasolina cuesta dos chelines por galón. Un coche nuevo cuesta al menos 200 libras, con un precio medio de 300 libras. En los primeros años del siglo XX, cuando todos los coches eran importados, los precios eran incluso más elevados: unas 500 libras.

Los autobuses a motor están haciendo muchos progresos, pudiendo llegar más lejos que la red ferroviaria del país. Estos potentes vehículos de turismo pueden cubrir unos 250 Km diarios, llevando un trailer de dos ruedas cargado de sacas de correo y equipaje.

OTRAS MANERAS DE VIAJAR

Australia es en los años 20 una nación con el pensamiento muy puesto en el aire, siguiendo con entusiasmo cómo se van estableciendo nuevas marcas. En 1922, hay 30 compañías de alquiler de aviones; existe un servicio aéreo regular en el centro de Queensland y en el noroeste. La línea Adelaida-Sydney se inaugura en 1925 y es lentamente seguida por otras (por ejemplo, Perth-Adelaida en 1929). En general, los investigadores que tengan prisa deberán alquilar un avión.

Los vehículos comerciales de pasajeros tirados por caballos dejaron de tener representación en el mundo de las empresas en 1924, cuando el último servicio de diligencias Cobb & Co. cerró en Queensland. Sin embargo aún es común encontrar carretas y calesas particulares, en especial en el campo (los coches no pueden cruzar ríos cuando su nivel ha subido). Grupos de caballos, bueyes y camellos se usan aún para el transporte a gran escala, pero están siendo gradualmente sustituidos por el motor. El uso de tractores aún no se ha extendido ya que éstos son demasiado caros, por lo que los animales aún hacen la mayor parte del trabajo en las granjas.

NOTAS PARA LOS VIAJEROS

Cada capital tiene un sistema de transporte público, con sus propias características locales. Todas las grandes ciudades tienen un sistema de tranvías, la mayoría de los cuales son eléctricos, aunque hay unos pocos que funcionan por cable. Hay servicios de transbordador, sobre todo en Sydney, donde se usan para enlazar los dos lados del puerto.

Es común ver carruajes a caballo en la calle: la carreta del panadero o del cervecero, el carro del lechero, los carritos de helados, etc., siguieron siendo usados durante la Depresión. Entre otras ventajas, los caballos son más fáciles de utilizar para el servicio puerta a puerta: no hay que encender y apagar el motor continuamente.

En el campo, las carreteras son malas o inexistentes. Los caballos son útiles, pero no siempre se puede confiar en ellos ya que requieren un suministro constante de hierba y agua. Los camellos (y porteadores afganos) fueron importados como alternativa al caballo, pudiendo cubrir unos 9 Km en dos horas.

Con excepción de las áreas urbanas, hay pocas carreteras para automóviles. La que va desde Darwin a Alice Springs (lo más cercano a una autopista que se puede encontrar en el Territorio del Norte) es poco más que un camino de mala muerte. Es mejor que los exploradores intrépidos se acuerden de llevar consigo gran cantidad de agua, herramientas y hachas para construir carreteras, muchos neumáticos y cámaras de repuesto, bastantes parches y un torno portátil.

El idioma australiano

Donde se indican detalles de la lengua de Allá Abajo, del lenguaje vulgar y de las expresiones populares, incluyendo una guía de acentos.

Las siguientes notas pueden servir de ayuda al guardián a la hora de crear e imitar un estereotipado acento australiano, el más apropiado para jugar a rol. Estas notas no se pueden aplicar a todos los australianos, aunque ciertos aspectos puedan ser ciertos. La mejor manera de imitar a un australiano es escucharle; en *Cocodrilo Dundee* (en versión original) se puede escuchar a Paul Hogan hablando con un clásico y atípico acento australiano.

(N. de los T.: atención, lo siguiente es válido tan solo para quienes sepan hablar inglés decentemente y estén interesados en imitar el acento australiano).

El acento australiano se puede describir mejor como plano y nasal, con un ligero movimiento del tono hacia arriba al final de cada frase. Siempre se pone énfasis en la primera sílaba. Las consonantes se suprimen y las vocales son amplias. El sonido *ow* en inglés pasa a ser una *a* breve; como ocurre, por ejemplo, en la pronunciación de la palabra inglesa *tomorrow* (“mañana”), que de “Tumorro” pasa a “Tumorra”. Muchas palabras de más de dos sílabas pueden acortarse: por ejemplo, *afternoon* (“tarde”) pasa a ser *after* o *arvo*. Los diminutivos se usan mucho, como por ejemplo *Chrissie* en vez de *Christmas* (“Navidad”), *prezzies* en vez de *presents* (“regalos”). Las frases del guardián deben ser cortas, mordaces e incisivas.

La palabra *me* (“a mí”) deberá ser sustituida por *my* (mío) siempre que sea posible y la consonante inicial de las palabras se deberá omitir siempre que sea posible, de un modo similar a lo que pasa en el acento Cockney; por ejemplo, *had* pasará a ser *ad*. Como adjetivo, usa la palabra *bloody* (“jodido”) tan frecuentemente como sea posible cuando los que hablen sean personajes más toscos y pon la expresión *an’ that* (“y todo eso”) en la final de alguna u otra frase, o en cualquier frase que no se acabe. La velocidad de la dicción varía; los habitantes de las ciudades tienden a hablar muy deprisa, mientras que los habitantes del campo hablan tan lento como les sea posible. Las personas que han recibido una buena educación tienden a tener un acento inglés de escuela pública, o al menos un acento australiano menos obvio.

A continuación se da una lista de palabras usadas en la jerga australiana; algunas expresiones pueden no corresponder a este período, o no ser corrientes en la actualidad. Se han elegido a modo de broma y bastantes de ellas son expresiones personales favoritas de los autores. No todas estas

expresiones son originalmente australianas, pero todas ellas han sido alegremente adoptadas y han sido muy usadas en el país. (N. de los T.: donde sea posible hemos intentado dar una expresión popular española equivalente, por aquéllo de dar color local).

JERGA AUSTRALIANA SELECTA

Abo: habitante aborígen de Australia. En los años 20, la palabra Abo no se considera como un apelativo ofensivo, aunque sí lo es *boong*. También se usa *amigo negro*, normalmente abreviado como *negro*.

Apples (“De Buten”): *ella está de buten; eso estará de buten*. Pase lo que pase, todo irá bien, no pasará nada.

Arvo: por la tarde. También se usa *after*.

Aussie: australiano.

Barrack (“Hacer barrila”): burlarse o interrumpir a algo o a alguien con preguntas irrisorias y sátiras, particularmente en celebraciones deportivas, apoyando a uno de los dos equipos contra el otro. Armar barrila por un equipo es apoyarle.

Bastard (“Maromo”): una palabra extremadamente útil. Puede usarse como saludo, presentación o referencia afectuosa o amistosa (*Buenos días, maromo; o Este es mi amigo Tom; es un maromo inglés*), o como insulto. El tono de voz con que se pronuncia la palabra es la mejor manera de saber su significado.

Battler (“Matao”): una persona débil que lo sigue intentando, o una persona que ha tenido mala suerte, aunque no haya sido culpa suya.

Beaut/Beauty (“Mola”): exclamación de aprobación.

Billabong: pequeña extensión de agua.

Billy: tetera de campaña, con la forma de un bote de pintura. Útil para preparar té / cocido / sopa o para hervir trapos. El té de un billy sabe mejor si primero haces hervir agua en el cacharro y luego añades las hojas de té. Coloca la tapa en su sitio y hazlo girar verticalmente varias veces, confiando en que la fuerza centrífuga mantendrá el té en su sitio. Esto hace que el té “se aposente”. A continuación, bébelo, preferentemente con mucho azúcar.

Block (“Tarro”): la cabeza. *Perder el tarro* es perder el control, normalmente por estar extremadamente enfadado, pero quizás por amor, etc. De un modo parecido, *usar el tarro* es

pensar de manera lógica y racional y encontrar una buena solución a un problema delicado.

Bloke (“**Tío**”): una persona de sexo masculino.

Bloody (“**Jodido**”): también conocido como “el gran adjetivo australiano.” De uso extremadamente común. Usa esta palabra como adjetivo siempre que puedas (“jodido calor,” “hace un jodido frío que pela,” etc).

Bludge (“**Gorrón**”): hacer el gorrón es dejar de trabajar durante un rato. Un gorrón es alguien que siempre te está pidiendo un cigarrillo (o lo que sea), o alguien que vive sin trabajar.

Blue (“**Fregao**”): una pelea o discusión, tanto si es física como si es verbal.

Bluey (“**Chusquel**”): es probablemente el nombre de perro más común en toda Australia, en especial de los perros de los ganaderos ya que muchos de los perros utilizados en el trabajo son sabuesos de pelo azulado.

Bonzer (“**Ganso**”): grande, que merece ser alabado.

Brumby (“**Castorro**”): un caballo salvaje. Los brumbies se pueden encontrar en la frontera entre Nueva Gales del Sur y Victoria y en Queensland.

Buckley: esta es la versión abreviada de “Tenemos la suerte de Buckley” o “Tenemos tantas esperanzas como Buckley”, es decir, ninguna en absoluto.

Bush (“**Campiri**”): bosque, o en general cualquier lugar fuera de las ciudades. *Largarse al campiri* significa ir a las regiones del interior del continente, o en general ausentarse del lugar.

Chook (“**Gumarra**”): gallina. Es posible hipnotizar a las gallinas girándolas sobre tu cabeza unas cuantas veces, o simplemente mirando fijamente a sus ojos y moviendo tu cabeza hacia delante y hacia atrás. Todos los niños australianos saben hacerlo.

Cobber (“**Tronco**”): un amigo.

Cooe: grito usado por los aborígenes, que posteriormente fue adoptado por los colonos blancos. Un fuerte grito “¡Cooe!” es capaz de llegar hasta muy lejos. (La sílaba *Coo* se debe pronunciar “cu” con un tono bajo y prolongado y la *ee* se pronunciará “í”, de forma muy breve y aguda). Estar dentro del *cooe* de un lugar (o de una persona) es estar cerca de ella.

Crook (“**Chungo**”): enfermo. Por extensión, cualquier cosa que no es realmente verdadera.

Cuppa (“**Tacita**”): si estás desanimado, cansado, o simplemente tienes sed, es el momento de tomar una tacita, lo que quiere decir una taza de té. O de café, si es que eres ese tipo de persona.

Dag (“**Zurraspa**”): un trozo de excremento seco que cuelga de la parte trasera de una oveja, que debe sacarse de ahí antes de que al animal lo cubran las moscas. Un zurraspa es también una persona detestable, el equivalente australiano de un imbécil.

Damper (“**Sordina**”): para preparar una sordina, mezcla harina, agua y levadura hasta formar una masa plana y cocínala dentro de una sartén previamente untada con grasa de cerdo hasta que ambos lados se hayan vuelto de color marrón (también se puede cocinar sobre las brasas de la hoguera del campamento). Cómela con mermelada y bebe con ella grandes cantidades de té. Si no usas levadura, lo que obtendrás

es un ‘buckjumper’ (“venado saltarín”). *Poner una sordina* sobre algo es no recomendar que se haga esa actividad.

Digger (“**Cavador**”): miembro (o ex-miembro) del Cuerpo Australiano de Infantería (A.I.F.), a veces se abrevia a *dig* (“cavar”). Se ha derivado de un término que en los años 1850 se usaba para los mineros. Billy Hughes, primer ministro de Australia durante la Gran Guerra, recibió el apodo de “el Pequeño Cavador”.

Dingo (“**Blanco**”): perro nativo de Australia que de alguna manera ha adquirido una reputación de cobarde y traidor; los *blancos* humanos actúan de manera muy parecida.

Dinkum (“**Legal**”): adjetivo que indica que el nombre al que acompaña es “lo de verdad”, lo auténtico y que tiene cualidades en las que se puede confiar. Prácticamente la mejor cosa que puedes decir de una persona es que él o ella es *muy legal*. Puede también usarse para preguntar sobre la veracidad de algo (“¿Es legal?”) o como adjetivo.

Dob In (“**Largar**”): delatar a alguien a las autoridades (policía, escuela o cónyuge).

Dodger (“**Manró**”): pan.

Done (“**Ventilar**”): haber sido ventilado es haber sido timado o haber pagado más de lo debido por algo. Amenazar con ventilarse a alguien es amenazarle físicamente.

Dong (“**Atizar**”): golpear con fuerza. (“¡Sal de aquí o de lo contrario te atizaré!”)

Dud (“**Falseras**”): no es bueno. No va bien.

Dunny (“**Jiñaero**”): Retrete. También conocido como *shouse*, *toot*, *loo*, *dyke* y muchas otras.

Fair Go (“**Juego limpio**”): pedir juego limpio es una petición para que todas las partes muestren ser razonables.

Galah: los galahs son unos pequeños loros del interior de Australia que tienen la costumbre de ir por ahí en grandes bandadas causando daños, chillando fuertemente y elevando sus crestas. Los loros humanos comparten esas características.

Lair (“**Enterao**”): presumido. Un término de desprecio.

Larrikin (“**Marchoso**”): persona alegre.

Lollies (“**Polos**”): golosinas dulces de vivos colores. El lollywater (“agua de polos”) es una bebida no alcohólica.

Lurk (“**Bicoca**”): un plan o arreglo en el que uno consigue algún tipo de beneficios sin ningún esfuerzo.

Mate (“**Socio**”): amigo o compañero; palabra usada entre hombres. También puede usarse como expresión general para saludar a alguien que tú no conoces bien (“Buenos días, socio.”)

Mob (“**Basca**”): una gran cantidad o grupo numeroso de algo, que puede ser gente, ganado, ovejas o gallinas.

Nark (“**Agonías**”): alguien que turba cualquier regocijo. Si alguien se siente como si se hubiese encontrado con un agonías, siente que está enfadado o que alguien le ha timado. Probablemente esté buscando tener un “fregao” con alguien.

Pommy (“**Patata**”): cualquier persona de Inglaterra, o que habla con un acento inglés distinguible. Es probable que se le tome el pelo, pero siempre será preferido a los americanos.

Push (“**Jarca**”): una banda; a menudo, una banda callejera de una gran ciudad.

Rathouse (“**La grillaera**”): un manicomio. También conocido como “La loquería”. En Melbourne, si te has vuelto yarra, te has vuelto loco (refiriéndose al manicomio Yarra Bend.).

Sacked (“Dar la boleta”): a los trabajadores australianos no se les despide; se les da la boleta.

Sheila (“Jai”): una persona de sexo femenino.

Shickered (“Mamao”): embriagado, que ha bebido mucho.

Shoot through (“Escurrirse”): marcharse del lugar, a menudo de repente o a escondidas.

Skite (“Farolear”): presumir o alardear de algo, o murmurar mentiras manifiestas.

Smoko (“Hora del pito”): un descanso en medio del trabajo, obviamente para fumar un cigarrillo o una pipa.

Spell (“Pausa”): hacer una pausa es tomarse un descanso en el trabajo. Las pausas son, en este caso, extensiones de tiempo bastante ambiguas.

Station (“Finca”): una gran propiedad más allá de las ciudades; en América, uno lo llamaría “rancho”. También se le conoce como “campo”, refiriéndose a un campo para la cría de ovejas o de ganado.

Two-Up: juego de azar que se practica en todos los estados de Australia y completamente ilegal. Gira alrededor de dos monedas que se hacen girar y usa un lenguaje propio y totalmente diferente.

Tucker (“Zampa”): comida.

Yabber (“Farfullar”): hablar sin parar. También conocido como *yak*.

Yakka (“Curre”): trabajo o empleo (de origen aborígen). Un yakka duro es un duro trabajo.

Yanks (“Yankees” o “Yanquis”): americanos. Con mayor frecuencia, llamados “jodidos yanquis”. Muchos jóvenes australianos se presentaron voluntarios para servir a la “Madre Patria” (Inglaterra) en la Gran Guerra (la Primera Guerra Mundial) y la no entrada de los Estados Unidos en ella hasta 1917 fue sentida por muchos australianos como una especie de traición. Por ello, hay una especie de malos sentimientos hacia los americanos durante los años 20. Sin embargo, a la gente no le importa hacer excepciones.

Zack: una moneda de seis peniques. No valer ni un zack (o, dicho de otra manera, no valer ni dos chelines) es ser una persona bastante despreciable.

ALGUNAS EXPRESIONES AUSTRALIANAS

...A este lado del tocón negro: esta es una expresión cuantitativa. Si un perro es el animal más agresivo a este lado del tocón negro, entonces su agresividad es realmente impor-

tante. Otros lugares ficticios que se usan son *la espalda de Bourke* y *Woop Woop*, para indicar cualquier lugar lejano.

A un millón de distancia: en una situación carente por completo de esperanzas.

Buen día: buenos días / buenas tardes / buenas noches; hola, una expresión general de saludo.

Cabreado como una serpiente cortada: particularmente enfadado.

Capaz de vender bumerangs a los negros: alguien que es muy buen charlatán.

Como un hijoputa el Día del Padre: no muy contento.

Como un piojo en un barranco: desolado.

Con más trabajo que un manco que pega carteles en una ventolera: Bastante ocupado.

Corre por tu vida: permiso (y bendición) para realizar una acción para la que se ha pedido permiso.

Está muerto y no quiere estirarse: burro, estúpido.

Esto es un coñazo: estoy cansado de esto.

Esto puede enderezar a los lagartos, matar de hambre a los lagartos, tirar piedras a los cuervos, darme suerte: todas estas expresiones sirven para indicar sorpresa.

Estoy bien, no podría estar menos preocupado, no me importa: expresión general de estar de acuerdo con algo.

¡La puta!: cualquier cosa que constantemente se niega a hacer lo que nosotros queremos que haga. Es decir, con esta expresión podemos maldecir a cualquier cosa impredecible, obstinada o exasperante. Y probablemente nos haga mucho bien decirla en voz alta.

Me ligó de marrón: me cogió con las manos en la masa.

Ponerle en la punta de la bota: dar patadas (metafóricamente) a un enemigo cuando está tirado en el suelo.

Prueba a darle: intentar algo.

Se ha ido como el camión de una novia: marcharse de repente. También **como una chuleta en el desierto**.

Si llovieran palacios, le caería en la cabeza la puerta del retrete: afirmación de que alguien es famoso por su mala suerte.

Tan contento como Larry: muy contento.

¿Te crees que soy un gil?: ¿acaso me tomas por estúpido?

Te veré luego: debes decir esto cuando te despidas de alguien, incluso si estás seguro en un 100% de que jamás vas a volver a verle.

Tiene canguros en la azotea. Le faltan bocadillos para ser un picnic. Se ha caído del cazo. Tiene termitas en el ático.

No vale toda la libra: todas las personas a las que se refieren estas expresiones están locas, totalmente chaladas. Aprende bien estas expresiones; te serán de gran utilidad.



LEWING

Tener tantas esperanzas como Buckley.

Los nuevos fantasmas

Donde se indican rarezas, historias sorprendentes y extrañas apariciones relacionadas con los europeos que colonizaron estas tierras y que se convirtieron en australianos en parte gracias a estas experiencias.

Australia tiene una sólida tradición de fantasmas. Muchos de los primeros colonos emigraron de las Islas Británicas, especialmente de Irlanda y trajeron consigo sus creencias e historias sobrenaturales. Hay, además, una segunda fuente bien documentada de espíritus intranquilos: el expolio de los lugares sagrados de los aborígenes, que ha dado lugar a algunos de las apariciones más espectaculares de todo el continente, aunque a veces el elemento aborigen sólo es mencionado de pasada. El hecho que las sombras australianas tiendan a aparecerse en desiertos y colinas de monte bajo, en vez de los tradicionales castillos y almenas de Europa, es a la vez apropiado y estremecedor.

Algunos de los más famosos fantasmas de Australia son bastante mundanos. Frederick Fisher fue un ex-convicto que montó una granja junto con un tal Worrel, un amigo bajo libertad condicional, en el distrito de Cambelltown en Nueva Gales del Sur, en los años 1820. Fisher desapareció en 1826 y Worrel dijo a los amigos y vecinos que había vuelto a Inglaterra. En octubre de ese mismo año, el fantasma de Fisher fue visto varias noches, sentado estoicamente sobre la barandilla de un puente. La subsiguiente investigación (a la luz del día) descubrió manchas de sangre en la barandilla sobre la que se había sentado el fantasma. Una búsqueda en el río acabó por hallar el cuerpo lastrado de Fisher en el fondo del mismo. En el juicio nunca se mencionó al fantasma.

Otro fantasma civilizado, parecido al anterior, es el de Frederick Wilson, también conocido como Federici. Wilson es un cantante de ópera que se dice que se aparece en el Princess Theatre de Melbourne (Federici aparece brevemente en la aventura "Un viejo elemento, ese Bunyip" de este libro).

Los fantasmas nativos de los Aborígenes dieron lugar a algunas apariciones terribles. Los tres casos siguientes de misteriosos incidentes posiblemente estén relacionados con localizaciones aborígenes: el fantasma de la casa Bungaribee, los fantasmas de Garth y la leyenda de la Tierra Muerta de la Cabaña del Asesinato.

BUNGARIBEE: (Nueva Gales del Sur) fue construida en 1827 por el mayor John Campbell, en Doonside, a unos 36 kilómetros al oeste de Sydney. La casa Bungaribee fue derribada en 1957. El nombre de la casa es una palabra de un dialecto aborigen y se dice que quiere decir "El último lugar de descanso de un gran jefe". Se cree que el lugar era sagra-

do para los aborígenes locales. En realidad, el mayor Campbell nunca llegó a vivir allí ya que tanto él como su mujer murieron antes de ser finalizada. Bungaribee era una casa espaciosa de dos pisos, con amplios porches, un salón de baile, una torre circular para vigilar a los convictos, una bodega artesonada y extensos jardines. Incluso tenía habitaciones para los sirvientes; algo poco común en esos días.

Uno de los trabajadores convictos fue asesinado en los terrenos de la casa y en años posteriores una figura doblada sobre sí misma, que arrastraba cadenas en los pies, fue vista con frecuencia en la base de la torre de vigilancia o al lado de una de las columnas de la entrada de la casa. Un coronel encontró la muerte dentro de la casa, en circunstancias misteriosas (¿cómo?) y en una habitación del piso de arriba otro oficial del ejército se suicidó (¿por qué?). Se dice que las manchas de su sangre permanecieron en el suelo de la habitación durante décadas. Esta habitación en particular adquirió una mala reputación; más de un huésped que durmió allí recuerda haber sido despertado por el tacto de unas manos heladas y espectrales, que querían estrangularlo.

GARTH: (Tasmania) fue construida en los primeros años del siglo XIX sobre una colina que se elevaba sobre el río South Esk, a unos 80 kilómetros al sureste de Launceston. Fue construida por un joven granjero que había emigrado en busca de fortuna, dejando a su prometida en Inglaterra. Parafraseando uno de los informes hechos sobre este lugar:

"Y a pesar de todo, esas colinas oscuras detrás (de la casa) parecen desaprobador sus esfuerzos... Se elevan tan de repente y son tan oscuras y están surcadas por boscosas hondonadas que parecen no tener fin... La impresión que dan... posiblemente sólo esté en la mente, pero es lo bastante fuerte como para que uno crea en la existencia de alguna extraña influencia que muestre un rechazo ante la idea de que el hombre (blanco) invada su dominio y por ello se esté vengando."

El constructor de Garth volvió a Inglaterra tras una ausencia de tres años para llevar su prometida a Tasmania, para descubrir que ella se había casado con otro hombre. El ex prometido volvió a Tasmania y se ahorcó en el patio del edificio sin acabar.

Años después, una familia se instaló en la casa. La familia tenía una hija pequeña, llamada Ann Peters. Un día, aparentemente para tratar de escapar del mal genio de su niñera, una ex convicta, la niña saltó a un pozo que se encontraba

en ese mismo patio. La niñera también saltó al pozo, para intentar rescatar a la niña que tenía a su cargo. Para cuando llegó ayuda, ambas ya se habían ahogado.

En la década de 1850, la casa se convirtió en una escuela para muchachas, pero pronto debió cerrar debido a la falta de alumnas. Después de eso ya no fue ocupada por los vivos hasta que su techo se derrumbó en 1956.

Aunque jamás se vieron fantasmas, se podían oír a veces unos extraños sonidos, similares a gritos humanos y al galopar de caballos, que venían de la estructura vacía de la casa. Ninguno de los habitantes de la comarca se acercaba por la casa después del anochecer.

WATTLE FLAT: (Nueva Gales del Sur) tiene la Tierra Muerta de la Cabaña del Asesinato. En este lugar hay un trozo desnudo de tierra, donde no crece la hierba ni ningún tipo de árbol; este trozo de tierra se encuentra en la cumbre de una colina que, en el resto de su superficie, está densamente cubierta de plantas. Es un trozo de tierra desnuda, muerta y desolada, que recuerda bastante al brezal marchito de Lovecraft. La historia local acerca de su origen es bastante romántica; un pastor fue asesinado allí por los aborígenes y varios días después, el colono propietario del terreno sorprendió a unos aborígenes que estaban celebrando un *corroboree* en el mismo lugar donde se cometió el crimen; en venganza por el asesinato, el colono disparó contra los aborígenes. Es obvio que el infortunado pastor había construido su cabaña en el lugar equivocado. Se dice que la prometida del pastor le había dado calabazas cuando un competidor suyo había propagado mentiras acerca de él. Cuando ella descubrió la verdad, le siguió a Australia, sólo para encontrarle muerto. Ella se suicidó al lado de su tumba, que se había excavado en el mismo lugar en donde había sido asesinado.

UN HORROR MÁS GRANDE

El fantasma más horripilante de todos los de Australia es el Fantasma de la Hondonada, en el distrito de Kiania de Nueva Gales del Sur. La Hondonada del Fantasma es una cavidad densamente arbolada que va desde las colinas Illawarra hasta el mar. En 1867, los viejos granjeros irlandeses del distrito recitaron el siguiente poema a un intrigado periodista de Sydney, que escribía bajo el seudónimo de “El Caminante de Tinta”.

*Sobre un hoyo oculto, el rocío de la Luna se derrite,
Y dos sombras sin cuerpo sierran
Los fantasmas de dos aserradores (¡qué bajo cayeron!),
Cometiendo un terrible crimen y ennegrecidos por el trueno.
Y cada vez que sopla una tormenta
Puedes ver la sierra atravesando la madera ensangrentada
Subiendo y bajando y volviendo a subir
Cada vez que la Ensenada se contraiga y se expanda.*

Incluso sin un fantasma, el relato es bastante horrible. Es la historia de un “recién llegado”, que aparentemente fue asesinado por dos aserradores en esta remota región en la década de 1830. Es mejor no especular sobre la verdadera naturaleza y duración de su muerte, ni sobre lo que le

pasó a su gran perro pastor. Unos cuantos meses después de su desaparición, un ganadero se perdió en los matorrales y se vio forzado a pasar dos noches en una hondonada solitaria junto a una ensenada estrecha.

Cuando un grupo de búsqueda le encontró, al cuarto día, estaba medio muerto de hambre. Informaron de que “el delirio debido al hambre es probablemente la causa de la aparición que jura que le visitó en la segunda y tercera noches, pero en la hondonada que él ha descrito hemos encontrado huesos humanos carbonizados. Esto apoya su historia y no la ha cambiado en lo más mínimo aún después de repetirla varias veces.”

En resumen, el hombre sostenía haberse despertado dos veces en su primera noche en la hondonada; en la primera le había despertado por el sonido distante de una sierra y un golpecito en el hombro. Girando la cabeza, vio un brazo humano ensangrentado que se acercaba por la hierba hacia su cuello. La aparición se desvaneció mientras él la observaba y consiguió convencerse a sí mismo de que todo había sido una pesadilla. En la segunda vez de esa noche, se despertó tras oír un sonido chirriante y un grito de agonía; vio dos figuras tenues y borrosas, la más baja de las cuales parecía estar sobre algún tipo de pozo. Los pies de una de las figuras estaban sobre la cabeza de la otra.

A la noche siguiente, volvió a despertarse dos veces, en medio de una terrible tormenta, por culpa de los truenos, una risa infernal, gritos, chillidos y maldiciones. En ambas ocasiones, vio una cara muerta, manchada de sangre, que le miraba fijamente a pocos centímetros de su propia cara. En su segunda y última aparición, la cara dijo: “Hice lo que pude, pero Loney nunca lo sabrá. También han matado al pobre Shep. Ese maldito aserradero. Escriba a Sydney Loney.”

No hay ninguna evidencia de que alguna vez se encontrara a los asesinos y los granjeros locales juraron al “Caminante de Tinta” que las apariciones observadas por el ganadero aún podían ser vistas por los alrededores. La historia tiene una continuación particularmente sugestiva, que parece haberse originado en los últimos años de la década de 1830, en los que un rudo y arisco solitario era visitado por el sonido de un perro ladrando y aullando, que siempre podía oírse sobre el sonido del viento.

ENCUENTROS INEXPLICABLES

EL TORO BLANCO DEL WASHPIN: este caso tuvo lugar en junio y julio de 1876, un año de pertinaz sequía. Un vagabundo con el nombre de “el soldado Tom” (que pretendía haber cambiado él solo la suerte de la batalla de Waterloo, justo cuando los ingleses estaban a punto de retirarse) asesinó a un pastor de nombre McCarthy en Washpin, Nueva Gales del Sur. El cuerpo del pastor tuvo luego que ser exhumado por cuatro agentes de policía, que necesitaban recuperar la manta en que había sido enterrado para usarla como prueba en el juicio.

Cuando comenzaron a cavar, una pesada nube apareció sobre sus cabezas. Cuando la pala golpeó la tabla de madera que cubría el cuerpo, se produjo una fuerte explosión y el suelo pareció temblar. En ese momento se oyó un rugido



desde lo alto de la colina y antes de que los asombrados policías pudieran moverse, un “gran toro de inmaculada blancura” vino corriendo hacia ellos. Los policías se dispersaron y sacaron sus revólveres, pero tan pronto como el toro llegó junto a la tumba abierta se detuvo, escarbó la tierra con sus patas y cayó al suelo, muerto. Después de asegurarse de que el toro estaba realmente muerto, los policías finalizaron su tarea y se marcharon tan deprisa como era posible. Nadie sabía de la existencia de un animal de este tipo en el distrito y la sequía había matado a todas las cabezas de ganado que pacían en libertad.

Dos personas que visitaron la tumba unos pocos días después no encontraron rastro alguno del toro. El soldado Tom escapó de la horca tras alegar locura.

LAS COLINAS ENCANTADAS: (de Gippsland, Victoria). Estas colinas se encuentran entre los pueblos de Yallourn y Morwell, en el centro de Gippsland. Las manadas de ganado y caballos que pasan por encima de estas colinas invariablemente son presa del pánico en el lado occidental de las mismas. Al menos un ganadero murió en las estampidas subsiguientes. Los mismos ganaderos admiten haber oído a menudo el ruido de una manada fantasma que viene hacia ellos. Dos de ellos que fueron a caballo a investigar se presentaron de vuelta a sus amigos con la cara blanca como el papel, diciendo solamente que habían oído ruidos extraños y mostrando el deseo de marcharse de allí rápidamente. Una teoría sobre las colinas sostiene que contienen carbón marrón que se ha quemado en parte, dando lugar a esos extraños ruidos. No se ha intentado aún ponerla a prueba y hay una notable ausencia de animales paciendo en las laderas de tan siniestras colinas.

LAS APARICIONES DE LOS AÑOS 20

Los alienistas, los parapsicólogos y los espiritistas se lo podrían pasar en grande con algunos de estos casos.

EL POLTERGEIST DE GUYRA: el poltergeist de Guyra comenzó su actividad el 1 de abril de 1921, en la pequeña ciudad de Guyra, en el distrito de Nueva Inglaterra, de Nueva Gales del Sur. Se informó de él en muchos periódicos y tuvo un éxito muy importante (si es que se puede decir eso de un fenómeno paranormal). Apareció de noche en casa de un trabajador del ayuntamiento, al menos durante un mes. Rocas y pedruscos fueron lanzados contra la casa y ésta se tambaleó sobre sus cimientos.

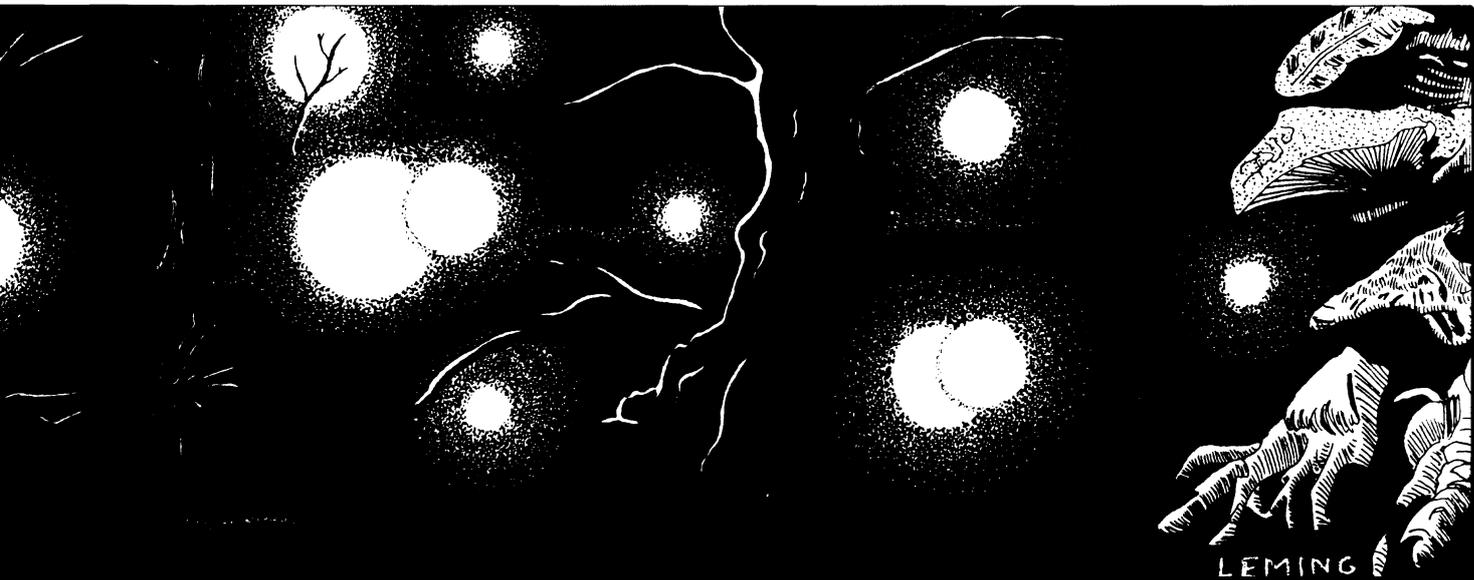
Todos los intentos de atribuir los fenómenos a la acción humana fracasaron, incluyendo un cordón de ochenta personas organizado alrededor de la casa durante varias noches enteras, una “zanja contra espíritus” construida alrededor, a una distancia tal que cualquier lanzador de piedras debía por fuerza cruzarla y toda una serie de trampas complicadas, incluyendo una preparada por el médico local sin que la familia implicada lo supiese.

Los nerviosos habitantes del pueblo consiguieron disparar contra una chica (que no fue gravemente herida), un caballo, un perro, varias cabezas de ganado errantes y numerosos tocones de árbol. Otros fenómenos interesantes que tuvieron lugar durante el período de las apariciones incluyen mensajes de los muertos (comunicados a los vivos por medio de la hija de doce años de la familia), una visita espiritista que no tuvo ningún éxito y el colapso nervioso del sargento de la policía de Guyra. Con el tiempo, el poltergeist de Guyra dejó de aparecer en los periódicos sin haber sido resuelto, aunque ha sido relacionado con la desaparición de una mujer del pueblo, la señora Doran, de 87 años de edad.

EL ESPECTRO NEGRO DE YARRALUMLA: (Canberra). Aunque esta historia data en realidad de la década de 1870, se le ha dado un estatus de años 20 debido a un artículo que apareció en el *Sydney Sun*, el 20 de diciembre de 1925.

Yarralumla es la residencia del gobernador general de Australia en Canberra y allí se ha visto a veces el fantasma negro de un aborígen, bajo un cedro deodara centenario que se encuentra en los jardines de la residencia.

En 1881 se encontró un extraño manuscrito, sin firma, en



Luces Min-Min.

el lugar que con el tiempo sería Yarralumla. Muchos libros lo reproducen y decía lo siguiente:

“En 1826, un gran diamante fue robado a James Cobbity, en un remoto asentamiento de Queensland. Se siguió el rastro del robo hasta llegar a uno de los convictos que habían huido del asentamiento, probablemente a Nueva Gales del Sur. Éste fue capturado en 1858, pero no se pudo encontrar el diamante y el convicto (de nombre desconocido) no dijo nada al respecto, a pesar de ser azotado frecuentemente.

“Durante el año 1842, le dio a un mozo de cuadras un escrito y un mapa en el que se indicaba el escondite del diamante.

“Debido a un delito menor, el mozo de cuadras fue enviado a la prisión de Berrima. Tenía buena mano con los caballos y un día en que se le dejó solo para que realizase sus tareas, trenzó una cuerda con paja y se escapó lanzando la cuerda sobre el muro, donde se asió a una barra de hierro. Pasando la cuerda al otro lado, consiguió llegar al suelo y escapar. Según el reverendo James Hassall, tanto él como su familia vivieron en el oeste durante muchos años y el reverendo no pensó que fuera necesario entregarlo a la justicia ya que pudo comprobar que el antiguo mozo de cuadra vivía honestamente. No creo que el mozo intentase vender el diamante. Es probable que la posesión de una cosa tan valiosa diese lugar a la aparición de sospechas, que acabarían por hacer que fuese capturado.

“Después de su muerte, su hijo se hizo cargo de la joya y decidió viajar a Sydney acompañado de un negro digno de confianza. Se supo luego que después de salir de Cooma, de camino a Queanbeyan, se encontraron con una banda de forajidos. Ambos se separaron y el negro fue finalmente capturado y registrado por los forajidos, sin ningún resultado porque se había tragado la joya.

“Los forajidos, enfadados por no hallar la joya, le mataron de un tiro. Fue enterrado en un terreno perteneciente al coronel Gibbes y luego al señor Campbell [aquí el que escribió el manuscrito se refiere a la propia Yarralumla]. Estoy seguro de que el diamante se encuentra entre sus huesos.

Es de gran valor. Mi mano está débil por el paso de los años, o de lo contrario describiría todos los problemas por los que he pasado. He malgastado mi vida, gastado todo mi dinero y ahora muero casi en la miseria, a punto de llegar a mi objetivo.

“Creo que la tumba se encuentra bajo el gran cedro deodara. Como fue enterrado por los negros, el cuerpo debería estar dentro de un agujero circular.

“Creed en esto y conseguiréis una fortuna. No creáis y dejaréis la joya en su escondite.”

No parece que nadie se haya tomado el manuscrito en serio; es de suponer que la joya aún esté enterrada en algún lugar de los terrenos de Yarralumla. Un viejo jardinero dijo a un investigador que creía que el montículo del enterramiento aborigen no estaba cerca del árbol, sino en un trozo de tierra cerca de la puerta de atrás de la casa. Este terreno fue en su tiempo (después de la década de 1920) cubierto de nuevo con hierba, de modo que el montículo que cubría los huesos y el diamante había sido cubierto, habiéndose perdido su posición. El jardinero creía que el fantasma ya no temía que se descubriese su secreto y por ello había abandonado Yarralumla para siempre.

LAS HOGUERAS DE LOS HOMBRES MUERTOS: las fugaces y misteriosas luces que se ven a veces en los terrenos desérticos merecen ser mencionadas. Una de ellas es la luz *Min-Min* de Queensland, una bola de luz etérea, “verde y deslumbrante”, que viaja a unos 1’60 m de altura. Es probable que sea el producto de los manantiales legamosos que abundan en la zona.

LA LUZ DE BLAIRMORE: apareció por primera vez el 24 de diciembre de 1920, después de la muerte del cartero local después de un terrible accidente acaecido durante una fuerte tormenta eléctrica. Como que el rigor mortis aún no había aparecido cuando el cuerpo fue enterrado, los aborígenes de Burnett declararon que no estaba muerto y que se convertiría en un *débil-débil*. La luz brilla de un modo parecido a una linterna, flotando a unos 1’30 m de altura. Numerosas personas la han seguido en vano, pero sólo un

hombre se ha acercado lo bastante como para poderla ver bien. En la mejor tradición de los narradores de historias, se niega a contar lo que vio.

LA NOCHE DEL BARCO CON MAL DE OJO

El *Ciudad de York* era un buque de tres palos con quilla de hierro, de 1218 toneladas de registro bruto, que viajaba de Seattle a Fremantle (en la costa occidental de Australia) con un cargamento de madera en 1899. El carpintero de a bordo, Alex Anderson, escogió una manera extraña de pasar su tiempo libre. Comenzó a tallar una pequeña caja oblonga (un ataúd) con un pequeño cadáver para que fuese dentro del ataúd. Sus compañeros de a bordo estaban convencidos de que un objeto tan horrible traería mal de ojo al barco y se produciría un desastre.

Organizaron una comisión que fue a protestar ante el capitán Philip Jones, quien pensó en hablar con Anderson para apaciguar los ánimos de su tripulación, pero se olvidó de hacerlo. Después de todo, lo que el carpintero hiciese fuera de sus horas de trabajo era asunto suyo. En todo caso, había pocas razones para preocuparse ya que el *Ciudad de York* estaba llevando una buena marcha en unas condiciones climáticas ideales y se dirigía a Fremantle, que era entonces el puerto más seguro de toda la costa australiana.

Mientras tanto, el velero de tres palos de 1.480 toneladas *Castillo de Carlisle* llegaba a Fremantle en la mañana del miércoles 12 de julio con un cargamento de tuberías de hierro procedente de Liverpool. Nunca llegó a ver el faro de la isla de Rottnest, en la boca del puerto. Poco después del amanecer, su proa chocó contra unas rocas y se hundió con terrible rapidez. Ninguno de los 22 tripulantes pudo ser rescatado. Al final, el barco pudo ser encontrado gracias a que la punta del palo mayor emergía del mar. El barco, con todas las velas aún desplegadas, descansaba sobre los arrecifes del fondo.

Al anochecer del mismo día, el *Ciudad de York* vio el faro e hizo señales para pedir un práctico. Los dos prácticos del puerto estaban ayudando a otros barcos, de modo que el farero encendió una hoguera para indicar al *Ciudad de York* que esperase. El capitán Jones se equivocó e interpretó la señal como "avance para recoger al práctico". La oscuridad evitó que el farero pudiese ver la catástrofe que se avecinaba y el capitán Jones puso rumbo directamente hacia la hoguera. El buque partió su quilla contra el arrecife Horseshoe, en la costa occidental de la isla de Rottnest.

Los marineros, convencidos de que todo

era culpa del mal de ojo, fueron presas del pánico. El primer bote que se tiró al agua volcó; once hombres, incluyendo al capitán Jones, se ahogaron. El segundo bote estuvo a punto de no llegar a tierra firme. El cocinero negro del buque, Alex Burke, rescató del mar a cuatro hombres, en el mismo momento en que la popa del barco y los siete hombres que se aferraban a ella eran succionados por el mar.

El desastre fue doblemente trágico debido al desastre anterior; se pensó que las hogueras que se encendieron en la isla Rottnest para avisar a las autoridades del hundimiento del *Ciudad de York* se referían en realidad al *Castillo de Carlisle*; era impensable que pudiesen haber dos naufragios en un mismo día, justo a la entrada de un puerto tan bullicioso y tan seguro. Los tripulantes supervivientes fueron recogidos con las primeras luces del día 13 de julio, gracias a la chalupa de un remolcador, unida a éste por medio de un cable y maniobrando en medio de un mar encrespado.

La investigación oficial culpó del desastre al capitán Jones, pero los viejos lobos de mar sabían que la culpa era del mal de ojo.

Pocos días después del naufragio, un niño que jugaba entre los restos que habían llegado hasta la playa de la isla de Rottnest encontró el horrible y pequeño ataúd tallado por Anderson. El pequeño cadáver aún estaba dentro.



Una noche tranquila en Nueva Gales del Sur.

Cronología australiana

Acontecimientos interesantes y desastres acaecidos en Australia desde 1920 hasta 1929.

ACONTECIMIENTOS

1920 Primera Visita Real a Australia desde 1901 por el Príncipe de Gales (el futuro rey Eduardo VIII); formación del Partido Rural de Australia, con parlamentarios procedentes de los distritos rurales; formación del Partido Comunista de Australia después de separarse del Partido Laborista de Australia; la compañía Servicios Aéreos de Queensland y del Territorio del Norte (“Queensland and Northern Territory Aerial Services” o QUANTAS) empieza a realizar servicios de taxi aéreo y de transporte de paquetes; A.C. Howard lleva a cabo pruebas con su azada rotatoria en Gilgandra, Nueva Gales del Sur.

1921 Se envía el primer mensaje directo para la prensa desde Inglaterra a Australia por medio del telégrafo sin hilos; la “Naviera Gubernamental de la Commonwealth” comienza a ofrecer pasajes de corta duración entre Gran Bretaña y Australia, usando navíos de la clase Bay; la Ford comienza a ensamblar coches en Australia; las nuevas leyes de los Estados Unidos que imponen restricciones a la inmigración, en especial de la Europa meridional, producen un incremento de la emigración desde estos países hasta Australia; se cree que la población de aborígenes australianos nunca ha sido tan poco numerosa.

1922 Los Nacionalistas pierden terreno en las Elecciones Federales, mientras que el Partido Rural gana votos; en el Parlamento de Queensland, el Partido Laborista consigue abolir el Consejo Legislativo (la Cámara Alta), haciendo de Queensland el único estado no bicameral de Australia; los coches patrulla de la policía de Victoria son los primeros en estar equipados con radio.

1923 El primer ministro Nacionalista, William Hughes (“el pequeño cavador”), se ve forzado a dimitir para cumplir una de las condiciones del gobierno de coalición Partido Nacionalista/Partido Rural, con lo que Stanley Melbourne Bruce (el nuevo líder Nacionalista) es el nuevo primer ministro, mientras que el Dr. Earle Page (líder del Partido Rural) es el ministro de Hacienda; comienzan las primeras sesiones en el nuevo Parlamento de Canberra (que en 1913 fue elegida como la nueva Capital Federal) y en Sydney comien-

zan los del puente de la Orilla Norte (del puerto de Sydney), que no se acabarían hasta 1932; se inaugura la línea telefónica Sydney-Brisbane (la Sydney-Melbourne se inauguró en 1907 y la Melbourne-Adelaida en 1914); la primera emisora de radio, 2SB de Sydney, comienza a emitir; se produce el primer arresto por tráfico de drogas: Henry McEwan fue condenado a 6 meses de prisión por tráfico de opio; la policía de Victoria va a la huelga, lo que da lugar a varias noches de pillaje; antiguos soldados se ofrecen voluntarios hasta que se hayan adiestrado nuevos agentes de policía: ninguno de los huelguistas fue readmitido.

1924 El jefe de ala S.J. Goble y el oficial de vuelo E. Macintyre llevan a cabo la primera circunnavegación aérea de Australia, volando en un hidroavión Fairey IID (recibieron el Britannia Trophy de 1924 en recompensa a sus esfuerzos); se fabrican los primeros discos para gramófono de Australia (de la marca “Brunswick”); la General Motors llega a un acuerdo con la Holden Brothers de Adelaida, a partir del cual Holden equipa sus coches con chasis de GM; un decreto hace que el voto sea obligatorio en las Elecciones Federales; el negocio del cine se expande con la construcción de nuevos “palacios del cine” (el “Winter Garden Theatre” de Adelaida es seguido por el “Capitol” de Melbourne y el “Prince Edward” de Sydney); las emisoras de radio se dividen en emisoras de tipo A (financiadas por suscripción de los oyentes) y de tipo B (financiadas por anuncios publicitarios); la primera cosechadora a motor del mundo se construye en Australia.

1925 La flota de la US Navy visita Australia; se inaugura el primer servicio regular de correo aéreo entre Melbourne y Sydney; la Prickly Pear Board esparce 30.000 huevos de la polilla *Cactoblastis cactorum* para luchar contra la antigua planta doméstica denominada cactus, que se ha extendido por miles de hectáreas.

1926 La población supera el límite de los 6.000.000; se forma el Consejo para la Investigación Científica e Industrial (CSIR); se crea la Liga para la Secesión de Australia Occidental, de corta vida, para promover la idea de la Australia Occidental como un dominio separado; se vende por primera vez leche pasteurizada en Perth.

1927 El Parlamento Federal se traslada de Melbourne a su nueva residencia en Canberra; el Parlamento es inaugurado por el Duque (el futuro rey Jorge VI) y la Duquesa de York; el gobierno privatiza la Naviera de la Commonwealth; el gobierno de Queensland abre la temporada de caza de koalas durante tres meses, la única vez en que esto se produce desde la formación de la Federación: se matan 600.000 koalas; los gánsters Squizzy Taylor y Snowy Cutmore se disparan el uno a otro, resultando ambos mortalmente heridos en casa de la madre de Cutmore en Carlton, Melbourne.

1928 Bert Hinkler cumple su sueño de ser el primero en volar en solitario desde Inglaterra hasta Australia (lo había intentado antes en 1920), durando el viaje 15 días y medio; tres meses después Charles Kingsford Smith ("Smithy"), Charles Ulm y dos americanos, H. Lyon y J. Warner (navegante y operador de radio), vuelan en su trimotor Fokker F VIIb-3m *Cruz del Sur* desde Oakland, California, a Brisbane, lo que supone el primer vuelo a través del Pacífico; el Reverendo John Flynn de la Misión de la Australia Interior inaugura el servicio de los Médicos Volantes en Cloncurry, Queensland, encargándose de transmitir ayuda médica por radio, o enviando un avión con un médico al lugar concreto; el primer sistema de telegramas por mensajeros se establece entre Sydney y Melbourne; cerca de Coniston, Territorio del Norte, aborígenes de los matorrales matan a un cazador de dingos, después de que éste hubiese raptado a una mujer sin pagar el precio estipulado. Otro grupo ataca e hiere al propietario de un criadero de ganado y como respuesta 32 aborígenes son asesinados. Un jurado considera que el acto estaba plenamente justificado.

1929 John Scullin, jefe del Partido Laborista, pasa a ser el nuevo primer ministro tras las Elecciones Federales del mes de octubre, aunque el Senado sigue estando bajo el control de la Coalición; se inaugura un servicio de pictogramas entre Sydney y Melbourne, capaz de enviar fotografías para los periódicos; Kingsford Smith y Ulm desaparecen mientras sobrevolaban el Territorio del Norte, en ruta hacia Londres: son encontrados ilesos, pero mueren dos miembros de los equipos de búsqueda, lo que hace que una opinión pública enfurecida atribuya la tragedia a un intento de conseguir publicidad; el Decreto (Enmienda) sobre el Vagabundeo es aprobado por el gobierno de Nueva Gales del Sur, haciendo que sea ilegal asociarse con criminales conocidos: ésta ley consigue su objetivo, consistente en eliminar a las bandas de gánsters de Sydney; la huelga de la Federación de Trabajadores de la Ribera, que comenzó en octubre de 1928, dura en Melbourne hasta diciembre, e inmigrantes italianos son contratados como esquirols, lo que da lugar a la aparición de odios raciales, violencia y bombas; en Nueva Gales del Sur comienza un cierre patronal de las minas de carbón, que dura 16 meses y que tiene su punto álgido en diciembre, cuando 2 mineros mueren al enviar el gobierno trabajadores no asociados a los sindicatos bajo protección policial para trabajar en la mina Rothbury; Bleakley, el Protector de los Aborígenes de Queensland, aconseja al gobierno federal que los aborígenes en contacto con la socie-

dad del hombre blanco sean asimilados, pero que se establezcan reservas inviolables para los grupos tribales.

DESASTRES

1920 Un ciclón azota la región conocida como Atherton Tablelands en el noreste de Queensland y todas las regiones costeras; el noroeste de Tasmania es asolado por un incendio devastador (el peor desde 1897); el bergantín *Cruz del Sur* desaparece en el estrecho de Bass, con una tripulación de 11 hombres; en Hurstbridge, Nueva Gales del Sur, un tren choca con la parte trasera de otro, muriendo 5 personas; un tren de mercancías, cargado con madera, descarrila cerca de Wokalup, Australia Occidental, con pérdida de 9 vidas.

1921 Un gran ciclón arrasa Australia Occidental, entre los pueblos de Roebourne y Geraldton; el fuego destruye once edificios en el centro de Perth; diversos incendios arrasaron el noreste de Tasmania; el barco *Nuestro Jack* se hunde en la desembocadura del río Manning, Nueva Gales del Sur, perdiéndose cinco vidas; al día siguiente y en el mismo lugar, 30 personas mueren cuando una galerna hunde el *Fitzroy*; en uno de los primeros vuelos de la compañía West Australian Airways entre Derby y Geraldton, el avión choca contra el suelo, falleciendo el piloto y el ingeniero de vuelo; la mina de carbón del Monte Mulligan, en Queensland, explota, llevándose consigo 75 vidas; en diciembre, seis mineros mueren cuando se rompe un cable y un ascensor cae hasta el fondo del pozo de la mina La Herradura Dorada de Kalgoolie, Australia Occidental.

1922 Sir Ross Smith y el teniente J.M. Bennet mueren en Brooklands, mientras probaban un aeroplano diseñado para dar la vuelta al mundo (ambos eran miembros de una tripulación que voló con éxito desde el Reino Unido hasta Australia en 1919 en un tiempo récord).

1923 Un ciclón barre las islas del Estrecho de Torres, la Península York y la Misión Groote Eyland, durante el cual el navío *Douglas Mawson* se pierde en el Golfo de Carpentaria; el *Ciudad de Singapur* se incendia mientras estaba anclado en el puerto de Adelaida: tres bomberos mueren al explotar su combustible; en septiembre, una explosión en la mina de carbón Bellbird cerca de Cessnock, Nueva Gales del Sur, mata a 21 mineros.

1925 Un ciclón azota la costa de Australia Occidental al noreste de Port Hedland; el río Murrumbidgee se desborda, en el peor desastre de la historia de la región, causando daños valorados en un millón de libras sólo alrededor de Wagga Wagga, Nueva Gales del Sur; en Traveston, Queensland, 10 personas mueren cuando un vagón de un tren descarrilado se cae de un puente.

1926 Durante un mes se suceden los incendios en Nueva Gales del Sur, extendiéndose desde Dubbo a Albury y costando dos vidas; en Victoria, los incendios alcanzan magni-

tud estatal y matan a 31 personas; es un mal año para los trenes, con tres personas muertas en Caulfield, Victoria; cinco personas mueren cuando un descarrilamiento hace que un puente se hunda en Aberdeen, Nueva Gales del Sur; en Murulla, también en Nueva Gales del Sur, un tren de pasajeros choca con varios vagones de mercancías, matando a 27 personas; en enero, una explosión en la mina de carbón Redhead, de Nueva Gales del Sur, mata a cinco mineros.

1927 Cairns y sus alrededores son dañados por vientos con fuerza de ciclón; los distritos sudorientales de Tasmania se ven azotados por incendios; el vapor *Calava* se hunde cerca de Terrigal, Nueva Gales del Sur, llevándose consigo siete vidas; el 3 de noviembre, el ferry de Sydney *Greycliffe* es partido en dos por el vapor de línea *Tahiti*, perdiéndose 40 vidas.

1928 Las inundaciones provocadas por los ciclones afectan en gran medida a los ríos de tres valles de Queensland; J. Moncrieff y G. Hood desaparecen sin dejar rastro mientras intentaban ser los primeros en volar de Australia a Nueva Zelanda; una súbita inundación en Tasmania deja a 4.500 personas sin hogar en Launceston, destruye una mina de estaño y mata a 14 personas cuando una presa se desborda cerca de Derby; muchas zonas de Nueva Gales del Sur experimentan incendios; los pilotos K. Anderson y R. Hitchcock, del aeroplano *Kookaburra*, mueren de sed cuando se ven forzados a realizar un aterrizaje de emergencia mientras participaban en la búsqueda del avión *Cruz del Sur* de Kingsford Smith.



Los aborígenes

*Estos pueblos australianos son un fragmento de un período pasado de la humanidad.
Sus costumbres y canciones refrescan nuestra manera de entender
la visión humana y los conocimientos del hombre.*

Como raza los aborígenes son educados, de comportamiento correcto, modestos, humildes, alegres, amantes de las bromas y de las risas y hábiles con la mímica. Incluso en medio de una ruda payasada, rara vez pierden el dominio de sí mismos. Algunos tienen un cierto sentido del humor. Son francos por naturaleza, abiertos y confiados, con un modo de ser vivaz y siempre alegres bajo cualquier circunstancia; a veces presentan una gran delicadeza de sentimientos. En muchas cosas, el aborígen es escrupulosamente honesto; y su moral, acorde con su inteligencia y la educación que ha recibido, es tan alta como la que se puede encontrar en la mayoría de los hombres blancos con pocos estudios. La etiqueta entre tribus diferentes es muy puntillosa y una rotura del protocolo da lugar a la aparición de peleas. Muchos aborígenes muestran una gran valentía.

– William Ramsay Smith, M.A., D.Sc., M.D.
Enciclopedia Australiana, 1925.

De complejión de color marrón oscuro, sin llegar al negro, el australiano tiene una altura bastante parecida a la del europeo; su cuerpo y sus brazos normalmente están bien desarrollados, pero sus piernas son muy delgadas y carecen de pantorrilla ... Su cabeza es larga y estrecha, con cejas bajas y prominentes justo por encima de los ojos, pero que luego retroceden muy marcadamente. La nariz, que parte de una base estrecha, se ensancha hacia fuera hasta llegar a una punta rechoncha y los ojos, que se encuentran a ambos lados de su delgada base, parecen estar muy juntos. La cara presenta pómulos elevados. La boca es grande y tosca, la mandíbula está contraída y el maxilar superior parece proyectarse sobre el inferior. Los dientes son grandes y blancos, la barbilla parece haber sido cortada y los labios son bastos y flexibles. La cabeza y la cara en su totalidad y a menudo todo el cuerpo, están cubiertas por una gran cantidad de pelo que, cuando se le ha quitado toda la grasa y suciedad que normalmente tiene, es suave y satinado, sedoso y no lanudo. Sus orejas están algo inclinadas hacia delante ...

– **Enciclopedia Chambers, 1923.**

LA ARQUEOLOGÍA DE AUSTRALIA

Los aborígenes llevan mucho tiempo en Australia. Probablemente llegaron al continente a través de las cadenas de islas de Indonesia, Timor e Indochina. Dos lugares de excavación en el sureste del continente se han datado con exactitud como de una antigüedad de 50000 años. Es dudoso que los arqueólogos hayan descubierto ya los asentamientos más antiguos, que probablemente se encuentren en la parte más septentrional del continente, una región a la que es difícil acceder. En todo caso, la prueba más antigua de presencia humana estará actualmente bajo el nivel del mar. Se han propuesto pruebas de presencia humana hace 150000 ó 120000 años; si resultan ser ciertas, los arqueólogos deberán replantearse de forma radical la historia de la humanidad en Australia. Algunos científicos sugieren incluso que el Homo Sapiens podría haber aparecido en Australia, después del descubrimiento en Victoria de un yacimiento de conchas de 80.000 años de antigüedad, además de otros descubrimientos en el lago Munro, una cuenca salada y seca del Sur de Australia.

Los restos humanos más antiguos que se han encontrado en el continente son los de una hembra de Homo Sapiens de huesos delgados (*grácil*). Esta mujer joven murió hace 32000 años, en las riberas del lago Munro. En esa época, el lago estaba lleno de peces y aves acuáticas y estaba rodeado de fértiles pantanos y bosques de hayas, helechos arborescentes y manglares. Este rico ambiente permitía que hubiese tiempo para una floreciente vida cultural; su cuerpo fue decorado siguiendo un cierto ritual y sus huesos fueron quemados y rotos en pedazos, siendo ésta la cremación más antigua que se conoce. Las siguientes exploraciones realizadas a lo largo de las antiguas riberas del lago llevaron al descubrimiento de otros esqueletos, incluyendo un esqueleto de huesos gruesos (*robusto*) de hace unos 28.000 años. Esto es raro; los tipos robustos y primitivos no suelen evolucionar a partir de individuos gráciles (sino todo lo contrario). Una explicación posible es que las gentes de cuerpos gráciles llegaron primero al continente (o evolucionaron allí primero), mientras que las de cuerpo robusto llegaron más tarde, posiblemente durante uno de los períodos de bajo nivel del mar, durante el Pleistoceno o Edad de Hielo, cuando se podía llegar a la costa norte de Australia

cruzando unos 50 kilómetros de mar abierto, tras una serie de viajes más cortos.

Se han encontrado utensilios trabajados de hace 26.000 años y yacimientos de hace 32.000 y 80.000 años. Los bumerangs y las lanzas de púas que se han encontrado en el pantano Wyrie (Australia Meridional) datan de hace 10.000 años y se conservaron mientras que todo lo que les rodeaba se convertía lentamente en turba; son los ejemplares más antiguos de estas armas que se han encontrado en todo el mundo. Las hojas de hacha (opuestas a las hojas formadas de piedras desconchadas) encontradas en la Tierra de Arnhem datan de hace 23.000 años y son los ejemplares más antiguos conocidos. Los artefactos desenterrados en Tasmania indican que los aborígenes cazaban wallabies a la vista de los glaciares; en ese momento, eran el asentamiento humano situado más al Sur.

Los primeros restos de dingos y de algunas herramientas de nuevo tipo datan de hace 6.000 años. En ese momento, un continente actualmente desaparecido, del tamaño de la India y que comprendía las actuales Indonesia, Borneo y Java, se estaba transformando lentamente en el archipiélago más grande de la Tierra; la gran red comercial que en ese momento existía con Asia se resintió a medida que los mares ascendentes obligaban a los pueblos a abandonar sus tierras tradicionales y entrar en conflicto con otras tribus que vivían más tierra adentro. Sin duda, algunos pueblos huyeron en dirección a Australia, llevando consigo sus perros, su idioma y sus herramientas.

En los años 20, esas tribus fueron consideradas como los primeros aborígenes. No se hizo ningún trabajo arqueológico serio hasta 1929.

Los antepasados de los aborígenes fueron los primeros navegantes del mundo y, que se sepa, los primeros en incinerar a sus muertos. Se adaptaron y consiguieron sobrevivir cuando el final de la Edad de Hielo convirtió grandes extensiones de lagos, pantanos y bosques tropicales en desiertos y lagos salados. Descubrieron y colonizaron el continente cuando en América aún no había vida humana de ningún tipo. La última gran crisis de su cultura (antes de la llegada de los europeos) fue la subida del nivel del mar, que acabó hace 7.000 años. Todos los datos de que se dispone apoyan las tradiciones orales de los aborígenes, que dicen que ellos han poblado el continente desde que comenzó el Tiempo.

Tres asentamientos pre-europeos

LA CUEVA KOONALDA: una caverna que es en realidad una cavidad causada por la disolución de la piedra caliza que forma sus paredes, en la llanura Nullarbor, una extensión grande, plana y rocosa de Australia Meridional. Las expediciones arqueológicas realizadas alrededor de 1971 confirmaron que seres humanos excavaron en lugar en busca de pedernales hace entre 24.000 y 14.000.000 años.

La primera cámara se encuentra a unos 100 metros de la entrada de la cueva y a 76 metros bajo la superficie de la llanura Nullarbor. En ella se encontraron restos de hogueras y residuos de explotación de la cantera y procesamiento de las piedras. La primera cueva se encuentra ligeramente ilumina-

da, pero las demás están inmersas en una total oscuridad. Las cuevas son tan grandes como catedrales y están conectadas entre sí por medio de estrechos pasadizos y cuevas inclinadas, llenas de cantos rodados. Algunas cuevas presentan lagos negros y tranquilos. En algunos lugares, la superficie de las paredes es blanda y frágil, como si estuviese formada por talco compactado. En estos lugares las paredes están cubiertas de grupos de marcas de dedos paralelas, que se entrecruzan entre sí y que están dispuestas aleatoriamente. En otros lugares, la roca más dura presenta marcas de dedos cinceladas en la roca, incluyendo dos grupos de círculos concéntricos de 20 cm de diámetro y un croquis en el que 74 marcas cinceladas en la roca y dispuestas diagonalmente forman una hilera bajo 37 marcas de dedos.

Es posible que las figuras tuviesen algo que ver con una actividad religiosa o ritual que acompañase a la explotación de la mina. Todas las figuras están en medio de la más completa oscuridad, de modo que no pueden haber sido trazadas para pasar el rato.

WILGIE MIA: una mina de ocre situada en el distrito de Murchison, en Australia Occidental. Continuó siendo explotada hasta 1939. El ocre es una roca pigmentada, de mucho valor en la Australia prehistórica. El ocre de color rojo era el pigmento más apreciado. Wilgie Mia era conocida por todas las tribus occidentales como “el lugar de la fabulosa riqueza” y es posible que su fama se hubiese extendido hasta Queensland. Cuando fue primero descubierta por los exploradores blancos, la mina ya había sido explotada durante al menos mil años. De una colina cercana, Wilgie, ya se había extraído ocre antes que de Wilgie Mia, lo que la hace incluso más antigua.

En Wilgie Mia, el lado norte de la colina (Ngankurakura) había sido excavado hasta 15-30 metros de ancho y 20 metros de profundidad. Esta excavación lleva a una caverna de la que parten numerosas cuevas pequeñas y galerías; éstas se formaron a medida que los mineros buscaban las vetas de ocre rojo y amarillo. Los mineros golpeaban la roca con pesados mazos de piedra, sacando el ocre con cuñas de madera endurecida al fuego. Los andamios eran capaces de mantener a los trabajadores a diferentes alturas del suelo. Los grandes trozos de roca eran llevados a la ladera norte de la colina, donde eran partidos en trozos más pequeños. Luego el ocre era extraído, pulverizado y mezclado con agua, dándole una forma redonda para poder ser comercializado.

Los aborígenes decían que el ocre se formó tras la muerte de un canguro gigante, atravesado por una lanza del espíritu Mondong. En su agonía, el canguro saltó sobre Wilgie Mia, donde el ocre rojo representa su sangre, el amarillo representa su hígado y el verde su bilis. Su último salto llevó al canguro a Little Wilgie, donde se encuentra su tumba.

Los aborígenes tenían miedo de la mina. Sólo los ancianos que eran sus herederos espirituales podían trabajar en la mina con total seguridad. Las áreas peligrosas para los no iniciados eran marcadas con montones de piedras y ninguna de las herramientas se podía sacar de la mina. La gente abandonaba el lugar caminando hacia atrás y borrando sus propias huellas, no fuese que el espíritu Mondong les siguiera y les matara.

POBLADO DE PIEDRA: las trampas para cazar anguilas

construidas en el Monte William, descritas por George Augustus Robinson (un convicto fugado) en 1841, estaban formadas por una serie de canales y emplazamientos de tierra construidos entre dos pantanos; canales artificiales de hasta 400 metros de largo conectaban dos pantanos que distaban 2 kilómetros y medio el uno del otro. Guardaban el agua durante la sequía, hacían que fuese más fácil cazar anguilas y daban comida y agua a unos poblados de piedra, habitados durante la primavera y el otoño. Las casas tenían forma de 'U', con paredes bajas de piedra de hasta 1 metro de altura y con techos bajos de juncos, bejucos y hojas de árbol sobre una base de madera. La mayoría de las casas tenían un diámetro de 3 metros y probablemente acogían a una única familia. En uno de estos pueblos vivían más de 700 personas.

El pueblo del lago Coondah se construyó sobre un istmo entre dos lagos repletos de aves acuáticas. Cuando las anguilas eran escasas, se podían comer emús, pavos de las llanuras, canguros y plantas. Probablemente el pueblo del lago Coondah estuviese habitado durante todo el año. Este complejo de pueblos y canales estuvo habitado durante más de 2 milenios. Pocas décadas después de que el hombre blanco colonizara esta región, los pueblos y las trampas de anguilas se convirtieron en ruinas ya que los aborígenes se vieron forzados a dejar las tierras. Los pueblos fueron redescubiertos en la década de 1970.

ESTILO DE VIDA

Australia tiene más o menos el mismo tamaño que los Estados Unidos (sin contar Alaska). Naturalmente, las gentes que vivían en estas vastas tierras poseían una gran variedad de costumbres, creencias y utensilios. La información que viene a continuación es por ello una amplia generalización, con algún dato concreto que se ha añadido cuando era necesario hacerlo. Indicar con exactitud la gran diversidad cultural de los aborígenes es algo que va más allá del objeto de este trabajo. En su momento de mayor esplendor, existían aproximadamente 500 tribus, cada una con entre 100 y 1500 individuos, con una media de 500. La población total probablemente superaba los 250.000 habitantes.

Aunque toda la tribu se pudiese reunir en las grandes ocasiones y ceremonias, normalmente se separaba en clanes. En épocas malas podían dividirse más aún hasta formar la unidad social más pequeña, separándose en grupos domésticos formados por un hombre, su esposa o esposas y sus hijos.

El estilo de vida tradicional es el de un cazador-recolector. Ninguna de las especies nativas de Australia es buena para ser domesticada. El único animal domesticado antes de la llegada de los europeos fue el dingo, un perro semisalvaje que llegó a Australia hace menos de 7000 años. El clima de Australia es generalmente árido y capaz de violentos extremos, inadecuados para la agricultura. Esto es especialmente cierto en el norte, donde estaba el único punto de contacto con otras tierras.

En el norte, la cerámica y el cultivo del arroz fueron introducidos por los indonesios, cuyas expediciones de recolección de *trepang* (holoturias o babosas de mar) comenzaron en 1640 y continuaron hasta 1903. Antes de ellos llega-

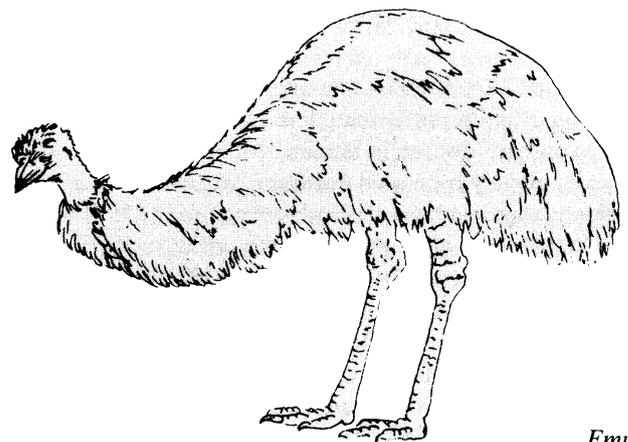
ron los misteriosos Bainu, que tenían barcos de vela. El cultivo del arroz nunca llegó a ser común, porque obligaba al cultivador a basarse en una sola fuente de comida, en una tierra en la que se necesita una amplia variedad de alimentos; si una fuente de comida fallaba, siempre había otra que usar. Obviamente, la cerámica no tiene ningún valor para los pueblos nómadas. Por ello, estas innovaciones nunca llegaron a las zonas del interior, donde se podrían haber adoptado. En todo caso, la tierra presentaba una vida vegetal y animal variada y normalmente la dieta de los aborígenes era mejor y más variada que la dieta de los europeos de los siglos XVIII y XIX.

El trabajo se repartía según el sexo; los hombres cazaban los animales más grandes (canguros, wallabíes y emús), mientras que las mujeres recolectaban plantas comestibles. Ambos sexos cazaban animales pequeños para comer: reptiles, opossum y peces. La contribución de los hombres era más espectacular pero menos fiable, aunque vital en las malas épocas; la contribución de la mujer formaba la mayor parte de la dieta diaria.

De un modo similar, las ceremonias religiosas también estaban separadas; las mujeres no podían participar en los rituales sagrados de los hombres y viceversa, aunque había *corroborees* no religiosos en los que todo el mundo podía participar. A veces, los antropólogos europeos (de sexo masculino) han supuesto que sólo los varones tenían ceremonias de alguna importancia ya que la tribu los excluía deliberadamente de las ceremonias de las mujeres.

Comida

Los habitantes de las costas se alimentaban de peces, focas, tortugas, anguilas, aves marinas y (en el norte) dugong. En el interior, las semillas de plantas herbáceas formaban una parte importante de la dieta. Las semillas se troceaban con piedras y luego se cocían en forma de pequeñas tortitas planas. También se comía la médula del árbol de los matorrales, el tallo de los helechos, los bulbos de lirios y ñames, los tomates de matorral (una fruta de color apagado, del tamaño de una mandarina), "bananas" (la raíz de una enredadera) y diversos insectos. También se comía el interior de los gigantes termiteros del Centro de Australia (que recibía el nombre de "antbed", término traducible como "lecho



Emú

de hormigas”), junto con los insectos que lo fabricaban y los equidnas (u osos hormigueros). A menudo se comían juntos el equidna con guarnición de “lecho de hormigas”. Sólo en Queensland se han identificado 200 especies diferentes de plantas comestibles.

Los emús, los huevos de emú, los canguros y otros animales se asaban en una “fogata nativa”. Se cavaba un agujero y se cubría con piedras, luego se encendía un fuego sobre las piedras hasta que éstas estaban calientes. La comida cruda se colocaba encima de estas rocas y todo el conjunto se cubría con tierra, para evitar que el calor se escapase. Después de varias horas, la comida se sacaba y se consumía.

Los banquetes ceremoniales alimentaban a grandes reuniones de personas durante ciertos momentos del año. Por ejemplo, las polillas Bogong migran a las tierras altas del Este para escapar del calor del verano; millones de estas polillas pasan el verano en ciertas cuevas, donde pueden ser recogidas, asadas, machacadas hasta formar pasteles y comidas. La llegada de las polillas era para las personas de las tierras altas la señal para reunirse y celebrar una importante ceremonia. En la Tierra de Arnhem y el cabo York (y en Nueva Guinea), el stromboli (la extraña estructura reproductiva de la cícada *Macrozamia*) se comía y se usaba como comida ceremonial. El stromboli tiene un alto contenido en proteínas, es altamente tóxico y contiene uno de los carcinógenos más potentes que se conoce. La fruta, que se parece algo a una gran piña de brillantes colores, debe ser lavada con agua corriente o almacenada hasta que esté cubierta de espuma de fermentación para poder eliminar el veneno. Es probable que la manera de preparar el stromboli haya sido importada de nueva Guinea hace más de 13000 años.

La sociedad de los aborígenes se caracterizó por una máxima utilización del medio ambiente. Con su movimiento estacional, se aseguraban de que no hubiese una explotación excesiva del entorno. Este movimiento también les permitía gozar de las ventajas de una cosecha abundante y estacional de ciertos tipos de alimentos.

Incendios cuidadosamente controlados aumentaban la extensión de las plantas frutales, cícadas y ñames y hacían que todas ellas dieran frutos al mismo tiempo. Los incendios también eliminaban la vegetación vieja, e impulsaban el crecimiento de nuevas plantas herbáceas, haciendo que viajar fuera más fácil y favoreciendo la difusión de la caza (es por esta razón que a menudo los aborígenes son conocidos como “los granjeros de las antorchas”). La plantación de ñames en islas cercanas a la costa y la prohibición de cazar en lugares sagrados (menos cuando era estrictamente necesario) también ayudaban a tener reservas de comida. Las cícadas podían almacenarse bajo tierra y el grano salvaje podía ser recogido aún verde y desgranado en un momento posterior. Las semillas de las frutas eran escupidas cerca de los campamentos; los asentamientos regulares eran fáciles de encontrar, por la gran cantidad de frutales en sus alrededores. Normalmente unas pocas horas de trabajo suministraban la comida diaria, dejando bastante tiempo libre como para permitir el desarrollo de una rica vida social y religiosa.

La hospitalidad era automática y se inculcaba desde la infancia; la supervivencia de cada individuo dependía de la cooperación del grupo. Sin embargo, un extraño (alguien que

no pudiese hablar el dialecto de la tribu) era algo diferente y probablemente se le mataba tomándole por un maleante: ¿por qué si no estaría tan lejos de su casa?

Cada tribu se mantenía dentro de su propio radio de acción. Los lazos con la tierra se basaban en creencias religiosas, que incluían un deber práctico consistente en asegurar la renovación constante de la vida animal, vegetal y humana por medio de una compleja ceremonia. Naturalmente, ninguna tribu conocía el territorio de otra tribu tan a fondo como el suyo propio, lo que quería decir que no podían comer o beber tan bien y constantemente tendrían miedo de violar lugares sagrados, o de ofender a los espíritus sin saber qué hacer para apaciguarlos. Los diferentes clanes de una tribu normalmente permanecían dentro de su propia parte del territorio de la tribu. Los clanes dejaban sus tierras cuando no podían encontrar comida o agua, cuando había una guerra, o para celebrar grandes *corroborees* y reuniones estacionales. En estas reuniones, se acordaban bodas, iniciaciones y acuerdos comerciales y judiciales.

La guerra se hacía en venganza por un insulto (real o no), o por supuestos ataques mágicos. Los aborígenes no hacían guerras para conquistar tierras, por no entrar en su modo de pensar: ¿qué se puede hacer con las tierras de otros? Los invasores nunca tendrían los Sueños que eran la base de la tierra y de sus vidas. Los Sueños siempre pertenecerían a los habitantes originales de las tierras y los intrusos habrían perdido sus propios Sueños. He aquí la confusión provocada por la llegada de los europeos; estaban siendo atacados por una raza totalmente diferente.

El comercio prosperaba. El trueque de poca importancia se usaba para la comida, pero los objetos como las hachas de piedra de gran calidad, la goma de spinifex, los mantos de piel de opossum, el ocre, las conchas de madreperla y los cristales de cuarzo se traficaban con entusiasmo. La sal, la miel y otros lujos eran también muy buscados. Asimismo, había una gran demanda de objetos europeos, como hachas, cuchillos y toda una serie de otros objetos como los aislantes de porcelana del telégrafo de Kimberley. La sustancia más valiosa de todas era el ocre, esencial para ciertos rituales; se organizaron expediciones desde el oeste de Queensland hasta la mina Yarrakina de las cordilleras Flinders, Australia Meridional, para obtener el ocre rojo iridiscente que se podía extraer allí. El pituri (tabaco nativo) y, posteriormente, el tabaco europeo eran intercambiados por todo el continente. El pituri crecía en Queensland y Australia Central y tenía efectos psicotrópicos. Debía ser mezclado con cenizas de madera para reducir sus efectos alucinógenos.

La mayoría de las rutas comerciales siguieron usándose después de que fuesen cortadas mediante por vallas; a menudo seguían los caminos usados por los grandes seres espirituales de los Sueños y eran importantes tanto para el comercio como para la religión.

En la década de los años 20, los únicos aborígenes que seguían el estilo de vida tradicional eran los de las tierras secas, donde había pocos colonos blancos. A pesar de eso, a menudo se les obligaba a mezclar sus costumbres tradicionales con la vida en el mundo del hombre blanco. La vida tradicional ya ha desaparecido de la mayor parte de Victoria y Nueva Gales del Sur. Aún y con eso, muchos

aborígenes vivían en el campo e incluso en los años 30 aún había tribus que nunca habían visto a un hombre blanco.

Herramientas y utensilios

La herramienta más útil de los aborígenes nómadas era el fuego. Con el fuego, los aborígenes cambiaron la vegetación y la vida animal de todo el continente. El fuego podía ser una señal, indicar una dirección (quemando grupos sucesivos de arbustos spinifex), empujar la caza a las trampas o las lanzas de los cazadores, mantener alejados a los insectos, proporcionar calor, iluminar la oscuridad, mantener caminos abiertos a través de zonas de denso matorral y, gracias a incendios regulares, eliminando las plantas viejas y permitiendo el crecimiento de nuevas plantas herbáceas, que a su vez estimulan la aparición de la caza. Tradicionalmente, cada parte del territorio tribal era quemado cada 3 ó 4 años, con la excepción de aquellas raras zonas que suministraban valiosos productos vegetales pero que eran vulnerables al fuego. Estas áreas se protegían por medio de fuertes prohibiciones y, más comúnmente, mediante cortafuegos.

Por lo general, la tierra que no se quemaba se consideraba como un despilfarro del más valioso producto. Los exploradores europeos observaron el uso indiferente que los aborígenes hacían del fuego; muchos de ellos caminaban todo el día con antorchas encendidas en sus manos, pegando fuego a los matorrales con la más mínima provocación y nunca apagando los incendios una vez éstos comenzaban. Podían saber si un lugar estaba o no habitado, si podían o no ver un manto de humo sobre el lugar. A pesar de todo, había pocos accidentes y estos incendios pequeños y regulares evitaban la formación de los devastadores incendios que se han producido en el continente desde que los aborígenes abandonaron tan ancestral costumbre.

Por todo ello, la flora y fauna actuales de Australia son un producto del hombre. La llegada de las antorchas marcó el final de los bosques de hayas y helechos, impulsando el desarrollo del eucalipto, que es resistente al fuego y que ahora forma parte de la flora característica del país. La vegetación original sobrevivió en lugares protegidos porque era útil para ciertos propósitos. El resultado final de estos incendios continuados fue un paisaje de amplias praderas y bosques altos y abiertos de eucaliptos, entremezclados con zonas ocasionales de pluvisilvas (bosques con altos niveles de precipitaciones anuales) en las zonas templadas. Una vez que la tradicional costumbre de provocar incendios dejó de practicarse, las grandes praderas se transformaron en un monte bajo espeso que se seca en el verano, formando enormes trampas en caso de incendio.

La antorcha encendida permitía que el fuego se pudiese llevar de un campamento a otro y proporcionaba luz al viajar de noche. En su forma más simple, es una rama ardiendo, en la que el poder permanente del fuego se basa en la combustibilidad de la madera. Las antorchas más efectivas ni siquiera eran palos, sino algún trozo mojado de corteza de árbol de la goma (a menudo en forma de uno de los recipientes o bandejas de las mujeres) forrado por dentro con hojas verdes mojadas y lleno con las brasas calientes del fuego del día

anterior. Las brasas se podían llevar al nuevo campamento, ahorrándose así la molestia de tener que encender un nuevo fuego. Para producir un nuevo fuego, los aborígenes normalmente frotaban dos palos.

Los objetos rituales incluían cristales de cuarzo cuidadosamente guardados, australita (fragmentos de meteoritos) y árboles con figuras rituales talladas o marcados con fuego en sus troncos, para señalar una tumba o un área sagrada. Los círculos Bora eran lugares para celebrar ceremonias: el círculo interior era pisado por los pies de los bailarines y el círculo exterior era usado como sendero. Estos círculos se usaban para celebrar ceremonias (*corroborees*), iniciaciones y festivales. En los ritos de iniciación también se usaban círculos y líneas formadas por piedras planas.

Las herramientas más convencionales comprendían toda una variedad de raspadores de piedra y de hueso, hojas, cuchillas y cinceles. Para pescar, se usaban lanzas dentadas de punta de hueso, anzuelos hechos con conchas y sedal de pescar, redes y (en Tasmania) una técnica de buceo. Las redes se usaban también para cazar emús, murciélagos y pájaros; estas redes se fabricaban a partir de fibras de lino nativo, cosidas con agujas de madera. En el Este, se usaban también para fabricar canastas; en el Oeste, un recipiente hecho con cortezas del árbol conocido como *coolaman* servía para lo mismo. Estos recipientes eran usados por las mujeres para llevar alimentos, piedras para moler semillas y bebés. Las mujeres también llevaban palos para cavar y a veces lanzas cortas.

Armas

LANZA: las lanzas pesadas eran las armas más importantes, usándose para cazar emús o en la guerra; podían llegar a tener hasta tres metros de largo y pesar alrededor de 2 kilos. Las lanzas más comúnmente usadas eran más ligeras, acabadas en una punta afilada endurecida con fuego. Varias de estas lanzas solían ser llevadas formando un haz.

Las lanzas de la muerte consistían en varias puntas de piedra de un solo filo, dispuestas en hilera a lo largo de un palo de madera por medio de goma de spinifex. Un arma de este tipo causaba una gran pérdida de sangre. Una vez había penetrado en una víctima, la única manera de extraer la lanza del cuerpo sin dejar las puntas dentro era atravesando éste por completo con la lanza. También se usaban trozos de cuarzo afilados como puntas de lanza antes de la llegada de los europeos; después, los aborígenes aprendieron a fabricar una arma más mortal si cabe: la lanza de pala. Las palas eran robadas o regaladas por los asentamientos europeos y eran luego afiladas hasta crear armas pesadas pero eficaces, capaces de matar un toro de un solo golpe. Otro material importado de la civilización del hombre blanco, ideal para la fabricación de puntas de lanza, eran los aislantes de porcelana y las cápsulas de cobre de las líneas de telégrafos que cruzaban las llanuras.

WOOMERA: aparato de madera usado para arrojar lanzas. Tenía entre 63 y 76 centímetros de largo y una anchura de 10 centímetros, con una forma ligeramente hueca. La base de la lanza se ajustaba a un pequeño garfio en el extremo del



Aborígenes armados.

woomera. El woomera (al igual que el atl-atl de América Central) hacía de prolongación del brazo del lanzador, proporcionando mayor alcance y mayor velocidad. Un hombre fuerte, equipado con un woomera, era capaz de arrojar una lanza a 90 metros. Es probable que hayan sido el primer producto de exportación de Australia; los aborígenes de la Tierra de Arnhem los cambiaban por canoas huecas de la isla Torres (lanzas y woomeras eran tenidos como mejores que el arco y las flechas).

BUMERANG: el objeto australiano más conocido en todo el mundo. En algunos lugares (Tierra de Arnhem, Desierto de Gibson, la parte septentrional de Australia Meridional) los bumerangs no se usaban como armas en el momento de la llegada de los europeos, aunque sí como palillos de percusión, si bien disponemos de pruebas arqueológicas que demuestran que una vez los usaron (como marcas de bume-

rang en paredes rocosas). Un bumerang es una barra de madera dura, plana y curvada, de 90 a 180 cm. Está ligeramente torcido en toda su longitud, lo que le estabiliza en el vuelo. Los verdaderos bumerangs no volvían al lanzador, aunque los más ligeros, usados para jugar o cazar aves cantoras, sí lo hacían. Podían ser lanzados de dos maneras: a lo alto, en la que el lanzador debía ajustar la curvatura en el vuelo, o a lo bajo, lanzado para que el golpear el suelo a una distancia determinada, tras lo cual se movería rápidamente en línea recta. Un bumerang pesado bien lanzado podía dejar tullido a un hombre, o incluso matarlo.

GARROTE: un garrote pesado, conocido en el Este como *rulla rulla* y en el Oeste como *wallie*, se usaba para matar toda una serie de presas de caza menor, como goannas, bandicoots y wallabíes. También podía usarse para acortar la agonía de presas de mayor tamaño.

HACHA: las hachas de piedra se usaban para cazar opossums (también conocidos como zarigüeyas) y para extraer miel y además para fabricar armas de madera. Después de la llegada de los europeos, a menudo estaban hechas de hierro.

ARMAS ABORÍGENES

Armas de cuerpo a cuerpo

Nombre	Daño	Pr. base	Res.
Hacha de piedra	1D6+1	20%	12
Garrote	1D8	25%	20
Lanza de la Muerte (a 2 manos) *@	1D8+1	10%	15
Lanza pesada (a 2 manos) *	1D8+1	10%	15
Lanza ligera (a 1 mano) *	1D6+1	10%	10
Pala (a 2 manos) *	1D10+1	10%	20

Armas a distancia

Nombre	Tiros/ asal.	Daño	Pr. base	Res.	Alcance
Bumerang de guerra	1/2	1D8	% Lanzar	8	FUE x 3
Bumerang ligero **	1/2	1D3	% Lanzar	3	FUE x 4
Lanza pesada (lanzada)	1/2	1D8+1	% Lanzar	15	FUE
Lanza ligera (id.)	1/2	1D6+1	% Lanzar	10	FUE x 2
Woomera	1+1D6	20%		8	FUE x 2

* Puede empalar.

@ Si se consigue empalar con esta arma, además del daño normal por empalar, la víctima sigue sangrando, perdiendo 1 punto de vida cada asalto hasta que todas las púas se hayan extraído (lo que requiere una tirada de Primeros auxilios con éxito por cada una de las 1D6 púas que han entrado en el cuerpo de la víctima). Una vez haya empalado a una víctima, la lanza se convierte en una lanza pesada normal hasta que haya sido reparada.

** Este bumerang vuelve a la persona que lo lanzó si no consigue acertar su objetivo.

Un woomera se usa junto a una lanza arrojadiza; la probabilidad de arrojar con éxito una lanza pasa a ser la del woomera. Los woomeras aumentan el alcance y el daño del lanzamiento, pero reducen el número de tiros por asalto.

Construcciones

En el sudeste, los lugares para refugiarse de los elementos eran cabañas razonablemente firmes, construidas con cortezas de árboles, que recibían el nombre de *mia mias*. En la Australia Central y en otras regiones áridas era normal encontrar estructuras que protegiesen del viento, probablemente porque estas grandes áreas no tenían los grandes árboles y la maleza necesarios para construir estructuras más avanzadas. Además el clima interior, cálido y seco, hacía que la circulación del aire fuese más importante que la protección contra los elementos.

Las canoas se fabricaban con grandes hojas de corteza de árbol, cortadas y unidas por cuerdas en los extremos. Estas canoas se llenaban de agua tras unas pocas horas de uso. Los aborígenes del noroeste fabricaban balsas. Un problema que se les presentaba a los primeros marinos fue la falta de una madera resistente al agua. Las canoas hechas con madera de Batanga (Filipinas) eran muy buscadas, porque pocas canoas podían fabricarse con la madera australiana.

Instrumentos musicales

El *didgeridoo* era el único instrumento musical, si exceptuamos la voz y los palillos de percusión. Un didgeridoo es una pieza hueca de madera, de cuatro a cinco pies de longitud, con una boquilla de cera o goma endurecida que, en manos de un experto, emite un sonido zumbante, bajo y monótono.

Otro instrumento productor de ruido (aunque casi no se pueda considerar un instrumento musical) era el *bullroarer* ("toro que brama"), una pieza de madera aplanada que, cuando se giraba por encima de la cabeza por medio de una cuerda, producía un rugido hueco. Se usaba para alejar a las mujeres y los hombres no iniciados de las ceremonias sagradas de los varones.

Arte

La mayoría de las ceremonias de los aborígenes no dejaban ninguna huella visible y las que la dejaban (como los círculos bora o los árboles tallados) han resultado ser vulnerables a los incendios, las excavadoras y los arados. Sin embargo, los aborígenes dejaron una espectacular colección de obras de arte, talladas y pintadas en galerías rocosas a lo largo y a lo ancho del continente. El arte es casi exclusivamente religioso.

La gran diversidad cultural de Australia se puede observar en la diversidad de las formas artísticas. Los aborígenes de Tasmania practicaron sobre todo el arte de tallar la roca, mientras que los de la costa Este del continente pintaron pequeñas pinturas figurativas: vivaces figuras rojas y blancas y grabados de huellas de animales y de círculos. Se pueden encontrar también marcas simbólicas, como hileras de pequeños trazos cuyo significado se desconoce. Hay variantes de estas formas de arte en la región de Sydney, donde aún florecía el grabado en las rocas: figuras de tamaño más o menos natural con temas que varían desde ballenas a pájaros, dingos, veleros y lo que podría ser una mujer vestida con un miriñaque.

En la región de Pilbarra, en Australia Occidental, toda una serie de círculos concéntricos, trazos, líneas y figuras geométricas han envejecido hasta tener el mismo color que la roca; este proceso normalmente dura milenios. También se han encontrado dibujos lineales realistas de animales y seres humanos, además de pinturas fantásticas: animales humanoides, animales con cabeza humana y los *Kunungera*. Estos últimos son enormes figuras de varones, con manos bifurcadas en vez de dedos, genitales gigantes, hocico saliente y

largas antenas que les salen de la cabeza. La mayoría de los científicos creen que los *Kunungera* fueron dibujados por mujeres; siempre se encuentran cerca del agua y normalmente a pocos metros de rocas que se han vuelto lisas después de que con ellas se hayan molido semillas (trabajo tradicional de las mujeres). Pueden ser vistos desde muy lejos a través de las llanuras planas y arenosas, de modo que es poco probable que estuviesen implicadas en algún tipo de ritual; las pinturas ceremoniales no están a la vista de cualquiera.

En las Kimberleys, en el Territorio del Norte y el cabo York, se han encontrado pinturas visualmente espléndidas. Bailarines de tamaño natural pintados con ocre rojo y unas figuras oscuras de menor tamaño son atribuidos por los aborígenes locales o bien a espíritus Mimi, o bien a un pájaro del Tiempo del Sueño (que puede ver cosas que son invisibles para los humanos). Las figuras de Mimis también pueden verse en la Tierra de Arnhem, junto a pinturas de rayos X (pinturas formales y complicadas en las que se muestran el esqueleto y algunos órganos internos, además de la figura entera. Es posible que las figuras de Mimis hayan sido realizadas por pueblos anteriores a la Edad del Hielo, que hubieran de abandonar la región debido al aumento de la aridez. Cuando sus descendientes volvieron varios milenios después, atribuyeron las figuras a los espíritus. Las pinturas son claramente antiguas: una representa un tilacino, un depredador que se extinguió en el continente australiano hace unos 6000 años. Otra pintura, en Victoria, muestra un pájaro de gran tamaño que no se parece a un emú. Podría ser el extinguido *Dromornis*, considerado como el pájaro más grande que jamás ha existido.

En Queensland y el cabo York, unos espíritus de tamaño natural, los Quinken, protegen con sus brazos extendidos las cuevas sagradas. Los Wandjina de mayor tamaño que el natural de las cordilleras Flinders tienen grandes ojos que miran fijamente y carecen de boca; tienen peinados y ropas elaboradas y de brillantes colores. Al igual que ocurre con muchas otras pinturas, en especial con las de los dioses serpiente, se cree que las pinturas son lugares en los que los espíritus “dejaron su huella en la roca” al final del Tiempo del Sueño. El trabajo del hombre consiste sólo en mantener las pinturas sagradas, en vez de ser quien las creó. Sólo se consideran trabajos originales las pinturas sobre trozos de corteza de árbol y las representaciones de los mitos del Tiempo del Sueño. El arte de marcar las manos y las armas es común en todas partes. Las pinturas sólo se pueden realizar en unos lugares concretos; en una roca las pinturas recientes pueden estar superpuestas con otras antiguas, mientras que a un kilómetro de allí una pared rocosa intacta puede estar immaculada.

Otras pinturas se usaban con fines mágicos; algunos muestran hombres y mujeres, boca abajo, mordidos por serpientes, o atravesados por lanzas. Una ilustración muestra un europeo aferrándose a las riendas mientras cae de su gigantesco caballo. Estas pinturas mágicas son sólo una pequeña fracción de todas las obras de arte.

Las pinturas realizadas sobre paredes rocosas expuestas a los elementos sólo duran unos pocos cientos de años, si no son retocadas periódicamente. Los aborígenes creían que sólo las personas cuyos antepasados pintaron las figu-

ras podrían retocarlas y restaurarlas. Esta práctica a menudo finalizó tras entrar en contacto con los colonos blancos, de modo que muchas de las pinturas al aire libre se están deteriorando rápidamente. Una excepción de esta regla son las pinturas del Wandjina que, debido a su importancia, siguen siendo repintadas a pesar de que todos los descendientes de los artistas originales hayan muerto. La última sesión de repintado de rocas en la Tierra de Arnhem tuvo lugar en 1963; la costumbre está desapareciendo ya que los artistas han pasado a pintar sobre cortezas de árbol y otros materiales más duraderos.

Llegan los europeos

La Primera Flota llegó a la Bahía Botany (Nueva Gales del Sur) en 1788. El gobierno británico deseaba tratar bien a los aborígenes, pero a menudo los antiguos convictos y los soldados que allí estaban fueron los que en realidad decidieron qué política seguir hacia los australianos originales. Con demasiada frecuencia, veían su trabajo como consistente en ocupar tierras y encontrar ganado para sus ovejas, eliminando de paso todo lo que se les resistiese. La reacción más común de los aborígenes ante el hombre blanco era la de creer que eran los espíritus de los muertos. Por esta misma razón, mientras que en Australia Occidental fueron bien recibidos, en Victoria y Queensland fueron rápidamente atacados. Sorprendentemente, la mayoría de las tribus se mostraban indiferentes hacia los recién llegados, expresando sólo su deseo de que se les dejase en paz, deseo que no se cumplió.

Incluso cuando las relaciones comenzaron siendo cordiales, las condiciones se deterioraron rápidamente a consecuencia de las diferencias en las probabilidades de ambas razas. El patrón pronto se hizo claro: el contacto entre las dos razas llevó a una disminución en el número de aborígenes. Los colonos blancos se apropiaron de tierras para el ganado y las ovejas y para ello mataron o expulsaron a muchos de los animales salvajes que formaban parte de la dieta alimenticia de los aborígenes. Las tribus pronto comenzaron a matar ovejas y cabezas de ganado para sustituir los animales desaparecidos y en consecuencia los colonos comenzaron a matar aborígenes. La falta de armas de fuego, la escasez en número y la desorganización evitaron que los aborígenes llegasen alguna vez a ser un serio peligro para la expansión del hombre blanco (al contrario de lo que ocurrió con los maorís y los indios americanos).

Esta penosa historia se repitió por todo el continente; las enfermedades se extendieron por las redes comerciales de los aborígenes incluso antes que los colonos, aniquilando tribus que jamás habían visto a un hombre blanco. El alcohol también pasó factura; los terrenos de caza fueron usurpados; los pozos, envenenados y los aborígenes masacrados por la pólvora y la espada. Los lugares sagrados fueron violados accidentalmente y se negó a las tribus el acceso a ellos. Esto probablemente fue lo que tuvo consecuencias más nocivas ya que destruyó la base de la vida y las leyes tribales.

En 1876, menos de setenta y cinco años después de la llegada de los primeros colonos blancos, los aborígenes de pura raza de Tasmania se habían extinguido y se creía que las

tribus del continente seguirían el mismo camino. Sin embargo, en el censo de 1926 se pudo ver con claridad que su número se estaba estabilizando, en parte gracias a que algunas leyes eficaces del Territorio del Norte y de Australia Central habían establecido reservas. A pesar de que el censo de 1926 subestimó el número de “tribus salvajes y nómadas”, mostró que aún existían 54296 aborígenes de pura raza, además de unos 15102 mestizos. En Nueva Gales del Sur, en el año 1921, aún habían 1597 aborígenes de una población estimada como de 4500 individuos en 1788.

Hasta la década de los años 30, los decretos firmados por la Oficina de Protección a los Aborígenes dejaban a menudo a la población aborígen peor de lo que antes estaba ya que no les concedían ningún control sobre dónde vivir, o de qué trabajos hacerse cargo en las zonas civilizadas. Estos decretos intentaban mantenerlos bajo el control de las instituciones de la Iglesia y gubernamentales, generalmente dirigidas por blancos. Se aprobaron leyes prohibitivas, como la que prohibía la venta de alcohol a las poblaciones aborígenes (con las mismas consecuencias que la Prohibición en los Estados Unidos) y se consideró como delito el que los aborígenes “haraganearan” con los blancos.

Las autoridades seguían una política consistente en hacer que los aborígenes abandonaran las tierras poseídas por los colonos blancos, para trasladarlos a reservas y misiones, en donde se les brindaría protección. Para la década de los años 20, habían tenido un éxito casi completo en Victoria y Nueva Gales del Sur. En las zonas más remotas, los aborígenes consiguieron combinar dos estilos de vida diferentes, trabajando en el mundo de los blancos como ganaderos, peones o trabajadores no especializados, mientras que periódicamente “se iban al campo” o “se iban a dar una vuelta” para cumplir con obligaciones ceremoniales y para conseguir un poco de “comida campestre”, en vez de la harina y la carne de los colonos blancos. Se pagaba menos a los aborígenes que a los trabajadores blancos y a menudo se les daban mantas y comida en vez de pagarles con dinero. La paga y las condiciones de trabajo variaban dependiendo del carácter del patrón.

En la década de los años 20, la actitud de los colonos blancos con respecto de los aborígenes era, en el mejor de los casos, amable y paternalista y, en el peor, racista. Durante la mayor parte de la década, no se les incluyó en el censo ni se les permitió votar. Durante los años 20, la Oficina separó a la fuerza varias familias, por creer que era mejor que los niños mestizos fuesen separados de sus padres naturales, para ser educados con vistas a que realizasen trabajos de índole doméstica.

En 1928 se concedió la ciudadanía a los aborígenes, pero aún no se les permitía beber en los hoteles ni mezclarse con la comunidad más numerosa. Ocasionalmente se producían masacres: 28 aborígenes fueron asesinados en el Arroyo de Myall (Nueva Gales del Sur) en 1926. Ocho de los once hombres blancos responsables fueron ahorcados.

Idiomas

De los 260 idiomas que se hablaban en el continente australiano antes de la llegada de los europeos, unos 150 aún exis-

tían en los años 20. Debido a esta diversidad, sólo los clanes de la misma tribu y de tribus vecinas podían llegar a entenderse. Muchos aborígenes podían llegar a hablar dos o tres idiomas, pero a pesar de eso la barrera lingüística era enorme.

La teoría generalmente aceptada sobre el origen de las lenguas aborígenes en los años 20 sostenía que habían derivado de un único idioma, afín a las lenguas dravídicas del Sur de la India. En la actualidad, aún no se ha llegado a una conclusión sobre si hay o no alguna relación entre estos dos países. Todos los idiomas aborígenes se parecen lo bastante entre sí como para concluir que todos descienden de un mismo idioma proto-australiano común, que podría estar relacionado con el proto-dravídico. El pariente más cercano de los dingos es el perro de los parias de la India y los restos de dingos más antiguos que se conocen datan de hace 7000 años. ¿Acaso el idioma llegó con el dingo, o estas similitudes sólo son coincidencias?

En los años 20, la mayoría de los aborígenes hablaban inglés sólo como segunda o tercera lengua. La principal excepción a esta regla se podía encontrar en las reservas de la costa Este; en ellas, las raciones de comida de los aborígenes se confiscaban si se les sorprendía hablando su idioma nativo y los niños se quitaban a sus madres antes de que éstas pudiesen enseñarles a hablar. Las lenguas aborígenes eran pobres en términos numéricos y ricas en palabras para indicar relaciones sociales y personales. Su manera de pensar era asimismo diferente de la de los europeos: todo debía tener una causa y una función concretas y definidas.

En muchas regiones se formó un idioma híbrido aborígen-inglés. Sus características eran las mismas que los idiomas híbridos que aparecen en todas partes. La gramática y la sintaxis eran simples, diseñadas para conversaciones directas relacionadas con las necesidades. A menudo los números grandes eran sustituidos por estimaciones. En algunas regiones los objetos eran personificados; en vez de decir “Aquí hay tres lanzas”, una persona que hablase en híbrido diría “Tres lanzas amigas.”

“Amigo” vino a querer decir “persona” o “sujeto”; “compadre” vino a significar “hombre”. Era un idioma numérico y general. En Australia había tres tipos de personas: “el amigo blanco”, “el amigo negro” y “el amigo amarillo”. El título que normalmente se daba a un compadre blanco era “jefe” y a una mujer blanca “señora”. A las mujeres aborígenes se les llamaba “gins” o “lubras”. Los niños aborígenes eran “piccanninies” (N. de los T.: pronúnciese como “pequeñines” en español).

La repetición de las palabras era esencial, sobre todo si era difícil entenderse. De todos modos, parece que la oratoria formal de los aborígenes ya disponía de gran cantidad de repeticiones y conjunciones. A menudo las palabras tribales se incorporaban al híbrido para describir objetos, animales y nombres de lugares.

El Tiempo del Sueño

La existencia de *Alcheringa* (el “Tiempo del Sueño” o “los Sueños”, también conocido como *Aranda*, *Alchera* o *Pitantjatjara*) es el dogma fundamental de la religión abo-

rigen. Durante Alcheringa, el mundo fue creado a partir de una monótona llanura, plana y oscura, o a partir de un océano ilimitado. La *kurkurpa* o *kurunba* (esencia vital), presente en varios puntos, fue usada por grandes dioses trascendentes o Espíritus Ancestrales para crear las características topográficas del paisaje, los animales que lo pueblan y los seres humanos que viven en él.

Alcheringa es eterna. Existe junto al mundo real, pero es invisible y está disociada de él. Los dos mundos coinciden en ciertos puntos espiritualmente importantes, en los que se puede encontrar *kurkurpa*. Estos lugares de encuentro, empapados en *kurkurpa*, son la razón de la existencia continua de la humanidad. El propósito de la vida es hacer que se manifieste Alcheringa por medio de rituales y ceremonias sagradas o laicas, que deben llevarse a cabo en los momentos y lugares apropiados. Mientras exista Alcheringa, también se producirá el ciclo de la vida vegetal y animal.

Los mitos sobre Alcheringa forman la historia oral de los pueblos; los nuevos acontecimientos o bien son olvidados tras unas pocas generaciones, o son incorporados a los ciclos de canciones y se les otorga la misma categoría que al resto del Tiempo del Sueño. Las leyendas de los aborígenes nos hablan de vulcanismos activos (la última erupción australiana se produjo hace 7000 años), la existencia y la desaparición de la megafauna pleistocénica, la subida de los océanos, el paso de un terreno fértil y exuberante al desierto y el comercio con los Bainu y los indonesios.

Los Antepasados Espirituales

Las acciones de los *Espíritus Ancestrales* de los tótems en el Tiempo del Sueño fueron las que formaron la topografía y los paisajes naturales del mundo. La religión de los aborígenes sostiene que desde entonces los paisajes naturales no han sufrido ningún cambio. Estos seres espirituales vivieron vidas normales, comiendo, durmiendo, recolectando comida y luchando. Cuando Alcheringa finalizó, lo que una vez no había sido nada se había transformado en el mundo. Cuando los Espíritus Ancestrales murieron, tanto ellos como algunas de sus posesiones se transformaron en roca. Estas rocas siguen estando en el mundo real, en forma de fuentes vitales de *kurkurpa*.

Los mitos seculares del Tiempo del Sueño enseñaron a los niños sus deberes y obligaciones, la ley, las costumbres sociales y las fuentes de agua y alimentos. La gente podía moverse a través de territorios desconocidos usando los Caminos ancestrales del Sueño, identificables por medio de unas características topográficas a las que los ciclos de canciones habían revestido de importancia.

Los viajes épicos de Kunjula y Malu, Euro y Canguro, forman los principales Caminos del Sueño pertenecientes al Centro (el centro del continente), mientras que el rastro de la Serpiente del Arco Iris serpentea desde el Norte hasta el Sur, atravesando el continente. Cada una de las diferentes tribus que se encuentran a lo largo de estas rutas del Sueño conocen su parte del mito.

Si los lugares del Sueño de una tribu se corrompen o son profanados, el Sueño en sí también se corrompe; la espe-

cie para la que se forma el *kurkurpa* deja de tener descendencia y el ciclo de la vida se resquebraja, lo que acaba teniendo consecuencias desastrosas. Esta creencia es fuerte: un trabajador aborigen a quien se obligó a excavar un lugar sagrado con un bulldozer intentó luego usar ese mismo bulldozer para intentar reemplazar la tierra que había removido. Murió dos días después, completamente loco. Estuvo lloviendo desde que profanó el lugar hasta que murió. Sus parientes atribuyeron su muerte al enfado de los antepasados espirituales de ese lugar. Los desastres naturales, incluyendo al ciclón Tracy que en 1974 redujo Darwin (Territorio del Norte) a un montón de escombros y de chapas metálicas, son aún atribuidos por tribus cercanas al enfado de los Espíritus Ancestrales ante la destrucción de sus lugares sagrados por parte de las compañías mineras.

Una persona que ha salido de sus territorios tribales es alguien que ha perdido sus Sueños. Ha perdido su esperanza para el futuro.

Los Espíritus Ancestrales eran la fuente original de las leyes y costumbres de la tribu, de aquí que las leyes y las costumbres fuesen tan viejas como el mundo. La vida social era complicada y conservadora. Para cualquier acción, era necesario encontrar algún precedente en los Sueños, o debía estar inspirada por los Héroes de la Creación. La inventiva no pertenecía a las personas, sino que procedía del mundo de los espíritus.

El grupo de parentesco formado por la identidad totémica era la base de la justicia y de las bodas; los futuros consortes eran prometidos o negociados con individuos de fuera del grupo totémico que tuviesen algún parentesco específico con los individuos de dentro del grupo (como por ejemplo, un cuñado). Los tótems podían ser de tres tipos: paternal, maternal o conceptivo, variando de una región a otra. La *filiación paterna* indicaba que el niño pertenecía al tótem del padre y la *filiación materna*, a la de la madre. La *filiación conceptiva* aparecía en aquellas tribus que creían que la concepción era el resultado de la impregnación de la mujer por los espíritus, en ciertos lugares del Sueño sagrados para determinadas especies. En estas tribus, el niño conseguía su tótem gracias al trabajo detectivesco de un familiar, que estudiaba los movimientos de su madre para determinar el lugar por el que había pasado para tener ese niño.

Un tótem es una especie animal o vegetal concreta, unida al niño a través de sueños y rituales, en particular a través de varios estados de iniciación. Se podía comer o usar el tótem, pero nunca podía ser ridiculizado. No había un cuerpo sacerdotal establecido, de modo que cualquier varón que presentase aptitudes especiales podía, con el tiempo, llegar a ser el guardián de un lugar concreto y responsabilizarse de las ceremonias en las que estuviese involucrado. Esto otorgaba a un hombre poder y estatus dentro de la comunidad; la toma de decisiones comenzaba en un círculo de ancianos de este tipo, aunque se llegaba a un acuerdo final por medio de discusiones de grupo y consenso general.

La justicia se centraba dentro del grupo de parentesco, que nunca daba su apoyo a alteraciones flagrantes de la costumbre; la justicia era dura pero equitativa. El mantenimiento de los lugares sagrados era el foco de la vida de la comunidad y la pena por haber pasado por lugares prohibi-

dos (las mujeres no podían entrar en los lugares sagrados de los hombres y viceversa) era la muerte, incluso si se había hecho sin querer. Si la tribu no castigaba al transgresor, el Espíritu Ancestral podía ofenderse y tomar cartas en el asunto, a menudo castigando a una tribu entera por las faltas de una sola persona.

En los años 20, las tribus en contacto con la civilización del hombre blanco mantenían un difícil equilibrio entre la ley de los blancos y su propia ley; la ley tribal sólo era importante en las regiones remotas.

Los dioses trascendentales

La adoración de estos dioses es diferente a la adoración de los Espíritus Ancestrales de los tótems. Los seres humanos nunca les imitan en los *corroborees*, ni inventan ciclos de canciones sobre sus hazañas. Simplemente existen. Su adoración se extiende sobre vastas regiones del continente. El Bora de Baiame ya no es adorado en las tierras altas, pero se ha cantado su nombre durante milenios y algunos aborígenes y medio aborígenes de las llanuras altas dicen que aún pueden notarle, observándoles como lo hacía en la antigüedad. Se le conoce y adora con muchos nombres a lo alto y a lo ancho de las regiones del Sur y del Este; *Baiame*, *Bunjil*, *Nurrul* y *Durrulmahn*, o con diversos mote; los *Hermanos Brun-bam-bult*, u otros dioses celestiales. Las montañas son sagradas para él y se han encontrado muchos terrenos bora (círculos de tierra aplastada y árboles y tierras talladas) y lugares con muestras artísticas en regiones elevadas y remotas.

La *Serpiente del Arco Iris* es aún conocida, temida y adorada prácticamente en todo el continente. La adoración de una gran criatura con forma de serpiente puede datarse hasta hace 20000 años. Es una gran serpiente, de los mismos colores que el arco iris, que vive o bien en el cielo, o bien bajo tierra en aguas permanentes, frías y profundas. Su llegada viene precedida de rayos y terremotos y en sus mandíbulas se encuentra la Muerte. Como Madre Tierra, es enormemente fértil. Sus nombres incluyen *Ngyalyod*, *Gunwinggu*, *Borlung*, *Jingana*, *Lumuru*, *Imberombera* y *Gran Madre*. Ninguna canción larga celebra sus hazañas, pero se la reverencia y se la teme. La destrucción que ocasiona es siempre tremenda; un relato en la que un huérfano despertó a la Serpiente del Arco Iris con sus llantos acaba con la muerte de una tribu entera.

En todas las historias, la gran serpiente se acerca por el Norte. Una teoría (enunciada por el hombre blanco) sostiene que representa las vitales pero destructivas fuerzas del agua y del clima y que se la empezó a adorar cuando los mares subieron de nivel y las regiones del Norte comenzaron a experimentar el ciclo de los Monzones. En esos tiempos, el mar y la lluvia causaron una gran destrucción ya que los niveles ascendentes del agua cubrieron tierras tribales y ahogaron valles enteros.

Hay cierta confusión acerca de si la Serpiente del Arco Iris es macho o hembra y a menudo tiene las características sexuales de ambos sexos. Los brujos y algunos cultos la adoran en otra forma, mitad humana y mitad con forma de serpiente.

La muerte

Los pensadores aborígenes no creían que la muerte pudiese tener lugar por causas naturales, a no ser que el difunto fuese muy joven o muy viejo. Pocas veces se tenía en cuenta la casualidad o el accidente: mientras que una mente europea consideraría a una rama que cae y a una persona que camina debajo suyo como que se encontrarán por pura casualidad, un aborigen pensará que, si se encuentran, ello se debe a la brujería; por ello buscará un enemigo responsable del hecho y posiblemente recurra él mismo a la brujería como venganza. Otras causas de muerte eran el incumplimiento (voluntario o no) de los tabús, los daños causados sin querer a objetos o lugares sagrados, o la acción de criaturas como la Serpiente del Arco Iris o los Espíritus Guardianes (que podían ser letales si sus áreas especiales eran atravesadas sin la debida ceremonia o si las leyes tribales no se enseñaban correctamente).

La brujería era, con mucho, la principal causa de muerte. Se usaban varias técnicas (incluyendo cánticos) para acarrear la muerte de la víctima, o para encontrar al responsable de un conjuro y vengarse de él.

La brujería y la venganza por brujería formaban a menudo una espiral acumulativa e insidiosa, que más tarde o más temprano acababa desembocando en una guerra abierta, en la que se formaban nuevas ofensas, que a su vez necesitaban de más venganzas brujeriles.

Los ritos funerarios variaban mucho. Normalmente eran largos y ceremoniosos, con la función de hacer que el espíritu del difunto llegara a Alcheringa, donde vivía durante un corto periodo de tiempo antes de reencarnarse. Las variantes incluían la creencia de que los espíritus se incorporaban a una casa de espíritus tribales: una isla lejana como Karta, la Isla de los Muertos (conocida por los europeos como la Isla del Canguro); el cielo, las profundidades de la tierra, una corriente de agua o un estanque.

Se creía que los muertos vivían de una forma muy parecida a la de los vivos, con sus propios campamentos (algunas tribus creían que la Vía Láctea estaba formada por las muchas hogueras de los muertos, en las riberas de un río grande y oscuro). Los ritos funerarios variaban de una región a otra, incluyendo la cremación, el enterramiento en ataúdes hechos de corteza de árbol, la exposición a la intemperie seguida de enterramiento en la cueva mortuoria de la tribu, momificación y ahumado y curado del cuerpo (N. de los T.: el mismo proceso que se usa para producir el jamón serrano).

Todos los espíritus prefieren vagar cerca de su antiguo cuerpo, pero esto es malo; deben ir al lugar que les corresponde. Para conseguirlo, se debe hacer que el cuerpo deje de ser atractivo. Se pueden romper las piernas, para evitar que el cuerpo reanimado pueda caminar. Se debe alejar el espíritu y para ello se puede, por ejemplo, dejar de pronunciar el nombre del difunto, abandonar el campamento, o tratar el cuerpo con olores acres. Tarde o temprano, una señal indica que el espíritu se ha establecido ya en su nuevo hogar.

Por lo general, los aborígenes no poseían ideas relativas a que el espíritu pudiese ser castigado por sus acciones en vida, con la excepción de unas pocas tribus (en especial en el cabo York). Estas tribus creían que un brujo creó la muer-

te inadvertidamente. Como la muerte fue creada por los hombres, ésta debía juzgar a los hombres de la misma manera que los hombres se juzgan los unos a los otros. Se dice que esta muerte, *Wulguru*, vaga por los matorrales buscando al hombre que la creó.

Lo peor que le podía pasar a alguien es morir como consecuencia de prácticas mágicas especialmente potentes y maléficas, que podían hacer que el cuerpo fuera venenoso para quien lo tocara. Como los familiares no pueden realizar los ritos funerarios, el espíritu del difunto se ve condenado a vagar por la frontera entre el mundo de los espíritus y el real, incapaz de entrar en ninguno de los dos. Se convertían en *Mrari* (en el estado de Victoria) o en *débil-débil* y eran los responsables de las solitarias luces errantes que se pueden ver en las llanuras de las tierras altas (fuegos fatuos), sin poder volver a casa.

Brujería

Los brujos reciben el apelativo de *wirrunen* o *wirru-noon*, lo que más o menos se puede traducir como “hombre listo” y llevan a cabo tareas religiosas, con el conocimiento y la ayuda de los poderes espirituales, para mantener el mundo. La brujería es el intento del hombre para cambiar estos poderes y usarlos en su propio provecho. Tanto la brujería como la religión forman aún parte de la sociedad de los aborígenes. Se les atribuyen a los *wirrunen* todos los poderes típicos: pueden causar la muerte, la sequía, la lluvia y (en las regiones costeras) también inundaciones. La magia amorosa es una especialidad de ciertas tribus determinadas, pero la mayor parte de la brujería es maléfica y destructiva.

Alcheringa es la fuente de toda magia, además de ser el lugar a partir del cual se formaron el mundo y la humanidad y al que más tarde o más temprano el espíritu de una persona acaba por volver. Una vez han sido liberadas en el mundo real, estas fuerzas nunca están completamente bajo el control del hombre. Sólo los hombres iniciados tienen la posibilidad de convertirse en *wirrunen*; según las tribus de la Australia Central, todos aquellos que muestran cualidades prometedoras son llevados, mientras están dormidos, al mundo de los sueños del *wirrunen*. La única cosa que los no iniciados saben sobre ese lugar es que es una región estéril, habitada por los muertos malvados y que contiene un estanque lleno de sangre escondido bajo una capa rocosa que lo cubre y por un árbol de follaje totalmente verde.

Si el durmiente es capaz de recordar todo el sueño ya está preparado para las siguientes etapas del proceso de iniciación y se le dan poderes mágicos sobre los espíritus. Puede enviar su espíritu, con la forma de su tótem, a cualquier lugar en cualquiera de los tres mundos existentes: el real, el de los sueños y el de los espíritus. Los hombres sólo pueden enseñar a otros lo que hayan aprendido en el mundo de los espíritus y si alguien quiere aprender más, debe acercarse a uno de los grandes y peligrosos espíritus con forma de serpiente.

Los materiales mágicos incluyen la madreperla y el cuarzo (ambos asociados con la Serpiente del Arco Iris), la australita (fragmentos de meteoros), las plumas y el sebo de serpiente. No se usa ocre. Los brujos pueden crear y usar objetos

mágicos, pero no objetos sagrados. El producto de brujería más temido son los *kurdaitcha*: unos zapatos hechos de plumas y sangre. Quien los lleve puestos se cree invisible e indestructible. Los hombres *kadaitcha* (cuyo simple tacto significa la muerte para los que estén persiguiendo) sólo son enviados para castigar a los infractores de la ley, o si alguien ha ofendido gravemente a un brujo.

Las criaturas sobrenaturales de la mitología de los aborígenes viven, inmortales e indiferentes, en un mundo alejado del de los hombres; no están sujetos a invocaciones ni ataduras. Al igual que los muertos, se supone que el mundo de los espíritus se encuentra en un lugar concreto, en las áreas tradicionalmente identificadas como su hogar. Por ello, “enviarlos de vuelta mediante canciones” es la mejor defensa contra ellos. Los Ninya del Monte Connor, en Australia Central, se mueven mucho durante el verano, pero siempre se consigue devolverlos a su casa mediante canciones. No se sabe que los brujos tengan algún tipo de control sobre las especies naturales; está en contradicción con el orden natural (religioso) de las cosas. Para compensar esta carencia, los brujos del pasado han creado sus propios monstruos; como resultado, en la actualidad el *Wulguru* acecha en los territorios de las tribus del Norte. *Kurpannga*, un malévolos dingo demoníaco, fue creado en el Tiempo del Sueño por los Hombres serpiente.

Existen varios conjuros de protección, tradicionalmente usados por una familia particular, contra un monstruo en particular o un espíritu con malas pulgas. Los guardianes de un lugar generalmente saben cómo apaciguar los espíritus ancestrales del tótem del lugar. Un conjuro más sorprendente, cuyo nombre aborígen se puede traducir al español como “cantar una nana”, es también bastante frecuente: este conjuro hace que las criaturas se duerman, o quizás las envíe de vuelta a Alcheringa.

Los componentes más terribles del armamento de los brujos son los conjuros de muerte. *Señalar con el hueso* es aún el conjuro más temido en el Norte, Centro y Oeste; el *wirrunen* apunta a la víctima con un palo, piedra o hueso mágicos. El brujo adopta una postura ritual, dando la espalda a la Luna (que es el símbolo de la reencarnación y de un nuevo nacimiento) y canta una canción a la que se incorpora el nombre de la víctima. La rapidez con que dicha víctima muere, una vez sabe la maldición que ha caído sobre él, es prueba suficiente de cuán fuerte es la creencia en la magia y brujería.

En algunas regiones se cree que el brujo es capaz de extraer grasa, sangre o algún órgano vital de una víctima sin dejar señales visibles en la piel, dejando que la víctima vuelva al campamento aparentemente sana, para morir pocos días después. Las canciones y cantinelas ponzoñosas pueden combinarse con una pintura o un muñeco hecho con hierbas que representen la víctima, para luego imitar con ellos la forma deseada de muerte.

Las evidencias de brujería incluyen la aparición del tótem del brujo en los sueños de una persona moribunda. También se puede sospechar que la brujería ha tenido algo que ver si el tótem de la víctima murió en el sueño de otra persona, en cuyo caso el sueño con la muerte es examinado a fondo para identificar la identidad del brujo responsable. Tras la muerte, la dirección que toman las exudaciones del cadáver o los

agujeros y rastros sobre la tumba pueden ser una indicación del lugar donde se encuentra la hoguera del grupo al que pertenece el brujo. El espíritu del difunto, moviéndose como lo hace el viento, puede dejar pistas, descartando tótems y grupos de parentesco (“mitades”), para ayudar a los familiares y amigos del difunto a saber cuál de las tribus enemigas lanzó la maldición.

La brujería es normalmente un arma de último recurso. Antes de la llegada de los europeos a la Tierra de Arnhem, las pinturas de brujería eran raras. Aumentaron dramáticamente en número después de la colonización y a menudo representan a los colonos europeos y sus animales. Cuando sus armas tradicionales les fallaron, los desesperados aborígenes recurrieron a la fuerza más peligrosa que conocían.

El culto de Molonga se formó en el cambio de siglo, en el Este de la Australia Central. El momento más culminante de su existencia se produjo con cinco noches consecutivas de danza, cantos mágicos y un *corroboree*, en el que *Ka'nini* (la “Gran Madre de las Aguas”, que se creía que sólo podía ser vista por los wurrunen) fue invocada para que se tragase a los blancos. Obviamente, *Ka'nini* no oyó las canciones que se le cantaba; quizás estuviese durmiendo. Quizás soñara.

Teología y Filosofía

Para los pensadores aborígenes, todo lo que se encuentra en el paisaje debe tener una función y un motivo. Se debe explicar por qué tiene su forma actual, cómo llegó allí y qué está haciendo ahora. No tienen el concepto de una tierra inerte. Por ejemplo, un pedrusco de gran tamaño no es un trozo de roca, sino una bolsa de veneno desprendida por una serpiente cuando un Espíritu Ancestral del Tiempo del Sueño la forzó a vivir bajo tierra. Se sabe de un mito que explica cómo llegó allí, si fue o no importante desde el punto de vista espiritual, si los espíritus cercanos fueron benévolos, maléficos o indiferentes, si se puede o no encontrar agua o comida cerca, etcétera. La importancia de este paisaje viviente es obvia: uniendo todas las características topográficas a los mitos, los lugares del Tiempo del Sueño forman un mapa por el que uno puede moverse aunque no haya pasado nunca por allí, con tal de que conozca las historias. Este “mapa” indica dónde encontrar agua o comida, cómo llegar allí y en qué estación del año nos encontramos.

Estos conceptos de causa y función se extienden a la vida espiritual: la muerte no es consecuencia de cosas impersonales, sino de la acción de otros hombres. Lo opuesto es también verdad; todo tiene una causa y una función, por lo que lo natural y lo espiritual se encuentran unidos. Cualquier cosa que no tenga una causa o un propósito identificables debe ser integrada en este sistema, o de lo contrario suscitará temores muy reales acerca del posible colapsamiento del universo.

En el momento en que los primeros exploradores blancos atravesaron las Montañas Azules, a lo largo de toda la costa Este y hacia el interior por los valles de los ríos, se propagó la noticia de que uno de los árboles que aguantan la bóveda celestial se estaba pudriendo. Era el árbol del Este y se enviaron regalos para el anciano de las Tierras Altas (el supuesto

encargado de este árbol) para que realizase las ceremonias necesarias para reparar el árbol. Cuando el árbol moribundo cayese, el cielo caería sobre sus cabezas y todo el mundo moriría. En esos instantes, el contacto con los invasores blancos estaba comenzando a destruir la estructura de la sociedad aborígen y la única causa posible era la destrucción de todo el orden cósmico. Según su manera de pensar, el peligro que debía ser reparado era el del soporte del cielo, del que las alteraciones sociales de las tribus eran sólo un síntoma; el mundo entero debía estar en peligro de derrumbarse si el orden social era destruido.

El origen de Uluru (la Roca de Ayers)

Esta historia ilustra la unidad del mito con el paisaje y la vida diaria en la sociedad tradicional.

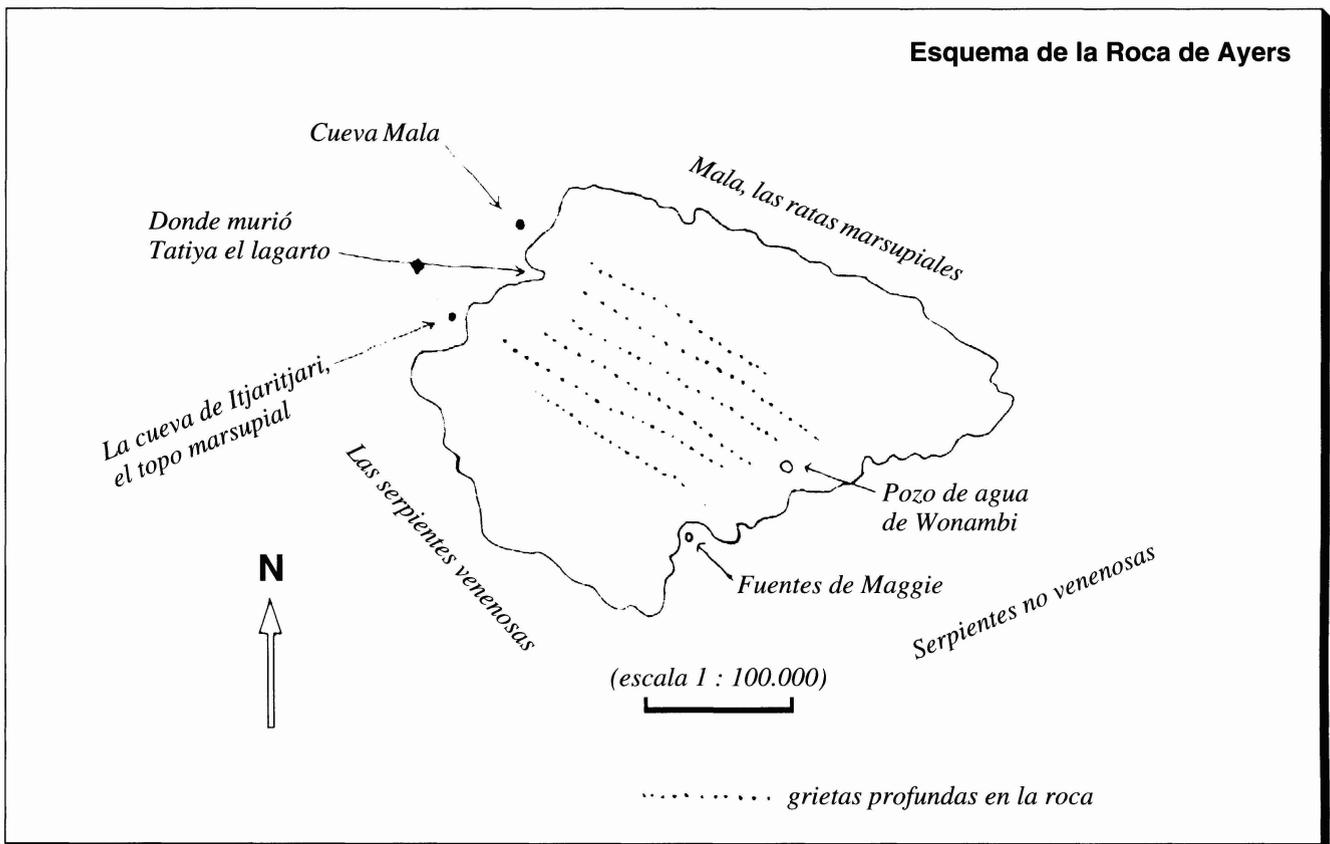
Más o menos en línea con las Rocas Olgas (*Katatjuta*, “muchas cabezas”), la Roca de Ayers y el Monte Connor son dos monolitos que se alzan en la región plana y arenosa que forma la Australia Central. Estas dos rocas gigantescas dominan la mitología de los aborígenes de la zona. Antes de la década de los años 40, la única manera fiable de llegar hasta ellas era por medio de guías aborígenes y de camellos. La zona presenta cadenas rocosas desérticas y líneas de dunas paralelas que van moviéndose en la dirección de su lado más largo, empujadas por el viento.

Antes de 1948, el nombre de las de personas de raza blanca que habían escalado la roca cabía cómodamente en un trozo de papel, dentro de una botella colocada en su cima. Los aborígenes han estado subiendo y bajando de ella desde tiempo inmemorial y hacían de guías. La Roca de Ayers tiene una anchura de aproximadamente 3'2 Km en su punto más ancho, con un perímetro de unos 8 Km y su forma es parecida a la de una cometa. Su color normal es rojo terracota, sin ninguna vegetación (con la excepción de alguna higuera de vez en cuando, colgando de alguna grieta). Su arrugada superficie contiene numerosos pozos de agua, algunos de los cuales son permanentes y el agua que baja de las rocas crea una estrecha banda de terreno menos seco en el corazón del desierto de arenas rojas, atrayendo los animales al lugar. Por allí no hay oasis, sólo “caladeros” que se pueden encontrar siguiendo el vuelo de los pájaros durante el atardecer, el rastro de los animales, o los Caminos del Tiempo de los Sueños.

En Alcheringa, *Uluru* (la Roca Ayers) era una pequeña colina arenosa. Los diversos accidentes de la roca se formaron gracias a batallas entre los *Kuniya* (serpientes no venenosas) y los *Liru* (serpientes venenosas); otras batallas entre los *Mala* (liebres-wallabies) y los *Wintalyka* (hombres de las Semillas de Mulga); los esfuerzos de *Kandju*, el lagarto de lengua azulada, por encontrar su boomerang perdido; y el cuerpo de *Tjinderi-Tjinderiba*, la mujer del Aguzanieves Inmaculado y sus hijos, formaron varias características presentes en la roca. Por ejemplo, los largos surcos de la parte superior de la roca se formaron cuando los *Mala* huyeron de Kurpannga, el malvado espíritu de un dingo creado por los *Wintalyka* después de que los *Mala* les hubiesen ofendido por haber rechazado asistir a una ceremonia.



La Roca de Ayers es un bloque de piedra arenisca, del que sólo una cuarta parte está expuesta al exterior. Tiene una altura de unos 380 metros y un perímetro de 8.800 metros.



Otras características de la roca son en realidad los cadáveres y los restos dejados por las muchas batallas que sobre ella tuvieron lugar, aunque algunas son los restos dejados por campamentos pacíficos. Un canto rodado de gran tamaño es el cadáver de Tjinderi, atravesada por la lanza de un hombre Liru. Los pedruscos más pequeños que están cerca de ella son sus hijos y la pequeña cueva que ella protege contiene también otras cuatro piedras pequeñas, que una vez fueron niños. Esta cueva contiene una inextinguible cantidad de espíritus infantiles, que pueden llegar a convertirse en niños humanos si encuentran una madre humana. Las dos batallas entre los Mala y los Wintalyka y entre los Kuniya y los Liru, forman el gran drama: una mujer Kuniya que murió intentando proteger a su niño recién nacido escupió *arukwita*, la esencia de la muerte y la enfermedad, que aún está presente en la cueva en que ella se transformó al morir. Las mujeres solían ir allí pensando que Pulari les ayudaría a dar a luz con mayor facilidad, pero el lugar significaba la muerte para los hombres.

Al final, los Kuniya fueron derrotados y los supervivientes se suicidaron. Los Liru causaron más destrozos antes de ser destruidos por los *Pungalunga* de las Olgas (Katajtuta). El viaje de los Liru desde las Olgas hasta la Roca de Ayers está marcado por hileras de robles del desierto (que son los cuerpos metamorfoseados de los invasores) y los rastros que dejaron se convirtieron en las profundas figuras de la cara sudoccidental. Las lanzas arrojadas por ambos bandos dieron lugar a indentaciones en la arena, que ahora son unos agujeros en el acantilado vertical de la roca. El rastro dejado por un guerrero Kuniya herido, cuya muerte marcó el cambio de curso de la batalla, es ahora una corriente de agua y el lugar en que murió se ha convertido ahora en tres pozos de agua, cada uno de los cuales contiene agua transformada a partir de su sangre. Los cuerpos de los últimos miembros de la tribu son ahora cantos rodados y las tenaces higueras que se aferran a ellos, su pelo. Estos cantos rodados son importantes lugares de apareamiento para las serpientes de alfombra (no venenosas).

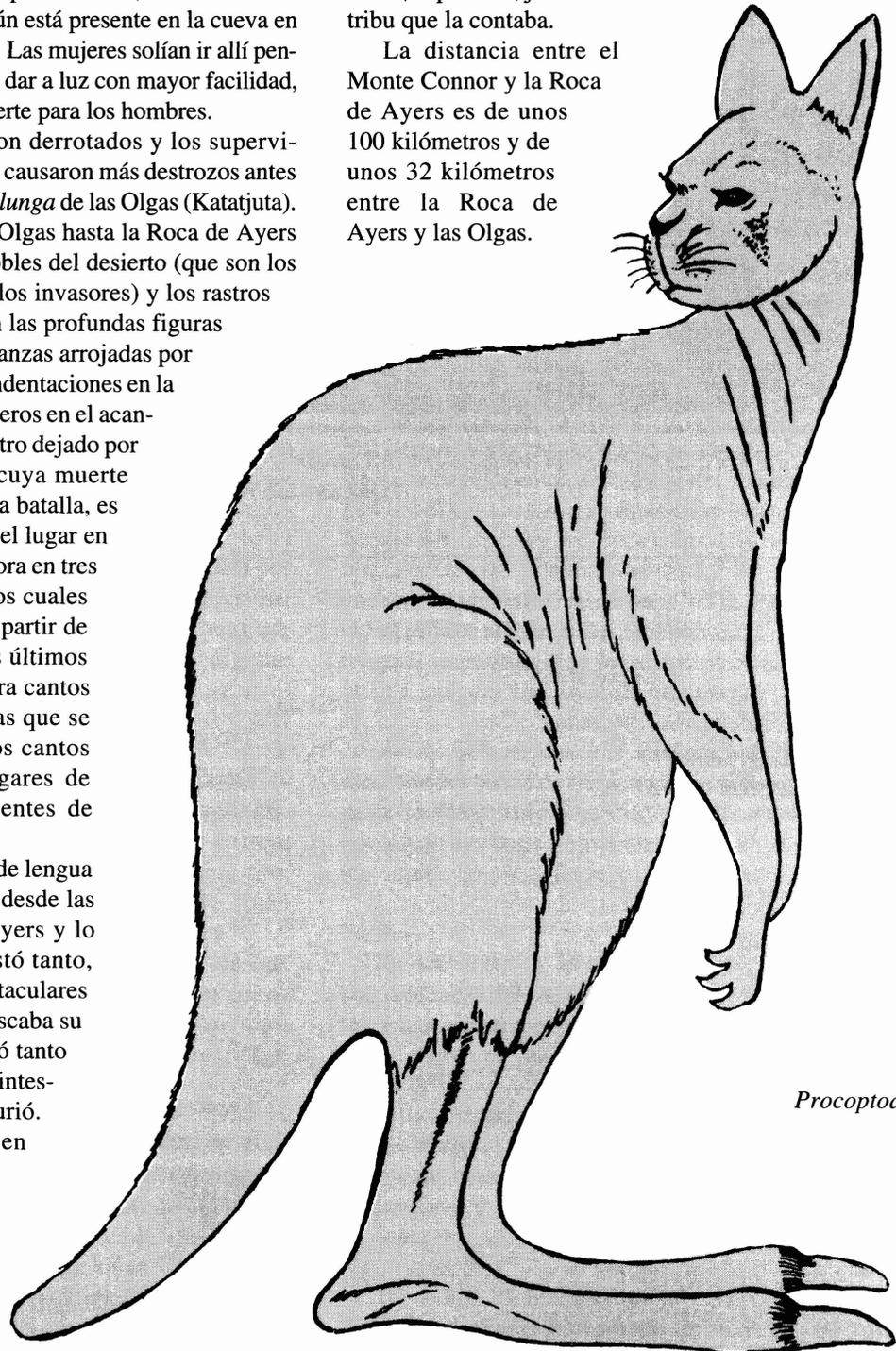
El pobre Kunja, el lagarto de lengua azulada, lanzó un boomerang desde las rocas Olgas hasta la Roca Ayers y lo perdió; esta pérdida le molestó tanto, que cavó en la roca unos espectaculares agujeros y grietas mientras buscaba su boomerang. Al final, se enfadó tanto que su estómago explotó, sus intestinos salieron al exterior y murió. Aún está allí, transformado en roca.

Otras criaturas viven entre las rocas Olgas y la Roca de Ayers: los remotos y misteriosos espíritus de serpiente *Wonambi*. Son

los únicos espíritus que en Alcheringa vivieron en la roca y sus alrededores. Los Wonambi no ayudaron a que la Roca Ayers tuviese su forma actual; simplemente están allí, en los profundos pozos de agua de la Roca y del desfiladero Walpanya.

Hay varias leyendas asociadas a la Roca de Ayers que tratan de las rocas Olgas, una serie de 30 o más grandes cúpulas redondeadas y rocosas. Estas leyendas sostienen que tres de estas cúpulas son los cuerpos transformados de Euro, Canguro y Búho. La mayoría de las demás cúpulas son los campamentos abandonados de los Pungalunga y los huesos de los últimos Pungalunga. Las cúpulas restantes son los campamentos de las mujeres rata, pero su historia se ha perdido, junto con la tribu que la contaba.

La distancia entre el Monte Connor y la Roca de Ayers es de unos 100 kilómetros y de unos 32 kilómetros entre la Roca de Ayers y las Olgas.



Procoptodonte

Alcheringa

Aunque se ha escrito basándonos en creencias tradicionales de los aborígenes, respetándolas en todo momento, la forma de Alcheringa aquí descrita se ha creado para jugar a rol.

EL TIEMPO DEL SUEÑO

Los aborígenes son, con toda probabilidad, los soñadores más experimentados del mundo, siendo la única raza que ha incorporado sus sueños a nuestro mundo. Creen que sus espíritus viajan a Alcheringa cuando mueren, con lo que como raza pueden eludir la muerte mientras que sólo unos pocos occidentales pueden hacer lo propio. Alcheringa es la tierra del sueño del continente australiano. Sigue algunas de las leyes de las Tierras del Sueño de Lovecraft para la Tierra: sólo los buenos soñadores o, en su defecto, los que posean ciertos artefactos del Sueño pueden visitarla. Las armas y la tecnología son las tradicionales de las tribus aborígenes.

Los seres humanos llegaron a Australia entre hace 80000 y 40000 años y Alcheringa sigue teniendo el mismo aspecto que Australia tenía entonces; sus límites llegan hasta los bordes geográficos de la Gran Australia y proyecta sombras tenues hasta incluso Asia, a través de islas que una vez fueron las cimas más altas de cordilleras montañosas, anegadas por las aguas cuando éstas inundaron las llanuras de Arafura y Carpenteria, hace 20000 años.

La Gran Australia comprende toda la masa terrestre australiana actual (incluyendo Tasmania y las islas del Estrecho de Bass), Nueva Guinea y unos 2'5 millones de hectáreas que actualmente están bajo la superficie del mar. Desapareció cuando las aguas comenzaron a subir de nivel (inundando hasta 5 Km por año en las inclinadas costas del Norte) hace unos 20000 años; esto también cambió el clima, pasando del clima frío y seco de la Gran Australia al que actualmente impera en esas tierras. El nivel del océano dejó de subir hace 7000 años.

La Alcheringa básica, de la que se han derivado todas las variantes conocidas, se parece a las tierras de hace 40000 años. Aunque el clima general era más seco, era también más frío. Las regiones áridas del continente son bonitas extensiones de fértiles pastos, intercalados con pantanos, cadenas de lagos y colinas y montañas provistas de densos bosques. Los volcanes son activos en el Este y la parte más meridional del continente está cubierta por los glaciares.

La fauna de la Edad del Hielo padece en las llanuras exuberantes. Ríos perezosos ponen en contacto lagos que en nuestro mundo se han secado hasta formar las llanuras ári-

das. Aquí las cordilleras montañosas elevan sus cimas, que en nuestro mundo hace tiempo que se transformaron en polvo. En las laderas de las colinas, las hayas y los helechos arborescentes de 15 m de altura compiten por la luz con la flora que les sustituyó hace 40000 años: eucaliptos y acacias. La vegetación de las junglas más profundas es demasiado extraña como para poder describirla; sombrías formas carentes de flores de una época pasada. Los volcanes humean y escupen lava espeluznante. En el lejano Sur, grandes mantos de hielo cubren la cadena montañosa que se convirtió en una isla hace 7000 años.

El hombre blanco no es sino un intruso de muy reciente aparición; sólo ha estado aquí en gran número durante 200 años. Al igual que la tecnología avanzada en las Tierras del Sueño de la Tierra, su realidad no se ha "asentado" en Alcheringa. Cosas más que sorprendentes deberían suceder a los blancos que se aventurasen por Alcheringa.

El Tiempo en Alcheringa no guarda ninguna relación con el mundo real. Mientras la persona que sueña está en Alcheringa, en nuestro mundo el tiempo puede moverse hacia delante, hacia atrás, o a los lados. Después de todo, Alcheringa quiere decir "el eterno Tiempo del Sueño". El tiempo aquí no tiene ningún significado.

El Sol es una mujer que está buscando a su hijo perdido, manteniendo una antorcha encendida en lo alto para iluminar el mundo; raramente describe una trayectoria en línea recta. La Luna suele estar demasiado ocupada haciendo levantarse a los espíritus de los niños (según las tribus de Nueva Gales del Sur). El cielo podría ser una inmensa losa que puede caer en cualquier momento (tribus del Este), o un gran agujero, lleno con bastante vacío como para tragarse todo el mundo y aún estar vacío (Australia Central).

Alcheringa es eterna, pero tiene sus raíces en el pasado remoto; todo lo que hay en ella cambia, pasando de lo reciente a lo pasado, tanto si es un objeto como un animal. Los recuerdos de todas las eras viven aquí, lo terrorífico y lo horrible, además de lo bello. Hay también ciudades, pero pocos soñadores se atreven a entrar en estas inmensas y silenciosas reliquias de un pasado increíblemente lejano. Tras Alcheringa, el brumoso pasado en el que viven cosas para las que el tiempo carece de sentido, se encuentra Gondwanaland, el supercontinente primitivo.

CÓMO JUGAR A ROL EN ALCHERINGA

Gran parte del material que aquí se indica también se puede encontrar en *Las Tierras del Sueño*, en forma y contexto algo diferentes. Se recomienda que los Guardianes familiarizados con ese libro lean también esta sección.

Normalmente un personaje puede permanecer en Alcheringa tantas horas terrestres como su POD. Los alucinógenos pueden o no aumentar en 1D6 el número de horas que un personaje puede pasar soñando, pero los narcóticos como el hachís o el opio no pueden. Las drogas son peligrosas y no sólo en el mundo real; un personaje que podría sufrir un shock en Alcheringa y volver al mundo real, probablemente no pueda si su cuerpo ha sido drogado.

Tanto el sueño como el trance autoinducido pueden hacer que el personaje entre en el reino de Alcheringa. En teoría, una hora de sueño equivale a una semana de experiencias en Alcheringa. De un modo similar, un individuo que se atreva a entrar físicamente en Alcheringa descubrirá que por cada semana en el Tiempo del Sueño, transcurre una hora en el mundo real. Sin embargo, ésta no es una relación estricta y los años pueden pasar como días. El Tiempo, al igual que la distancia, es irregular y elástico. El guardián debe hacerse a la idea de que el hecho de indicar acontecimientos, como “el Sol se pone” no deben significar que el tiempo pasa o existe.

Sin embargo, se puede considerar el Tiempo como una serie de incidentes progresivos, siempre que el grupo de investigadores permanezca unido. Si el grupo se separa, deberían producirse diferencias. No hay ninguna regla fija sobre si se vuelve o no a los mismos acontecimientos en una serie de sueños: es posible que se recupere la acción como si no hubiese transcurrido ni un segundo, o el incidente puede estar asignado a una existencia intemporal. A la hora de tratar con estos asuntos, el guardián deberá siempre tener presente el significado del incidente para la historia que tiene entre manos; hay que evitar convertirse en un narrador de historias en las que los personajes no puedan participar.

Al volver al mundo real desde Alcheringa, un personaje está naturalmente confuso y sorprendido, especialmente cuando trata de entender unas experiencias que no siguen ningún orden de progresión. Para simular que el cerebro se niega a recordar tonterías, hay que tirar Idea cuando el personaje vuelva al mundo real. Si tiene éxito, el personaje es capaz de recordar lo que ocurrió en Alcheringa mientras estuvo allí. Si falla la tirada, las experiencias y descubrimientos en Alcheringa no son recordados con claridad, por lo que se deben confiscar todas las notas que un jugador pudiese haber escrito sobre lo que su personaje pudiese haber descubierto y negar a los investigadores cualquier mejora por experiencia que se hubiera obtenido durante la estancia en Alcheringa, pero sin embargo cualquier cambio que se hubiese producido en Mitos de Cthulhu o en Soñar se mantiene.

Se puede despertar a un personaje antes de que éste deje de soñar, posiblemente con un fuerte ruido u otros métodos más drásticos en el mundo real. Si éste es el caso, para mantenerse despierto el jugador debe tirar Idea. Por ello, mientras que un personaje puede verse enviado a Alcheringa por

los acontecimientos producidos en el mundo real, no es posible despertarse a voluntad mientras esté en Alcheringa (aunque ciertas cosas pueden acabar por hacer que se despierte).

Mientras esté en Alcheringa, un personaje puede ganar COR siguiendo las mismas reglas que en *La llamada de Cthulhu*, cuando se derrotan monstruos o enemigos.

Los incidentes desafortunados en Alcheringa tienen las mismas consecuencias que en las Tierras del Sueño de Lovecraft. Los resultados de ganancia y pérdida de COR son los mismos, con modificaciones de acuerdo con la experiencia aborigen (por ejemplo, los aborígenes no tienen tradiciones que digan que el pelo se pueda volver blanco de repente y no tienen el concepto de habitaciones o pasillos cerrados).

Si un investigador que está soñando muere en Alcheringa, el choque causado por esto hace que se despierte en su cama, perdiendo 1D20 de COR y jamás será capaz de volver a visitar Alcheringa. Además, los investigadores aborígenes creerán que su muerte física es inminente.

El Saber onírico terrestre no tiene aquí ningún valor. El conocimiento de las criaturas y lugares de las Tierras del Sueño no tiene ningún sentido aquí y viceversa. El sustituto es el “Saber onírico de Alcheringa”.

En Alcheringa, no hay ninguna habilidad similar a la de Soñar. Para los personajes aborígenes, hay una nueva habilidad que es Canción del Sueño.

No hay que olvidar la existencia de un mundo de espíritus-sueños para los brujos, mientras que otras personas no pueden entrar allí aunque lo deseen. Los poderes malignos pueden atravesarlo, para hacer que otros entren en este mundo, o para perseguirlos por Alcheringa.

CÓMO SE ENTRA EN ALCHERINGA

Las personas experimentan una curiosa sensación, como si sus cuerpos estuviesen flotando a unos pocos pies del suelo (tribus de Mornington Island) y pueden ver a kilómetros de distancia a través del paisaje; esta sensación de separación finaliza en el instante en que se interesen por cualquier cosa, en cuyo momento los soñadores se encuentran en medio de lo que les hubiese llamado la atención, sea una pelea, un monstruo, una manada de animales, o un volcán activo en erupción. Las personas que estuviesen sujetando objetos sagrados se supone automáticamente que se han interesado por cualquier cosa que perciban. Se necesita tirar Saber onírico para evitar haberse interesado por alguna situación potencialmente peligrosa.

A medida que el soñador se va moviendo por el terreno, va quedando cada vez más confundido. Las cosas cambian con una rapidez sorprendente, pasando a ser cada vez más antiguas. Los volcanes surgen del suelo con terrorífica rapidez. Los valles verdes se transforman en arroyos. Los océanos inundan vastas extensiones de tierra, para luego volver a desaparecer. Monstruos prehistóricos aparecen de repente, para luego desaparecer como si nunca hubiesen existido. La tierra ha sido ofendida por los blancos y la tierra los rechaza; no pueden estar allí. A veces el Saber onírico puede estabilizar el terreno, al menos durante un tiempo; a veces

una tirada de Canción del Sueño puede ser suficiente, dependiendo de la situación. Sólo se necesita una tirada de la habilidad pertinente para que se consiga este resultado.

La tirada de Canción del Sueño estabiliza el terreno pero no lo cambia. Si la tirada se hace mientras el terreno es una jungla infestada de dinosaurios, el paisaje seguirá siendo el mismo hasta que el guardián decida que está cambiando de nuevo. Una tirada de Canción del Sueño estabiliza el paisaje hasta que el guardián quiera o, si no es importante, hasta que hayan ocurrido 1D6 encuentros significativos u observaciones (es asunto del guardián el que un encuentro sea o no importante).

Los hombres blancos no pueden entrar en estas tierras sin ayuda aunque se pasen noche tras noche con sus habilidades de Soñar a punto, si bien un 01 en una tirada de Soñar les proporciona una breve (y desagradable) prueba de su existencia. Los blancos son los intrusos, los invasores. Las Tierras del Sueño tienen su Caverna de las Llamas; Alcheringa tiene su propio ritual de entrada para seleccionar los aptos de los no aptos. “¡Mala suerte, amigo blanco!”

Los soñadores aborígenes por lo general entran en el Tiempo del Sueño con un propósito específico: hablar con algún espíritu sobre brujería, profecías, asuntos religiosos, o para actuar con ciertos poderes (como por ejemplo, un ataque mágico). Una vez ha muerto, un aborigen sigue viviendo en Alcheringa ya sea para siempre, o como intermedio antes de volver a nacer. Alcheringa es el hogar; una persona que muere lejos de sus tierras tribales muere lejos de los sueños de su tribu y pierde cualquier posibilidad de encontrar alguna vez el camino hasta su hogar espiritual.

La entrada de los aborígenes en Alcheringa es posible gracias a que son adiestrados por los ancianos (principalmente tras la iniciación en la pubertad) y con la ayuda de su tótem. Un tótem de los aborígenes es diferente del tótem de los indios americanos: para un aborigen, un animal o planta concretos sólo representan a su tótem ya que tanto el animal (o la planta) como él mismo descienden del mismo espíritu ancestral que vivió en el Tiempo del Sueño y que sigue viviendo en Alcheringa. Este espíritu hombre-animal/planta es el verdadero tótem.

Los hombres blancos no tienen tribus y por ello no tienen tótems ni pueden ser ayudados por ellos. Una persona de piel blanca puede entrar en este mundo de dos maneras diferentes. La primera es mediante un artefacto onírico (que proporciona una probabilidad de entrada igual al POD del

utilizador y puede además suministrar otras habilidades). La segunda consiste en entrar gracias a la ayuda de un wirrunen, o brujo, aborigen. Sin embargo, incluso los otros aborígenes consideran a los wirrunen como malvados y es poco probable que envíen a un hombre blanco al Tiempo del Sueño (a no ser con un propósito maléfico).

LOS CAMINOS DE ENTRADA

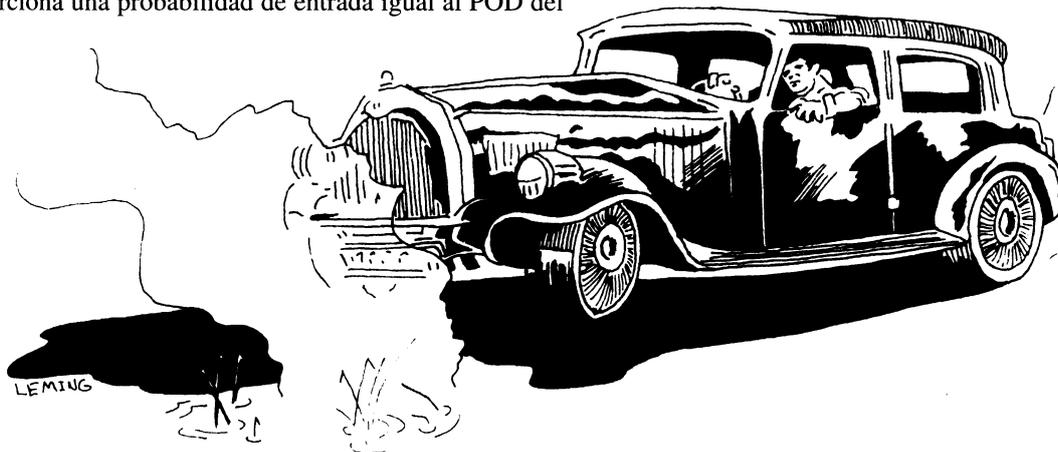
Alcheringa coincide con nuestro mundo en ciertos lugares (los lugares sagrados). Los mitos de la creación nos enseñan dónde se encuentran estos lugares y las tareas religiosas se aseguran de que nuestro mundo tenga continuamente poder y realidad tomándolo del mundo de los espíritus del sueño. ¿Qué desastres caerán sobre nosotros cuando nadie se acuerde de Alcheringa?

Es probable que una entrada a Alcheringa esté formada por el Monte Connor, la Roca de Ayers y las rocas Olgas. El lugar más probable es un pozo o manantial situado en la cima de la Roca de Ayers, llamado Uluru (en honor de la roca). Se puede acceder a esta entrada por medio de una serie de cavernas subterráneas, llenas de agua, que comunican estos tres lugares; los soñadores deberán enfrentarse o esquivar al Wonambi que vive en ellas, además de otros peligros (en especial en las entradas del Monte Connor y en la de las rocas Olgas. Es totalmente imposible que un hombre blanco pueda entrar físicamente en Alcheringa sin la ayuda de algún aborigen.

Todos los objetos que los personajes se lleven consigo a Alcheringa se ven afectados por las mismas reglas que en las **Tierras del Sueño**; los utensilios modernos se transforman en objetos tribales tradicionales y no vuelven a su forma normal una vez han vuelto a nuestro mundo real.

EL SABER ONÍRICO DE ALCHERINGA

Los porcentajes de esta nueva habilidad representan el conocimiento relativo que un personaje tiene sobre Alcheringa. Este Saber onírico permite a un jugador conocer algo sobre algún lugar concreto, entender un incidente,



reconocer a un ser perteneciente a Alcheringa y ser capaz de identificar seres particulares y saber si pertenecen o no a los Mitos de Cthulhu. El Saber onírico puede mejorarse por medio de tiradas de experiencia, al igual que cualquier otra habilidad.

El Saber onírico de Alcheringa es una habilidad diferente al terrestre y no se pueden transferir los porcentajes ni las técnicas de una habilidad a la otra.

Al contrario de lo que ocurre con el Saber onírico terrestre, el de Alcheringa no está íntimamente relacionada con los Mitos de Cthulhu y un incremento en los Mitos de Cthulhu no mejora el Saber onírico de Alcheringa.

Esta nueva habilidad tiene como porcentaje básico 0. Pocos investigadores serán capaces de convencer a los ancianos de una tribu de su honestidad y pasar por las diferentes etapas de iniciación (que pueden durar hasta 20 años). Otras fuentes de Saber onírico de Alcheringa incluyen libros sobre su mitología (que hablan de los monstruos y otros peligros que uno se puede encontrar allí) y libros de cuentos infantiles. Sin embargo, se deberían dar pocos puntos como resultado de la toma de datos y de la simple deducción académica. Los no aborígenes nunca deberían ganar más

de 1D10 puntos sin haber sido ayudados por los ancianos de la tribu y haber sido iniciados en los misterios del Tiempo del Sueño.

LA CANCIÓN DEL SUEÑO

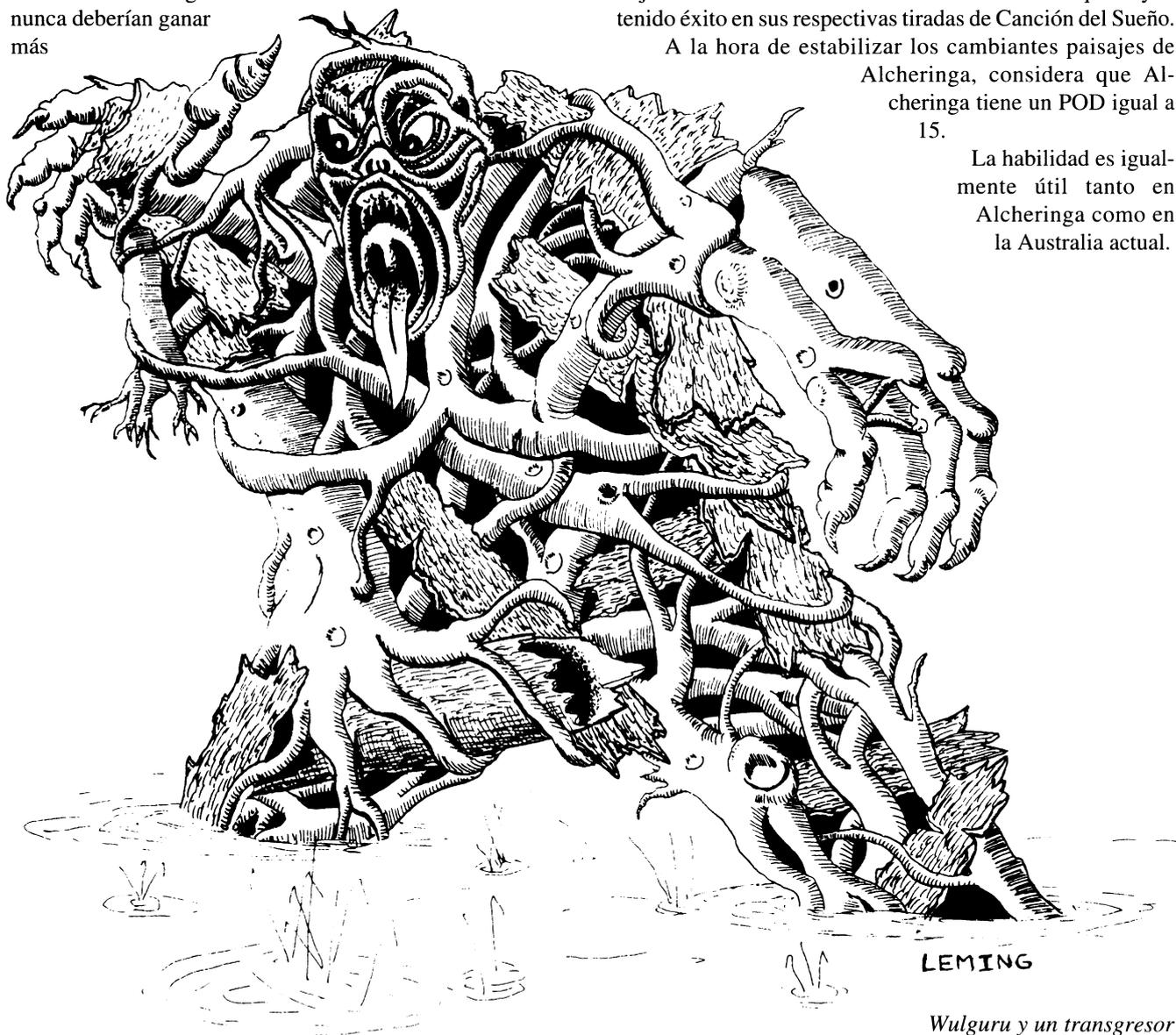
Los aborígenes saben canciones con las que pueden convencer a los seres del Tiempo del Sueño para que se vayan o para que crean lo que las canciones les cuentan. Hay también canciones que guían al que las canta, estabilizando de un modo apreciable los cambiantes paisajes de Alcheringa.

La Canción otorga a los personajes aborígenes un porcentaje básico igual a su POD. No se puede usar esta habilidad hasta que el personaje tenga un 30% o más en Saber onírico de Alcheringa. Los personajes de piel blanca tienen un porcentaje básico igual a 0%.

Si la tirada de Canción del Sueño tiene éxito, hay que tirar resistencia del POD del cantante contra el POD del objetivo de la canción. Si el cantante gana, el ser obedecerá las órdenes que aquél le de. Es posible combinar contra un mismo objetivo los POD de varios o muchos cantantes que hayan tenido éxito en sus respectivas tiradas de Canción del Sueño.

A la hora de estabilizar los cambiantes paisajes de Alcheringa, considera que Alcheringa tiene un POD igual a 15.

La habilidad es igualmente útil tanto en Alcheringa como en la Australia actual.



LEMING

Wulguru y un transgresor

UNA LISTA DE ESPÍRITUS

Esta lista muestra una serie de interesantes criaturas de la mitología aborígen. Ninguno de estos espíritus puede morir de muerte natural, aunque se les puede matar. En cada apartado, se indica la región en la que se menciona a la criatura. *Arkaroo*: un pueblo de malvados hombres serpiente que en el Tiempo del Sueño luchan contra los Wandjina. Son brujos poderosos (Australia Meridional).

Bunyip: toda la información relacionada con esta criatura se puede encontrar en el escenario “Un viejo elemento, ese Bunyip”.

Eleanba Wunda: un espíritu misterioso, conocido por ese nombre en Nueva Gales del Sur. Deja unas marcas en el suelo que hacen pensar que tuviese sólo dos dedos en cada uno de sus enormes pies.

Jambuwal: el Hombre del Trueno; es un ejemplo de ser espiritual importante que no pertenece a ningún tótem. Crea truenos cuando arroja su garrote de dos cabezas y cuando anda por el océano hace que éste se encrespe. Creó un lugar sagrado para él solo cuando golpeó la ladera de una colina con su garrote y la hizo pedazos. Los pensadores tradicionales del Territorio del Norte lo hacen responsable del ciclón Tracy (Territorio del Norte).

Jannoks: hombres-pájaro con pies de emú que montan sobre willy willys (demonios del polvo) (Australia Central, Australia Meridional y Australia Occidental).

Jugi: un gran espíritu en forma de perro negro. (Río Darling) *Kadimakara (Kadimerkera)*: extraños monstruos que viven en el cielo, pero que pueden viajar entre él y la Tierra gracias a los enormes árboles que aguantan la bóveda celestial.

Un día, cuando estaban en la Tierra, los tres árboles que normalmente solían escalar cayeron, dejándolos atrapados aquí abajo. Fueron muriendo uno tras otro. Las leyendas dicen que el dosel de árboles que formaban las tierras celestiales daba sombra a la Tierra, de modo que ésta fuese exuberante y verde, pero cuando los árboles desaparecieron, la sombra también desapareció y la Tierra pasó a tener su aridez actual. Después de la destrucción de los árboles, los pequeños agujeros en los que aquéllos encajaban con las tierras celestiales se fueron haciendo cada vez más grandes, hasta que llegaron a tocarse los unos con los otros. En ese momento, las tierras celestiales dejaron de existir y todo el cielo se convirtió en un enorme agujero, llamado *Puri Wilpanina* (“Gran Agujero”). Se cree que esta leyenda intenta encontrar una explicación a los huesos fósiles de la fauna prehistórica, que se hallan expuestos al Sol a lo largo de los fondos secos de las hondonadas y las cuencas saladas de las regiones desérticas (Australia Central y Australia Meridional).

Kurpannga: un malvado dingo demoníaco creado en el Tiempo del Sueño. Kurpannga carece completamente de pelo, con la excepción de una línea de áspero pelaje que va recorriendo su espina dorsal y un penacho en el extremo de la cola. Sus dientes son numerosos y muy afilados y las canciones de los wirrunen de Semillas de Mulga le proporcionan la suficiente maldad como para que sea eterno (Australia Central).

Mimi: espíritus cazadores excepcionalmente hábiles que son los habitantes originales del Norte de Australia. Los Mimi

son altos y tan delgados como estacas y no se atreven a salir de sus rocas si sopla viento, no importa lo débil que sea, porque temen que los pueda alejar de sus rocas. Enseñaron a los hombres cómo usar las lanzas y cómo cazar canguros. Las pinturas de Mimi más antiguas que se conocen datan de hace 20000 años (Australia del Norte).

Morkul Kua Luan: el más amable de todos los espíritus de la mitología aborígen. Es el Espíritu de la Larga Hierba, el sorgo salvaje que era la principal materia comestible de las tribus del interior antes de la llegada de los europeos. Se supone que es increíblemente feo y no es muy recordado en la actualidad (Interior).

Los Muertos: por alguna razón, algunas personas no han podido morir como Dios manda y vagan por la tierra, a menudo con malas intenciones (como los *Mrart* de Victoria). Los *Agula* del Territorio del Norte tienen el mismo aspecto que una persona normal, pero su cuerpo se desvanece si se les mata. Los difuntos que murieron hace poco vagan cerca de sus familiares y amigos y deben ser expulsados. Tanto conjuros como ceremonias son útiles contra los muertos inquietos, pero sólo los héroes pueden matarlos (Todo el continente).

Mujeres Comehombres: espíritus femeninos que atacan a los varones para comérselos o para satisfacer su lujuria. Algunos ejemplos son *Abuba* (en el Noreste), que transforma a los hombres en bestias; *Netto-Gurrk*, una horrible bruja; y *Bagini*, que es bella pero que tiene garras en vez de manos (Todo el continente).

Muldjelwangk: estas criaturas, medio hombre y medio pez, son obviamente los Profundos de las antípodas. Crecen hasta alcanzar un tamaño enorme, normalmente están recubiertos de algas y son muy poderosos. Se esconden dando la impresión de ser grandes montones de algas flotando en la superficie del mar. Se cuenta la historia del capitán de un vapor, que una vez disparó contra dos enormes manos que estaban sujetando una de las gabarras llenas de grano, evitando que el vapor pudiese moverse. El capitán acabó perdiendo la gabarra cuando ésta fue arrastrada a las profundidades y su cuerpo se llenó de ampollas rojas supurantes. Tardó cinco o seis meses en morir. El *muldjelwangk* roba niños y mujeres jóvenes, pero puede ser controlado por mujeres que le canten una nana para que se duerma (Sudeste).

Namaradoo: parecidos a los Mimi. Sus cuerpos son muy delgados, formados sólo por carne que se mantiene unida por medio de fibras. Tienen el pelo espeso y mandíbulas puntiagudas con hileras de dientes intercalados entre sí. En las manos y los pies tienen largas uñas en vez de dedos y vuelan por la noche emitiendo ruidos silbantes. Si se les puede oír acercándose sobre las cabezas de los personajes, la única manera de esquivarlos es permanecer completamente quietos; de lo contrario clavarán sus largas uñas en ellos. (Norte) *Namarrkan*: El Espíritu de los Relámpagos. En sus rodillas hay hachas de piedra, que arroja para dar lugar a los relámpagos. Cuando está enfadado, es capaz de producir fuertes y violentas tormentas eléctricas. Uno de sus lugares sagrados, a unos 48 Km al Este del pueblecito de Oenpelli, es el lugar más respetado y temido de la zona, debido a la terrible cólera del Espíritu de los Relámpagos si su campamento es molestado (Norte).

Narghun (Nargun): monstruos de piedra tan viejos como el Tiempo. No pueden morir, pero se erosionan como las rocas normales. Cualquier trozo de piedra que se desprenda de un Narghun se convierte en un Narghun más pequeño; su tamaño es variable, entre un gran canto rodado y una pequeña piedrecita y por lo general sólo se mueven de noche. De vez en cuando matan animales (incluyendo personas) para comer (Sureste).

Ngarang: estas criaturas viven en los bultos o protuberancias que se pueden encontrar en las raíces de los grandes y antiguos árboles productores de goma. Tienen cabello y barba largos y ondulantes y unos brazos largos y delgados, unidos entre sí como los nudos de las ramas de un árbol. Arrastran a las personas hasta sus guaridas, donde las devoran (Sureste).

Ninya: los Hombres de Hielo del Monte Connor. Estos espíritus viven bajo dos lagos salados a unos 24 Km al norte del Monte Connor, que es una masa de cuarcita de 100 metros de altura, con una cúspide plana y prácticamente imposible de escalar. Los Ninya se parecen a los aborígenes, con la excepción de que sus cuerpos son siempre de color blanco, recubiertos de escarcha nevada y sus cejas son masas de carámbanos helados. Los Ninya son egoístas, tiránicos y avariciosos. Tienen ojos azules y su sangre es de color blanco.

Durante el verano, los Ninya viven bajo sus lagos, en unas enormes cavernas a través de las cuales siempre sopla un viento helado. Durante el invierno se van moviendo por las rocas. Es posible saber cuándo los Ninya han salido de las cavernas, porque todo el mundo sufre cortes en los pies, que se cree que han sido causados por el hielo que los Ninya se han llevado consigo. Cuando se forma un determinado espejismo del desierto, en el que el paisaje parece haberse dividido en dos y la mitad está flotando boca abajo, los hombres se reúnen alrededor de la hoguera del campamento y entonan una canción que tiene el poder de volver a poner los árboles en su sitio, además de devolver a los Ninya a las cavernas subterráneas de las que han salido. Las mujeres y las niñas pueden hacer lo contrario: llamar brevemente a los Ninya en los cálidos días de verano, para que sople una brisa fresca (Australia Central).

El Pueblo Pequeño: la creencia en numerosas razas de hombres de pequeña estatura ya sean traviesas, malvadas o indiferentes, se encuentra extendida por todo el continente.

Net-nets, *Grimmacha* y *Gulgura* son tres nombres diferentes para nombrar a una raza pequeña y peluda, con garras o garfios en vez de uñas. Los Net-nets suelen ser bastante molestos, robando pequeñas presas y burlando a los cazadores. Sólo te debes preocupar del Grimmacha si acampas en su territorio para pasar la noche; él hace un gran *yacki* (ruido) en las rocas para que, cuando te acerques para ver qué es lo que ocurre, te pueda apedrear. El Gulgura es algo más siniestro; un ser que acecha en las sombras y en los manantiales de agua. Nunca puedes verle; sólo se puede ver dónde ha estado: círculos en el agua en la que se ha zambullido, un remolino de polvo cuando acaba de echarse a correr y hojas que se agitan allá donde hubiese estado detrás de un árbol.

Los *Nyols* viven en las rocas; retan a los intrusos a luchar con ellos y son invencibles.

Los *Turongs* son delicados habitantes de los árboles.

Los *Wa-tha-guln-darl* del centro y sur de Australia tienen una altura de unos 45 cm y son tan duros como el palo hacha (N. de los T.: el palo hacha es un miembro de un grupo de plantas tropicales y subtropicales, cuya madera es de una dureza poco común). No encienden hogueras por temor a sus enemigos, comen la carne cruda y clavan sus víctimas a sus nidos de hormigas negras para que sufran una muerte lenta y horrible.

Pungalunga: gigantes caníbales del Tiempo del Sueño. Pueden caminar a través de las cimas de las dunas de arena más rápidamente que el vuelo de un pájaro. Sólo hay uno que haya sobrevivido al Tiempo del Sueño; murió al intentar saltar de la cima de uno de los monolitos de las Olgas a otro (Olgas, Australia Central).

Quinkan (Quinken): estos espíritus vigilan las cuevas y los lugares sagrados. Por lo general se les dibuja en las rocas como unos seres con enormes ojos que miran fijamente y brazos muy extendidos. Atacan volando por el aire y golpeando a la víctima con las hachas de piedra que llevan fijadas a sus rodillas y sus codos.

Serpientes: además de la omnipresente Serpiente del Arco Iris, hay muchas historias de grandes y terribles monstruos con forma de serpiente. Unos ejemplos son *Tchooroo* (La Gran Serpiente de la Llanura de Nullarbor), *Myndie* (Victoria), *Wonnarra* (Territorio del Norte), *Borlung* (Australia Central), *Wawi yero* y *Ungud* (Oeste) y *Lu, Lumer* y *Lumeru* (Noroeste).

Estas enormes pitones a menudo viven en el agua y tienen poderes mágicos; pueden también pedir la ayuda de la Serpiente del Arco Iris cuando han sido ofendidas. Muchas tienen características intermedias: por ejemplo, la espalda serrada como las de los cocodrilos, o patas rudimentarias, o barbas y genitales humanos (de un sexo, del otro, o de ambos a la vez).

Los *Kurrea* son criaturas parecidas a serpientes, con el dorso serrado como los cocodrilos y barba de color rojo. Viven en los extremos del arco iris y sólo se les puede encontrar en los sueños. Pueden enseñar a los wirrunen nuevos ritos, si es que no deciden matar directamente al soñador.

Sólo hay tres *Wonambi* (o *Wanambi*); uno vive en el manantial de Uluru, otro en el barranco de Walpanya en las rocas Olgas y un tercero en la base del Monte Connor. El barranco Walpanya está totalmente oscuro por la noche; la única constelación visible desde allí es Escorpio. Walpa significa “viento”; Walpanya significa “siempre un viento” (es decir, siempre sopla el viento allí). Si el Wonambi que vive allí se enfada con los intrusos, puede usar poderosos vientos y corrientes de aire para destruirlos.

Los tres Wonambi tienen poderes sobre el agua; se cree que viven en las profundas cavernas llenas de agua que penetran en los tres grupos de monolitos y si han sido ofendidos pueden ocultar toda el agua en su interior. Los Wonambi odian al fuego y a los intrusos. Si lo desean, pueden elevarse en el aire en forma de arco iris y destruir a los intrusos llevándose consigo sus almas. Tienen la apariencia de grandes serpientes, con barbas y muchos dientes, coloreadas como el arco iris que a veces representan. Se diferencian de las otras criaturas espirituales de la zona y de las otras serpientes míticas, en que no jugaron ningún papel en la

creación del mundo durante el Tiempo del Sueño. Simplemente, siempre han estado allí.

Wulguru: los aborígenes tienen una amplia variedad de Muertes, que el espíritu del que acaba de morir debe sufrir o evitar para poder llegar a su nuevo hogar. Wulguru es la más terrorífica. Tiene una forma más o menos humana, pero de un tamaño mucho mayor que el de un hombre y está hecha de trozos de corteza de árbol y de madera, con articulaciones torpemente unidas (Cabo York).

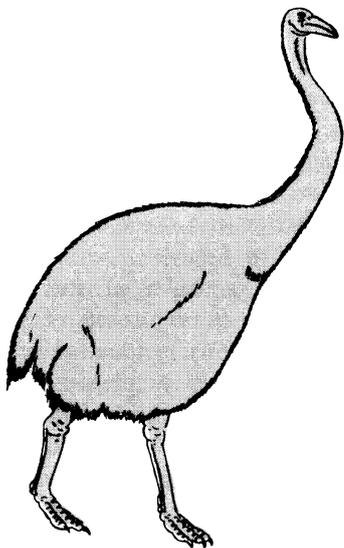
Yowie (Whowie): el Yowie tiene unos 6 metros de longitud y se parece a una goanna, con la excepción de que tiene seis patas en vez de cuatro y una enorme cabeza como la de una rana. Se mueve muy lentamente y vive en una caverna de las riberas del Murray. Ataca y se come a cualquier bicho viviente (Río Murray, Nueva Gales del Sur).

LOS ANIMALES DE ALCHERINGA

Los animales de interés comprenden toda la fauna moderna. Además, bastante de la megafauna del Pleistoceno fue incorporada en los mitos tras su extinción, lo que dio lugar a la aparición de “bichos raros”. Las versiones que aquí se dan son verdaderas; para colocar estas criaturas en el Tiempo del Sueño basta con pasar el tiempo verbal de las descripciones del pasado al presente. Se sugiere al guardián que use también el capítulo “Criaturas del Tiempo del Sueño”, que sigue a éste.

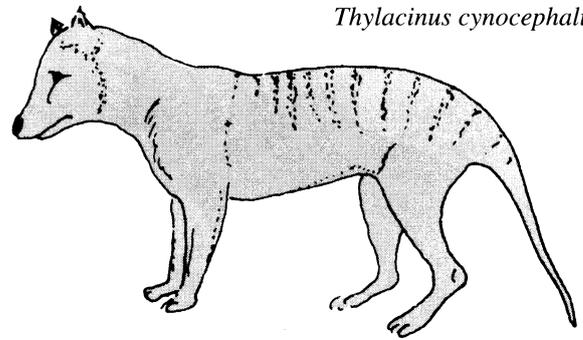
Anthropornis nordenskjöldi (El pingüino gigante de Nordenskjöld): merece ser mencionado, tan solo por haber sido incluido, modificado para la vida subterránea, en la obra de Lovecraft “En las Montañas de la Locura.” Estos pájaros tenían entre 1,30 y 2 metros de alto, de aquí el nombre del género al que pertenecían (*Anthropornis*, “hombre-pájaro”). Sin duda ya se había extinguido para cuando los aborígenes llegaron a Australia.

Diprotodonte: un representante del grupo de marsupiales herbívoros de cuatro patas, que prosperaron desde el Mioceno tardío hasta hace unos 20000 años. Se parecían un poco a un wombat que tuviera el tamaño de un rinoceronte (pero



Geryornis

Thylacinus cynocephalus



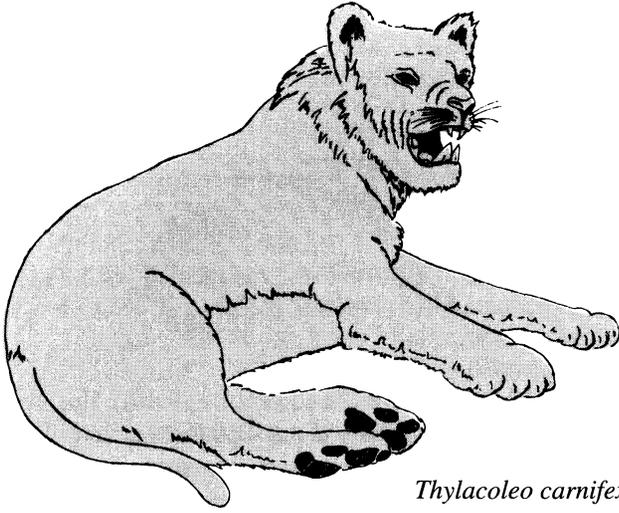
no estaban emparentados con ninguno de los dos). Una especie, *Diprotodon optatum*, es el marsupial más grande que se conoce: tres metros de largo y unos dos metros de altura en el morrillo. Algunas especies podrían haber tenido el tronco corto.

Macropodidos (Procoptodóntidos): literalmente “Pies Grandes”. Son los canguros gigantes. Una especie que merece una atención especial es el *Procoptodon goliath*, el canguro más grande que jamás haya existido, que cuando estaba de pie podía casi llegar a los 3 metros y medio. Este animal ha sido descrito como un homínido marsupial, es decir, nosotros mismos reflejados en un espejo marsupial. Al igual que el *Homo sapiens*, tenía los ojos proyectados hacia delante, caras acortadas, brazos altamente móviles y un movimiento bípedo. Poseía mandíbulas extremadamente fuertes y en cada pata trasera sólo un gran dedo acabado en una uña. Sobrevivió hasta hace 10000 años; se desconocen las causas de su extinción.

Megalania prisca: el “gigante carnicero antiguo” era el depredador terrestre de mayor tamaño de toda la Australia del Pleistoceno. Eran goannas gigantes (lagartos monitor), que crecían hasta alcanzar una longitud de más de 8 metros y un peso de hasta unos 590 kilos. El registro fósil de este animal se reduce al Pleistoceno; probablemente se encontrase por todos los distritos del interior. Un dragón de Komodo puede derribar una vaca con un golpe de pata; es probable que el mayor y más fuerte de los *Megalania* hiciese lo propio con los diprotodóntidos. Se cree que esta criatura, junto con un cocodrilo de 2-3 metros adaptado a la vida terrestre (*Quinkana fortirostrum*) habrían dado lugar a la leyenda del Yowie o Whowie, (ver más arriba).

Mihirung: así llamados según una leyenda aborigen del Tiempo de los Sueños procedente del Oeste de Victoria. Esta leyenda se refiere a los *mihirung paring-mal*, pájaros gigantes que, según las tradiciones orales, vivieron cuando los volcanes estaban en erupción en el Distrito Occidental de Victoria. Ninguno de ellos podía volar. Los *Mihirung* incluyen al *Geryornis*, un pájaro parecido al moa con un pico de 30 centímetros de largo y al *Dromornis stirtoni*, el pájaro más grande del mundo (sobrepasando incluso al *Aepyornis*, el pájaro elefante de Madagascar). El *Dromornis* alcanzaba más de 3 metros de altura y pesaba al menos media tonelada. Los *Mihirung* eran herbívoros y se extendieron por todo el continente. Algunas especies sobrevivieron hasta al menos hace 7000 años.

Thylacinus cynocephalus: el tilacino o tigre marsupial era el marsupial carnívoro más famoso de Australia. Sólo exis-



Thylacoleo carnifex

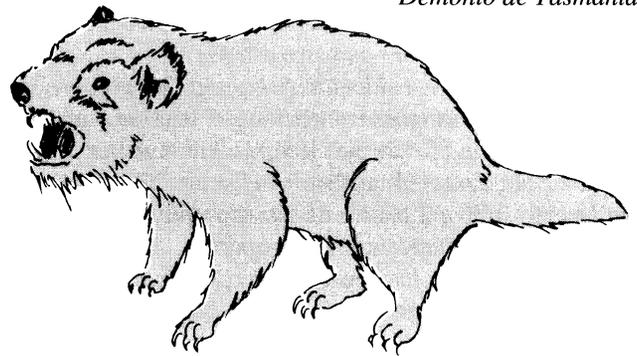
tieron dos especies: el tigre de Tasmania que sobrevivió hasta la década de los años 30 (y que es posible que aún sobreviviera en las regiones más remotas de Tasmania) y el *Thylacinus potens*. Este último era al menos tan grande como el lobo actual y probablemente más pesado. El tigre de Tasmania variaba entre un color dorado y un marrón claro, con una serie de rayas que recorrían los cuartos traseros (de ahí su nombre); se supone que sus antepasados tuviesen un aspecto parecido. El tilacino caza solo o en parejas de macho y hembra, al contrario del dingo (que caza en manadas). Tenía una característica cola recta y es probable que no pudiese girar sobre sí mismo, debido a una espina dorsal no flexible. Sin embargo, esto es sólo una conjetura; de hecho, fueron expertos cazadores durante al menos 15 millones de años.

Thylacoleo carnifex: también conocido como el león marsupial, o el "opossum asesino." Era un animal carnívoro; un par de dientes delanteros de 7,62 centímetros de largo y una gran garra al final de cada pata trasera indicaban que pro-

blemente acuchillara la presa con sus patas traseras estrangulándola luego, para después ir mordiendo la caja torácica hasta llegar a los órganos vitales, pero dejando el resto del esqueleto virtualmente intacto (al igual que hace el guepardo). El *Thylacoleo* poseía una columna vertebral flexible y patas largas y poderosas. Obviamente, estaba bien adaptado para saltar, trepar y correr a un paso de intensidad intermedia. Se extinguió junto con los grandes marsupiales.

El paisaje de la Edad de Hielo también presentaba wallabies del tamaño de burros, wombats que pesaban media tonelada, canguros arbóreos y equidnas gigantes.

No se sabe por qué se extinguió la megafauna. Es probable que el método de caza de los aborígenes con antorchas fuese el responsable del cambio radical de la flora predominante en Australia, pasando de grandes extensiones de bosques a vastas llanuras con plantas herbáceas; esto podría haber causado gradualmente la extinción de la megafauna. Sin duda, el incremento de la aridez del continente también tuvo su parte de culpa. Muchos de los Diprotodóntidos se extinguieron en el mismo momento en que los canguros comenzaron a mostrar una mayor diversidad; es posible que la competencia con ellos adelantara su desaparición. La megafauna convivió con los aborígenes durante 50000 años y su desaparición no fue repentina ni dramática.



Demonio de Tasmania

Criaturas del Tiempo del Sueño

Los habitantes de Alcheringa son muy variados. En raras ocasiones, pueden penetrar en el mundo real.

La mayoría de los habitantes del Tiempo del Sueño tienen poco que ver con los Mitos de Cthulhu. Viven en el Tiempo del Sueño de la misma manera que las criaturas que no pertenecen a los Mitos de Cthulhu viven en las Tierras del Sueño de la Tierra (ver el suplemento *Las Tierras del Sueño*). Las descripciones de las criaturas que abajo se indican son interpretaciones personales de los autores.

Bastantes de los miembros de la megafauna pleistocénica fueron incorporados a los mitos después de haberse extinguido, lo que dio lugar a la aparición de numerosas criaturas pintorescas. Esto se indica en la descripción del animal.

Arkaroo (Raza independiente menor)

Los Arkaroo del Tiempo del Sueño australiano son, claramente, los Hombres serpiente. Es de notar que los Hombres serpiente son indudablemente habitantes de las Tierras del Sueño de la Tierra y es evidente que también han invadido el Tiempo del Sueño australiano.

Bunyips (Raza independiente mayor)

Descripción: los Bunyips son como un cruce entre un cocodrilo y una foca enorme. Sus ojos son como carbones encendidos y su piel es una incompleta y monstruosa combinación de pelos, escamas y plumas. Nadan por medio de poderosas aletas y cuando están en tierra firme andan sobre sus patas traseras, elevándose hasta una altura de entre 3 y 4 metros. No emiten ningún tipo de sonidos, con excepción de su grito de caza, que puede ser tan horrible y desolado como la propia muerte, o un salvaje y rugiente himno de odio, enfado y hambre. Tienen largas garras y se abrazan a sus víctimas hasta que éstas mueren. Prefieren comer mujeres antes que hombres. Pueden controlar masas de agua y pueden subir o bajar de repente el nivel de las aguas a su antojo. La mejor prueba de su naturaleza sobrenatural es que nunca han podido ser bien fotografiados.

NOTAS: los Bunyips son grandes monstruos surgidos de los límites de la imaginación humana. Tienen una inteligencia antigua y temible y no pueden morir de muerte natu-

ral. Acechan silenciosamente en sombríos y solitarios billabongs, o en oscuras y tranquilas extensiones de agua. Son criaturas astutas y con una torcida inteligencia, que esperan a que las personas se acerquen al agua, para abalanzarse sobre ellas y arrastrarlas al agua, donde las devoran. Un billabong habitado por un Bunyip siempre tiene una apariencia solitaria y las riberas y terrenos circundantes están atravesados por abundantes túneles oscuros que permiten al monstruo viajar bajo tierra durante distancias sorprendentes alejándose del agua. Los pantanos que rodean al billabong están llenos de vida, que el Bunyip aprovecha para atraer las personas a una muerte espeluznante. La mayoría de los Bunyips están asociados a una localidad concreta y los seres humanos les suelen dejar tranquilos. Si se les intenta cazar de forma deliberada, los Bunyips atraerán enfermedades y muerte sobre los cazadores.

Los aborígenes creen que la mayoría de los Bunyips fueron creados en el Tiempo del Sueño. Los pocos que han nacido después son el resultado de actos monstruosos y destructivos. Por ejemplo, cerca de la cordillera MacPherson, en la frontera de Nueva Gales del Sur y Queensland, un canguro fue perseguido hasta un billabong por los dos mejores perros de caza que jamás han existido: Burrajahnee y Inneroogun. En vez de matarlo, los dos perros fueron cazados y comidos por personas que no sólo disponían de otras fuentes de comida, sino que también sabían que los perros eran la única compañía que tenía su anciano propietario. Como resultado de esto, dicen los aborígenes, el canguro perdido fue transformado de forma sobrenatural en un Bunyip.

Cada una de las tribus que vivían cerca de pantanos o marismas sabían de la existencia de los Bunyips, pero les daban nombres diferentes, como *Mu-ru-bul* y *Tu-ru-dun*. El nombre de Bunyip se lo dieron las tribus del Murray Occidental.

Hay pocas defensas efectivas contra los Bunyips; son demasiado poderosos. Los hombres blancos que se han encontrado con ellos han conseguido sobrevivir dando media vuelta y corriendo tan rápidamente como podían, o siendo muy pasivos y muy afortunados. Los aborígenes sabían de algunos ritos de brujería que los mantenían alejados, pero estos saberes se han perdido en gran parte con el derrumbamiento de la cultura aborígen tras entrar en contacto con el hombre blanco. A los Bunyips no les gustan las luces bri-

llantes, los ruidos fuertes y repentinos ni los ritos de brujería antes mencionados.

Durante el combate, el Bunyip puede hacer un ataque com mordisco y otro de presa por asalto. Un ataque de Presa no causa ningún daño, pero la víctima va siendo aplastada entre las garras del Bunyip, sufriendo automáticamente 5D6 puntos de daño en el asalto siguiente (y en cada uno de los asaltos posteriores, si es que el daño inicial de 5D6 puntos no ha sido aún fatal). La única posibilidad de escape consiste en tirar resistencia de la FUE propia contra la del Bunyip. Si de alguna manera se consigue ahuyentarlo justo después de haber agarrado a un enemigo, dejará caer la víctima antes de aplastarla.

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAM	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POD	10D6	35
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		36
Movimiento		10/16 nadando

<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
Mordisco	65%	1D10+5D6
Garra	65%	En el segundo asalto del ataque y sucesivos la víctima sufre 5D6 puntos de daño.

Armadura: 10 puntos en la piel, por pelaje, escamas y plumas.

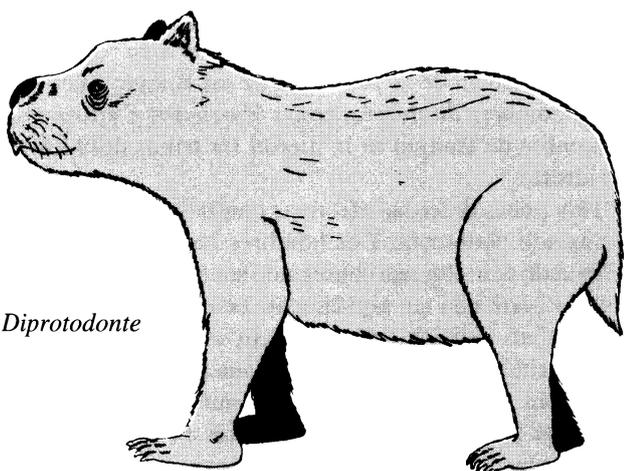
Hechizos: un Bunyip puede hacer subir y bajar el nivel de las aguas de su estanque o su billabong a su antojo.

Habilidades: Percibir vida 95%, Nadar en silencio 95%.

COR: ver a un Bunyip cuesta 1/1D10 puntos de COR. Oír su aullido cuesta 1/1D3.

Diprotodonte (Animal)

Descripción: se parecen algo a un wombat que fuera tan grande como un rinoceronte. La especie aquí descrita es el mar-



Diprotodonte

supial más grande que se conoce: Diprotodon Optatum, con 3 metros y medio de largo y unos hombros que estaban a 2 metros del suelo. Es posible que tuviese un tronco corto.

NOTAS: los Diprotodontes eran un grupo de marsupiales herbívoros de cuatro patas que prosperaron desde el Mioceno tardío hasta hace unos 20000 años. Se les puede ver en las Tierras del Sueño, donde pueden ser cazados. La bonificación al daño del mordisco de este animal es igual a la mitad de la bonificación al daño normal.

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	4D6+12	26
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+24	38
POD	2D6	7
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		28
Movimiento		8

<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
Mordisco	25%	1D3+3D3

Armadura: Piel por valor de 5 puntos.

Habilidades: Oler a un intruso 25%.

COR: No se pierde COR por ver a un diprotodonte.

Jannoks (Raza independiente menor)

Descripción: criaturas humanas híbridas, con forma de pájaro. Tienen plumas en la cabeza, espalda y bordes de los brazos y las piernas son escamosas, acabadas en garras con tres dedos. Su cabeza es una repulsiva combinación de un amplio pico calloso y un cráneo humano.

NOTAS: se sabe de la existencia de estas criaturas en el centro, sur y oeste de Australia. Pueden silbar y hacer que se levanten los willy willies (demonios del polvo), gastando un punto de magia y describiendo un remolino con sus cuerpos. Pueden montar en los willy willies y, una vez en su interior, son invisibles (aunque no intangibles).

Los Jannoks también pueden usar a los willy willies para que rodeen y ataquen a sus enemigos con remolinos de arena y polvo. Si el personaje que está siendo atacado tiene éxito en una tirada de Ataque con el arma apropiada, el willy willy deja de atacarle. Ni las armas que sean capaces de empalar ni las armas de fuego pueden dañar a un willy willy. Sin embargo, un garrote o bumerang que pueda pasar a través del remolino, rompiendo el aire circulante, hace el daño necesario. Incluso un puñetazo o una patada pueden ayudar a romper el remolino. Un willy willy tiene 1D10 puntos de vida por cada punto de magia que el Jannok haya gastado para crearlo. Se considera que tienen DES 25.

Las características de los Jannoks son las siguientes:

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	3D6	10-11
CON	4D6	14
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13

POD	5D6	17-18
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		36
Movimiento		13

Armas	% Ataque	Daño
Arrojar lanza	40%	1D6+1
Bumerang	40%	1D8
Willy Willy	(automático)	1D3

Armadura: las plumas dan 1 punto de armadura. Mientras sea invisible dentro de un willy willy, la probabilidad de acertar a un Jannok se reduce a la mitad.

Hechizos: todos los jannoks saben al menos 1D8 hechizos y todos pueden convocar a los willy willies gastando puntos de magia.

Habilidades: Montar en willy willy, 90%.

COR: 0/1D6.

Jugis

(Raza independiente menor)

Descripción: es un espíritu en forma de gran perro negro, conocido en la zona del río Darling. Tiene ojos saltones, desproporcionadamente grandes. Cuando uno consigue acercarse lo bastante como para poder ver claramente a la criatura, llega a ser obvio que, a pesar de que en general se parezca a uno, no es un perro.

NOTAS: además de en Australia, estos espíritus en forma de perro se han encontrado en muchos otros lugares. Por ejemplo, Inglaterra abunda en historias referentes a espíritus perrunos negros. Sin duda, todas estas criaturas tienen un origen común ya sea en las Tierras del Sueño o en otro lugar más siniestro.

Un Jugi tiene la capacidad de desmoralizar a sus enemigos mirándolos fijamente con sus ojos inmensos. Si la víctima no es capaz de tirar resistencia con sus puntos de magia contra los del Jugi, el terror se apodera de la misma, que debe intentar escapar. Si la víctima está acorralada o se le obliga a luchar, todas sus habilidades de ataque se reducen a la mitad, a pesar de que las tiradas de Esquivar y las Paradas no se ven afectadas. Con una tirada de Idea, la desmoralizada víctima puede quedarse y luchar incluso sin estar acorralada, aunque sus ataques aún se reducen a la mitad. El Jugi no puede atacar en el asalto en el que use su mirada para desmoralizar a alguien.

Si un Jugi es atacado con armas físicas, el atacante sufre 1D8 puntos de daño, además de lo que se inflinja al Jugi. Estos seres pueden disolverse y dar lugar a una neblina cuando lo deseen o cuando se les mate, volviendo al lugar de donde hubiesen salido.

Características		Media
FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
INT	2D6	7
POD	2D6+8	15
DES	3D6	10-11

Puntos de vida	14
Movimiento	15

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	50%	1D8+1D6
Mirada	(automático)	Miedo

Armadura: 3 puntos por la piel y además el atacante sufre 1D8 de daño por acierto conseguido en un ataque.

Hechizos: mirada desmoralizante. Un Jugi de INT 12 o más conoce 1D4 hechizos.

Habilidades: Discreción 75%.

COR: ver a un Jugi cuesta 0/1D4 puntos de COR. La mirada desmoralizante cuesta otros 1D4 puntos de COR (automático).

Kurpannga (Primigenio)

Descripción: un malévolo dingo demoníaco que vive en Australia Central. Kurpannga carece por completo de pelo, excepto una tira de áspero pelaje que le recorre la espina dorsal y un penacho de pelo en el extremo de la cola. Sus dientes son sorprendentemente numerosos y muy afilados y se parecen más a los de un cocodrilo o un dinosaurio carnívoro que a los de un dingo.

Culto: los legendarios wirrunen de las Semillas de Mulga crearon a Kurpannga durante el Tiempo del Sueño y llenaron su cuerpo con la suficiente maldad como para que sea eterno. Kurpannga no tiene culto; es un agente de destrucción, no de adoración.

NOTAS: estar cerca de Kurpannga cuesta a todos los presentes un punto de CON por asalto. En un asalto, en vez de morder, Kurpannga puede ladrar, aullar o gemir y todos los que puedan oírle deben tirar resistencia de sus puntos de magia contra los de Kurpannga; de lo contrario pierden 1D6 puntos de magia. Si se reduce a Kurpannga a 0 puntos de vida, vuelve al Tiempo del Sueño. No puede ser muerto por simples mortales.

Características

FUE	65
CON	52
TAM	28
INT	12
POD	28
DES	20
Puntos de vida	40
Movimiento	30

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	90%	6D6
Presencia	(automático)	1 punto de CON.
Ladrado	(automático)	Perder 1D6 puntos de magia.

Armadura: piel por valor de 8 puntos.

Hechizos: Kurpannga tiene la habilidad de marchitar la tierra que pisa. Todo el suelo que esté a menos de 10 metros de sus pisadas pasa a estar emponzoñado durante la siguiente estación de crecimiento. Todas las plantas que crezcan allí



Kurpannga.

estarán dobladas y deformes y cualquier animal que las coma enferma y muere.

COR: 1/1D10 puntos de COR.

Leones marsupiales (Thylacoleo Carnifex; animal)

Descripción: era un carnívoro también conocido como “el opossum asesino”. Se parecía bastante a un gato, pero su dentadura era más parecida a la de un roedor. Este animal tenía incisivos muy largos y una gran garra en cada una de las patas traseras. Poseía una columna vertebral flexible y patas largas y poderosas, bien adaptadas para saltar, trepar y correr a un ritmo intermedio.

En cada asalto puede atacar con un mordisco y las dos garras delanteras. Si ambas garras delanteras tienen éxito en el ataque, también puede arañar con las patas traseras.

Características		Media
FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
POD	3D6	10-11
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		14
Movimiento		10

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	30%	1D8+1D6
Garra delantera	40%	1D6+1D6
Garra trasera	80%	2D8+1D6

Armadura: piel por valor de 1 punto.

COR: ver a un León marsupial no cuesta COR.

Megalania Prisca (animal)

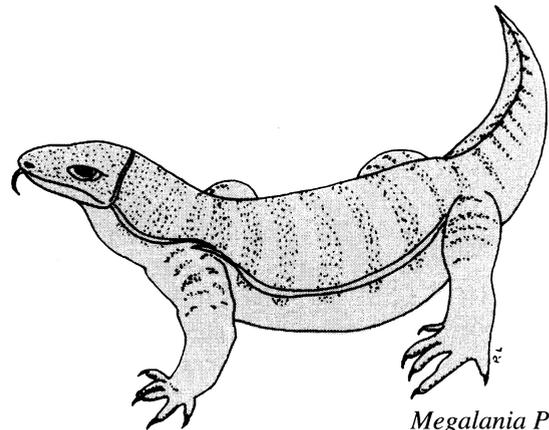
Descripción: estos goannas (lagartos monitor) gigantes crecieron hasta alcanzar una longitud de más de 8 metros y un peso de 590 kilos. Fueron los depredadores terrestres más grandes de toda la Australia del Pleistoceno, probablemente extendiéndose por las regiones del interior. Un dragón de Komodo puede derribar a una vaca con un golpe de su pata trasera; se supone que una Megalania Prisca, mucho mayor que un dragón de Komodo, podía hacer lo mismo con los diprotodóntidos. Puede atacar dos veces por asalto, una vez con un mordisco y una vez con una garra.

Características		Media
FUE	6D6+18	39
CON	3D6+9	19-20
TAM	6D6+18	39
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		30
Movimiento		7

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	60%	1D8+3D6
Garra	40%	1D6+3D6

Armadura: piel por valor de 9 puntos.

COR: no hay pérdida de COR por ver a una Megalania Prisca.



Megalania Prisca

Mihirung (animal)

Descripción: los Mihirung son pájaros gigantes que no pueden volar. Este término incluye a los *Geryornis* (pájaros parecidos a los Moas, con un pico de 30 centímetros de largo) y al *Dromornis Stirtoni*, el pájaro más grande del mundo, superando incluso al *Aepyornis* (el pájaro elefante de Madagascar). El *Dromornis* llegaba a una altura de más de 3 metros y medio y pesaba media tonelada.

NOTAS: hemos usado el nombre de una leyenda aborigen sobre el Tiempo del Sueño, procedente de Victoria Occidental. Esta leyenda se refiere a los *mihirung paringmal* (“pájaros gigantes”) que, según la tradición oral, vivieron en la época en que los volcanes de Victoria Occidental estaban en erupción. Los Mihirung eran herbívoros y se extendieron por todo el continente. Al menos algunas de las especies sobrevivieron hasta hace 7000 años.

El pico hace un daño igual a la mitad de la bonificación al daño del pájaro. Al igual que otros pájaros de gran tamaño, el mihirung es peligroso si ha sido sorprendido o está acorralado. En cada asalto puede golpear una vez con su pico y dar una patada.

Características		Media
FUE	4D6+9	23
CON	4D6	14
TAM	4D6+15	29
POD	1D6+6	9-10
DES	4D6	14
Puntos de vida		23
Movimiento		18

Arma	% Ataque	Daño
Picotazo	40%	2D6
Patada	60%	1D8+2D6

Armadura: plumas por valor de 4 puntos.

COR: no hay pérdida de COR por ver a un Mihirung.

Mimis

(Raza independiente menor)

Descripción: son espíritus cazadores especialmente hábiles, que eran los habitantes originales de Australia. Un mimi es una criatura espiritual que se parece a una figura viviente muy delgada, más alta que un ser humano y más ligera que la paja. NOTAS: los mimis enseñaron a los hombres cómo usar las lanzas y cómo cazar canguros. Las pinturas de mimi más antiguas que se conocen datan de hace 20000 años. Los mimis pueden romper rocas con un dedo y entran dentro de ellas para esconderse, sellando la roca tras de sí para pasar inadvertidos. Estas extrañas criaturas no se atreven a salir de las rocas si hace viento, aunque sea una ligera brisa, porque temen que se les lleve y puedan romperse.

Si un investigador ofrece algo a un mimi (un regalo de ñames o de caramelos sería ideal), puede ser entendido por el mimi, que responderá a sus preguntas de una manera muy rara: el mimi pinta sus respuestas sobre rocas cercanas.

Los mimis son peligrosos. Cualquiera que coma comida de los mimis se convertirá en un mimi en el plazo de 1D3 horas. Las mujeres mimi no tienen una forma tan alargada como la de los varones y tienen unos pechos encantadores. Cualquiera que tenga relaciones sexuales con una mujer mimi se convertirá en un mimi en 1D3 horas. Esta transformación es irreversible y un investigador al que le haya ocurrido esto pasa a ser una criatura del Tiempo del Sueño; ya no se puede volver a jugar con ese personaje. A veces, cuando un mimi está enfadado con un humano, no lo mata, sino que devora toda la carne de su cara, dejando a la víctima viva pero horriblemente desfigurada.

Todo aquél que haya sido atravesado por la lanza de un mimi debe tirar resistencia de los puntos de vida que le quedan contra el daño causado por la lanza. Si falla la tirada, muere. Si la consigue, sobrevive.

Los mimis pueden saltar y moverse por el aire al igual que lo hacen los peces pequeños de agua dulce en un río. En un asalto pueden atacar y a la vez Esquivar todos los ataques que se les hagan. Son incluso capaces de Esquivar las balas. Los únicos ataques que no pueden evitar siguiendo este procedimiento son los ataques que afecten a zonas, como los explosivos o las tormentas de viento.

Características		Media
FUE	7D6	24-25
CON	2D6	7
TAM	2D6+12	19
INT	4D6	14
POD	4D6+6	20
DES	10D6	35
Puntos de vida		12
Movimiento		12

Arma	% Ataque	Daño
Lanza	80%	1D6+3D6+especial.

Armadura: ninguna.

Hechizos: muchas habilidades especiales, como por ejemplo la capacidad de esconderse en las rocas. Todos los mimis saben al menos 1D4 hechizos.

Habilidades: Esquivar 100%. La habilidad de Esquivar del Mimi se reduce temporalmente en un 1% por cada ataque extra que los mimis deban esquivar en un único asalto. Por ello, si un atacante vacía el cargador de una Thompson sobre un mimi y 12 de los disparos hacen blanco en la criatura, el mimi deberá intentar 12 tiradas sucesivas de Esquivar con una probabilidad igual al 100% en la primera, un 99% en la segunda y así sucesivamente hasta un 89% para esquivar el disparo número 12.

COR: ver a un mimi cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Narghun

(Raza independiente mayor)

Descripción: los narghun han sido descritos en cuentos procedentes del Sureste de Australia. Se parecen a rocas y cantos rodados. Cuando un narghun se mueve, puede girar sobre sí mismo o irse arrastrando por la arena. Si lo desea, puede separar partes de su cuerpo pétreo y hacer que éstas se vayan moviendo, pero cuando no se mueve es tan sólido como las rocas de verdad.

NOTAS: los narghuns son monstruos de piedra tan viejos como el Tiempo. No pueden morir, pero se erosionan al igual que las rocas verdaderas. Cualquier trozo desprendido de un narghun se convierte en otro narghun más pequeño; su tamaño puede variar entre un pedrusco grande y una piedrecita y por lo general sólo se mueven de noche. De vez en cuando matan y se comen a hombres o animales.

Un narghun puede atacar una sola vez por asalto. Puede abrir una grieta o cavidad en su cuerpo, para luego cerrarla de nuevo, creando así un terrible y aplastante mordisco. Otro modo de ataque que puede usar consiste simplemente en pisar o caer sobre una víctima para aplastarla. El ataque por mordisco provoca un daño igual al doble de la bonificación al daño del narghun, o un mínimo de 1D3 puntos de daño. El ataque por aplastamiento hace un daño igual a la bonificación al daño de la criatura y puede atacar a más de una víctima a la vez, siempre y cuando todas ellas se encuentren dentro de una superficie de diámetro no mayor que un metro por cada 10 puntos de TAM de la criatura (redondeando hacia abajo).

Características		Media
FUE	2 a 40D6	2-140
CON	10D6+12	35
TAM	1 a 20D6	1-70
INT	2D6	7
POD	4D6	14
DES	1D6	3-4
Puntos de vida		18-53
Movimiento		1D6 por asalto

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	50%	1D3 a 24D6
Aplastamiento	75%	0 a 12D6

Armadura: ninguna, pero son inmunes a todo ataque que no pueda dañar a las rocas. Por ejemplo, las hachas y las armas de fuego no sirven de nada. Los explosivos sólo pue-



Un encuentro con un Ngarang.

den dañarles si se colocan dentro de una grieta. Un narghun roto de esta manera no muere, sino que se convierte en la cantidad apropiada de narghuns más pequeños, con un FUE, CON y TAM cuyas sumas arrojan unos totales iguales a los de la criatura original. Para que la criatura esté realmente muerta, las partes deben reducirse a polvo o disolverse en ácido.

Hechizos: normalmente ninguno.

COR: ver a un narghun en acción cuesta 0/1D6. No hay penalización por ver un narghun sentado e inactivo.

Ngarang (Raza independiente menor)

Descripción: son habitantes del Sureste de Australia. Estas criaturas con forma de árbol tienen el cabello y la barba largos y ondulantes brazos largos y delgados, nudosos como las ramas de los árboles.

NOTAS: los ngarang viven en las protuberancias que se encuentran en las raíces de los grandes y antiguos árboles productores de goma. Son antropófagos y arrastran a los seres humanos hasta sí. El ngarang casi nunca sale del Tiempo del Sueño. Cuando el árbol de un ngarang resulta dañado o muere, la criatura se venga de forma sangrienta si bien debe llevarla a cabo rápidamente ya que pierde un punto de POD cada día tras de la muerte del árbol, hasta que él también muere. Cortar el tronco de un árbol (sin arrancar las raíces, con lo que el árbol puede sobrevivir) no hace que éste muera. Si éste es el caso, obviamente el ngarang se querrá vengar de lo que le han hecho a su casa, pero no perderá ningún punto de POD.

Características		Media
FUE	8D6	28
CON	4D6	14

TAM	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
POD	4D6	14
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		16
Movimiento		6

Arma	% Ataque	Daño
Puñetazo	50%	1D6+2D6
Presa	50%	Especial

Armadura: 10 puntos por la piel, que es tan dura como la corteza de un árbol. Un ngarang puede desaparecer y entrar en su árbol cuando lo desee, donde es imposible hacerle daño aunque se destruya el árbol.

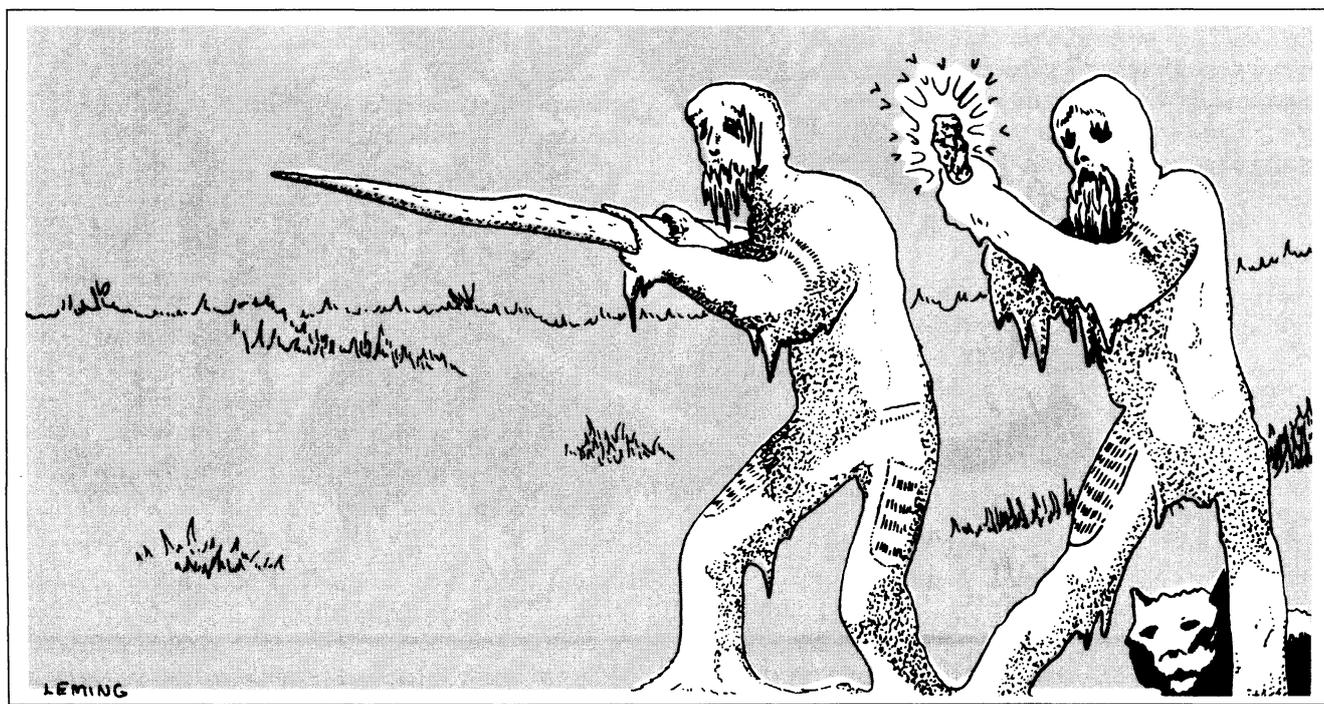
Hechizos: un ngarang de INT igual o mayor a 14 sabe 1D6 hechizos.

COR: ver a un ngarang cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Ninya (Raza independiente menor)

Descripción: criaturas de la Australia Central. Los Ninya son parecidos a los aborígenes, con la excepción de que su cuerpo es siempre de color blanco por estar perpetuamente cubierto de una helada escarcha y sus cejas son masas de carámbanos. Tienen los ojos azules y la sangre blanca.

NOTAS: estos espíritus viven bajo dos lagos salados situados a unos 24 Km al norte del Monte Connor, que es una masa de cuarcita de unos 100 metros de altura, de cima plana y prácticamente imposible de escalar, en la zona de la Roca de Ayers. Los ninya son egoístas, tiránicos y avariciosos. Durante el verano viven bajo sus lagos, en el interior de unas cavernas enormes a través de las cuales siempre sopla



Ninya.

una ventisca helada. Durante el invierno merodean alrededor de las rocas.

Los aborígenes sabían cuándo los ninya habían salido de sus cavernas, porque todos los presentes sufrían cortes en los pies, que se creían que eran causados por el hielo que los ninya llevaban consigo. Cuando se formaba un cierto espejismo, en el que el paisaje parecía dividirse en dos mitades y estar una de ellas flotando boca abajo, los varones se reunían alrededor de la hoguera del campamento y entonaban una canción que tenía la función de volver a poner los árboles en su sitio y de forzar a los ninya a regresar a sus cavernas subterráneas. Las mujeres y las niñas podían hacer lo contrario: hacer que saliesen brevemente a la superficie durante los calurosos días de verano, para que soplara una brisa fresca.

Los ninyas despiden un frío penetrante. A no ser que lleve puestas ropas de abrigo que le aíslen del exterior, cualquiera que esté a menos de 20 m de un ninya pierde 1 punto de FUE y otro de DES por cada minuto de exposición. Cualquiera que esté a menos de 3 m de un ninya pierde el punto de FUE y el de DES cada asalto. Si hay más de un ninya, aumenta el radio de acción de este efecto, a pesar de que la pérdida de FUE y DES sean idénticos y constantes. Por ejemplo, un grupo de 12 ninyas harían que se pierda 1 punto de esas características cada minuto a 240 m de distancia y 1 punto de esas características cada asalto a menos de 36 m metros de distancia. Cada hora de descanso en un ambiente cálido hace que se recupere 1 punto de la FUE y de la DES que se hayan perdido de la manera arriba indicada. Si la FUE o la DES de la víctima se reducen a 0, ésta muere.

Los ninya luchan utilizando armas de hielo. Además del daño normal, la víctima pierde 1D4 puntos de FUE y 1D4 de DES cada vez que se les acierte con estas armas, de la misma manera que se ha indicado antes.

Características		Media
FUE	4D6	14
CON	4D6	14
TAM	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POD	4D6	14
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		14
Movimiento		10

Arma	% Ataque	Daño
Carámbano	50%	1D8+1+1D4+1D4 puntos de FUE y de DES.

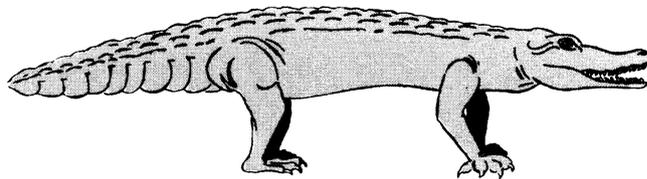
Congelación (Automático) 1 punto de FUE y de DES.

Armadura: sólo las armas muy calientes pueden dañar a los ninya, como por ejemplo lanzas llameantes, antorchas, u cuchillas de metal al rojo vivo. Estas armas hacen el daño normal.

Hechizos: tira 1D100 por cada ninya. Si el resultado de la tirada es igual o menor que el POD del ninya, éste sabe ese número de hechizos.

Habilidades: Percibir vida 95%, Nadar en silencio, 95%.

COR: ver a un ninya cuesta 0/1D4 puntos de COR.



Quinkania Fortirostrum

Quinkania Fortirostrum (animal)

Descripción: cocodrilos de 2 a 3 metros de largo, adaptados a la vida terrestre. Tienen el hocico y la cola más cortas y las patas más largas que los cocodrilos normales.

NOTAS: estas criaturas, junto con las Megalánias, eran los que devoraban a los animales herbívoros de la Australia antigua. Aún se mueven por las ciénagas del Tiempo del Sueño. En un mismo asalto, una Quinkania puede atacar con un mordisco y con un golpe de su cola, pero no contra la misma víctima.

Características		Media
FUE	2D6+12	19
CON	2D6+6	13
TAM	2D6+12	19
POD	3D6	10-11
DES	2D6+3	10
Puntos de vida		16
Movimiento		6

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	40%	1D10+1D6
Golpe de cola	40%	1D6+1D6

Armadura: piel por valor de 6 puntos.

COR: no se pierde COR por ver a una Quinkania.

Quinkans (Quinkens) (Raza servidora menor)

Descripción: especialmente conocidos en las cercanías del Cabo York, los Quinkans son espíritus guardianes de cuevas y lugares sagrados. Las pinturas sobre las rocas los muestran con enormes ojos que miran fijamente y brazos muy extendidos. Atacan volando por el aire y golpeando la espalda de la víctima con las hachas de piedra que llevan fijadas a codos y rodillas.

NOTAS: los quinkans son convocados por los wírrunen (brujos) o por criaturas más importantes para que protejan lugares importantes. Normalmente no están formados por materia sólida, es invulnerable a los ataques físicos y tampoco puede atacar físicamente a seres materiales.

Su técnica normal de ataque consiste en permanecer en estado inmaterial y volar hacia la víctima, con preferencia acercándose por detrás, para que no pueda esquivar el ataque. Las hachas de piedra no son inateriales y golpean a la víctima muy deprisa. En cada descenso rápido, el quinkan dispone de cuatro ataques, uno por cada hacha. Cuando



Un quinkan.

un quinkan se vuelve sólido, deja de ser capaz de volar y ya no puede usar sus hachas de forma eficaz. En este estado, puede atacar tres veces por asalto usando las dos garras y un mordisco.

La mordedura de un quinkan inyecta un veneno psíquico, que hace que la víctima pierda 1D6 puntos de una de las siguientes características: FUE, CON o DES, 2D6 de puntos de magia, puntos de vida o puntos de COR, o 3D6 de una de las habilidades. En todos los casos, es el quinkan quien elige de qué característica o habilidad se pierden los puntos. Esta pérdida no es inmediata sino que la víctima pierde los puntos a razón de uno por día, hasta que se haya satisfecho el total.

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	6D6	21
CON	3D6+15	25-26
TAM	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POD	3D6+12	22-23
DES	2D6+12	19
Puntos de vida		18
Movimiento		12/40 volando

<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
Mordisco	65%	1D8+1D4+veneno mágico
Garra	75%	1D6+1D4
Hacha	50%	1D6+1+1D4

Armadura: ninguna, pero es invulnerable a todas las armas mientras esté en estado inmaterial. No es invulnerable a los hechizos.

Hechizos: normalmente saben al menos 1D3 hechizos.

Habilidades: Percibir vida 95%, Nadar en silencio 95%.

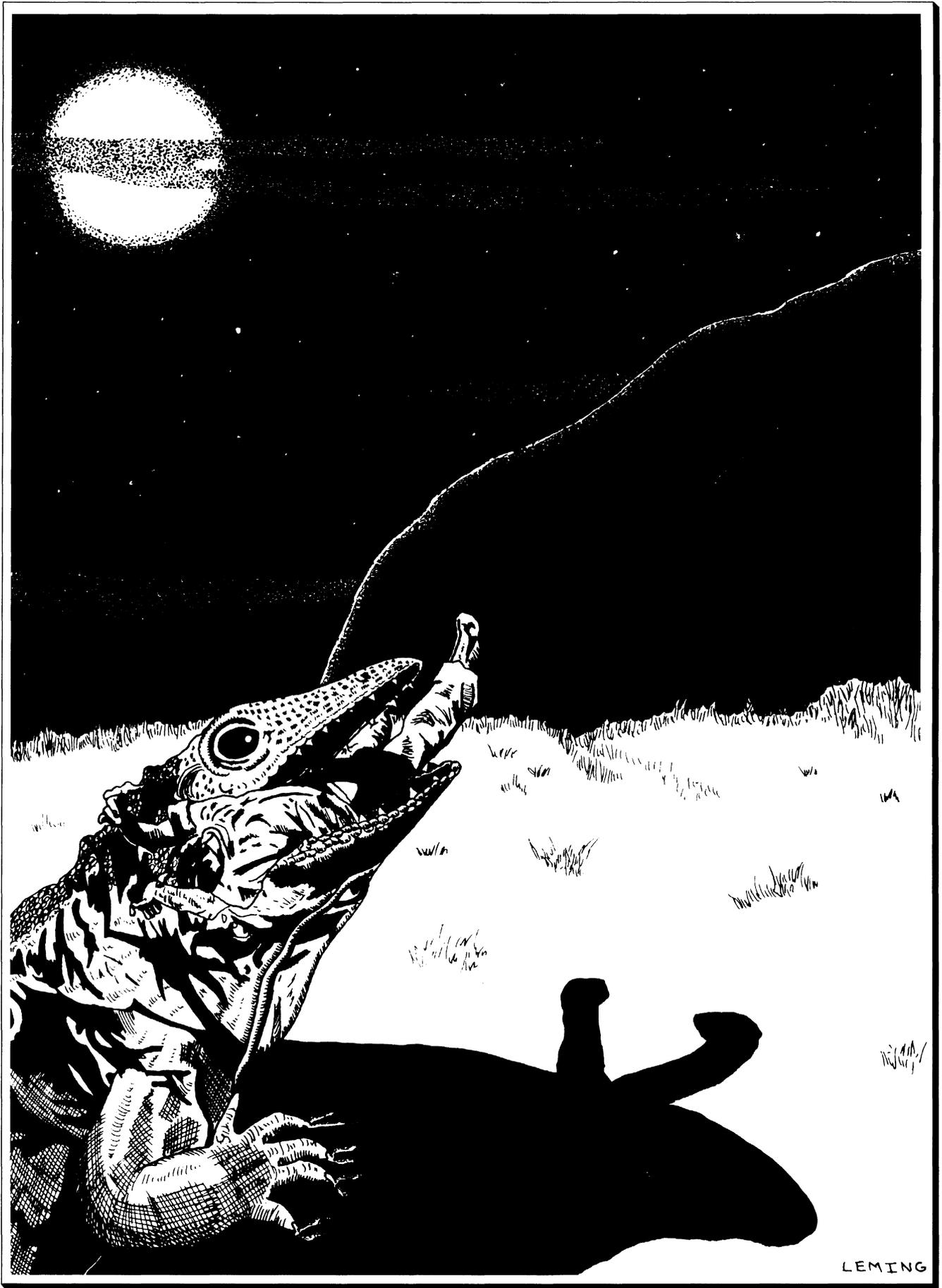
COR: ver a un quinkan cuesta 0/1D8 puntos de COR.

Wa-Tha-Guln-Darls (Raza independiente menor)

Descripción: pueblo de pequeña estatura que vive en el Centro y en el Sur de Australia. Los Wa-Tha-Guln-Darls tienen una altura de sólo 45 centímetros, pero son tan duros como el palo hacha. Su piel es durísima y está recubierta de nudosidades similares a las de los árboles. Tienen la cara rara y de forma insectoide.

NOTAS: estos hombrecillos son totalmente paranoicos. No encienden hogueras porque temen atraer con ellas a unos poderosos enemigos espirituales y atan a los caminantes a sus grandes hormigueros negros para que sufran una muerte lenta y horrible. Es mejor no acercarse a ellos, aunque si alguien les avisa de algún peligro, pueden estar lo bastante agradecidos como para otorgarle algún regalo de poca importancia (como por ejemplo, dejarle que atravesase su territorio sin ser castigado).

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	3D6+6	16-17
CON	10D6	35
TAM	1	1



En los límites de Alcheringa.

INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	3D6+3	13-14
Puntos de vida		18
Movimiento		7

<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
Lanza	50%	1D3
Presa	50%	Especial

Armadura: piel por valor de 6 puntos.

Hechizos: un wa-tha-guln-darl de INT 17 o más sabe 1D6 hechizos.

Habilidades: Ocultarse 90%, Discreción 75%.

COR: 0/1D6 puntos.

Whowie (Yowie) **(Raza independiente mayor)**

Descripción: este ser horrible parecido a un lagarto tiene al menos casi 7 metros de largo y se ha informado de su existencia en la zona del río Murray de Nueva Gales del Sur. Tiene seis patas acabadas en garras y una cabeza desproporcionada, parecida a la de un tiranosaurio rechoncho.

NOTAS: los whowies son criaturas anfibias que viven en cuevas situadas cerca de las riberas de los ríos. Son cazadores solitarios, que cazan y se comen a cualquier bicho viviente. Aunque lentos, son extremadamente obstinados. Una vez un whowie ha detectado una víctima, nunca la deja en paz hasta que se la haya comido, o hasta que uno u otra hayan salido del Tiempo del Sueño. Si, sea como sea, el who-

wie consigue llegar hasta el mundo real, la víctima tendrá serios problemas.

Un whowie actúa como si fuese un centro de poder mágico, con un radio en metros igual al POD del mismo. Todos los hechizos realizados en esta zona se ven alterados y distorsionados en beneficio del whowie. Un hechizo que haya sido formulado para dañarle acaba sumando sus puntos de magia y/o su POD al del whowie (aunque sólo temporalmente; los puntos extra de magia o de POD se pierden al cabo de uno o dos días). Las criaturas que hayan sido atadas por un hechizo se liberan del mismo. Las criaturas que hayan sido convocadas vuelven al lugar de donde procedieron, a no ser que consigan tirar su POD o menos en porcentaje. Otros efectos de la magia se alteran y corrompen, a elección del Guardián.

<i>Características</i>		<i>Media</i>
FUE	4D8+48	62
CON	2D6+16	23
TAM	4D6+24	38
POD	13D6+6	16-17
DES	2D6	7
Puntos de vida		61
Movimiento		4

<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
Mordisco	90%	1D10+5D6
Garra	90%	1D6+5D6

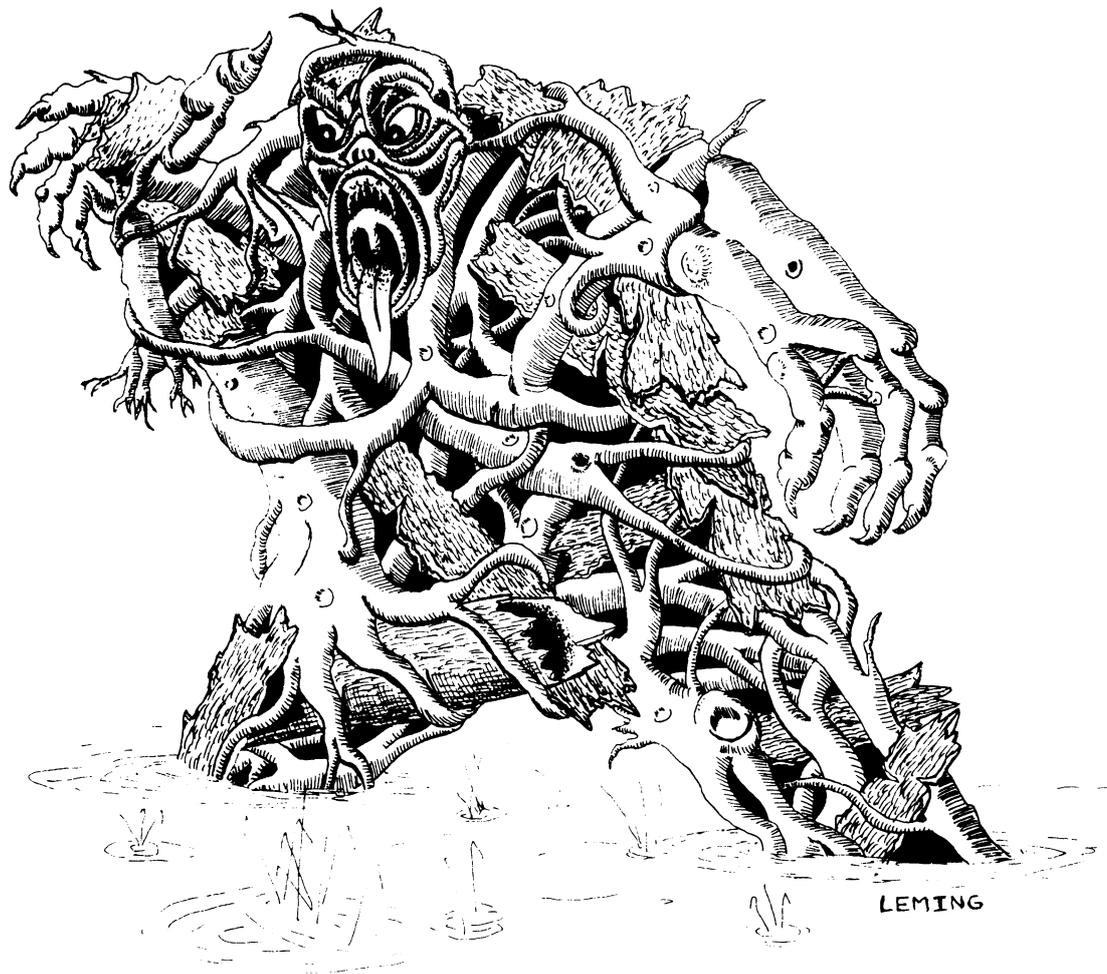
Armadura: piel por valor de 10 puntos.

Hechizos: ninguno, pero véase más arriba.

Habilidades: Seguir rastros 100%

COR: ver a un whowie cuesta 1/1D10 puntos de COR.

Las aventuras



El orgullo de Yirrimburra

Una simple visita familiar se transforma en un asunto peligroso, a medida que los jugadores se van enfrentando a un pueblo y a lo desconocido para que se haga justicia en una tragedia de racismo y venganza.

Yirrimburra no es real; es una mezcla de las características, tanto reales como imaginadas, de los pueblos y ciudades de Australia y se encuentra en los alrededores de Traralgon, en el Este de Victoria.

EL COMIENZO

Antes de que los colonos blancos las ocuparan, los aborígenes las llamaban las Colinas de la Serpiente, en honor a Gunjal, la serpiente que creó las vueltas y contorsiones del arroyo de Smith antes incluso de que tuviese nombre. Hace mucho tiempo, en el Tiempo del Sueño, Gunjal huyó de las lanzas de Baiami, el Padre de Todo y fue convertida en piedra en el lugar en que las colinas Gippsland se elevan de las llanuras. Los Wotjobaluk vivían allí, cazando wallabíes de las colinas, emús y los ligeros canguros grises. Las mujeres recogían los ñames de cada día, las goannas y las semillas saladas del achaparrado árbol ti.

La Ley decía que la vida de una persona se debía pagar con otra vida. La Ley decía que si los hombres se olvidaban de la Ley, ésta moriría y con ella moriría la vida. Las Personas dijeron que aquellos que obedeciesen la Ley dejarían la Tierra cuando muriesen. Sus espíritus viajarían, no durante el Sueño, sino en la realidad hasta el techo del cielo, el campamento de Baiami. Esta era la buena tierra que las personas visitaban mientras soñaban; la caza era siempre abundante y siempre se podía encontrar agua. Esto era lo que decía la Ley.

Los colonos blancos vinieron con caballos, ganado y ovejas. Trajeron rifles que mataban más rápidamente que las lanzas. Los canguros se marcharon, los wallabíes se marcharon y todas las goannas fueron cazadas para alimentar a los niños hambrientos. Las Personas comenzaron a matar ovejas y vacas para comer. Un joven blanco, Bill Poul, se convirtió en su amigo y les contó muchas cosas acerca de los blancos.

Cuando la enfermedad llegó, la mitad de las Personas murieron. Mientras se estaban recuperando de la enfermedad, un hombre tuvo un sueño. Soñó que muchos hombres blancos estaban en la hondonada sagrada de la que había surgido la serpiente Gunjal. Los amigos blancos miraron fijamente al cuarzo sin pestañear, el sagrado cuarzo vetado de oro que Baiami había confiado a los Wotjobaluk. Entonces huyó el currawong y la serpiente Gunjal estaba muerta, en su lugar final de descanso, con el corazón atravesado por una lanza.

En ese momento el hombre dormido gritó y se despertó y acto seguido se encaminó con sus dingos en dirección a la hondonada. Allí vio a un hombre blanco durmiendo y le atravesó el muslo con la lanza. Corrió de vuelta al campamento y contó a los demás lo que había hecho. Levantaron el campamento al día siguiente y comenzaron a andar hacia el Este.

Al día siguiente se reunieron los jinetes, ganaderos y terratenientes, para acabar de una vez con aquella molestia. Estaban todos: Frederick MacKenzie, Ted Keelor, Jack Ramsey, Peter MacGuire y Jim Trent; a Fred MacKenzie aún le dolía la herida que tenía en la pierna. Cogieron a Bill Poul y le obligaron a que les guiase hasta los nativos. Primero sólo dispararon sobre los dingos. Pero cuando los aborígenes comenzaron a arrojarles sus lanzas, respondieron disparando sobre ellos. Creían que estaban haciendo lo correcto.

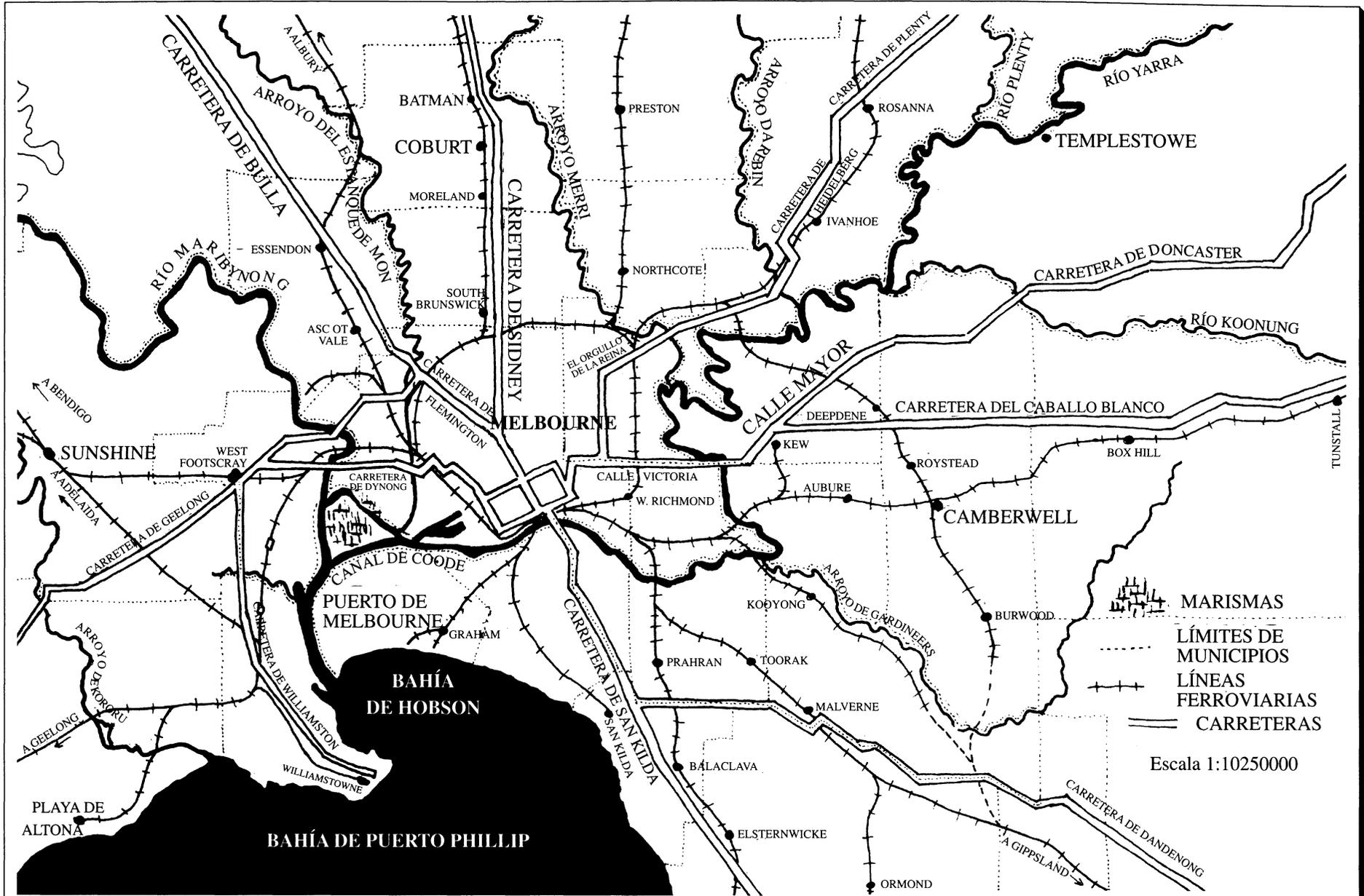
MacKenzie, Keelor, Ramsey, MacGuire y Trent fueron juzgados por homicidio sin premeditación en julio de 1885. La defensa tenía un caso fácil, basándose sobre todo en la ausencia de cadáveres de aborígenes. Por su parte, la acusación se basaba en el testimonio de Bill Poul, que no quiso hacer de testigo en el juicio. Un jurado local emitió un veredicto unánime y bastante correcto de "No Culpable". Sin duda los aborígenes se habían ido a dar una vuelta. Quizás volvieran al pueblo un día, quizás no.

Fred MacKenzie encontró en la hondonada el cuarzo vetado de oro y abrió una mina de oro en las laderas de las colinas. Ahora es un hombre rico. Pase lo que pase con la mina, tiene sus beneficios, su casa y su pueblo.

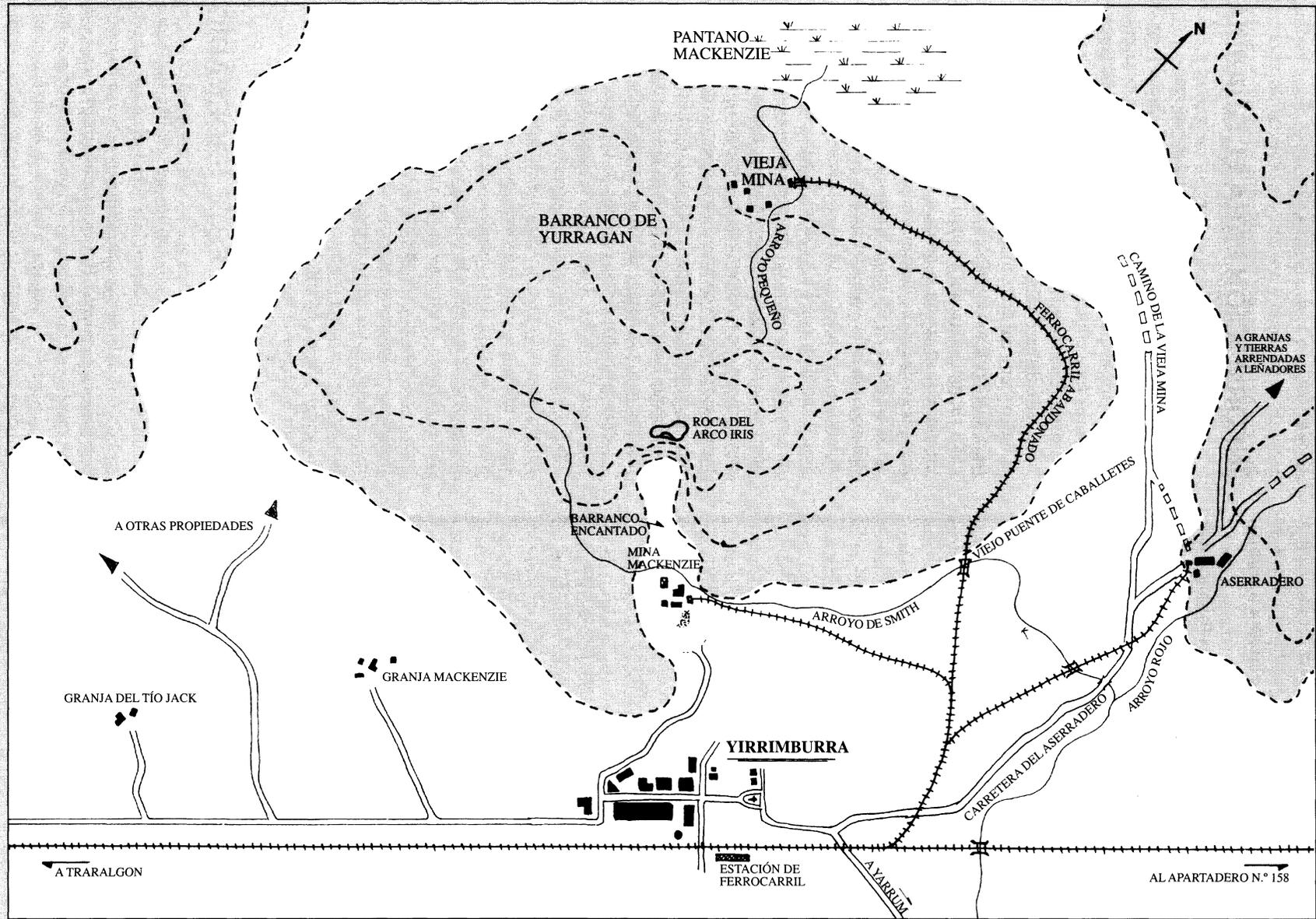
En la actualidad, los mineros están excavando túneles por debajo de la colina en la que se libró la breve batalla, cavando por debajo de la fosa común que contiene los huesos de diecisiete personas y cuatro perros. Pero durante la noche, la víctima número dieciocho sale arrastrándose de las colinas y dirige su mirada hacia abajo, hacia el pueblo de Yirrimburra, esperando a que la Luna se apague.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Uno de los jugadores tiene un tío en Australia. Cuando la madre del personaje se entera de que se va a Australia, le ruega que vaya a visitar a su hermano Jack.



MELBOURNE Y SUS SUBURBIOS



Escala 1:30.000

YIRRIMBURRA Y SUS CERCANÍAS

Jack es la oveja negra de la familia. Ha tenido una cantidad poco frecuente de buena y mala suerte. Su historia se encuentra además de en las cercanías de este texto, en las páginas finales, con el título “El tío Jack”, para ser facilitada al jugador cuyo personaje vaya a ser su sobrino o sobrina. Se pueden cambiar algunos de los detalles de la historia, para que se ajuste mejor a la vida del personaje.

Se puede llegar a Yirrimburra por tren desde Melbourne. Si los jugadores se ponen en contacto por correo con el tío Jack, él les llamará por teléfono a su hotel, usando el teléfono de Fred MacKenzie. El tío Jack tiene una voz afable y aú

Ayuda 1

EL TÍO JACK

Jack Ramsey es el hermano mayor de tu madre. Ha tenido una vida con diversa suerte y sólo tu madre mantiene aún el contacto con él.

Jack nació en 1863. Era un chico atolondrado y testarudo y su capacidad para actuar y tomar decisiones con rapidez le ganó la devoción de su hermana menor (tu madre), pero hizo que discutiera frecuentemente con su padre (tu abuelo). Cuando cumplió los 21 años de edad, sorprendió a la familia reclamando su parte de la herencia y emigrando a Australia. Esta decisión radical pasó a ser menos sorprendente cuando, una semana después de haberse marchado a Australia, una chica embarazada se presentó en casa afirmando ser su prometida.

Escribe a tu madre una vez cada seis meses, más o menos y han permanecido en contacto el uno con el otro. Nada más llegar a Melbourne, Jack conoció en una taberna a un joven propietario. Este hombre, llamado Fred MacKenzie, quedó impresionado ante la energía de Jack, a pesar de ser un Yanqui y le ofreció un puesto de trabajo como esquilador. Jack se fue con Fred a Yirrimburra, en Victoria. Poco después, se descubrió una veta de oro en la propiedad de Fred y Jack se hizo rico. En 1889 se casó con una chica australiana, Christine Wilson (tu tía) y en 1892 tuvieron un hijo, Ralph (tu primo). Por entonces, Jack había comprado una granja.

Las cosas fueron bien hasta 1914, cuando Ralph fue llamado a filas. En 1915 partió hacia Gallipoli con la fuerza de invasión Anzac (Australiana-Neozelandesa) y cayó en combate. La tía Christine quedó destrozada y, con su salud arruinada, murió de gripe en 1917. Desde entonces el tío Jack, que es un sexagenario vigoroso y cordial, ha ido vendiendo partes del terreno de la granja hasta reducirla a un tamaño que él puede cultivar por sí solo.

Tu madre te ha pedido que visites a su hermano mientras estés en Australia ya que no le ha visto desde hace cuarenta años.

con acento americano. Parece estar cansado y bosteza varias veces mientras habla por teléfono. Les sugiere que cojan el tren al día siguiente por la tarde y él les estará esperando en la estación.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIAN

En esta aventura se entrecruzan dos historias.

LA PRIMERA HISTORIA: una noche, los chicos Trent, Phil y Ray, estaban extrayendo oro ilegalmente de la mina de oro de Yirrimburra cuando el capataz, Peter MacGuire, vio sus luces (que el pueblo atribuye a fantasmas). Cuando los hermanos Trent se vieron sorprendidos, comenzaron a correr. MacGuire disparó sobre ellos, fallando. Ellos devolvieron el fuego y una parte del túnel cayó sobre MacGuire, matándolo. Los Trent son culpables como mínimo de robo y homicidio sin premeditación y como máximo de asesinato. Esto último se castiga con la horca, con lo que están muy interesados en que nadie descubra quién lo hizo.

LA SEGUNDA HISTORIA: la muerte está llegando a los ciudadanos más influyentes del pueblo. Hasta ahora, los que han muerto comprenden, en el mismo orden en que fallecieron, Jim Trent, padre de Phil y Ray; Ted Keelor, gerente de la mina y Jack Ramsey, tío del personaje (que muere justo antes de la llegada de los personajes). Todos los fallecidos son varones, de mediana edad y colonos que llegaron al lugar hace tiempo. Todos murieron mientras dormían y cada muerte se produjo a un mes de distancia de las otras. Es posible que Peter MacGuire también hubiese muerto de esta manera, pero tan desagradable accidente le cogió primero.

El responsable de las muertes de la segunda historia es Yurragan Wrahihi, único superviviente de la masacre de 1885. El alma de Yurragan está trastocada y retorcida por culpa de un odio justificado y usa la brujería para enviar sus dormidas víctimas a Alcheringa, donde terribles monstruos les dan caza. Esto sucede noche tras noche, hasta que los monstruos atrapan a la víctima y el hombre sufre un ataque al corazón. Yurragan inicia su “tratamiento” con una nueva víctima cada vez que hay Luna nueva. Ha planeado matarlos a todos de esta manera, dejando a Fred MacKenzie para el final. El fue quien disparó primero, era el jefe de los jinetes, robó el cuarzo sagrado y ahora lo cambia por dinero del amigo blanco. MacKenzie y toda su obra deben ser destruidos mediante el fuego.

CÓMO JUGAR ESTE ESCENARIO

Los hechos del caso son los que se han indicado. Le incumbe al guardián determinar cómo se va a desarrollar la partida, teniendo siempre en cuenta las personalidades de los personajes y su talento. Hay que familiarizarse con los detalles; muchos de los habitantes del pueblo conocen la mayoría de los hechos y pueden revelarlos a los investigadores.

Independientemente de lo que los personajes hagan, hay dos acontecimientos que van a tener lugar: (1) llegan a la granja y encuentran muerto al tío Jack; (2) Yurragan detecta su presencia y hace que sus sueños visiten Alcheringa,

esperando que esta experiencia los mate o los ahuyente. No hay que desencadenar el ataque de Yurragan hasta que sea el momento adecuado, preferiblemente una vez que los investigadores hayan llamado la atención en el pueblo, a medida que vayan recogiendo información y eliminando las pistas claramente falsas. Es probable que Yurragan no se vea obligado a atacar hasta que los personajes hayan relacionado las recientes muertes del pueblo con la antigua masacre.

El plan de Yurragan tiene como punto culminante un incendio, con el propósito de destruir todo lo que MacKenzie ha ganado con la masacre (la mina de oro, su riqueza, todo el pueblo) antes de acabar con el hombre.

EL MUNICIPIO

Yirrimburra es un pequeño pueblo en Gippsland oriental, no muy lejos de Melbourne, en el estado de Victoria. Yirrimburra se enorgullece de tener algo más de 200 habitantes; la mayoría de los hombres trabajan en la mina de oro propiedad de Fred MacKenzie. Las granjas y pastos para ganado de los alrededores proporcionan alimentos; los excedentes se envían por tren y por el ferrocarril llegan también los productos manufacturados y los de lujo. MacKenzie es también propietario del único colmado del pueblo, lo que hace de él el principal terrateniente y comerciante del lugar.

A un lado de la calle que lleva el imaginativo nombre de calle Mayor se encuentra la tienda de comestibles, una tienda de ropas (en la que un polvoriento cartel apoyado contra unos vestidos anuncia “Última moda para nuestras mujeres”), una sastrería, una tienda en la que se venden madera y carbón (también propiedad de MacKenzie) y el único hotel, el “Yirrimburra Arms”.

Al otro lado de la calle se encuentra un edificio propiedad de la Iglesia Anglicana, que se usa también para celebrar reuniones de los ciudadanos del pueblo, bailes, etcétera; la rama local de la Francmasonería, fundada en 1908 por MacKenzie y generosamente financiada para beneficio de los trabajadores (“un buen hombre es recompensado por sus actos”); un edificio de piedra gris que acoge la comisaría de policía, la oficina de correos y la centralita telefónica; y las oficinas del Ayuntamiento, que incluye el Registro de la propiedad (una reliquia de los tiempos de la fiebre del oro). En el Ayuntamiento se encuentra la oficina del alcalde F. MacKenzie.

La calle de la Mina sale de la ciudad para bordear una colina y llegar hasta la mina de oro. Siguiendo la misma lógica, la de la estación llega hasta la pequeña estación de ferrocarril, la de la Iglesia desemboca en la iglesia anglicana y la del Aserradero lleva curiosamente al actualmente abandonado aserradero.

Las granjas y el monte bajo se extienden por todos los alrededores. Hay una vía de ferrocarril, cubierta ya de hierbas, que sale de la estación y acaba en la mina original. Esta mina se encuentra en el lado contrario de la colina al sitio actual de excavación.

HISTORIA: cuando Yirrimburra se fundó, era una comunidad agrícola que prosperó, al igual que el resto de Victoria, con la fiebre del oro de la década de 1850. La fiebre vino y

se fue y todos los que vinieron en busca de dinero fácil también se han marchado, pero el trabajo constante aún da sus frutos en la mina de cuarzo vetado de oro, propiedad del ganadero local Fred MacKenzie. MacKenzie ha dicho públicamente que piensa trabajar en la mina hasta que todo el oro se agote, pero los expertos han dicho que se deberá cerrar la mina mucho antes de que eso ocurra, debido a que ésta sufre fuertes inundaciones. En los niveles más bajos de la mina, el trabajo se desarrolla paralelamente al lecho de un arroyo subterráneo y una inundación ocurrida en 1915 mató a dos mineros. Incluso la nueva mina se construyó después de que la vieja quedase totalmente inundada en 1892. En el último día de funcionamiento de la vieja mina, el tren de carga (llamado Lincoln) descarriló y volcó a la altura del arroyo de Smith, matando al conductor y al ingeniero.

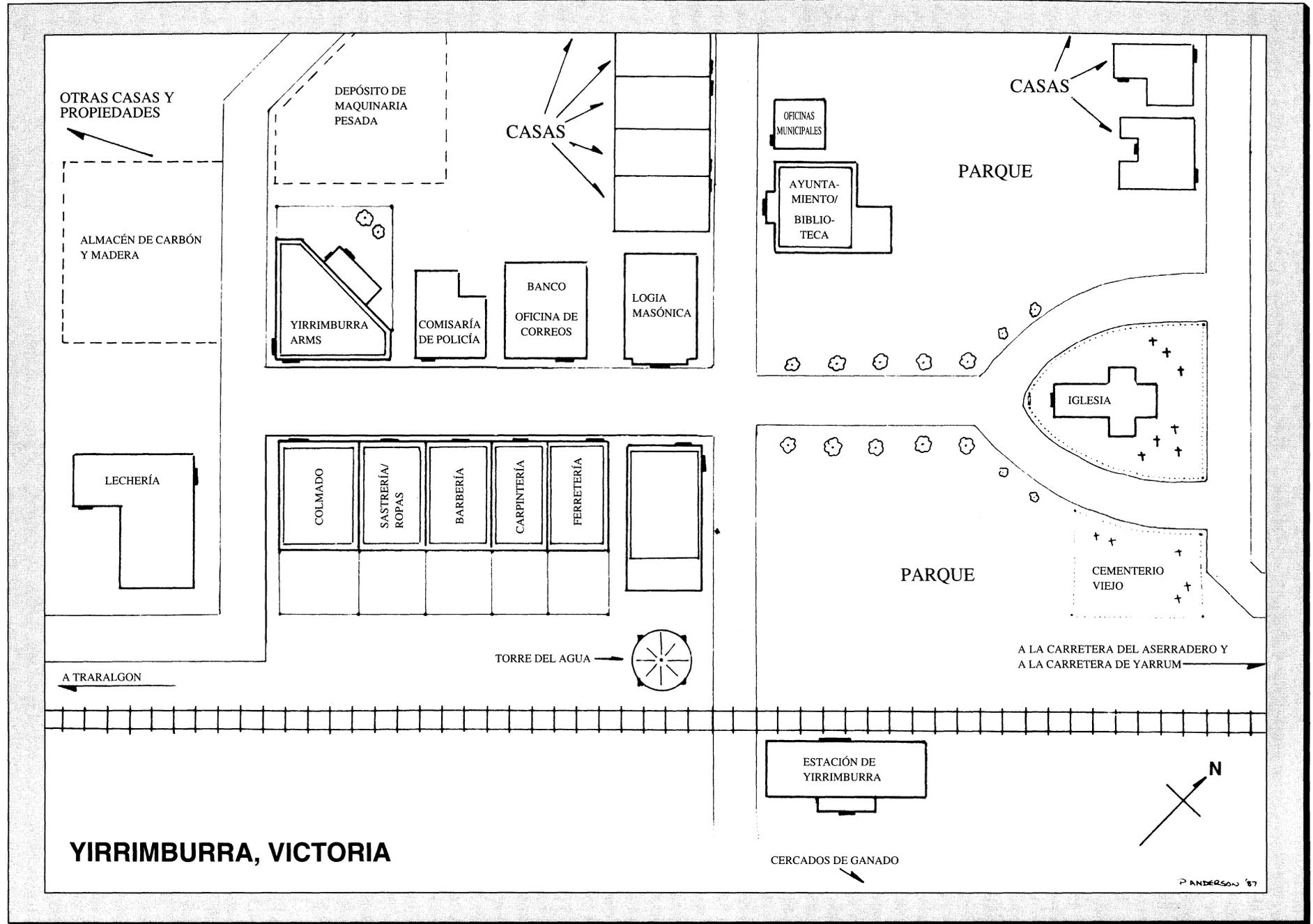
Hasta hace poco el pueblo tenía otra importante fuente de empleos: el aserradero, que daba trabajo a la mitad de la población masculina. Sin embargo, la compañía acaba de cerrar esta remota sucursal y los que trabajaban en el aserradero han sido trasladados a otro lugar o despedidos; el único trabajo en madera que se está haciendo actualmente en el pueblo consiste en desmantelar el aserradero y las casas de los antiguos trabajadores, para utilizar la madera en algún otro lugar.

RUMORES LOCALES: los residentes de Yirrimburra disfrutan de las habladurías típicas de toda vecindad. “¿Te has dado cuenta de que Dan Fairweather ha estado trabajando mucho en casa de Melanie Parkinson desde que su marido murió?” Pero unos cuantos chismes pueden ser de interés para los personajes.

El pueblo dispone de varias historias de fantasmas. Una de ellas (que puede ser narrada por uno de los parroquianos del “Yirrimburra Arms”, por ejemplo) trata de la “Lincoln”, la locomotora que empujaba las vagonetas de mineral desde la vieja mina hasta la vía principal. Dos ingenieros, que controlaban el tren en semanas alternas, mantenían una carrera (semana sí, semana no) para ver quién era el que tardaba menos en llegar hasta la vía principal, que entonces estaba dentro del pueblo. Cuando la mina quedó inundada, el conductor que llevaba la última carga de mineral batió todas las marcas; le llamaban Lincoln Ted, tan enamorado estaba de esa máquina. Murió en el arroyo de Smith, cuando la pequeña y encantadora locomotora no pudo coger el último puente de la línea antes de llegar a Yirrimburra. Se dice que los que están a punto de morir escuchan el silbato de la vieja locomotora; y con esto el parroquiano finaliza su historia, con una esperanzada mirada puesta en su jarra de cerveza vacía. Si los personajes quieren leer la historia por sí mismos, los periódicos de Traralgon la publicaron en su totalidad.

Otra gastada historia que corre por el pueblo es la de los dos mineros muertos, que siguen trabajando en la veta en la que murieron. Los detalles y las gesticulaciones varían con el narrador, pero varios vecinos del pueblo juran haber visto luces fantasmagóricas en la mina (y parece que dicen la verdad).

Otra buena historia es la que se basa en el perro de Fred MacKenzie, de nombre Jibba, que es un sabueso de pelaje azulado. En realidad, Jibba era el perro de Mike, el hijo de Fred MacKenzie. Mike MacKenzie volvió de la guerra, pero murió de gripe al año siguiente. Cada noche, a la puesta del



Sol, el viejo perro sube la colina hasta llegar al cementerio, donde se estira sobre la tumba de su amo.

La muerte es un tópico frecuente en Yirrimburra; el descubrimiento del cuerpo de Peter MacGuire produjo una conmoción muy grande (quizás no debió haberse enfrentado a los fantasmas de la mina), pero dos de los miembros más antiguos del pueblo acaban de morir: Ted Kelor hace un mes y Jim Trent hace dos. Y los nostálgicos susurran que el pueblo mismo se está muriendo; las cosas se están poniendo feas con el cierre del aserradero. No obstante, seguro que Fred MacKenzie hará que las cosas vuelvan a ir bien. Siempre lo consigue.

Son malos tiempos para Yirrimburra. Las vacas no dan leche. Los perros aúllan por la noche. Los bebés lloran sin cesar. Las ovejas tiemblan y huyen de los granjeros con algo más que el miedo normal. La gente no puede dormir bien y, cuando uno se levanta en medio de la noche para prepararse una taza de té, no puede dejar de salir al jardín a mirar esas oscuras colinas y recordar que el espacio ocupado por el pueblo estaba una vez tan vacío y solitario como esas colinas.

LA LLEGADA A YIRRIMBURRA

Los personajes salen de la estación de Flinders Stret (Melbourne) a las 2 de la tarde y llegan a Yirrimburra a las 10 de la noche.

Los investigadores encuentran el viaje cansado. No se puede ver nada por las ventanas ya que es de noche y hay Luna nueva. El tren se detiene en todas las paradas, por miserables y pequeñas que éstas sean. Después de lo que parece una eternidad, los personajes se bajan del tren en Yirrimburra, siendo los únicos en hacerlo. El aire nocturno es tibio y algo húmedo; algunos relámpagos de verano brillan en las distantes colinas. El tío Jack no da señales de vida.

Tampoco se presenta en la estación por lo que deberán llegar a la granja por su cuenta. Pueden explicar el problema en que están metidos al jefe de estación, que la está cerrando, o pueden ir andando por la calle hasta llegar al “Yirrimburra Arms”, que aún está (ilegalmente) abierto a las 10 de la noche. Alguien se ofrece a llevarles a la granja en vez del tío Jack. El vecino de su elección conduce una desvencijada camioneta Ford y puede hacer a los personajes una especie de introducción a las costumbres y habladurías de Yirrimburra. Les lleva hasta la puerta de la granja de Jack y, viendo una luz encendida en la casa, se lleva los dedos al gorro, ruega a los personajes que saluden a Jack de su parte y se despide de ellos, dirigiéndose a su casa para hablarle a su mujer de los extranjeros que van a vivir en la casa de Jack.

Los investigadores se encuentran ante una sólida verja de hierro que deben trepar. El camino polvoriento está seco y unas formas borrosas se mueven y hacen ruidos en los prados a ambos lados de la casa: vacas. Figuras fantasmales son proyectadas de forma irreal por los esporádicos resplandores de los relámpagos.

Cuando los investigadores entran en el patio, dos perros encadenados comienzan a ladrar furiosamente. El terreno dispone de una casa, un pajar y tres cobertizos. En uno de ellos

hay un carro, mientras que el segundo es un establo con dos caballos y el tercero guarda herramientas. Aunque en la casa hay luces encendidas, nadie responde cuando el grupo de personajes llama a la puerta (ni tampoco, por cierto, a los ladridos de los perros). La puerta delantera está cerrada con llave. La trasera está atrancada.

Los personajes deberían estar ahora algo nerviosos. El lugar es solitario y se ven sombras por todas partes. ¿Están seguros de que las sombras en los prados son realmente vacas? ¿Por qué es tan difícil entrar en la casa? ¿Por qué el tío Jack no sale a recibirlos?

Una FUE combinada de 40 hace que la puerta trasera se abra, haciendo que una cierta cantidad de muebles apilados contra ella se esparzan por el suelo de la habitación. La delantera puede abrirse mediante una tirada de Mecánica, o derribarse con una FUE combinada de 40 o más, pero se recomienda que primero se mire por la ventana que se encuentra junto a ella. Una tirada de Descubrir permite ver una escopeta en el recibidor, lista para disparar. Su único cañón está apuntando a la puerta y hay un cable que va desde allí y por las paredes hasta el gatillo. Cualquiera que abra la puerta sufre 2D6 de daño. Todos los demás que estuviesen en la línea de fuego sufren 1D6 de daño debido a los perdigones. Ahora los investigadores deberían estar *realmente* preocupados. Los perros están ya medio locos, aullando y ladrando sin parar.

Dentro de la casa todo está limpio y ordenado. La luz proviene de una brillante lámpara de queroseno que se encuentra en la cocina. Encima de la mesa hay un sobre a nombre del sobrino o de la sobrina; dentro de él hay una nota (ver Ayuda 2).

Si los personajes cogen la lámpara y empiezan a registrar la casa, encuentran un salón confortable con fotografías de Jack, Christine y Ralph. Encuentran a Jack en el dormitorio, totalmente vestido, sobre la cama en la que se había echado para dormir un rato.

Le reconocen gracias a las fotos, pero casi no pueden. Su cuerpo se ha retorcido de forma poco natural dentro de sus ropas. El rigor mortis le ha dejado en una postura extraña. Las arrugas de su cara han cambiado hasta formar una mueca horrible. No hay ni una marca en su cuerpo. Ver a Jack así cuesta 0/1D4 puntos de COR (aunque el sobrino/a puede perder 1/1D6).

Los personajes deben ahora decidir qué van a hacer a continuación. ¿Debe alguien ir en carro hasta el pueblo? ¿Quién va a quedarse en la tranquila granja con ese horrible cadáver?

Cuando consiguen ayuda, Fred MacKenzie es uno de los primeros en llegar al lugar y se presenta a todo el mundo. Una tirada de Psicología revela que, aunque parece estar tranquilo y ser “el hombre que se encarga de todo”, en realidad esta muerte le ha afectado mucho. El policía Wise también ha llegado a la granja, tomando notas y siguiendo a Fred en todo momento.

Los días siguientes van pasando lenta y tristemente, con los preparativos del funeral, etcétera. El forense de Traralgon informa de que la causa de la muerte ha sido un ataque al corazón. El abogado de Fred se encarga de que el “testamento” de Jack se cumpla (si es que los personajes se lo entregan). Nadie parece saber lo que las últimas líneas quieren decir, pero obviamente su mente estaba trastornada por el dolor.

Durante estos días los personajes se familiarizan con Yirrimburra. Cuando Jack ya esté descansando en el cementerio (o incluso antes), los personajes deben comenzar a tomar decisiones: ¿Van a quedarse con la granja? ¿Van a investigar la muerte del anciano? Si deciden que sí, el escenario puede continuar, en concreto con la información sobre el pueblo y sus habitantes. En estos momentos, los personajes ya deberían saber que ésta no ha sido la única muerte reciente.

Ayuda 2

PARECE QUE, DESPUÉS DE TODO, NO VAMOS A PODER VERNOS. CREO QUE TODO SE VA A ACABAR ESTA NOCHE; CASI ME COGIÓ LA NOCHE PASADA. LA GRANJA ES TUYA. PERDONA QUE ESTE PAPEL NO SEA UN DOCUMENTO LEGAL, PERO NO HAY TIEMPO PARA ESO. POR OTRA PARTE, NO HAY NADIE QUE VAYA A PELEARSE CONTIGO POR TENERLA. LA PALABRA DE UN HOMBRE DEBE SER RESPETADA. POR FAVOR, DILE A MI HERMANA PEQUEÑA QUE LA QUIERO. QUE DIOS LA BENDIGA, ELLA ES LA ÚNICA A QUIEN HE ECHADO DE MENOS Y LA HE ECHADO MUCHO DE MENOS. IBA A VER A SU HIJO, DE MI MISMA SANGRE, DESPUÉS DE TANTOS AÑOS; PARECE QUE TODO ESE TIEMPO NO HAYA SIDO LO BASTANTE LARGO. EL PASADO HA VUELTO A NOSOTROS. SIEMPRE PENSÉ QUE LO HARÍA, PERO ESPERABA QUE LO HUBIÉSEMOS ENTERRADO A LA PROFUNDIDAD NECESARIA. HAN PASADO MUCHOS AÑOS. PARECE QUE, DESPUÉS DE TODO, EL TIEMPO TRANSCURRIDO NO HAYA SIDO IMPORTANTE. PERDÓNAME PADRE, PORQUE HE PECADO.

– Jack Ramsey.

LOS HABITANTES DEL PUEBLO

Fred MacKenzie

Alcalde del pueblo, terrateniente local, propietario de la mina y ganadero (y cualquier otra cosa de importancia). MacKenzie es un septuagenario robusto, capaz de aplastar cualquier resistencia que se le presente gracias a su fuerza de carácter. Cojea ligeramente, debido a “que me caí del caballo y me golpeé contra un poste de una verja cuando era joven.” En realidad, cojea debido a la herida de lanza que recibió en 1885.

El pueblo ha prosperado gracias a la iniciativa y al dinero de Fred MacKenzie. Con buen ojo para encontrar un buen negocio (tanto si se trata de tierra, animales, maquinaria u hombres), ha sabido enriquecerse. Los vecinos del pueblo le tienen por un benefactor honesto y con buenas intencio-

nes; todo el mundo le quiere, con las excepciones de los irascibles Ken Stackford y Bill Poul (ver más abajo). MacKenzie brinda a los personajes una cálida bienvenida a Yirrimburra y se ofrece a ayudarles, invitándoles a comer a su casa y ofreciéndoles el uso de sus caballos.

Fred vive en una granja construida con sólida piedra de color azul, rodeada de pórticos por todas partes. Tiene una esposa, Jean (ver más abajo) y dos hijas muy tímidas, de 29 y 33 años, de las que la menor vive en la misma casa que sus padres. Durante el día, Jibba, el perro de su difunto hijo, siempre le acompaña a todas partes. (“Si quiere ver a Fred, busque al perro.”)

MacKenzie sospecha que alguien le está robando en la mina de oro y está dispuesto a pagar hasta 50 libras a algún personaje con buenos modales, si éste le puede asegurar que alguien va a ser condenado por ello. Esto permite que no se vea implicado en el asunto, incluso si el personaje acusa a alguien que en realidad es inocente. Sin embargo, a MacKenzie no le gusta que nadie meta las narices en su vida privada.

Para él, hace tiempo que el incidente de 1885 ha sido olvidado. Las pocas veces que piensa en lo que pasó está convencido de que hizo lo que cualquier hombre temeroso de Dios habría hecho en su lugar. Sus intentos por hacer que el asunto se silenciase han tenido un éxito casi completo; la gente se ha olvidado del juicio, es demasiado joven como para haber oído de él, sabe lo que pasó realmente y no dice nada (de lo que MacKenzie está informado), o defiende a Fred diciendo que la acusación no fue sino una sarta de mentiras. Sin embargo, a pesar de que MacKenzie no es supersticioso, no es un estúpido y está preocupado ante el misterioso modo en que sus compañeros en ese incidente están muriendo uno tras otro. Ultimamente no duerme muy bien.

Si MacKenzie se entera de lo que está pasando, o se da cuenta de que los personajes están interesados en lo que ocurrió en 1885, hará todo lo que pueda para evitarlo. Todo lo que tiene se encuentra en peligro y aunque nunca ha hecho daño directamente a un hombre blanco, es posible que se le obligue a hacerlo para proteger a sí mismo y a su familia y en ese caso lo haría por medio de alguna otra persona. Es capaz de hacer cosas como sabotajes, incendios, soltar a Jibba contra los personajes y luego “intentar” sujetarlo (a modo de advertencia), o hacer correr por el pueblo el rumor de que Jack fue envenenado para cobrar la herencia. Si parece que Bill Poul vaya a “cantar”, Fred lo matará como prometió en 1885. Si se entera de la existencia de Yurragan, enviará a sus hombres para que cacen al mendigo.

MacKenzie es un hombre poderoso, acostumbrado a salirse con la suya. Cuando no puede, las cosas se ponen feas y Yirrimburra está firmemente de su parte.

Fred MacKenzie

FUE 13 CON 15 TAM 14 INT 17 POD 10
DES 12 APA 14 EDU 15 COR 44 PV 15

Armas: Fusil .30-06 75%, daño 2D6+3.

Escopeta calibre 12 60%, daño 4D6/2D6/1D6.

Habilidades: Contabilidad 70%, Crédito 90%, Conducir automóvil 55%, Derecho 50%, Descubrir 70%, Discusión 55%, Equitación 75%, Regatear 65%, Seguir rastros 55%.

Jibba, sabueso

FUE 9 CON 15 TAM 6 DES 15 POD 5
PV 11

Arma: Mordeisco 30%, daño 1D8.

Habilidad: Obedecer a MacKenzie 80%.

Jean MacKenzie

Jean ha estado casada con Fred durante cuarenta años y nunca pone en tela de juicio nada que su marido haga. Es una mujer tranquila y acostumbrada a que no se le moleste. Es una buena compañía para los enfermos: nunca hace un movimiento brusco ni dice nada sin pensarlo primero, a no ser que se le haya provocado mucho. Tiene las manos frías y grandes ojos verdes. Una de sus hijas, Jessica (29 años) aún vive en casa, mientras que Kate (33) está casada y vive en Yallourn. Un hijo (Mike) murió en 1919 a los 23 años de edad.

Jean sabe que su marido era uno de los miembros de la banda que ajustó cuentas con los aborígenes hace décadas, pero nunca piensa en ello.

Ray y Phil Trent

Son hijos de Jim Trent (recientemente fallecido), mineros y ladrones de oro. Los dos hermanos viven en una casa semiderruida en las afueras del pueblo. Son dos jóvenes atractivos, que tienen alrededor de 25 años de edad. Vivían con su padre hasta que éste murió hace dos meses. La identidad de la madre de los dos hermanos es aún un misterio local; Ray y Phil ya han perdido la cuenta de la cantidad de ojos morados que han debido de causar por ello.

Han adoptado una postura filosófica ante la muerte de su padre; el viejo tenía algo de dinero y morirte mientras duermes es una de las mejores maneras de estirar la pata (aunque últimamente dormía mal, moviéndose sin parar de un lado para otro).

Este par siempre tiene buen humor, e incluso a veces son útiles como buenos larrikins. Los dos trabajan en la mina y solían pasar gran parte de su tiempo libre pasando el cedazo por el arroyo, para encontrar algo de polvo de oro o la poca frecuente pepita; también tienden trampas para cazar y vender la piel y la carne de algunos animales, en especial de los conejos. Conocen las colinas mejor que muchos ganaderos.

Un día en la mina Jim descubrió una rica línea de pepitas de oro incrustadas en la amalgama, en una zona que no había sido trabajado desde hace mucho tiempo. Ray birló una llave y como quiera que desde entonces nadie ha cambiado las cerraduras (ya que no ha habido ningún fallo detectable en la seguridad del lugar), de noche, vuelven a la mina para trabajar en el filón, mientras casi todos los demás hombres del pueblo se están emborrachando. Así es cómo MacGuire les encontró. El resto de su esperada riqueza se ha perdido bajo las rocas que enterraron a MacGuire. Tienen casi un kilo de pepitas de oro, escondidas debajo de una crujiente tabla de madera del suelo de la cocina de su casa.

Ray y Phil están preocupados ante el cariz que han tomado las cosas. Ray fue quien hizo el disparo, pero tenía la escopeta sólo porque acababan de volver de caza. Disparó asus-

tado porque MacGuire les estaba disparando a ellos y apuntó su arma para fallar deliberadamente; no pensó en que podría haber un derrumbamiento. Los muchachos Trent no pueden confesar, por lo que han planeado no llamar la atención a nadie hasta que hayan sacado todo su oro de la mina y luego poder llevar vidas limpias y honestas. Quieren extraer la riqueza lo antes posible, antes de que MacKenzie ordene cambiar las cerraduras de la mina.

Siempre tienen algo de dinero para una cerveza, o tres y una libra o dos para apostar a los caballos. Pueden incluso gastar algo más de dinero de lo que las circunstancias aconsejarían, pero es seguro que sus amigos no les jugarán una mala pasada. La policía local (en su totalidad) sospecha de esta repentina riqueza, pero dirigen sus sospechas hacia algo más parecido al robo de caballos que a la extracción fraudulenta de oro.

Ray y Phil trabajan por su cuenta y pueden ayudar o poner trabas a los personajes. Quieren estar protegidos, pero si los personajes se acercan demasiado a sus huellas, huirán a las colinas. Si están acorralados y se les obliga a luchar, se rendirán si no pueden escapar. Por otra parte, si los personajes los tienen a su lado, pueden ser unos valiosos aliados. Con su conocimiento del terreno, pueden localizar a Yurragan. Les ayudarán en todo lo que puedan contra MacKenzie; no porque éste no les caiga bien sino porque, si se va del pueblo, la mina cerrará y cren que entonces todos sus problemas se habrán acabado. Hay que recordar que los motivos y planes de los personajes son para los Trent menos importantes que sus propios problemas.

Ray Trent

FUE 16 CON 14 TAM 13 INT 10 POD 16
DES 16 APA 13 EDU 10 COR 80 PV 14

Armas: Escopeta calibre 20 60%, daño 2D6/1D6/1D3.

Habilidades: Camuflaje 40%, Discreción 60%, Escuchar 55%, Esquivar 55%, Lanzar 50%, Ocultarse 45%, Poner trampas 75%, Seguir rastros 70%.

Phil Trent

FUE 12 CON 16 TAM 13 INT 14 POD 11
DES 15 APA 13 EDU 10 COR 55 PV 15

Armas: Fusil .22 80%, daño 1D6+2.

Habilidades: Descubrir 70%, Esquivar 50%, Ocultarse 55%, Tregar 75%.

J.K.L. Wise

El agente John Kingston Laurence Wise es un jovial policía de unos 35 años de edad. Es educado y amable con todos aquellos que son educados con él y se da cuenta de la importancia de su elevado cargo en el pueblo. Tiene un carácter un tanto meticuloso. No tiene paciencia con los investigadores arrogantes y trata severamente incluso a los delincuentes de poca monta. Adora prácticamente a MacKenzie y no hace nada que sea importante sin que el anciano lo sepa. Los dos son grandes amigos. Wise sale de caza un sábado sí y otro no en la propiedad de MacKenzie y tanto él como su mujer van a menudo a casa de los MacKenzie a tomar el té.

Wise tiene algunos informes que pueden ser de interés para los personajes, pero para poder verlos éstos deben realizar tiradas de Derecho y de Discusión (o tener el permiso verbal de MacKenzie). Estos archivos incluyen un informe sobre el caso MacGuire e informes del forense sobre Jim Trent y Ted Kelor. Estos documentos se incluyen luego en el apartado “Documentos de interés.” Wise no sabe nada acerca del juicio de 1885. Ocurrió antes de que él naciera.

Su mujer, Mary, se encarga de la oficina de Correos. MacKenzie fue quien les presentó y fue además el padrino de la mejor boda que Yirrimburra ha visto desde hace tiempo.

J.K.L. Wise, agente de policía

FUE 14 CON 10 TAM 16 INT 11 POD 12
DES 10 APA 14 EDU 15 COR 60 PV 13

Armas: Fusil .30-06 75%, daño 2D6+3.

Habilidades: Conducir automóvil 55%, Derecho 70%, Descubrir 40%, Discusión 40%, Primeros auxilios 45%,

Molly MacGuire

La viuda de Peter MacGuire. Molly es una rolliza matrona de unos 50 años de edad. Si se le habla con tacto, no tiene ningún inconveniente en presentar a los personajes a sus ocho hijos y en hablar de su marido.

Se había vuelto un poco pesado justo antes de morir y no dormía bien, sobre todo después de que dos de sus amigos, Jim Trent y Ted Kelor, muriesen. La noche de su muerte había salido a cazar zorros y volvió a la casa terriblemente excitado. Dijo que había visto luces en la mina y sólo se detuvo para coger más cartuchos de perdigones antes de volverse a marchar. Ella cree que la mina está encantada por los fantasmas de los dos mineros que allí murieron y que estos fantasmas fueron quienes llevaron a su marido a la muerte.

Acepta agradecida las pequeñas cantidades de dinero que se le entregan, “aunque realmente no necesitamos ese dinero; el querido Sr. MacKenzie nos da una pensión generosa.” Molly ha planeado, dentro de uno o dos meses, dejar la casa e irse del pueblo, a vivir en casa de su familia en Moe.

Mick Kelor

Hijo de Ted Kelor (fallecido) y que en la actualidad cumple las funciones de gerente de la mina. Mick se ocupa del trabajo de su padre hasta que se pueda encontrar a otra persona para el puesto. Fred ha sugerido que es posible que Mick siga trabajando para él. Mick tiene alrededor de 35 años y es un personaje tranquilo, con una barba pelirroja y una sonora risa. Se le puede encontrar en la mina, o fuera de horas de trabajo en su casa (que, por cierto, parece bastante limpia por fuera pero es una pocilga por dentro), hablando con MacKenzie, o en el “Yirrimburra Arms”.

Sintió la muerte de su viejo y aún le echa de menos. Bueno, hay que decir que su padre había estado en extremo irritable y cansado después de morir su viejo amigo Jim Trent. En sus últimos días, Ted Kelor se consumía ante los ojos de su hijo Mick; ahora por fin descansa. Mick no tiene

tiempo para estúpidas supersticiones y se enfada con cualquiera que intente husmear en la muerte de su padre. Sin embargo, está dispuesto a ayudar a cualquiera que quiera investigar la muerte de Peter MacGuire (otro buen amigo de su padre). Si se le pide, ayudará a Fred MacKenzie en todo lo posible.

Florrie Tennison

Florrie es la camarera cuarentona del “Yirrimburra Arms”. El hotel sirve cerveza, comidas (un bistec con tres verduras), cerveza, habitaciones y más cerveza. Al contrario de lo que ocurre con las tabernas de la ciudad, permanece abierto hasta las 10 de la noche (en contra de lo que dice la ley) para abastecer a la bamboleante parroquia de mineros, gracias a que el agente Wise hace la vista gorda. La taberna es grande, cálida y amistosa, al igual que la trabajadora Florrie.

Se encuentra en el “Arms” la mayor parte del tiempo y es una mujer alegre y parlanchina. Aceptará de buena gana las bebidas que le pueda ofrecer un investigador varón, amable y de buena presencia. Florrie puede proporcionar mucha información acerca de la vida y de los vecinos del pueblo. Si se le pregunta algo que ella no puede responder, trasladará la pregunta a alguna otra persona del bar que quizá tenga la respuesta.

Colgando sobre la barra hay una abollada y bien pulida placa de locomotora, de cobre, en la que está grabada la palabra “Lincoln”. Si los personajes preguntan al respecto, Florrie le pide a uno de los parroquianos que les cuente la historia de Lincoln Ted y del último viaje de 1892.

Ken Stackford

El gerente del aserradero, Ken Stackford, es una persona anodina que anda en la cuarentena, endurecido tras años de garabatear papeles para vivir. Ser gerente del aserradero es el mejor trabajo que jamás ha tenido. Ahora, dos años después de haber conseguido el empleo, el aserradero va a cerrar. Esto le ha amargado y, si Ken cree que puede hablar en confianza, les dirá que toda la culpa es de Fred MacKenzie. La versión oficial dice que la compañía principal ha cerrado el aserradero por no ser rentable pero Ken piensa no es verdad y sugiere que llegaron a algún acuerdo con MacKenzie. Está seguro de que algunos de los hombres del aserradero prepararon su renuncia antes de que pudiesen saber que el aserradero iba a cerrar y ahora tienen empleos bien pagados en la mina.

En realidad, MacKenzie es totalmente inocente y no sabe nada de las oscuras sospechas de Stackford, quien no quiere sino culpar a alguien del fracaso del aserradero. Una cuidadosa investigación de los libros de contabilidad de éste, combinada con una tirada de Contabilidad, revela que, aunque aún ganaba dinero, el margen estaba siendo cada vez más pequeño a medida que la madera disponible en la región comenzaba a escasear.

Stackford es un hombre grande y duro, que probablemente provoque peleas cuando esté borracho. Si cree que los per-

sonajes trabajan para MacKenzie, les echará de sus tierras y de su aserradero. Ken sólo estará en el pueblo durante unas dos semanas más ya que el aserradero está casi totalmente desmantelado.

Ken Stackford

FUE 17 CON 12 TAM 18 INT 12 POD 10
DES 9 APA 10 EDU 12 COR 50 PV 15

Habilidades: Contabilidad 65%, Mecánica 60%

Otros habitantes del pueblo

El guardián puede añadir otros personajes si lo desea, o éstos pueden ser necesarios si los personajes se interesan por un lugar que no está en la lista, como la iglesia, la escuela, etcétera.

Yirrimburra es una comunidad cerrada en la que todos conocen los asuntos de todos. Los vecinos del pueblo son amables y educados con los forasteros, siempre y cuando éstos no se comporten de una forma demasiado extraña y son especialmente amables con el pariente de Jack. Sin embargo, los vecinos de Yirrimburra cierran filas contra todos los que causen problemas, en especial contra los forasteros que metan sus narices en los asuntos de Fred. No les gustan los cambios y últimamente han habido demasiados.

Bill Poul

El cazador de conejos y paria Bill Poul es la excepción importante a la regla anterior, siendo el único habitante local que no es rápidamente protegido por Yirrimburra. Sólo le es simpático a Florrie, a los hermanos Trent y al vicario. Fred MacKenzie nunca se cansa de decir que Bill es un gorrón perezoso y sólo es uno de los muchos que piensan así. Si MacKenzie se entera de que los personajes han estado hablando con Bill, les aconsejará que no se acerquen más a él.

Bill es un sesentón, pero se conserva bien. Su pelo es blanco y escaso y tiene ojos azules siempre llorosos. Lleva puestos trajes usados y harapientos que le ha dado el vicario. Vive en un campamento en la parte superior de la hondonada de detrás de la mina, con un tejado bastante sólido. Pone trampas en los matorrales para obtener pieles, que luego cambia por harina, azúcar, té y cerveza. Es posible que los personajes le vean mientras está en medio de una de sus poco frecuentes expediciones de compra. Es un hombre tímido y se emocionará si los personajes tratan sinceramente de hacerse amigos suyos; también es muy nervioso. Hace mucho tiempo que se habría ido de la región, pero ama las colinas y no tiene ningún otro sitio adonde ir.

Cuando era un adolescente, Bill hizo amistad con los aborígenes locales y llegó a conocer y amar la región. Un terrible día Fred MacKenzie (sangrando de una gran herida en su pierna) y algunos otros se presentaron con armas y le obligaron a encontrarles la tribu. Intentó hacer que se perdieran por las colinas, pero no les pudo engañar. Luego hubo un breve pero intenso combate, niños que lloraban y Fred y sus hombres los mataron a todos. Se llevaron a Bill chillando y Fred juró que también le mataría a él si abría la boca.

Fred hizo más que eso; se ha asegurado de que Bill nunca tuviese un empleo. Nunca. Después de todos estos años, Bill sabe que Fred es un hombre de palabra, por lo que sospechará de cualquier pregunta extraña. Si los personajes tratan de hacer que Bill hable sobre Fred, Bill comenzará a tener miedo. Comenzará a mentir, murmurar palabras incomprensibles y a decirles que se vayan. Le encantaría hablar, pero simplemente no puede. Sin embargo, es probable que se le escape bastante información como para que los personajes puedan seguir investigando. Puede haber dicho frases crípticas sobre la masacre, como “Todos se están muriendo, todos están muertos.” o “No hay nada que hacer, dejen de molestarme, lárguense y lean toda la historia en algún periódico.” o también “Si quieren saber algo, vuelvan aquí de madrugada y a ver qué pueden oír.” A veces mira fijamente al fuego y murmura cosas sobre lo que le enseñaron los aborígenes, sobre “la Ley” y “Nadie cree ahora en las viejas costumbres, todos morirán.” Bill es la mejor fuente de datos que los personajes pueden encontrar, pero no está dispuesto a dar información. Sin embargo, irá dejando caer nuevas pistas de vez en cuando, cuando los personajes estén atascados y no sepan que hacer.

Bill no sabe que Yurragan está vivo y mucho menos que haya vuelto. Pero sabe que algo o alguien ha matado a esos hombres. Tiene miedo del día en que le llegará el turno a él. Una manera de conseguir que Bill se ponga de los investigadores es pagarle bebida en el “Arms.” Sin embargo, Bill intentará beber hasta quedar desmayado, para así no tener que responder a preguntas comprometedoras.

Bill Poul

FUE 8 CON 12 TAM 11 INT 10 POD 15
DES 13 APA 9 EDU 11 COR 42 PV 12

Habilidades: Botánica 85%, Escuchar 65%, Geología 30%, Ocultarse 55%, Poner trampas 60%, Seguir rastros 50%, Vivir en el campo 80%, Zoología 80%.

LUGARES INTERESANTES

Hay otros lugares alrededor de Yirrimburra que pueden proporcionar información útil. La mina nueva y la vieja se explican en los capítulos correspondientes.

El cementerio

Es posible que los personajes pasen por aquí ya que, además de ser interesante desde el punto de vista histórico, leer las lápidas es una buena manera de descubrir quién murió cuándo sin tener que hacer preguntas embarazosas. Las lápidas más antiguas datan de la década de 1850. La siguiente lista da los nombres de los difuntos potencialmente interesantes, junto con una nota de identificación. Por ninguna razón en especial, suponemos que la aventura tiene lugar a principios de Noviembre de 1925. Si transcurre en alguna otra fecha (lo que es probable) basta con cambiar las fechas marcadas con un asterisco.

– “Lincoln” Ted Goldsmith, 12 Enero 1892 (maquinista)

- **Harry Carter**, 12 Enero 1892 (maquinista)
- **Stan Taylor**, 15 Agosto 1915 (minero)
- **Arthur Windsor**, 15 Agosto 1915 (minero)
- **Michael Ramsey**, 16 Septiembre 1915 (hijo de Jack Ramsey)
- **Christine Ramsey**, 2 Enero 1917 (esposa de Jack Ramsey)
- **Mike MacKenzie**, 22 Octubre 1919 (hijo de Fred MacKenzie)
- **Jim Trent**, 12 Septiembre 1925 * (padre de Phil y Ray, ganadero)
- **Ted Kelor**, 14 Octubre 1925 * (padre de Mick, gerente de la mina)
- **Peter MacGuire**, 2 Noviembre 1925 * (marido de Molly, capataz de la mina)
- **Jack Ramsey**, 1925 * (fecha de llegada de los personajes)

Es probable que el vicario vea a los personajes mientras pasean por el cementerio y les dé los buenos días. Da de nuevo el pésame al afligido sobrino/sobrina, e invita a todo el mundo al servicio dominical.

Si los personajes van al cementerio de noche, el perro Jibba también está allí, estirado sobre la tumba de Mike. Gruñe y enseña los dientes a cualquiera que se acerque a la tumba.

La hondonada encantada

Este no es un accidente del terreno conocido por las gentes del lugar. Los personajes sólo pueden saber que existe si se la encuentran o si Bill les habla de ella. Está detrás de la mina, llena de rocas, helechos, conejos y eucaliptos.

La larga hondonada se abre hasta formar la pequeña llanura sobre la que se encuentra la mina. En el otro extremo, la hondonada se eleva hacia arriba, coronada por un saliente rocoso que sobresale diez metros hacia el cielo. Esta ladera de la colina es rocosa y la atraviesan estratos de diferentes colores. Los lugareños la llaman La Roca Del Arco Iris y Bill la llama Gunjal, pero no dirá por qué. El campamento de Bill está a unos 30 metros de distancia del fondo del barranco.

Si los personajes suben hasta llegar a la cima del barranco, (lo que les lleva diez minutos, o menos si consiguen una tirada de Trepar), se dan cuenta de que el saliente también se proyecta un poco hacia este lado, aunque sólo unos pocos metros. Aquí se pueden ver las cenizas de una hoguera y líneas rojas y amarillas pintadas sobre la roca. Desde este lugar, se tiene una excelente vista de Yirrimburra. Si la hoguera se volviese a encender, no se podría ver desde el pueblo.

La masacre de 1885 tuvo lugar en esta hondonada y los muertos fueron enterrados en el fondo de una fosa común poco profunda. La tumba está ahora dentro del recinto cerrado de la mina, cubierta por un montón de maquinaria pesada estropeada, que Fred MacKenzie dejó allí a propósito. Ha ido añadiendo cosas a lo largo de los años, con lo que al final se ha convertido en un montón de hierro viejo, un hogar para el óxido y las serpientes tigre. Todo aquél que esté en la hondonada a las cuatro de la madrugada se ve sorprendi-

do por un disparo de fusil y es probable que se tire al suelo. Acto seguido, se oyen más disparos, pisadas de gente corriendo y un gran estrépito. Un bebé comienza a llorar. Luego el ruido cesa de repente. Todos los sonidos parecen retumbar, como el eco de una montaña. Durante el estrépito, de vez en cuando hay un resplandor, como el disparo de un fusil o un relámpago lejano; una o dos veces la Luna ilumina momentáneamente algo que parece un cuerpo corriendo, o quizás un zorro.

Todos los presentes deben tirar COR, 0/1. Si regresan a la hondonada otra vez de noche, vuelve a suceder lo mismo, a la misma hora.

Cada mañana Bill es despertado por los fantasmas; lo considera su penitencia personal.

La nueva mina

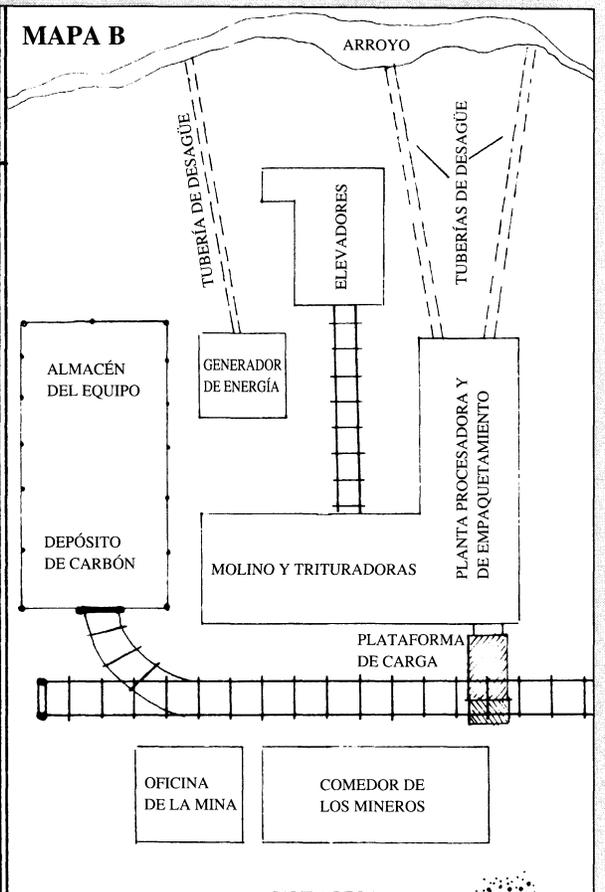
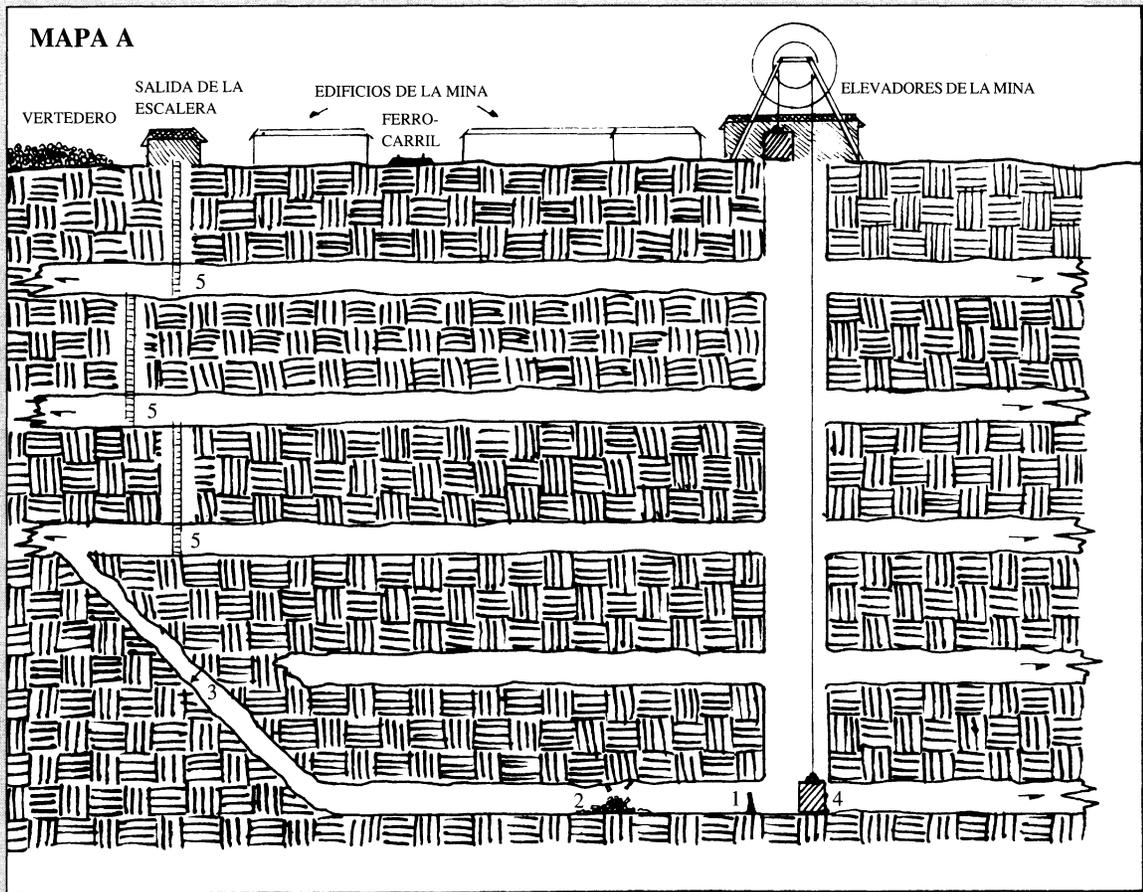
Se supone que los personajes querrán explorar la mina: dos mineros murieron allí hace años y Peter MacGuire murió allá abajo hace sólo una o dos semanas. Sin duda los personajes sospecharán de la existencia de horrores que están construyendo cuevas o túneles bajo la superficie de la tierra. Si son capaces de persuadir de manera convincente a Mick Kelor, éste les enseñará la mina durante el día, quizás incluso mostrándoles el primer nivel de las excavaciones. Si Fred MacKenzie les ha contratado para que investiguen la muerte de Peter MacGuire, les sugiere (si aún no lo han solicitado) que visiten el lugar de la muerte (el quinto nivel). Esto debe hacerse después del final del último turno de trabajo, que acaba a las 10 de la noche. Mick Kelor se queda en la superficie para manejar los controles de los elevadores.

Toda la mina se encuentra rodeada por una alta valla y la puerta está firmemente cerrada después de las horas de trabajo.

Es posible que los personajes soliciten ver las oficinas de la mina, que están en un pequeño cobertizo de madera, cerrado con llave. Contiene una silla, una estantería con libros, un calendario del año pasado y un escritorio. Los cajones del escritorio están llenos de libros de contabilidad, escrituras, balances de ganancias y pérdidas para las otras empresas de MacKenzie (como por ejemplo, el hotel) y mapas de la mina. Un examen detallado de estos papeles combinado con una tirada de Contabilidad revela que, aunque los otros negocios de MacKenzie son razonablemente rentables, los beneficios producidos por la mina han ido disminuyendo con el tiempo. A pesar del éxito de las otras aventuras comerciales, la mina genera el 75% de las rentas de MacKenzie. Sin embargo, ningún directivo de la mina permitirá a los personajes examinar estos registros financieros.

Antes de que los personajes bajen a la mina, Mick insiste en que todos se pongan pesadas botas, monos de trabajo y cascos protectores con lámparas de carburo. Se queda arriba para controlar los elevadores; los personajes pueden gritar por el túnel de los ascensores para decirle a qué nivel quieren ir.

Aunque no haya fantasmas, la mina es un lugar peligroso, oscuro, estrecho y fantasmagórico. Debido a las inundaciones, las bombas de agua deben funcionar durante todo el

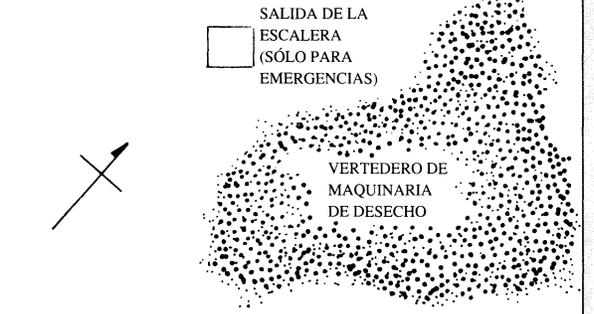


MAPAS EN ESQUEMA DE LA MINA MCKENZIE, YIRRIMBURRA.

MAPA A: SECCIÓN DE LA MINA (NO A ESCALA).
 MAPA B: PLANO DE LOS EDIFICIOS DE LA MINA (NO A ESCALA).

- NOTAS:**
1. Barrera del túnel del quinto nivel.
 2. Lugar del derrumbamiento parcial del techo y las paredes.
 3. Localización aproximada de la huella de bota.
 4. Ascensor (uno de los dos de la mina).
 5. Escalera de emergencia.

LA MINA DE MACKENZIE





día. Durante la noche, las bombas funcionan una hora sí y otra no. El repentino rugido y el golpe sordo de las bombas cuando se encienden puede hacer que los personajes nerviosos salten del susto o que se les caigan cosas de las manos. Es fácil convencerse de que la mina está encantada.

La mina tiene cinco niveles. El primer, segundo y tercer nivel están conectados por una escalera además de por los ascensores. La escalera que procede del primer nivel da a una trampilla que está a unos cuarenta metros de la entrada principal a las galerías. Estas están llenas de barro, son estrechas y de sus techos siempre está goteando agua. En las zonas excavadas con mayor intensidad se encuentran las vagonetas de la mina, colocadas sobre vías de metal organizadas como una montaña rusa. La mina está llena de sonidos inexplicables: golpes, crujidos y ruidos apagados. La corriente subterránea emite gemidos huecos y provoca corrimientos de tierra en el nivel más profundo. Este último nivel tiene charcos de agua y paredes que gotean.

Los ascensores están cubiertos por una fina capa de bruma; rezuman algo de agua constantemente. Cuando la máquina chilla y se pone en movimiento, comienza una ducha persistente de aceite sobre los personajes. El ascensor es una jaula metálica reforzada, rodeada de tuberías, cables y gruesos alambres que se internan en las profundidades. El ascensor está equipado con un gran mecanismo de color rojo; si este mecanismo se pone en funcionamiento, una alarma comienza a sonar hasta que alguien la apague. Esta alarma atrae a todos los hombres hábiles que se encuentran en las proximidades.

En el quinto nivel se encuentra el lugar donde murió MacGuire; es un túnel que sale de la galería principal y que está ahora bloqueado por una barrera con un cartel que dice ¡NO PASAR! ¡PELIGRO! Este túnel se encuentra en el lugar en donde murieron los dos mineros en 1915. Hay montones de cascotes por todas partes y el lugar es poco firme y

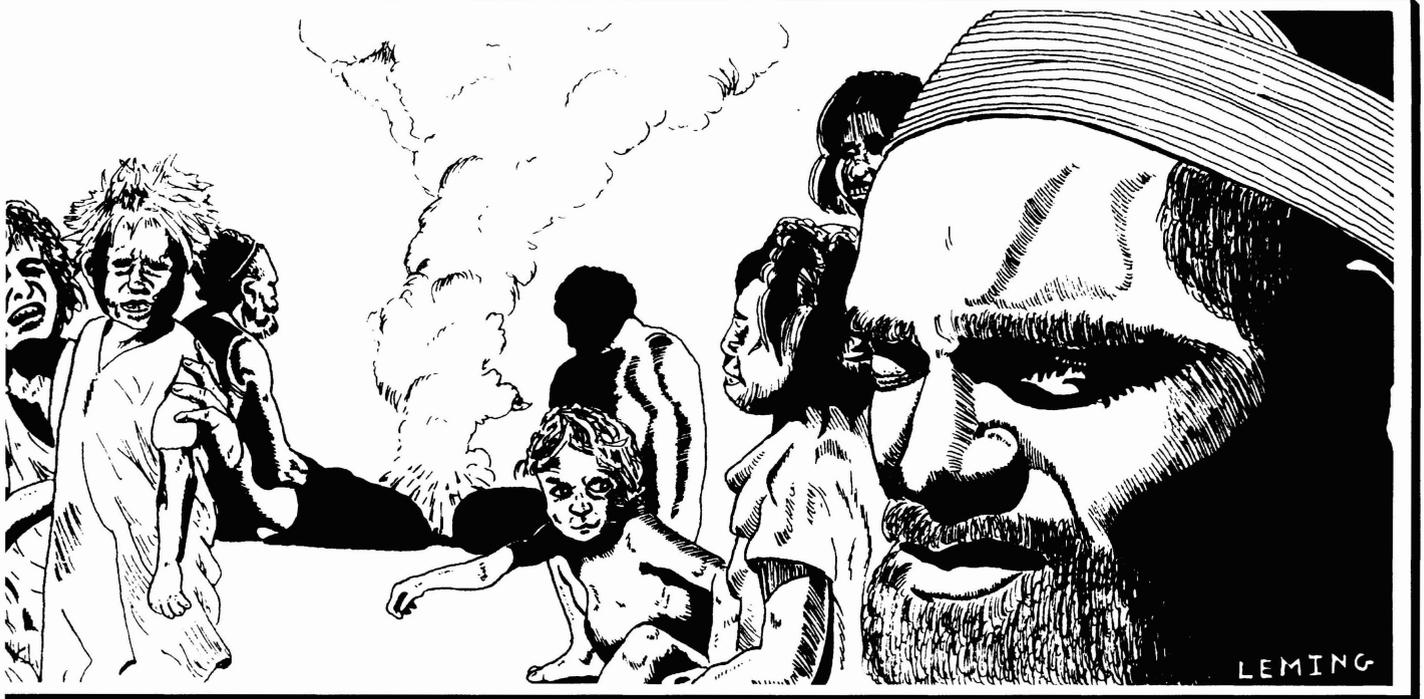
traicionero. Si los personajes deciden internarse en él, cada uno de ellos debe tirar 1D100. Si un personaje obtiene su TAM o menos, provoca una lluvia de piedras, ocasionándose 1D6 de daño a sí mismo y a todos los que estén a menos de 2 metros. Si saca un 01, se produce un derrumbamiento importante de la galería que mata a ese personaje y a los que estén a menos de 2 metros de él, atrapando de paso a todos los demás personajes bajo una pared de piedras hasta que los vecinos del pueblo vayan a rescatarlos. Cualquier investigador que consiga una tirada de Geología será capaz de apreciar el peligro de derrumbamiento y de saber dónde poner los propios pies; de este modo él, al menos, no debe hacer la tirada de TAM. Incluso si no se produce un derrumbamiento, de vez en cuando caen sobre los personajes alguna piedrecita y una ducha de barro. Este es un lugar peligroso.

En el quinto nivel de la mina hay cuatro pistas, que se diferencian por el tipo de tirada que se necesita conseguir en cada caso.

TIRADA DE DESCUBRIR: si se examinan de cerca las paredes del túnel, se ve que éstas tienen un peculiar moteado. Después de limpiar la cubierta de barro y humedad, se pueden ver perdigones incrustados en la piedra.

TIRADA DE SUERTE: mientras andan por el túnel, todos los personajes deben intentar una tirada de Suerte. El personaje que haya obtenido la tirada más baja pisa algo duro (suponiendo que la tirada haya tenido éxito); es un cartucho de escopeta (el de Ray) que se encuentra a diez metros del lugar donde se encontró el cuerpo de MacGuire.

TIRADA DE GEOLOGÍA: los personajes pueden descubrir signos de que alguien ha estado trabajando allí hace poco: marcas de picos, lugares en donde el cuarzo acaba de ser sacado de la matriz rocosa, etcétera. Los personajes que hayan trabajado alguna vez en una mina también se dan cuenta de esto automáticamente.



El clan que una vez existió.

TIRADA DE CAMUFLAJE O UNA SEGUNDA TIRADA DE DESCUBRIR: en el extremo de esta zona hay una entrada camuflada, que da a un pequeño y oscuro túnel que tiene una pendiente de 45 grados hacia arriba. Se necesita una tirada de Descubrir para hallarla. La pendiente es resbaladiza y embarrada y por ella bajan pequeños regueros de agua. En la mitad se encuentra una bonita huella de una bota, con la calidad suficiente como para ser colocada en un museo y que puede ser usada para sacar un molde. No es la huella de una bota de trabajo (como las que los personajes tienen puestas), sino que es más pequeña y estrecha, de punta cuadrada. La suela es ondulada, con una muesca distinguible en el tacón. Es la huella de una bota izquierda. A partir de este momento, los personajes pueden tratar de fisgar las suelas de los zapatos de todo el mundo, de modo que el guardián puede divertirse describiéndolas. La huella coincide con la bota izquierda de Phil.

Mientras suben por la cuesta, cada personaje debe conseguir una tirada de Tregar, o de lo contrario resbala y se cae, destruyendo de paso la huella. Cuando llegan a su parte superior, los personajes descubren una entrada escondida similar a la inferior. Husmeando por los alrededores, se dan cuenta de que están en el tercer nivel. Los personajes inteligentes se darán cuenta de que, desde este lugar, es posible salir de la mina (por medio de las escaleras) sin usar los ascensores.

Si el Guardián quiere, puede hacer que los hermanos Trent estén trabajando en la mina cuando los personajes descendan por ella. Cuando oyen que el ascensor está en marcha, suben inmediatamente por su túnel y salen de la mina. Como no pueden abrir la puerta sin que Mick los vea, Phil se acerca sigilosamente a él y le golpea con cuidado en la parte trasera de la cabeza, con lo que el otro se desploma. Luego los dos hermanos se escapan.

Si Mick está desvanecido, cuando los personajes vuelvan

a pedirle que suba o baje el ascensor, sus voces son lo único que les responde. Los personajes están bloqueados en el fondo de un agujero profundo y oscuro que tiene un historial de matar personas. Deben quedarse esperando, intentar trepar por el hueco de los ascensores, o poner la alarma en marcha. Cuando llegan a la superficie, encuentran a Mick tumbado en el suelo. Es posible que piensen primero que está muerto (él también lo pensará), pero a la mañana siguiente volverá al trabajo, con un vendaje y un fuerte dolor de cabeza. No sabe qué (o quién) le ha golpeado, pero le ha dado fuerte.

Los personajes deben decidir qué pistas van a mostrar a MacKenzie (si es que van a enseñarle alguna). Si le hablan de la huella de bota que han encontrado, MacKenzie hará correr la voz, Phil se asustará y hará desaparecer la prueba del delito antes de que le pillen con ellas puestas.

La vieja mina

Es probable que los personajes muestren un excesivo interés en este lugar (al igual que en cualquier otro agujero húmedo y mohoso. Se puede llegar allí dando un apacible paseo por la tarde. La única señal que se necesita es "sigan los raíles." Los personajes van caminando por una ladera inclinada y escarpada, desde la que se puede admirar una vista espectacular de las llanuras Gippsland. Las traviesas del ferrocarril se han dejado allí para que se pudran y en algunos lugares han sido movidas por árboles jóvenes. Los personajes se dan cuenta de lo tranquila y seca que es la campiña de Australia y durante la mayor parte del tiempo se dedican a ahuyentar las omnipresentes moscas. Al pasar asustan a media docena de wallabés, que rápidamente saltan y se adentran en el monte bajo.

La vieja mina está al otro lado de la colina respecto de

la nueva. Es una serie de tres agujeros en la cara de un barranco, delante de una zona que una vez había sido limpiada de arbustos. Por los alrededores están esparcidos montones de madera, una desviación de vía y varias vagonetas que lentamente se están cayendo a trozos. Hay urracas en los árboles, que se sientan y chillan a los personajes si éstos se acercan demasiado; una de ellas desciende agresivamente sobre los potenciales ladrones de nidos. Cada túnel está lleno de agua, aunque el túnel central se adentra cuarenta metros antes de llegar al agua. En la entrada de esta cueva se encuentran las cenizas aún calientes de una hoguera.

Si los personajes exploran los alrededores, pueden caer en alguno de los pozos, rápidamente excavados y luego abandonados cuando el oro se acabó. De todos los personajes que hayan fallado sus tiradas de Suerte, el que haya fallado por más cae en un agujero, sufriendo 1D6 puntos de daño. Si todas las tiradas de Suerte tienen éxito, es posible ver el agujero antes de que nadie caiga en él.

Después del accidente, los investigadores irán con más cuidado y las tiradas de Descubrir permitirán detectar los agujeros escarpados, no señalizados y cubiertos por malas hierbas. Cada pozo tiene una profundidad de 1D10 metros y el daño causado es 1D6 por cada tres metros o fracción; una tirada de Saltar permite reducir el daño en 1D6. Si se tira DESx3 o menos, el personaje se ha podido agarrar a algún soporte medio podrido y se ha salvado.

Si alguno de los personajes muere, los vecinos del pueblo se muestran muy compungidos y se presentan en su funeral con sus mejores trajes.

Cuando uno de los investigadores desaparece totalmente en uno de los agujeros, sus compañeros experimentan la súbita sensación de que su amigo nunca ha estado allí ya que éste no es su país. Tirada de COR, 0/1. El ruido del golpe y el grito de la víctima son suficientes como para destruir esa impresión.

Si los personajes pasan demasiado tiempo alrededor de la vieja mina, su viaje de retorno se deberá hacer al anochecer, o ir tropezando con las traviesas en la oscuridad. Una vez se haya hecho de noche, todos los personajes que anden por los raíles pasan por una fantasmagórica experiencia. Detrás de ellos y en la lejanía, se oye el prolongado y solitario silbido de una locomotora. Los raíles comienzan a zumbar y a vibrar. Luego todo se acaba. No se oye nada más y nunca se llega a ver nada.

No hay en principio ninguna explicación posible. Quizás fuese un pájaro, o un tren allá en el valle. No sería la primera vez que las Colinas Encantadas de Gippsland han engañado a la gente con sus ecos. Las vibraciones podrían haber sido causadas por un temblor de tierra, o incluso por las rodillas y los dientes de los investigadores golpeando los unos con los otros. Pero es posible que también hubiese sido la Lincoln volviendo a casa.

DOCUMENTOS DE INTERÉS

Aquí se indican fuentes de información escrita, con notas acerca de cómo y dónde encontrarlas.

INFORME DE LA POLICÍA SOBRE LA MUERTE DE

PETER MacGUIRE: guardado por J.K.L. Wise en la comisaría de policía (detrás de las oficinas del ayuntamiento). Para poder verlo, se necesita tener éxito en tiradas de Derecho y de Discusión, o si no una petición firmada por Fred MacKenzie de parte de los personajes. Contiene una declaración firmada por la Sra. MacGuire (con la misma información que ella ya ha dado en persona). El informe del forense de Traralgon indica que la causa de la muerte fue “asfixia por aplastamiento de los pulmones por la caja torácica,” y que los rasguños y morados coinciden con los causados por un derrumbamiento. El veredicto es “muerte por accidente”. Hay también en este informe unas notas al margen garrapateadas por Wise, pero que no son importantes. El caso sigue abierto, pero sólo porque Wise aún no ha acabado todo el papeleo necesario.

INFORMES DEL FORENSE: son los correspondientes a Jim Trent, Ted Kelor y Jack Ramsey y se encuentran depositados en la comisaría de policía; para acceder a ellos se debe seguir el mismo procedimiento arriba indicado. En cada caso, el forense llegó a la conclusión de que el anciano había sufrido un ataque al corazón. Cada documento destaca las extrañas posturas que los cuerpos habían tomado cuando fueron encontrados, aunque los dolores que los difuntos estaban sufriendo eran lo bastante fuertes como para explicar tan extrañas posturas, así como que no hubiesen podido pedir ayuda gritando o tirando algo al suelo. El hijo de Kelor se encontraba en la casa en esos momentos; los hijos de Trent se habían ido de caza. Finalmente, en cada caso el forense discute el avanzado estado de rigor mortis en que se encontraban los cuerpos, lo que podría explicar las extrañas posturas. Wise no ha leído los informes; ni siquiera los ha comparado los unos con los otros. Sólo los ha archivado ordenadamente.

ARCHIVOS DEL PUEBLO: se encuentran en las oficinas municipales. Para poder verlos, los personajes deben tener éxito en tiradas de Derecho y de Crédito, sobornar con éxito al encargado (con una probabilidad de éxito de un 1%, acumulativa por cada chelín que se le ofrezca), o tener permiso de MacKenzie. Sin que importe cómo han conseguido tener acceso a ellos, MacKenzie se entera de que los personajes han estado fisgando en los archivos la próxima vez que entre en las oficinas. Una vez dentro, los personajes pueden buscar la información que desean por sí solos (por medio de tiradas sucesivas de Buscar libros) para hacer que sus propósitos sigan siendo un secreto, o pueden pedir ayuda al encargado.

Los detalles acerca de nacimientos, muertes y bodas están a su disposición. La mayor parte de esta información es de poca importancia para este escenario y queda a discreción del guardián proporcionar los datos necesarios.

Si se examinan los títulos de propiedad, se puede descubrir que Fred MacKenzie es literalmente el propietario de la mayor parte de Yirrimburra. El único trozo de tierra realmente grande que aún no pose es la parcela del aserradero, que limita con los terrenos de la mina.

Para acabar, hay también títulos de propiedad que datan de la fiebre del oro. La vieja mina fue reclamada por unos tales Henderson y Withers en 1869. La nueva mina fue reclamada por MacKenzie en 1885.

PERIÓDICOS: Yirrimburra no dispone de periódicos pro-

LUGAREÑOS DECLARADOS INOCENTES
El jurado rechaza la acusación de homicidio
Escenas de alegría fuera de la sala
El fiscal de la Corona dimite

En el día de ayer, el juicio contra Trent, Kelor, MacGuire, Ramsey y MacKenzie llegó a su conclusión triunfal. Ante un palacio de justicia lleno de gente, un jurado de doce hombres declaró a los acusados no culpables de homicidio, ante la desaparición aún no explicada de algunos aborígenes de la región de Yirrimburra.

A pesar de los esfuerzos de David King, fiscal de la Corona, el Estado no pudo dar validez a su acusación. El peor golpe sufrido por la acusación se produjo cuando su principal testigo, William Poul, confesó haberse inventado su testimonio con la esperanza de ganar una recompensa. Se le ha acusado de desacato al tribunal.

Es un hecho criminal que se aprovechen los movimientos migratorios de las tribus de amigos negros para acusar a ciudadanos inocentes. Sin el testimonio del señor Poul, el caso de la acusación se basaba por completo en pruebas circunstanciales. Los defendidos fueron puestos en libertad en medio de muestras de alegría de amigos y familiares.

David King no estaba tan contento y ha anunciado su intención de abandonar la práctica de la abogacía. El principal acusado, Fred MacKenzie, ha declarado: "Si al señor King le gustan tanto los amigos negros, ¿por qué no nos deja y se une a ellos?"

Esta declaración, bastante descortés, es muy típica del señor MacKenzie, pero a pesar de que ahora el señor King tiene mucho tiempo libre, ¿no creemos que vaya a abandonar las comodidades de la civilización blanca para emigrar al campo!

NUEVO MISTERIO EN YIRIMBURRA
El antiguo fiscal asegura tener
nuevas pruebas;
luego cambia de opinión
Los acusados absueltos
no hacen
ninguna declaración

Ayer la fuerza pública fue requerida por el señor David King, de Traralgon, para que le acompañara a su casa. El señor King, abogado retirado, dijo disponer de nuevas e importantes pruebas acerca del caso de Yirrimburra, en el que cinco hombres blancos fueron absueltos de la acusación de haber hecho daño a unos aborígenes desaparecidos. Sin embargo, cuando el señor King, acompañado de los agentes, llegó a su casa, se calló de repente y les pidió disculpas por haberles hecho perder el tiempo. El sargento de policía Ray Aston declaró: "Parece como si buscara a alguien."

Hace cinco meses, el señor King abandonó su profesión tras haber ejercido de fiscal de la Corona en el caso arriba mencionado. Sin duda pensó haber encontrado un nuevo testigo para la acusación. Desgraciadamente, parece que este testigo ha resultado ser tan poco digno de confianza como el último, William Poul, actualmente en prisión por desacato al tribunal.

Hablamos con Fred MacKenzie, el joven ganadero que encabezó el grupo de los acusados en su defensa, pero éste declaró: "No tengo nada que decir al respecto. Es posible que la mente del señor King aún funcione a pesar de no trabajar, pero yo dudo de ello."

pios, aunque una vez a la semana se recibe en el pueblo un periódico de Traralgon. Tampoco hay una verdadera biblioteca. Si los personajes quieren examinar periódicos atrasados, deberán ir a Traralgon, que está a unas horas de viaje en coche. Para cada elemento de información, se necesitará una tirada de Buscar libros. Estos datos se deberán ir encontrando en el siguiente orden:

En 1915 aparecen artículos acerca de la trágica muerte de Stanley Taylor (de 53 años de edad) y de Arthur Windsor (49 años) en la mina de oro de Yirrimburra el lunes 16 de agosto. Los mineros se encontraban en el nivel inferior de la mina, cuando una corriente subterránea la inundó. El propietario, Fred MacKenzie, mostró estar personalmente afectado y rogó a las autoridades que se concediese una cuantiosa pensión a las familias de los dos fallecidos.

En 1892 se informa del terrible accidente de tren que acabó con las vidas de Theodore Goldsmith (47 años) y Harold Carter (39 años), ocurrido en Yirrimburra el 12 de enero de ese año. El tren transportaba la última carga de mineral de la mina que estaba a punto de cerrar, propiedad de los señores R. Henderson y P. Withers.

En 1885, unos pocos artículos describen el juicio de Trent, Kelor, MacGuire, Ramsey y MacKenzie, acerca de la desaparición y posible asesinato de negros en la zona de Yirrimburra. Los dos artículos más importantes se encuentran en las cercanías de este texto.

El juicio de 1885

No es difícil encontrar al ex-fiscal David King. La firma "King y O'Haraghan" aún está registrada como un bufete de abogados en Traralgon, aunque ya no haya ningún King en ella. Al señor O'Haraghan Jr. no le importa dar la dirección del señor King a cualquier persona amable que se la pida y que consiga una tirada de Crédito.

El señor King fue fiscal de la Corona en el juicio de 1885 y en la actualidad está retirado. Es un gentilhomme sano, de cabellos plateados y de 89 años de edad. Es persona cortés, de palabra fácil y que está encantada de poder hablar con los personajes.

Siente amargura sobre el caso de Yirrimburra. En su opi-

nión, el juicio fue una farsa, aunque admite ser el único que así lo cree. A los pocos testigos importantes se les negó toda posibilidad de declarar ante el jurado y el asunto fue solventado con excesiva rapidez. Un joven llamado Bill Poul estaba dispuesto a declarar, pero es seguro que MacKenzie le amenazó. King no pudo conseguir que Poul lo admitiese, de modo que no pudo acusar a MacKenzie de haber proferido estas amenazas. En una declaración no jurada, Poul dijo al señor King que al menos una docena de aborígenes habían sido asesinados. King dimitió inmediatamente después del juicio, asqueado por su final y avergonzado por su fracaso.

Después de su dimisión se produjo un último incidente, aunque no lo mencionará a no ser que los personajes hablen de ello en la conversación (el propio señor King no está seguro de que haya ocurrido en realidad). Si los personajes le preguntan por qué intentó reabrir el caso cinco meses después, llamando a la policía a su casa, les dirá lo que ocurrió. Los personajes son las primeras personas a las que cuenta esta historia y, con voz grave y temblorosa, les relata lo siguiente:

“En el juicio, estaba convencido de que los acusados eran culpables. Sin embargo, cinco meses después ocurrió algo que disipó todas las dudas que aún pudiese haber tenido. De hecho, ahora que lo estoy recordando, no estoy muy seguro de que fuese un sueño o una alucinación. Ese día, oí unos golpes en mi puerta; cuando la abrí, vi a un joven aborígen, quizás de unos veinte años. Vacilaba y se tambaleaba, lo que no era de sorprender ya que alguien le había volado de un tiro la mitad de la mandíbula inferior. Era la cicatriz más horrible que he visto en mi vida. Se la debían haber hecho hacía casi un año, más o menos. Me señaló con un único dedo tembloroso y me dijo con un susurro trémulo: “Se ha roto la Ley. Muchos muertos. Mala cosa. Mala cosa en camino. Todos morirán.” A veces aún me despierto con esas palabras en mis labios.”

“Di algo de comer al chico y luego fui corriendo en busca de la policía. Cuando volvimos, el joven se había marchado, sin dejar ni rastro. Mi ama de llaves, que había estado en el piso de arriba durante todo el tiempo, no había oído nada, por lo que me despedí de la policía sin decirles nada, dándome cuenta del ridículo que habría hecho si se hubiesen enterado de lo ocurrido. Si el aborígen realmente existió, probablemente haga mucho que murió: ya era un milagro que estuviese vivo por entonces.”

David King es ahora un anciano, pero la ira aún arde en su interior. Ayudará en todo lo posible, para ver que se haga justicia antes de que morir.

Yurragan Wrahihi

Yurragan acampa detrás de la hondonada encantada, al otro lado de la Piedra del Arco Iris. Cuando está de pie en el saliente rocoso, tiene una impresionante vista de las colinas circundantes y del pueblo. Alrededor de él se eleva la oscuridad; serena, silenciosa, atenta.

Cualquier encuentro con Yurragan se produce de repente y sólo porque él quiera encontrarse con los personajes. Es posible que éstos se den la vuelta o aparten una rama de su camino y le encuentren mirándoles en silencio. En una mano tiene un manojo de delgadas lanzas y un woome-

ra. De su cinto, confeccionado con hebras vegetales, cuelgan unos paquetes hechos con hojas y un hacha de piedra. Parece estar totalmente relajado. Es un anciano duro, con más de 60 años. Le falta parte de la mandíbula inferior y la piel a su alrededor está terriblemente desfigurada. Un personaje que pase una tirada de Primeros Auxilios (o que haya estado en la Gran Guerra) sabrá que se trata de una herida de fusil. Cuando se le vea por primera vez, todos los que le vean deberán tirar COR, 0/1D4.

Yurragan puede hablar y entender inglés pero, si no es necesario, no usará estas habilidades. No es estúpido ni temerario. Trata a los personajes con dignidad y paz. Si se le acosa de un modo persistente, sólo dirá que es el último de su tribu, las Personas del lugar y sólo quiere que se le deje tranquilo para poder seguir con las costumbres de su tribu.

Es verdad que sólo quiere que se le deje en paz; no tiene miedo de nada y, de todos modos, su vida ya no tiene sentido. A través de las décadas, el deseo de venganza contra sus escogidas víctimas le ha consumido, hasta que ahora ya no le queda nada. Es un hombre inteligente y sabe que su pasión por vengarse le ha afectado. Pero eso no sirve de nada para mitigar sus efectos. Si se le permite acabar con su misión, se estirará sobre el saliente rocoso y se dejará morir.

Wrahihi usa su conjuro de Enviar sueños para maldecir a sus enemigos. Las víctimas sufren unas horribles pesadillas, con helechos gigantes tan grandes como árboles, una extraña vegetación, unas tierras que conocen bien pero que resultan sorprendentemente poco familiares, colinas de las que salen humo y fuego, animales extraños y ser cazados y perseguidos de forma implacable. Los afortunados consiguen despertarse antes de ser atrapados. Cada hora que estén en Alcheringa, hay una probabilidad importante de ser atrapados y muertos por sus perseguidores, en cuyo caso la víctima nunca llega a despertarse.

Después de haberse encontrado con los personajes, Wrahihi les envía un sueño especial; no necesariamente para matarles (aunque esto sería aceptable), pero sí para enseñarles una lección.

La necesidad que siente Yurragan por vengarse requiere la destrucción de los que asesinaron a su tribu. Sin embargo, la justicia del hombre blanco ya sería suficiente; los personajes podrían convencerle de que deje en paz los hechizos, si pueden probar que MacKenzie y los demás serán castigados.

Yurragan Wrahihi

FUE 12 CON 10 TAM 13 INT 17 POD 15*

DES 13 APA 2 EDU 24 SAN 0 PV 12

Armas: Arrojar lanza 78%, daño 1D6+1+1D2 (con el woome-
ra, 2D6+1+1D2).

* *El POD de Yurragan era inicialmente 20.*

Habilidades: Astronomía 75%, Botánica 95%, Camuflaje 70%, Saber onírico de Alcheringa 95%, Descubrir 80%, Discreción 90%, Escuchar 85%, Hablar Inglés 25%, Mitos de Cthulhu 80%, Nadar 65%, Ocultarse 90%, Primeros auxilios 70%, Saltar 60%, Seguir rastros 85%, Tratar enfermedades 60%, Tratar envenenamientos 70%, Tregar 80%, Vivir en el campo 100%, Zoología 90%.

Hechizos: Enviar sueños, Enviar el fuego sagrado.

ENVIAR SUEÑOS, un nuevo hechizo

Este hechizo puede realizarse sólo cuando hay Luna Nueva. La persona que lo realice sacrifica un punto de POD, que arroja a una hoguera. El fuego primero pasa a ser de color amarillo, luego blanco y luego azul a medida que transcurre la noche. Luego el usuario se autoinduce un trance (usando el Saber onírico de Alcheringa) y envía sus sueños a la víctima, haciendo que ésta entre en el Tiempo del Sueño. Una vez se ha elegido una víctima y se ha establecido el canal gracias al gasto del punto de POD, se puede enviar un sueño a la víctima durante noches sucesivas (gastando cada noche tres puntos de magia), hasta que el propósito del usuario se haya cumplido.

Si el sueño es en realidad una pesadilla malévol, la víctima puede intentar despertarse por sí sola tirando su INTx1 o menos en porcentaje, o su PODx1 o menos al final de cada hora siguiente del sueño. Una pesadilla de este tipo cuesta, tanto al usuario como a la víctima, 1D6 puntos de COR por noche y dura 6 horas.

Una vez el sueño ha comenzado, la víctima no puede ser despertada por medios externos.

Es posible enviar, en una misma noche, múltiples versiones del mismo sueño por el coste equivalente. Ejemplo: Yurragan pierde un punto de POD por cada personaje cuando les ataca mediante Alcheringa. Si en la segunda noche les envía estos sueños, le costará 3 puntos de magia por cada personaje.

EL VIAJE DE YURRAGAN

Durante muchos años Yurragan Wrahijhi anduvo buscando un lugar del que había oído hablar: un lugar prohibido en el que esperaba conseguir poder. Se dirigió al Oeste, sobre las desoladas extensiones del Nullarbor, una larga caminata y además lejos de las tierras tribales. Sólo su terrible sed de venganza le permitió encontrar el lugar, una cueva tan vieja como el Tiempo del Sueño; un lugar terrible y espantoso cerca del cual nadie de los alrededores, ni siquiera los racionalistas amigos blancos, se atrevía a pasar. Entró solo en el calor rojo y las pesadillas. Encontró lo que buscaba.

Ahora tiene poder con el que podrá vengarse; el poder para borrar a los asesinos blancos de la faz de la tierra del mismo modo que ellos acabaron con su tribu. Pasó años enteros dentro de ese negro agujero. Vio eternidades de edad y de terror más allá de toda comprensión humana. Se encontró con seres cuya insensata malignidad empequeñecía incluso la catástrofe definitiva: una Tierra marchita y arrasada quieta en el espacio, empequeñecida por la monstruosa masa de un Sol negro congelado e hinchado.

Su alma cambió. Se convirtió en un brujo, al que sólo se le había dejado su necesidad de venganza y el poder necesario para llevarla a cabo. Salió de la cueva y volvió a cami-

nar bajo el Sol. Caminó hasta que sus pies se encontraron con una cadena de montañas que le era familiar, que siguió hasta que las colinas azuladas se encogían hacia arriba, tapizadas de matorrales y el currawong se deslizaba hacia abajo para saludarle. Siguió la cordillera, unas veces descansando y otras veces no, hasta que descendió hasta el valle y desde lejos pudo oír el ritmo monótono de las bombas, sacando agua de la mina; y se sentó, sabiendo que había llegado a casa.

En Alcheringa

Una noche Yurragan hace que Alcheringa visite a los personajes. Pueden estar mirando la mina, o simplemente en cama cuando cosas extrañas comienzan a suceder. Una a una, las cosas que les rodean comienzan a cambiar: una casa se convierte en una especie de barraca, una pistola pasa a ser una lanza, una linterna se convierte en una antorcha, etcétera. Cuando un personaje parpadea o dice “¿Eh?”, las cosas vuelven a ser lo que eran antes.

Las alucinaciones empeoran por momentos. El sueño es continuo, pero intermitente y espasmódico. Todos los sentidos de los personajes se ven afectados: vista, tacto, gusto, oído y olfato. Explosiones de emociones van cruzando por sus mentes, como noches oscuras y nubladas que de repente fuesen iluminadas por relámpagos.

Lo peor de todo son las demás personas. Cualquier persona de raza blanca o investigador parece estar comenzando a transformarse en monstruos horripilantes. Se pueden escoger de entre los monstruos de Alcheringa que se mencionan en este libro, o inventarse. Los personajes no deberían saber si están o no soñando, si están vivos o muertos, si a salvo o en peligro, o si se encuentran en un lugar conocido o extraño.

A medida que esto pasa, el sueño de Alcheringa va siendo cada vez más fuerte y al final se adueña de todo. Se puede informar a los personajes de que están juntos (al menos sus almas) en un lugar extraordinario. Las cícadas dominan un paisaje en el que es raro ver los familiares árboles de goma del paisaje actual. Las colinas parecen ser más extensas y las tierras, más pequeñas. El cielo no parece ser una extensión infinita, sino más bien una bóveda o techo sólido que siempre parece estar a punto de caerse y destruir todo lo que hay sobre la tierra. Normalmente los personajes parecen estar flotando a un metro del suelo, menos cuando se dan cuenta de que están flotando, en cuyo momento pasan a estar andando. Una corriente de agua se desliza a través de un gran valle pantanoso, con los bordes llenos de helechos y extraños árboles (hayas y casuarinas). Hay animales pastando y grandes bandadas de pájaros que describen círculos sobre las plantas herbáceas del pantano. Los extraños animales incluyen diprotodontes, canguros gigantes y otra fauna ya extinguida.

Después de un rato, los personajes perciben una gran quietud detrás de los suaves gruñidos y balidos de los animales. Una vez se ha notado, este silencio va siendo cada vez mayor, hasta que elimina todos los sonidos. Con él, llega un sentimiento de desesperación y de una profunda pérdida. En el momento en que es más intenso, este sentimiento baja rápidamente de intensidad y luego parece alejarse en una direc-

ción determinada. A no ser que se consiga una tirada de Soñar, los personajes se mueven automáticamente en esa dirección. El sentimiento lleva a los personajes a un lugar en que el riachuelo desciende de las colinas bajas; en este lugar se distingue una masa de color negro. Si los personajes la examinan de cerca, pueden ver a diecisiete figuras humanas y cuatro dingos. Están de pie, sin moverse y apretujadas en un espacio pequeño; en verdad la superficie más pequeña en que se podría tener a diecisiete personas de pie. Todas son de raza negra: hombres, mujeres, niños y un bebé. Todos están de pie, incluso el que aún no sabe andar. Son más altos de lo normal; al menos vez y media la de un humano normal. Los perros comparten con sus amos el tener una altura anormal. Los hombres están cubiertos de ocre y tienen lanzas rotas en las manos.

A los personajes les parece que están familiarizados con la zona; les trae recuerdos desconcertantes y fantasmagóricos. Una tirada de Idea hace que los personajes se den cuenta de que es la zona de los alrededores de Yirrimburra, pero el pueblo ha desaparecido y el paisaje parece haberse achatado. Una tirada de Geología o de Arqueología hace que el problema se resuma en pocas palabras: la tierra es joven, de modo que las hondonadas aún no han horadado las persistentes laderas rocosas de las colinas. El terreno en sí está sobre el nivel del mar y el clima es más frío y más seco.

Las diecisiete figuras ignoran a los hombres blancos, pero miran fijamente hacia delante con sus ojos oscuros y tristes. Sus cuerpos parecen ser sólidos, pero si se les empuja, la superficie del cuerpo cede y se hunde en un modo especialmente horrible, permitiendo a una persona moverse a través de ellos (ver esto cuesta 0/1D3 puntos de COR). Estos son los espíritus de los muertos, atados a sus tumbas y sin poder escapar de ellas hasta que la Ley se haya cumplido y sus asesinos hayan sido destruidos.

La tranquilidad del lugar se ve alterada cuando un reptil de seis patas, una goanna gigante (un whowie) mueve su masa de carne sobre la colina y carga contra los personajes. Si un personaje tira su INTx1 o menos con 1D100, éste puede despertarse y escapar del sueño.

Los investigadores deben luchar o huir, mientras que sus cuerpos durmientes se agitan y sufren convulsiones. Para poder escapar del whowie, los personajes sólo deben declarar que lo van a hacer. Sin embargo, la criatura intentará atropellarles. Es un animal lento pero, por cada hora que les persiga, cada personaje debe tirar su CONx5 o menos. Si no lo consigue, se desmaya y cae al suelo totalmente exhausto. El whowie va siguiendo su rastro gracias a su lengua y al final le alcanza, de modo que todos los personajes deben decidir si van a quedarse y luchar o van a abandonar a su compañero. El sueño dura unas seis horas. En todo caso, todos los personajes tienen derecho cada hora a una tirada de su PODx1 o menos; si un personaje la pasa, se despierta (aunque ve con frustración que no es posible despertar a sus otros compañeros). En el sueño, el personaje que se despierte simplemente desaparece, lo que deja a sus compañeros que aún están en Alcheringa bastante preocupados,

Cuando el sueño se acaba, todo el mundo se despierta. Todo aquél que haya sido devorado por el whowie ha muerto y sus compañeros le encuentran en una posición terrible

que imita al movimiento. Los que hayan despertado no pueden despertar por sus propios medios a los que sigan durmiendo, que no despertarán hasta que hayan sacado su PODx1 o menos o hasta que el sueño se haya acabado.

Cuando todos se hayan despertado o hayan muerto, un súbito resplandor de luz procedente de las colinas atrae la atención de todos los personajes. Mirando hacia arriba, pueden ver que la ancha espalda de una serpiente colosal está asomando sobre las cimas de las colinas y que los miles de colores que están presentes en sus escamas se desprenden de ellas y se internan en el firmamento. Alcheringa vuelve a ellos con fuerza durante un instante y luego se desvanece. Los pastos, o los matorrales, o la jungla, se alejan y las luces del pueblo comienzan a poder verse a través de ellos; la corriente de agua es absorbida por la tierra y es sustituida por una corriente más reciente; la tierra se arruga y envejece, pero los colores permanecen, internándose en el cielo. Se detiene y, sea donde fuere donde los personajes estuviesen cuando Alcheringa les visitó, ahora están en terreno despejado, mirando al elevado barranco en el que se encuentra la Roca del Arco Iris; sus márgenes están siendo lamidos por unas llamas de color azul.

Ahora los personajes pueden también situar el lugar donde reposan los restos de los aborígenes: bajo el montón de hierro viejo del interior del recinto de la mina.

En el mismo instante en que todo lo que les rodea parece haber vuelto a la normalidad, la bóveda celestial parece explotar y desaparecer en el vacío del espacio exterior. Todo el mundo pierde 1D6 puntos de COR. Entonces es cuando, realmente, las cosas han vuelto a la normalidad y los que aún estén vivos se despiertan chillando, en sus camas o dondequiera que estuviesen cuando comenzaron a soñar.

El incendio

Un incendio es algo muy temido en la Australia rural. Puedes cavar cortafuegos, puedes organizar un servicio de emergencia, puedes preparar tu propio suministro de agua, pero si tú dejas tu marca en la naturaleza, ella tiene el derecho de destruirla.

Cuando todos los culpables (incluyendo a Bill Poul ya que Yurragan ignora el hecho que se le hubiese obligado a hacer lo que hizo) han muerto, Yurragan lleva a cabo su venganza final. Cuando el viento sopla por detrás suyo, una humareda comienza a elevarse desde las colinas una y otra vez a medida que corre por los matorrales con su antorcha llameante, haciendo que todo lo que toque comience a arder. Acaba su carrera en la Roca del Arco Iris, quedándose allí de pie, con los ojos llorando por culpa del humo. Se queda allí mirando, con lágrimas de dolor, angustia y odio, a medida que las llamas se alejan de él bajando por las colinas y Yirrimburra comienza a morir.

Los vecinos del pueblo son presa del pánico. Suena la alarma en la mina, las campanas de la iglesia repican y las llamadas de teléfono bloquean la centralita del pueblo. Todo esto es innecesario ya que el incendio (y el mensaje que conlleva) se puede ver en muchas millas a la redonda. Algunos meten a sus familias en carretas y coches y huyen



Alcheringa; compárese con la página 22.

con ellas del pueblo. Otros empapan sus casas con agua, ponen los niños a salvo, preparan sábanas mojadas, empapan sus sombreros para atraer la buena suerte y se preparan para defender sus casas y sus vidas. Algunos van al lugar prestablecido (la granja de Fred MacKenzie) para manejar un coche de bomberos y montar a caballo: la brigada de voluntarios está preparada para cumplir con su deber. Los coches de bomberos de Traralgon, Mirboo North y Thorpdale se llenan de hombres valientes y se dirigen a Yirrimburra para luchar contra el fuego.

El fuego ruge y va saltando de la copa de un árbol a otra, a diez metros del suelo. Se mueve sobre el arroyo de Smith, sobre carreteras y bajando por las laderas de las colinas hacia los parques, empujando a los animales delante de sí, como si fuese un ganadero experto, cantando y bailando y destruyendo todo lo que encuentra a su paso.

El Guardián debe decidir qué es lo que va a pasar exactamente. Puede colocar el mapa del pueblo ante los personajes y describir cómo van progresando las llamas. Ellos deben tomar decisiones rápido. ¿Van a unirse a los voluntarios? ¿Huyen del pueblo? ¿Vuelven a la granja del tío Jack para intentar salvarla? ¿Quién luchará a su lado?

El incendio debe ser una experiencia excitante: el fuego cambia de dirección con el viento, retrocede, ruge y se dirige hacia algunos edificios y esquiva alegremente a otros. Dependiendo de si los personajes son más o menos listos, o más o menos patosos, pueden sufrir una ducha de chispas (1D2 de daño) o ser golpeados por un madero ardiente (1D6 de daño si no se Esquiva, más 1D4 de daño por turno porque las ropas están ardiendo, hasta que se apaguen). Se necesitan tiradas de FUE mientras se están azotando las llamas, tiradas de DES para correr con éxito entre pasillos de fuego, tiradas de CON para no morir asfixiado por inhalación de humo (que es lo que mata a la mayoría de las personas en un incendio), tiradas de INT para poder predecir hacia dónde se va a dirigir el fuego y tiradas de COR cuando el pelo de tu amigo comienza a arder. Se puede llegar a perder un punto de TAM por el agua perdida al sudar estando en medio de las llamas. Una excelente manera de hacer el burro es saltar dentro de una torre de agua y ser hervido vivo.

El equipo de la mina se incendia, siendo lo primero que el fuego se encuentra cuando baja rugiendo por el barranco. El aserradero también es destruido, porque sólo Ken Stackford está allí para intentar salvarlo. La casa de Fred MacKenzie, su granja, su ganado y su familia también se quemán, porque éste es su fuego. Todo lo demás depende de las acciones de los personajes.

Llega ayuda al pueblo y las fuerzas se reúnen a su alrededor: bomberos, personal médico, voluntarios, equipos de socorro, personas para hacer bocadillos. Las personas unidas se alzan, trabajan con toda su alma y consiguen vencer al incendio; lo que les haya costado dependerá del Guardián, de los personajes, de Yurragan, del fuego, del terreno y de la Ley.

CONCLUSIÓN

En esta aventura, las personas perecen por sus propios actos. Fred MacKenzie y sus amigos cometieron en su juven-

tud un terrible crimen. Pero Fred fue atravesado por la lanza de un aborigen antes de que dirigiese un ataque contra ellos. El ataque tuvo lugar hace cuarenta años; sin duda las buenas obras que MacKenzie y los demás han hecho han sido suficientes como para borrar cualquier signo de maldad. Los vecinos del pueblo están de acuerdo en que MacKenzie ha sido una buena persona. Nadie es perfecto, claro está y su riqueza le ha hecho demasiado seguro de sí mismo y a veces algo brusco. Pero es generoso y ha ayudado a Yirrimburra.

¿Y Yurragan? Cualquier petición de clemencia para Fred MacKenzie no vale nada comparada con la terrible pérdida sufrida por Yurragan: toda su gente asesinada, incluso los niños y el bebé. ¿Qué puede perdonar este crimen? Yurragan ha sido consumido por las llamas de la venganza. ¿Acaso se le puede echar en cara? Ni siquiera la ley del hombre blanco puede exculpar a Fred MacKenzie; si se le declara culpable será ahorcado.

El incendio debería hacer que todo el mundo desvíe sus pensamientos desde el misterio hasta la pura y simple supervivencia, pero después es asunto de los personajes el intentar organizar todos los datos para llegar a una solución del caso y del guardián decidir quién está aún vivo para poder verla.

Los personajes deben decidir si se ponen de parte del ahora arruinado Fred MacKenzie, si le entregan a la justicia, o si dejan que Yurragan se encargue de él. Deben decidir si van a perseguir o no a Yurragan por los crímenes cometidos contra el pueblo. Pueden dejar que los hermanos Trent sigan estando en libertad, o hacer que se les juzgue y condene.

Es fácil localizar la fosa común, incluso después del incendio, pero lo que sí es difícil es librarse del montón de basura que está sobre ella; se debe esperar a que se enfríe. Un poco de trabajo de laboratorio establece, sin lugar a dudas, la identidad de los restos y la causa de la muerte; estas pruebas son suficientes como para que se vuelva a abrir el caso de 1885.

Se debe recompensar a los personajes con puntos de COR, dependiendo de si han descubierto mucho de la verdad o no, de cómo llegaron a la conclusión de quién tenía razón y quién no y cuánto éxito tuvieron a la hora de conseguir lo que se propusieron al comienzo de la partida. Una recompensa razonable sería dar a cada personaje 2D6 puntos de COR, si han conseguido unir todos los cabos sueltos. Se merecen 3D6 puntos si consiguen salvar a alguna de las víctimas de Yurragan (como por ejemplo Bill Poul), o si dan muestras de heroísmo en el incendio.

Al día siguiente del incendio se produce un resurgimiento de un espíritu de comunidad extremadamente aburrido. Los personajes pueden establecerse en la granja y ayudar a la reconstrucción del pueblo, o dejar que el Tiempo lo arregle todo.

Una última nota: incluso si Yurragan muere o es capturado (él preferirá la muerte antes que el cautiverio), el incendio comienza en el momento apropiado, iniciado por un rayo, para luego avanzar sobre el pueblo. En el momento en que el rayo da contra el suelo, todos los que lo estuviesen mirando pueden ver una versión enorme de la cara desfigurada del aborigen, resplandeciendo sobre la oscuridad del firmamento. Si está encarcelado, sus carceleros descubren que ha muerto justo antes de que el rayo comenzará el incendio. Para Yurragan, la venganza es más importante que la vida.

Un viejo elemento, ese Bunyip

*En donde los personajes visitan la moderna e ilustre ciudad de Melbourne.
Un terror atenaza a la ciudad: el Destripador del Río está al acecho.*

PRÓLOGO Y EXPLICACIÓN

El Bunyip está en las profundidades de las negras aguas, bajo la colina. El Bunyip sueña y recuerda. Recuerda y existe, moviéndose a través de las sombrías mareas de la desembocadura del río. El Bunyip se acuerda de los pequeños animales delgados que bajaban al río para beber, sus lanzas y sus alegres risas salpicando la superficie de unas aguas iluminadas por la Luna. El Bunyip se levanta, siendo esta alegría para él una especie de reclamo.

Antes de todo eso, los antiguos esperaron con todo su saber. Un saber grande y más allá de la oscuridad y del tiempo. Un saber que creó al Bunyip.

Los ojos del Bunyip son de cristal y el corazón del Bunyip es de fuego, ardiendo ante la oscuridad y el peso de las cadenas. Las redes de la brujería tejen una protección que evita todo movimiento, e hilos iridiscentes brillan y resplandecen en contra del que sueña. La brillante y meneguante masa del Bunyip arde al recordar una luz. La forma del Bunyip condensándose y enfriándose; pelaje y músculos endureciéndose y quedando reducidos a roca, vieja roca, su único sueño es saber que existe y que puede recordar, rodeado por esa pesada madeja plateada.

En la superficie, el Bunyip se desliza por las aguas cubiertas por las sombras, en busca de sus presas; en busca de los pequeños y delgados animales que se acercaban a las orillas del río para pescar.

Las escamas y las garras y los colmillos se endurecen y encogen; los ojos se oscurecen. El reguero de agua penetra en esa profunda inmensidad y en la ciudad colosal que se agazapa en la boca de las mareas, con su inmensidad imperturbada por el océano intruso. La tierra firme se convierte en islas y las islas se hunden en el fondo del mar: el Bunyip se desliza a través de agujeros extraños y malignos; una masa grotesca y silenciosa, moviéndose por lo que una vez fueron suelos tan secos como huesos. Los ojos del Bunyip miran, pacientes y constantes, mientras que los arrecifes rocosos se resquebrajan y la arena es empujada por la marea para ser impulsada por las corrientes, junto a las piedras arrastradas por los ríos. Lo que se ha elevado caerá y lo que ha caído se levantará.

El Bunyip recuerda y se siente encoger cada vez más, ahora reducido casi sólo a roca; sólo es un corazón que

respira fuego y unos ojos que recuerdan. La sombra del Bunyip se desliza sobre el fondo del mar y los pájaros de los pantanos gritan un nombre perdido en el tiempo, dirigiéndose a los grandes bloques de piedra que se están hundiendo en el fango. El Bunyip se agarra al último bloque como si fuese un niño agotado; grandes uñas atraviesan la superficie del agua que lo cubre, sin tocarla, sin aplastarla, pero esperando.

Las aguas iluminadas por la luz lunar se oscurecen y toman un aspecto lúgubre y en algún lugar se oye un ruido. El sueño del Bunyip se agita cuando lo oye. De nuevo el ruido aúlla y gime, luego comienza a vibrar: una serie monótona e irritante de golpes secos.

La bomba de agua funciona.

Entonces la tierra parece girar, alzándose y goteando agua; por primera vez desde hace siglos, la fría y húmeda oscuridad parece estar caliente. El cálido Sol está cayendo sobre barro ya no protegido por el agua y el barro se está secando, endureciéndose, resquebrajándose y una roca se empieza a mover.

La bomba de agua sigue funcionando.

Los antiguos hechizos se están resquebrajando junto a la tierra y al fango y sus ataduras se deshilachan.

El grito del Bunyip atraviesa los siglos y se despierta. Al igual que una roca que pudiese recordar, las uñas deformadas giran, protegidas por el fango inestable; la magia que ataba al Bunyip ha desaparecido; los animales que ataron al Bunyip han desaparecido. El Bunyip se eleva al aire como un buzo se zambulle en el agua. El Bunyip ve las estrellas y no son las antiguas estrellas; percibe la ciudad y no es la antigua ciudad; olfatea el agua, pero no al hombre que, desesperado, está en medio de su camino. El Bunyip intenta recordar, pero no puede; el sueño está roto y con él se han desvanecido las aguas iluminadas por la Luna y la amada ciudad y los seres que le despertaron del éter.

El hombre grita y, en respuesta, el Bunyip ruge, con sus uñas y su cuerpo entrando en el agua. El Bunyip no tiene recuerdos, está afligido y no puede entender, no puede olvidar y se desliza por el agua. El cuerpo del hombre, con la cabeza rota, queda medio sumergido en la oscuridad iluminada por la Luna.

Y los pequeños y delgados animales aún se acercan para caminar junto al río.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

La ciudad de Melbourne, capital del estado de Victoria, está aterrorizada. El “Destripador del Río” está al acecho, dejando un rastro de cuerpos mutilados, desconcertando a la policía y aterrorizando a la población.

En realidad, el Destripador del Río es algo más terrible que lo que nadie se pueda imaginar; es una antigua criatura, el Bunyip, que ha sido despertado de su lugar de descanso del pantano de Melbourne Occidental por culpa de unas recientes excavaciones. Pat King, un aborígen, se dio cuenta de esto. Sabía que no podía detener los trabajos que se estaban llevando a cabo en el lugar de descanso del Bunyip, por lo que escribió pidiendo ayuda. Pero la ayuda llegó demasiado tarde. A Pat se le acabó el tiempo disponible, intentó evitar que el Bunyip se despertara y murió en el intento. Ahora la ayuda ha llegado al lugar, compuesta por un anciano de una tribu del Sur y cuatro jóvenes procedentes de las reservas del estado de Victoria. Salieron de su reserva sin permiso, con sus amigos dándoles sus magros ahorros para que pudiesen viajar hasta Melbourne.

Cuando llegaron a la ciudad y vieron que Pat había muerto, se horrorizaron. Intentaron desesperadamente formar un plan y en la noche del 27 de octubre entraron furtivamente en el Museo Estatal para conseguir unos objetos tribales que necesitaban. En la noche del 31 de octubre llevarán a cabo una ceremonia tribal para hacer que la criatura se aleje río arriba y salga de la ciudad; pero justo en el momento en que se den cuenta de que han fracasado, llega la policía y el Bunyip (que se acercaba rápidamente al lugar) volverá a deslizarse en las aguas. Los aborígenes están perdidos; ni siquiera pueden salir de la cárcel si los personajes no les ayudan y son la verdadera clave del misterio.

Mientras tanto, los horrores continúan. El Bunyip ataca y vuelve a atacar, destrozando a varones en medio de su ira y su frustración y llevándose a las mujeres para comérselas. Por su parte, George Seton, un veterano de guerra enloquecido, ha visto al Bunyip y su locura ha tomado un nuevo giro: se mueve de noche por los márgenes del río, buscando personas a las que “bautizar”.

En teoría este escenario está diseñado para jugarse en Octubre y Noviembre de 1925 y el escenario se acaba con la celebración de la “Melbourne Cup” (una carrera de caballos que tiene lugar el primer martes del mes de Noviembre). Esto se hace para dar algo de colorido al escenario; si el guardián lo prefiere, puede cambiar la fecha de comienzo del mismo.

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

CÓMO COMENZAR LA PARTIDA

Este escenario no tiene un comienzo fijo para los personajes. Se anima al guardián para que prepare para ellos un comienzo que les vaya bien. Como el escenario tiene lugar

en Australia, es absurdo suponer que se pedirá a los personajes que investiguen el caso a no ser que éstos ya se encontraran en Australia; de este modo, sugerimos que los acontecimientos se produzcan mientras los personajes están en Melbourne por alguna otra razón.

- Una razón para estar en Melbourne sería visitar al Dr. Richards, director de Estudios Prehistóricos en el Museo Estatal de Victoria. Los personajes pueden querer contactar con él mientras estén trabajando en otro caso (como por ejemplo *Las Máscaras de Nyarlathotep* o la aventura *La ciudad bajo la arena* también en este libro). Es una persona bien conocida en el reciente campo de la prehistoria australiana y también está interesado en los antiguos ciclos míticos. Cuando los personajes llegan a Melbourne, el doctor Richards está molesto por una intrusión que se ha producido en el museo y está dispuesto a llevar a cabo cualquier tipo de investigación; a partir de ese momento, los personajes deberán prestar toda su atención a otros acontecimientos que se produzcan.
- Los artículos sobre el “Destripador del Río” llenan las primeras páginas de todos los periódicos australianos importantes, de modo que es seguro que los personajes se enterarán de lo que ocurre. Las historias y rumores deberían ser suficientes como para que se adentren en el caso; la curiosidad ha matado más personajes que gatos.
- Pese a todo, la celebración de la Melbourne Cup es una excelente ocasión para que los personajes se encuentren en Melbourne, especialmente si son diletantes. Esta es la carrera de caballos más prestigiosa de toda Australia, siendo el punto culminante del Carnaval de Monta de Primavera. Si los personajes no tienen mucho dinero, es posible que un amigo ocultista les dé una buena pista sobre quién va a ganar la carrera.
- Si los personajes aún no quieren verse metidos en líos, basta con que uno de ellos se haga amigo de una persona amable y encantadora perteneciente al sexo contrario. Esta persona pasa bastante tiempo con el personaje escogido, habla con él, le ayuda a entender el carácter de Melbourne y de Australia y sin duda le da una pista sobre la Melbourne Cup. La última vez que ambos se encuentran, menciona cuando se despide que al día siguiente se va a un aburrido picnic con los amigos y amigas de su madre, en las riberas del río Yarra y lamenta no poder invitar al personaje.

En los periódicos de la mañana siguiente (que incluyen al *The Argus*, *The Age* y *The Sun News - Pictorial*) se informa de la desaparición del amigo y éste aparece ahogado para cuando los periódicos de la tarde (*The Herald*) salen a la venta. Probablemente sea otra víctima del Destripador del Río. Los familiares que asistieron al picnic se dieron cuenta de su desaparición en las últimas horas de la tarde de ayer. Unos escolares encontraron el cuerpo flotando en el río a unos seis kilómetros río abajo. Esto debería enfadar a los personajes lo suficiente como para interesarles por el caso.

Sea como fuere, los personajes comienzan a tomar parte en el escenario en Melbourne, en la mañana del jueves 29 de octubre, un día que promete ser caluroso y con viento.

CÓMO EMPEZAR EL ESCENARIO

Hay una serie inalterable de acontecimientos: los personajes llegan a Melbourne el 29 de octubre y deberían enterarse de las últimas noticias acerca del caso. Si quieren visi-

tar al doctor Richards, pueden hacerlo en el transcurso del día. Es probable que los próximos días se pasen investigando los artículos que se indican más adelante. Algunos de ellos se publican después del 29, por lo que es conveniente reseñar por escrito las fechas de publicación. El 1 de noviem-

Melbourne en los años 20

Mientras que en 1836 sólo era “tres cabañas de tablas, dos de losas y ocho de turba”, para el año 1925 Melbourne se extendía a lo largo de 640 kilómetros cuadrados, con una población de 912130 habitantes. En principio había sido colonizada para tener una vía de entrada a los pastos de ganadería del interior, pero en 1925, con su atareado puerto y sus nuevas industrias, ha dejado de ser un centro regional al servicio de un interior rural y se ha convertido en una ciudad por derecho propio. De hecho, en 1925 la mitad de los habitantes del estado de Victoria vivían en Melbourne.

Melbourne se extiende a ambos lados de la Bahía de Puerto Phillip, un puerto importante. También está bien comunicado por medio de líneas de ferrocarril. El transporte dentro de la ciudad se realiza mediante trenes suburbanos (la mayor parte de las líneas estaban electrificadas en 1925) y los tranvías eléctricos y por cable se mueven por el centro de la mayoría de las principales calles de la ciudad. El automóvil ha hecho sentir su influencia, pero aún es frecuente ver caballos y carretas tiradas por caballos, en especial como vehículos de reparto (el carnicero, el tendero, el lechero, y repartidores varios).

Melbourne tiene un distrito comercial en el centro de la ciudad, a partir del cual las calles y las líneas de ferrocarril se extienden hacia el exterior. Dicho distrito es el centro de los negocios, del comercio y del ocio; una costumbre que se practica en las apacibles mañanas de los sábados consiste en “dar la vuelta a la manzana” e ir a la ciudad para saludar a los amigos. Los edificios principales tienden a pertenecer al estilo neoclásico y al renacentista italiano, mientras que las iglesias suelen ser góticas o románicas. Melbourne se enorgullece de un museo nacional, una galería de arte, una biblioteca, cinco hospitales, tres manicomios, un jardín botánico y parque zoológico, media docena de teatros, una universidad, una sucursal de la Real Casa de Moneda y Timbre, tribunales de justicia y las oficinas permanentes del gobierno y del Tesoro. Melbourne será la sede del gobierno hasta 1927, año en que se trasladará a Canberra.

El horizonte de Melbourne es bastante bajo, aunque unos pocos edificios se elevan hasta alcanzar la vertiginosa altura de ocho a doce pisos. Las calles son anchas (unos 33 metros), a menudo con tres carriles y las aceras tienen pavimentos de baldosas gris-azuladas.

Melbourne siempre se ha sentido orgullosa de sus jardines públicos, muchos de los cuales se encuentran en el centro de la ciudad. Combinan una colorida variedad de especímenes botánicos con lagos e islas, fuentes, esculturas y bustos. Conan Doyle los describió en general como “el lugar más bello que jamás he visto.”

La gran extensión que abarca Melbourne se debe a que

todo propietario de una casa desea tener al menos un pequeño huerto o jardín. Esto ayudó en gran medida a evitar el hacinamiento presente en las ciudades más antiguas del mundo. Sin embargo, sí que hay algunos barrios bajos en algunas partes de Brunswick y Hawthorn. La industria es más importante en Collingwood, Melbourne Sur, Brunswick, Footscray y Williamstown. Los suburbios del interior están generalmente formados por hileras de casas, invariablemente de color gutagamba y pardo oscuro o de color chocolate. Hay también mansiones propiedad de gente adinerada, en Yarra Sur, Kew, Malvern y (sobre todo) Toorak. Sin embargo, menos de cien casas cuentan con un servicio de cinco o más criados.

Más hacia el exterior, hay mucho matorral en los solares vacíos y en los terrenos sin edificar detrás de los límites de los suburbios. Los huertos y las granjas avícolas compiten con las casas por el espacio aún desocupado. El tipo de casa más común es el *bungalow* estilo California. A menudo la gente mantiene una vaca en algún solar cercano y con mayor frecuencia también tienen unas cuantas gallinas en el patio trasero.

Menos de uno de cada nueve habitantes de Melbourne tiene teléfono. Las calles no dispusieron de alumbrado eléctrico hasta 1923. Con la nueva energía eléctrica procedente de la estación de carbón de Yallourn en Gippsland (1924) y la electrificación de los suburbios, la industria y el transporte hicieron grandes y rápidos progresos.

Para todos los que quieran tomarse un respiro y salir de la ciudad, viajar durante el día es muy popular y se tarda poco en llegar al campo; los lugares favoritos para pasar las vacaciones son las azuladas montañas Dandenong (a 683 metros sobre el nivel del mar), la península Mornington, el Puerto Occidental, el río en Warburton y Warrandyte, el Monte Macedon y los You Yangs (una cadena de montañas entre Melbourne y Geelong). A menos distancia de casa, los pasatiempos más populares son el cricket, el fútbol australiano (N. de los T.: un deporte más bien salvaje, a medio camino entre el rugby, el fútbol y el ‘catch’) y el tenis (dependiendo de la época del año), además de montar en bicicleta e ir a la playa. Las salas de cine están haciendo su agosto y el magnífico Capitol Picture-Palace, con diez pisos, se inaugura en 1924, al que pronto seguirán otros.

El río Yarra fluye a través de la ciudad, saliendo desde las montañas Baw-Baw al Este y girando suavemente hasta el mar. Es un río apacible, ahora contaminado por tenerías (N. del T.: industrias de curtido de pieles) y mataderos. Su nombre está equivocado; “yarra yarra” en un dialecto aborigen quiere decir “corriente corriente” y los primeros colonos blancos pensaron que era el nombre del río; el nombre original era Birrarrung.

bre, leerán en los periódicos que los ladrones del Museo Estatal han sido detenidos, o es posible que el mismo doctor Richards les informe de ello.

Recuérdese que tanto el Bunyip como George Seton siguen cobrándose víctimas. El Bunyip abandona en el río un varón destrozado más o menos una vez por semana, mientras que las mujeres desaparecen a un ritmo alarmante. Seton sigue ahogando personas a medida que se las encuentra, aunque es cada vez menos frecuente ver personas paseando de noche por el río (sin contar a los agentes de policía, a los que Seton no piensa atacar, ni a los personajes).

Noticias de actualidad

Las siguientes noticias se pueden encontrar en periódicos, en la radio y en las conversaciones de la gente en el momento en que los personajes lleguen a Melbourne, y deben proporcionarse como material de ambientación.

- El clima es seco y anormalmente cálido para esta época del año. Los efectos de la sequía que comenzó en Australia Occidental en 1922 están comenzando a sentirse en Victoria.
- Un incendio rural temprano está devastando la región Malee del Este de Victoria, lo que da lugar a unas espectaculares puestas de Sol llameantes.
- Todo el mundo habla de una carrera de caballos (la Melbourne Cup). La temporada de fútbol se ha acabado, de modo que se están empezando a hacer apuestas sobre el cricket.
- Los detectives del Cuerpo de Policía de Melbourne aún están desconcertados ante los horribles asesinatos del “Destripador del Río”.
- Unos ladrones han entrado en el Museo Estatal, dañando ligeramente una momia egipcia, pero afortunadamente sin robar nada valioso.
- Un incendio en un edificio abandonado de la pequeña Chinatown de Melbourne ha podido ser sofocado sin pérdida de vidas humanas, a pesar de que el edificio haya quedado totalmente destruido.

Para otros acontecimientos de importancia, ver la cronología australiana de sucesos y desastres.

Si los personajes están interesados en el robo del Museo Estatal, se les puede facilitar el artículo que está reproduciendo cerca de aquí “Vandalismo en un museo.”

Noticias recientes

Si los personajes leen periódicos de reciente aparición, pueden descubrir una gran cantidad de informaciones. Se requiere una tirada de Buscar libros para poder localizar cada uno de los artículos de interés.

ALTERCADOS EN LOS MANICOMIOS

AHOGADOS EN EL RÍO

EL DESTRIPIADOR DEL RÍO ATACA DE NUEVO

SE INFORMA DE UN COCHE SUBTERRÁNEO EN EL RÍO

DOS BRUTALES ASESINATOS

ASESINATOS EN EL PANTANO

Todos estos artículos se reproducen cerca de estas líneas.

Los personajes lo bastante inteligentes como para consultar la Lista de Personas Desaparecidas (y los que sean algo cortos de entendederas siempre pueden intentar una tirada de Idea) se dan cuenta de algo que pone los pelos de punta. El número de mujeres que han desaparecido desde el 16 de octubre ha aumentado drásticamente. Profundizando un poco más se pone de manifiesto que las catorce mujeres desaparecidas vivían en suburbios atravesados por el apacible río Yarra. El número de varones desaparecidos no ha sufrido cambios. Por último, los personajes observadores se darán cuenta de que todos los cuerpos que han sido mutilados eran de sexo masculino.

Ayuda 1

VANDALISMO EN UN MUSEO El guarda descubre una segunda intrusión; Restos humanos fueron dañados. Misterioso robo de reliquias aborígenes; Se desconoce cómo entraron.

El doctor C.P. Richards, director de Estudios Prehistóricos del Museo Estatal de Victoria, es hoy un hombre perplejo. Unos vándalos consiguieron entrar en el museo más o menos a la una de la madrugada del día de hoy, dañando una momia egipcia recientemente adquirida que estaba siendo preparada para ser expuesta. Los criminales sin duda usaron una palanca de hierro para forzar las puertas interiores de las cámaras de almacenamiento y de investigación. Es seguro que la entrada en el museo se produjo a través de una ventana del sótano del museo, que se encontró abierta.

Los directores del museo responden del carácter del guarda nocturno de seguridad. Este hombre, el señor J. Waterman, lleva veinte años como vigilante y hace seis semanas frustró un intento de robo. El señor Waterman admite estar sorprendido ante la audacia de los ladrones. Dice haberles oído cuando se marchaban, en cuyo momento hizo sonar la alarma y les comenzó a perseguir, pero sin encontrar ni rastro de los criminales.

Los intrusos dañaron una momia en la cámara del museo. Se usó un instrumento romo para asestar varios golpes a la mitad inferior de los restos humanos y el cuerpo se cubrió de polvo. Cerca de la momia se encontraron fragmentos de roca. Han desaparecido varios objetos aborígenes que se supone que han sido robados o destruidos.

“No sé qué hacer,” ha dicho uno de los encargados. “Sin duda los rufianes no tenían ni idea del valor de la colección ya que muchos objetos valiosos e importantes fueron ignorados. El daño ocasionado a la momia no es irreparable, pero retrasará su exposición al público. Creo que este crimen sin sentido es obra de unos jóvenes descarriados que espero y deseo que pronto respondan de sus actos ante la justicia.”

– *Miércoles, 28 de octubre*

Ayuda 2

**ASESINATO EN EL PANTANO
Amigo negro asesinado en el pantano
de Melbourne Oeste.**

**Se retrasan los trabajos en los almacenes.
El forense abrirá una investigación.**

Los obreros que llegaban a su trabajo en el pantano de Melbourne Oeste encontraron un cadáver. El fallecido fue luego identificado como Pat King, un aborigen local; su cuerpo se encontró medio sumergido en un pequeño estanque que estaba siendo desecado en ese lugar. El examen preliminar ha establecido que la causa de la muerte fue un único golpe muy fuerte propinado en la cabeza. Se observaron marcas de neumáticos que llegaban hasta el cuerpo.

– Jueves, 15 de octubre

Ayuda 1

**EL DESTRIPIADOR DEL RÍO
ATACA DE NUEVO**

Esta mañana un vagabundo, conocido sólo como Jim el Lento, fue encontrado horriblemente asesinado. Había estado acampando bajo el puente de ferrocarril de Richmond. La policía ha declarado que sin duda este crimen es otro asesinato cometido por el “Destripador del Río” y solicita a todos los que vivan cerca del lugar o que hubiesen visto a Jim el Lento esa tarde se pongan en contacto con ellos por si pueden proporcionar cualquier tipo de información. La policía también ha declarado que las heridas de la víctima parecen indicar que el asesino probablemente haya usado un rastrillo de jardinero afilado para atacar a sus víctimas.

– Viernes, 23 de octubre

Ayuda 2

BRUTALES ASESINATOS

En la noche del día 14 del corriente, dos transeúntes que habían acampado en la isla Coode del río Yarra fueron asesinados y sus cuerpos acuchillados. La policía ya ha llamado al asesino el “Destripador del Río”, refiriéndose a la brutalidad de sus crímenes. Los lectores recordarán que, el día 13, el aborigen Pat King fue asesinado al otro lado del río aunque la policía ha declarado que sin duda no hay ninguna relación entre los dos crímenes.

– Viernes, 16 de octubre

Ayuda 2

**ALTERCADOS EN LOS MANICOMIOS
Los pacientes de los manicomios de Kew
y del Meandro del Yarra
se apoderan de los jardines.**

**Los empleados de ambas instituciones
están desconcertados.**

Un idiota se ahoga.

Los empleados de los manicomios de Kew y del Meandro del Yarra aún se están recuperando de un incidente que tuvo lugar ayer por la noche, cuando los pacientes de ambas instituciones se amotinaron simultáneamente.

Los empleados se vieron obligados a usar mangueras, porras y otras medidas desesperadas para evitar males mayores. La histeria empezó justo después de la cena, cuando los pacientes se empezaron a reunir en el lugar en que los dos manicomios pueden verse mutuamente a través del río.

Los empleados comenzaron a oír recriminaciones, gritos y chillidos y se dirigieron al lugar para investigar qué ocurría. Poco después, hicieron su aparición la histeria colectiva y el pánico. Sin embargo, los empleados han declarado que la situación se volvió mucho más tranquila cuando se obligó a los internos a entrar en los edificios. Se desconoce la causa de tan súbita agitación.

Se ha informado de la desaparición de un hombre de 56 años llamado Peter Graemes, paciente del Yarra desde hace años y retrasado mental profundo. Se supone que se ha ahogado.

Los pacientes han informado de alucinaciones e ilusiones vívidas relacionadas con los hechos, lo que ha llevado a los médicos a estudiar la causa de los mismos. Nuestro corresponsal ha sido informado de que este acontecimiento, que sugiere “una mentalidad común de chusma” y “un ciclo mítico subconsciente” hace necesario un tratamiento alienista más de tipo jungiano que freudiano.

– Martes, 27 de octubre

Ayuda 2

**¿Qué ocurrirá ahora?
SE INFORMA DE UN COCHE SUBMARINO
EN EL RÍO**

Ayer por la noche, Florence Stansworth, una mujer de la limpieza en el Princess Theatre, observó “luces de automóvil” bajo el Puente de la Princesa, en la calle Swanston, en el centro de Melbourne. En un primer momento, la policía pensó que podría tratarse de un coche que hubiera caído al río, pero no se ha encontrado vehículo alguno. Es obvio que los reflejos de las luces cercanas de la calle fueron la causa de la visión que tanto preocupó a la señora Stansworth.

– Domingo, 18 de octubre

AHOGADOS EN EL RÍO

Tres personas mueren ahogadas en el Yarra. El caso del Destripador toma un curso extraño según altos cargos de la policía.

Heroico salvador no consigue hacer revivir a una mujer ahogada.

Se ofrece una recompensa de 5000 libras

En lo que la policía llama una nueva fase de la serie de los asesinatos del Destripador, ayer por la noche se rescataron del río los cuerpos de tres personas ahogadas. A pesar de que estos tres cadáveres carecen de las horribles mutilaciones asociadas con el Destripador del Río, la policía cree que han sido cometidos por la misma persona. Esto da más consistencia a la creencia de que el Destripador del Río ahoga a sus víctimas antes de mutilarlas.

En el día de hoy, el Detective de policía Calley ha declarado que "es poco probable que en la ciudad haya dos dementes como éstos", rechazando la posibilidad de que estos nuevos crímenes hayan sido cometidos por otra persona.

Los ahogados son Alfred Bingham, de 35 años, de Glen Iris; Melissa Young, de 45 años, de Collingwood; y Nancy Hewe, de 23 años, de Kew. La policía está buscando algún tipo de relación entre estas tres muertes, pero no ha descartado la posibilidad de que esta triple tragedia sea sólo fruto de una coincidencia.

La policía ha vuelto a emitir hoy el aviso acerca de pasear solos o de noche por las riberas del Yarra. Piden a los que, ayer por la noche, hubiesen visto a las víctimas o hubiesen avistado cualquier cosa anormal en el río, que se pongan en contacto con ella y este periódico apoya esta llamada a la comunidad. Se ha establecido una recompensa de 5000 libras para la persona que pueda proporcionar algún tipo de información que permita detener al Destripador del Río.

Posiblemente la muerte de Nancy Hewe haya sido la más trágica de las tres, porque la ayuda estaba cerca. George Seton, de 32 años, también de Kew, oyó los gritos de socorro de la chica e intentó rescatarla. Para cuando más ayuda y unas linternas habían llegado al lugar, había conseguido llevarla a los márgenes del río e intentaba revivirla. Por desgracia, todos los intentos fracasaron.

Cuando se le felicitó por su valor, el señor Seton dijo: "Siempre he sido un buen nadador. Tenía que intentar salvarla." Nuestro corresponsal ha descubierto que esta valentía es algo natural en el señor Seton, que durante la guerra sirvió con distinción en Turquía y Francia y que causó baja por enfermedad durante la tercera ofensiva de Ypres, en noviembre de 1917.

Esperamos que, mientras el horror de los asesinatos del río continúe, la valentía de personas como el señor Seton no pase desapercibida para el gobierno.

— Domingo, 25 de octubre

Noticias posteriores

Probablemente los personajes lean acerca de ellos mismos en los periódicos. La llegada a la ciudad de unos turistas norteamericanos adinerados es algo digno de ser noticia; los personajes que asistan a algún acontecimiento social de la clase alta de Melbourne con toda probabilidad verán sus propias caras en la sección de "Noticias ilustradas" de los periódicos. Es frecuente que los periodistas suban a bordo de los vapores oceánicos de línea gracias al barco del práctico, para conseguir una noticia tan pronto como sea posible.

En todo caso, a medida que los personajes se internen en el caso, los astutos e imaginativos periodistas les asociarán con el mismo. Esto tendrá lugar en especial si descubren cuerpos; como mínimo la prensa querrá saber qué estaban haciendo en ese lugar. Si se nota que un famoso investigador está relacionado con el caso, es casi obligatorio que se informe de ello en la primera plana de los periódicos y allí estarán, para que todo el mundo les vea. Esto puede hacer que los personajes estén algo preocupados. De forma natural, una fama de este tipo hace que los personajes se vean acosados por cualquiera que quiera enterarse de las últimas teorías y pistas.

Después de que la investigación haya comenzado, varios artículos aparecerán en los periódicos y el guardián debe repartirlos como le parezca más adecuado. Recuérdese añadir más víctimas a los boletines de noticias. Los títulos de los artículos son los que se indican a continuación:

SUBMARINO EN NUESTRO YARRA
LADRONES DETENIDOS
EL DESTRIPIADOR DEL RÍO SE COBRA OTRA VÍCTIMA

Flanders Park está, siguiendo la orilla del río, a poca distancia de los Reales Jardines Botánicos. Sin embargo y por si los personajes comienzan a sospechar de los aborígenes, claramente el señor Tewkesbury fue asesinado después de que hubiesen sido arrestados.

Los futuros rumores, artículos de prensa y nuevas víctimas, son incumbencia del guardián.

Los personajes deberían querer inspeccionar los lugares en donde se han producido los hechos, entrevistar a las personas que han dado lugar a las noticias de que se informa en los artículos, o descubrir más detalles de los que se ha informado en los periódicos.

¿Un submarino en nuestro Yarra?

Una tal señora Enderby, de Kew, vio un extraño objeto oblongo y brillante flotando en el río ayer al atardecer. Avisó patrióticamente a la policía, pero no se pudo encontrar ningún rastro de dicho objeto que parece no haber sido más que una barca de remos volcada. Sentimos que se haya perdido el romanticismo de la historia.

— Viernes, 30 de octubre

Ayuda 3

**LADRONES DETENIDOS
Amigos negros provocan un tumulto
en los Jardines.**

**Un arresto por embriaguez
y escándalo público descubre
a los ladrones del Museo.
El protectorado de Victoria
está desalentado.**

Cinco aborígenes que en la noche de ayer fueron arrestados por embriaguez y escándalo público han sido acusados de robo, vandalismo y allanamiento de morada. La policía ha declarado que los individuos fueron vistos por un jardinero, Arthur Stokes, a las 11'30h de la noche de ayer en los Reales Jardines Botánicos. El señor Stokes dijo que los hombres estaban cantando y bailando y en varios grados de desnudez.

Cuando la policía llegó al lugar de los hechos, no quedaba ningún rastro de bebidas alcohólicas, pero el comportamiento exhibido por los aborígenes indicaba la presencia de bebidas de alta graduación alcohólica y algunos de ellos se resistieron a ser arrestados. Un registro reveló la existencia de objetos robados del museo el 27 de octubre.

Los aborígenes están bajo custodia en la comisaría de policía de St. Kilda, para comparecer ante el juez dentro de unos pocos días. Ningún alegato ha sido presentado en su favor y se ha fijado la fianza en 10 libras por cada uno. Bajo lo que indica la Aboriginal Protection Act, los infractores se enfrentan a una sentencia de hasta seis años de prisión, como máximo. El Protector de los Aborígenes de Victoria ha declarado en su defensa que cuatro de los hombres, que son jóvenes de la Reserva de Victoria, parecen haberse salido del buen camino por culpa de lo que les dijo el quinto hombre, un anciano de Australia Meridional.

— Domingo, 1 de noviembre

Ayuda 3

**EL DESTRIPIADOR DEL RÍO
SE COBRA OTRA VÍCTIMA**

El "Destripador del Río" ha atacado de nuevo, matando al señor Parker Tewkesbury, J.D., del bufete de abogados Smythe, Tewkesbury & Smythe. Su cuerpo fue encontrado enredado en unas algas, bastante maltratado, en los márgenes del río cerca de Flinders Park, en el centro de Melbourne. Es seguro que murió poco antes del amanecer, cuando se dirigía a su casa a pie después de haber trabajado toda la noche en su oficina.

— Domingo, 1 de noviembre

EL MUSEO NACIONAL

El Museo Nacional de Victoria se encuentra adyacente a la Biblioteca Estatal. Ambos edificios están situados en el centro de la ciudad y hay tranvías que pasan justo por delante.

Si los personajes han llegado a Melbourne para visitar al Dr. Richards ya deberían haber concertado una cita con él. De lo contrario, necesitarán alguna excusa o algo parecido para poder verle. Su oficina y la sección del Museo en la que se ha cometido el robo no están abiertos al público. Una tirada de Crédito, Charlatanería o Elocuencia deberían bastar para saber si los personajes consiguen entenderse con los empleados del Museo y convencerles de que necesitan hablar con el Dr. Richards. Si tienen éxito en las tiradas, se ponen en contacto con él por el teléfono interno del Museo y éste les envía un ayudante para que les lleve hasta su despacho.

El ayudante les hace salir del edificio principal, hacia un anexo provisto de numerosos túneles de techo bajo contruidos con ladrillos. Las puertas de madera con láminas de vidrio encierran misteriosas fuentes de conocimientos. Después de pasar por bastantes esquinas, hacer varios giros y moverse por algunas escaleras, se les hace pasar a través de una puerta reforzada, entrando en la sección de Antropología.

Desde la oficina del Dr. Richards se domina con la mirada una gran habitación que hace las veces de almacén, llena de objetos, obtenidos por la acumulación de décadas de acopio poco sistemático de objetos de muchas sociedades primitivas. La cultura del Sudeste Asiático está mezclada con las de Fiji, Papua y Australasia. Los objetos están siendo preparados para su exposición, reparados, catalogados, o no en exposición debido a la falta de espacio. No se ve al Dr. Richards por ninguna parte.

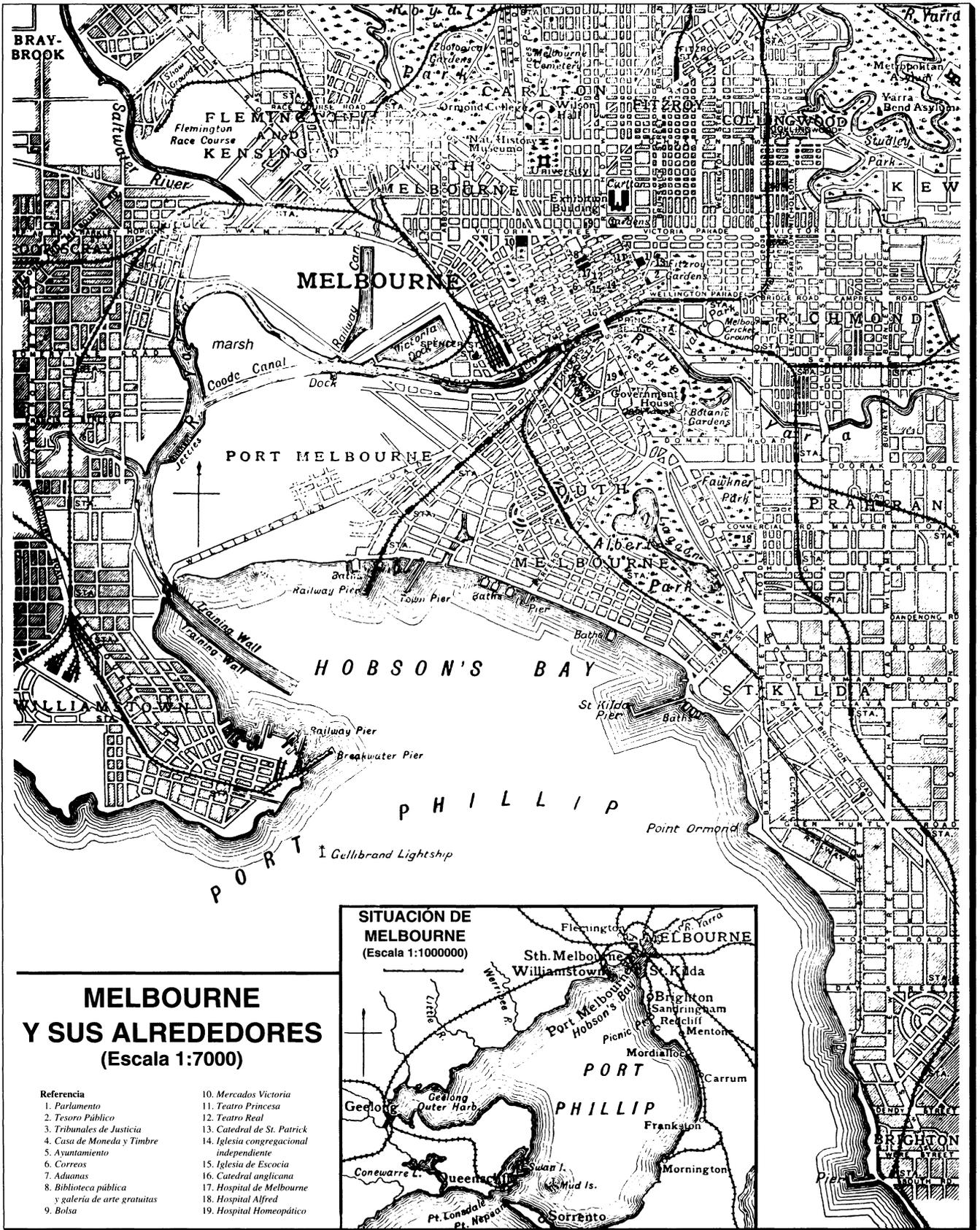
La habitación contiene máscaras funerarias y postes mortuorios, utensilios rituales y cotidianos, armas primitivas y juguetes para niños; todos ellos están delicadamente tallados y algunos de ellos incluso pintados. A lo largo de las paredes hay armarios largos, llenos de cajones. Las cajas y los embalajes se asoman de forma muy sugestiva, con matasellos de lugares lejanos y exóticos. Las estanterías sufren bajo el peso de lo que contienen. Algunos objetos cuelgan del techo, o descansan sobre cañas que están sobre las cabezas de los personajes. A lo largo de las paredes descansan estatuas de madera y de piedra. Por todas partes se pueden ver objetos raros y rotos de función inimaginable. Algunos de los objetos han sido cuidadosamente etiquetados, catalogados y colocados en el lugar que les corresponde, pero la mayoría están cubiertos de una gloriosa capa de mugre. El Guardián puede divertirse ofreciendo a los personajes visiones de objetos que pueden estar relacionados con los Mitos de Cthulhu.

En todas partes hay ojos sin vida que están mirando fijamente a los personajes: ojos de piedra, madera, vidrio, corteza y pintura. En ese momento, los personajes ven una máscara diabólica de Nueva Guinea, grande y llena de dientes, con unos ojos vivos y provistos de venas, cuyas pupilas les están mirando y de detrás de ella aparece el Dr. Cedric Peter Russell Richards.

El Dr. Richards

Es un hombre de ciencia, algo estirado, que tiene algo más de 60 años y dispone de un ingenio más bien seco. Mide

más o menos 1,65 metros y es delgado y ligeramente encorvado. La principal pasión de su vida es la investigación y la emoción más fuerte que jamás parece sentir es el entusiasmo académico. Siempre es preciso en sus acciones y en su



manera de hablar, haciendo que el caos que le rodea sea incluso más absurdo. Es un hombre ocupado, que trata con brusquedad a las personas aburridas y a las que le hacen malgastar el tiempo, pero si uno de los personajes muestra estar interesado en su campo, se convierte en una persona muy comunicativa.

El Dr. Richards está preocupado por la intrusión y a menudo piensa en ella: los intrusos podrían haber ocasionado un daño inmenso. Afortunadamente, el único daño que en realidad se produjo fue el ocasionado a la momia egipcia y con esto no se perdió nada. En ese momento, una tirada de Psicología hace que se perciba un ligero tono de alegría en la voz del doctor. Desprecia la moda actual que hay por todo lo egipcio (lo que provoca que se ignoren otras culturas, mucho más valiosas) que rige desde que Carter descubriera la tumba de Tutankhamon, y no le entristece nada que una reliquia egipcia haya sido dañada cuando tantos de sus otros tesoros ni siquiera han sido tocados.

Si los personajes le preguntan acerca de los objetos desaparecidos, el Dr. Richards admite que no eran de gran valor. Dos de ellos eran dos piedras idénticas, planas y circulares, con círculos tallados. El tercero era un trozo de cuarzo incrustado en una pelota de fibras vegetales. No sabe cuál era su función ritual. El Museo los compró hace veinte años a un cazador de perros, que los encontró en las montañas Flinders. Dice a los personajes, de manera educadamente velada, que su opinión es que los citados objetos ni siquiera han desaparecido sino que han sido mal archivados.

Si se le pregunta acerca de la momia, se la enseña a los personajes. Descansa en un embalaje, cubierta de vendas. Las vendas de las piernas han sido claramente golpeadas y arrancadas y la momia tiene en esa parte de su cuerpo un ligero matiz rojizo. Si los personajes preguntan al Dr. Richards sobre este matiz, se inclina sobre la momia y, soplando, quita algo de la mancha, explicando a continuación que se debía al polvo que se ha tirado sobre la momia: ocre rojo cogido de un recipiente cercano. Se guarda un poco de este polvo para ser expuesto junto a algunas pinturas aborígenes hechas sobre corteza de árbol, para enseñar a los escolares qué era lo que utilizaban los artistas aborígenes. El Dr. Richards advierte que el ocre rojo se utiliza en numerosos y diferentes rituales aborígenes. En este punto, la conversación está comenzando a entrar en el campo que más le interesa y a poco que los personajes hablen un poco más y muestren algo más de interés, el Dr. Richards comienza a hablar de cosas interesantes.

La oficina del Dr. Richards es poco más que una garita de vidrio, pero a pesar de ello invita a los personajes a que pasen a su despacho a tomar té y galletas. Su escritorio y todo lo que le rodea están llenos de partes de un manuscrito, que rápidamente esconde si alguno de los personajes ha pretendido saber algo de su campo de investigación. Sin embargo, si los personajes llegan a convencerle de que su interés en su trabajo es puramente teórico y no se debe a una rivalidad académica, es posible que les hable de su manuscrito. Deben convencerle de su sinceridad puesto que es extremadamente sensible al ridículo.

En la actualidad está escribiendo una monografía que posiblemente lleve por título “Las serpientes-tótem de las

creencias de Australasia, Asia y América.” Esta obra estudiaba la extendida adoración de un dios con forma de serpiente. Especula con la posibilidad de que exista una fuente común a estos mitos, con centro en Papúa, o quizás en la India. Es probable que el mito se fuese extendiendo hacia el Sur, a lo largo de la cadena de islas de Indonesia y Timor hasta Australia. No sabe cómo pudo haber llegado el culto a la serpiente hasta América. Obviamente, confiesa de que sus teorías acerca del patrón original de migración son puramente especulativas, pero que, a pesar de todo, ha encontrado dos hilos comunes que corren por la totalidad de los mitos: un tema es el de grandes serpientes míticas, como la Serpiente del Arco Iris de Australia; Quetzalcoatl, la serpiente emplumada de los aztecas; Tiamat, el símbolo babilonio del caos; y Jormungard de los vikingos.

Todas estas grandes serpientes controlaban las destructivas fuerzas del viento y del agua. El segundo tema, que no es tan frecuente, es el de un ser medio humano y medio serpiente, como Borung, Ngalod, Kunapipi, o los Najas de los hindúes. Pregunta a los personajes acerca de si saben algo de los mitos de las serpientes de América. Si le dicen algo sobre unos mitos más oscuros que hayan descubierto (posiblemente derivados de una tirada de Mitos de Cthulhu) está igualmente fascinado. No quiere publicar aún su manuscrito puesto que sus conclusiones aún son débiles, al estar basadas en suposiciones y leyendas.

A medida que el Dr. Richards va adentrándose cada vez más en su monólogo, reclina su espalda sobre la silla, mira a los personajes y les habla de forma pedante acerca de un mito aborígen que parece estar haciéndose realidad. “Un espíritu aborígen importante es Myndie, que vive en una zona llamada las Mallee. Myndie era una temible serpiente de gran tamaño que, siguiendo las órdenes de Baiame (un dios importante) busca a todos los que no cumplan la Ley para matarlos. Se creía que cualquier intento de colonización de las tierras de Myndie fracasaría debido a la maldad de la serpiente. Ahora bien, uno de los planes de nuestro gobierno es que los ex soldados se trasladen a vivir a las tierras del interior, incluyendo las Mallee. Pero no está funcionando, sobre todo porque no saben nada sobre granjas. Acabamos de tener una sequía, pero ahora se ha declarado por ahí un incendio bastante fuerte. Te hace pensar, ¿eh? Parece que Myndie esté contraatacando, ¿eh?” Este podría ser el inicio de una interesante tertulia.

A estas alturas, si los personajes han demostrado tener una afinidad intelectual con el Dr. Richards y no están en bancarrota educativa, tienen un amigo para toda la vida. Es poco probable que juegue un papel físico activo en esta aventura, pero es un elemento para tareas de investigación bibliográfica, dispone de una elevada respetabilidad y puede servir de canal por el que el guardián pueda introducir nuevas ideas.

Dr. Cedric P.R. Richards

FUE 8 CON 9 TAM 9 INT 17 POD 13
DES 12 APA 13 EDU 19 COR 65 PV 9

Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 40%, Buscar Libros 85%, Descubrir 45%, Discusión 70%, Geología 35%, Historia 65%, Lingüística 55%.

LA BIBLIOTECA ESTATAL

La biblioteca se encuentra adyacente al Museo Nacional y al Dr. Richards le encantaría poder ayudar a los personajes a consultarla. La Biblioteca es un importante punto de referencia en Melbourne, debido a la impresionante cúpula de cemento que marca la situación de la sala de lectura; en el momento de su construcción (1912) era la más grande del mundo.

Sin embargo, la investigación no lleva a ninguna parte, porque las respuestas que los personajes están buscando no se encuentran en ningún libro, o han sido olvidadas. Antes de llegar a la biblioteca, los personajes ya saben cuáles son las secciones que pueden resultar interesantes y necesitan tiradas de Buscar libros para cada pieza de información.

LOS OBJETOS: se desconoce su naturaleza exacta, aunque las piedras redondas se usaban para marcar lugares sagrados. El cristal de cuarzo no se menciona en ninguna parte.

LAS TRIBUS DE VICTORIA: la tribu que vivía en la región de Melbourne antes de ser colonizada eran los Kurun. Visitaban con frecuencia la nueva ciudad y se les describe como una raza tranquila y apacible. Los hombres blancos tuvieron también con ellos un comportamiento amistoso, pero parece ser que los Kurun acabaron por sucumbir ante las enfermedades y las malas costumbres de los blancos, en especial el alcoholismo. Los Kurun estaban prácticamente extinguidos en 1849, sólo 15 años después de la fundación de Melbourne.

LUGARES SAGRADOS: sin duda los personajes intentarán buscar diligentemente registros de lugares de este tipo dentro de o cerca del lugar actualmente ocupado por el pantano de Melbourne Oeste; no encuentran ninguno. Una tirada de Idea hace que el frustrado personaje se dé cuenta de que esto no indica que un lugar de este tipo no exista, sino que quizás ningún aborigen estimó apropiado decir a los blancos que había uno.

En algún momento de la investigación, es posible que los personajes se encuentren con la palabra *bunyip*, lo que hará que éstos se apresuren a volver a la biblioteca. Hay muchas menciones de los bunyips en libros y periódicos y una simple pregunta al bibliotecario hace que éste les proporcione la información situada en un recuadro cerca de estas líneas.

Hay tres referencias interesantes con respecto de los bunyips; para obtenerlas se necesita una tirada de Buscar libros por cada una:

E. Lloyd, *Una visita a las Antípodas, con algunos recuerdos sobre una estancia en Australia* (Londres, 1846). El autor describe una leyenda narrada por los negros de Puerto Phillip, acerca de Noocoonah, un enorme ser parecido a un hombre. El autor relaciona esta leyenda con un artículo que apareció en un periódico contemporáneo, en el que se informaba de que los científicos habían descubierto un fósil bastante curioso: la cabeza de una tibia de unos 25 centímetros de diámetro, que no estaba petrificada. Los aborígenes de la región la identificaron como perteneciente a un bunyip.

John Morgan, *Vida y aventuras de William Buckley*. (Hobart, 1852). Buckley era un convicto evadido que vivió durante 32 años con los negros del distrito de Geelong. En varias ocasiones Buckley intentó cazar a una criatura del

tamaño de un ternero totalmente crecido, que tenía la espalda de color gris, cubierta de plumas. Lo único que vio de ella fue la espalda; nunca consiguió atravesarla con su lanza. Más adelante relata la historia de una mujer que fue atrapada por un bunyip: la mujer estaba pescando anguilas y consiguió cobrar tantas que su marido tuvo que volver a la tienda con algunas de ellas; cuando volvió al lugar ella había desaparecido. La abundancia de anguilas en una laguna o estanque es un signo de la presencia de un bunyip y si se da ese caso una tribu de aborígenes abandona pronto ese lugar.

The Argus (un periódico), 23 de junio de 1894. Un artículo indica que “el sonido hueco que tan a menudo se oye en las riberas de los pantanos abundantes en cañas y junquillos, más hueco y más alto durante la noche que durante el día, es el mítico bunyip, el verdadero alcaraván.” El alcaraván marrón, conocido por los que viven en los matorrales como “boomer” o “avetoro”, es un pájaro que vive en los pantanos y marismas. El macho produce un sonido hueco durante su temporada de apareamiento.

BUNYIPS

Durante gran parte del siglo XIX, mucha gente (incluyendo científicos) creían en su existencia. Las historias acerca de los bunyips provenían de muchas tribus nativas diferentes y todas ellas describen unas grandes criaturas oscuras que viven en pantanos y billabongs. Los monstruos tienen diferentes nombres y aspectos, pero los cuentos están siempre asociados a unos detalles consistentes: ojos malignos que brillan en la oscuridad y un rugido aterrador. Siempre se les describe como criaturas de gran tamaño que se comen a las personas, en especial a las mujeres.

Numerosos blancos han informado también de haberlos visto; las descripciones varían desde “como un anciano amigo negro” hasta focas, perros, lagartos-caballo y “más grandes que un elefante, con la forma de un buey, con ojos parecidos a carbones encendidos y los colmillos de una morsa.” Sin embargo, la creencia en los bunyips se extinguió en la última parte del siglo.

Jack Waterman

Jack Waterman es el vigilante del museo durante el turno de noche. Si los personajes quieren hablar con él, deben hacerlo durante su turno de trabajo ya que duerme durante el día. Para poder hablar con él mientras trabaja, es necesario que los personajes estén en buenas relaciones con el Dr. Richards o con cualquier otro empleado del Museo Nacional. Si ello no es posible, una tirada de Crédito hará que parezcan lo bastante respetables como para que se les dé permiso para hablar con Waterman.

Debido a la reciente intrusión en el museo, hay dos policías patrullando el exterior del Museo Nacional, mientras que Jack se encarga del interior, haciendo su ronda solita-

EL VOCABULARIO DE JACK WATERMAN

Amigo negro, negrata: aborigen.

Churi, Chirla: cuchillo o navaja.

Curra: la espalda.

Dar la boleta: despedir.

En tres patás, a la puta carrera: francamente deprisa.

¿Fale?: ¿vale?

Freddy el Ciego: mítico personaje australiano, posiblemente un vendedor ambulante de las calles de Sydney de los años 20. Se menciona a Freddy el Ciego cuando se quiere señalar cualquier cosa que es obvia. El uso que se hace aquí de esta expresión puede ser algo anacrónico.

Fregao: una lucha, pelea o discusión.

Gambosos: gamberros.

Guindaleras: las manos.

Julandrón, maromo, chorbo: expresión alternativa a "tío".

¡Manda carajo!: exclamación de asombro.

Marrón: situación comprometida.

Panda: grupo de gente.

Pasma: la policía.

Salir por patas: huir rápidamente.

Tacita: una taza de té.

ria. Le lleva media hora completarla. Entre una ronda y la siguiente, se sienta en la cafetería con la puerta abierta y bebiendo enormes cantidades de té dulce y caliente. Jack tiene 55 años, es fuerte y su pelo es fino y de color gris. Su carácter es amistoso, pero desconfía de los extranjeros entrometidos, como los personajes; ¿se sospecha de él? Es posible que haya también algo parecido a problemas de comunicación entre él y los personajes que no sean australianos (para ejemplos, ver el recuadro). El Guardián encontrará por aquí cerca un recuadro titulado "El vocabulario de Jack Waterman."

Los personajes que quieran hablar largamente con él deberán acompañarle en una de sus rondas y beber té hasta que tengan las respuestas que buscan; se vuelve claramente desconfiado si alguna de estas dos tareas no se puede llevar a cabo. Sin embargo, le gusta tener compañía y una tirada de Psicología revelará esto a los personajes.

Cuando se le pregunte sobre la intrusión, dice que oyó a los intrusos justo cuando estaban saliendo del museo; se sorprendió ya que no había oído nada con anterioridad. "Pero si fuesen amigos negros y yo creo que lo eran, bueno, el rollo estaría más claro, ¿fale?. Esos mendas se mueven haciendo tan poco ruido que no los ligas hasta que tienes una lanza clavada en la curra, ¡anda que no!. De todos modos, para cuando me había abierto para darle un toque a la campana, fijo que ya se habían escaqueao."

Si se le pregunta sobre la primera intrusión, "No era el mismo rollo, qué va; pasó hace mes y medio. ¡Eso sí que fue un marrón, tío! Media docena de maromos, con chirlas tan largas como los brazos. ¡Manda carajo! Salí por patas, ¡anda que no! y empecé a darle a la puta campana como un cabrón hasta que llegó la pasma. No me molaba tener un

fregao con una panda de chorbos con churis de reglamento, ¿passa?. Bueno, pues ellos se dieron el bote con tanta prisa como yo, porque cuando llegó la pasma, sólo estábamos el menda y una ventana cascada. Fijo que sólo eran una panda de gambosos o algo parecido que habían salido a ver qué podían pillar."

Una tirada de Psicología revela que Jack no lo ha contado todo. Para que cuente el final de la historia harán falta una tirada de Psicoanálisis o de Charlatanería, sobre todo si se usa un tono amable y con ganas de ayudar. Es un poco extraña. "Bueno, sí que había otra cosa, ¿no?. Corrí para ver si pillaba a esos julandrones, pero vi algo y me quedé quieto parao. Uno de los negratas, uno tope ganso, tenía algo en las guindaleras que brillaba con una luz roja del carajo. Le tiré la tranca y los malditos joputas se desvanecieron en el aire en tres patás, tío. Me quedé acojonao perdido. No se lo largaréis al baranda, ¿fale?, porque entonces fijo que me dan la boleta o peor, van a creer que estoy como una puta cabra. Ni siquiera se lo pié a la parienta. Pero juro que brillaba demasíé. Hasta Freddy el ciego lo habría visto. Pero basta de cháchara; ¿queréis otra tacita?"

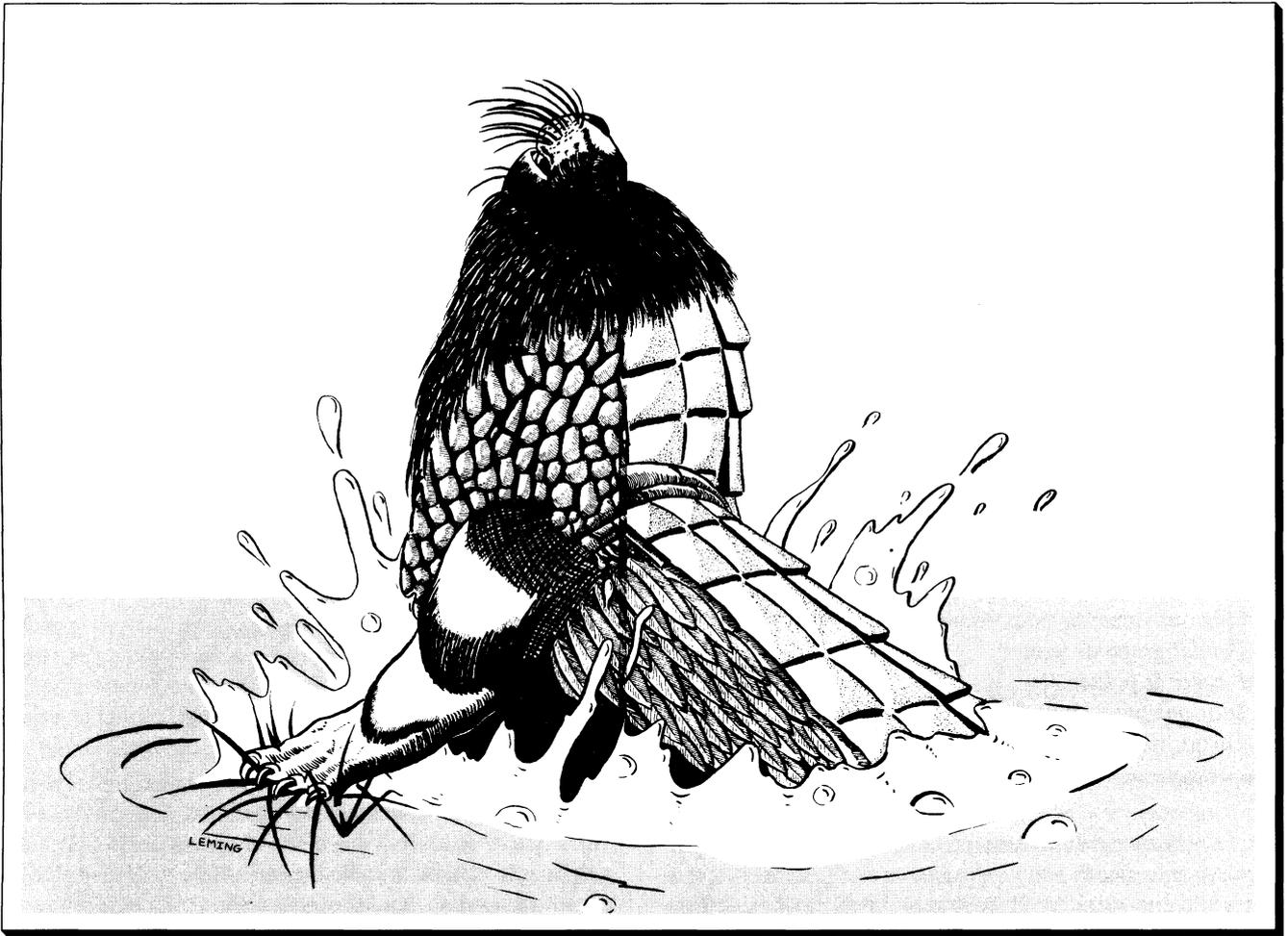
LA MUERTE DE PAT KING

Hay algunos puntos en el artículo aparecido en el periódico que llaman la atención por su rareza. Esta muerte es la única que se produce a una cierta distancia del río. El único golpe en la cabeza es radicalmente diferente de las mutilaciones observadas en las otras víctimas. Es el primero de los asesinatos y es la única víctima que no es de raza blanca. Los personajes no pueden encontrar a nadie que le conociera. Sin embargo, pueden visitar el lugar en donde murió.

El lugar de las obras de construcción del pantano de Melbourne Oeste se encuentra al final de una carretera que está siendo alquitranada. A ambos lados de ella se encuentra un pantano llano y yermo. Una sensación de desolación y desesperanza se extiende sobre la tierra vacía. El viento sopla por el paisaje y de vez en cuando las gaviotas chillan por encima de las cabezas de los personajes.

Si los personajes llegan al lugar en horas de trabajo, ven que las obras están en marcha: los camiones no paran de cargar tierra, hay una bomba de agua que está funcionando al lado de una colina baja medio excavada, justo en el centro del lugar de las obras, sacando agua de un estanque que pronto se secará por completo. Alrededor de la bomba se pueden apreciar montones desordenados de tuberías y maquinaria de bombeo. Otras tuberías que se encuentran en zanjas embarradas llevan al río Yarra y al mar, al que se puede llegar caminando un poco a través de un grupo de colinas bajas.

El capataz recibe con amabilidad a los visitantes interesados en los trabajos que se están llevando a cabo, siempre y cuando no molesten, ya que los trabajos van atrasados. Incluso ofrecerá a los personajes dar una pequeña vuelta por el lugar, indicándoles los diques a un lado y el grupo más cercano de almacenes al otro. En la actualidad, lo que se está haciendo es desecar y poner al mismo nivel esta porción de terreno pantanoso usando para ello tierra que se ha extraído de la colina. Cuando el suelo ya esté preparado, se



Bunyip.

construirán almacenes. Si se le pregunta acerca del asesinato de Pat King, de repente dirá que está demasiado ocupado como para poder hacer de guía durante más tiempo.

De hecho, fue uno de los trabajadores, Ken Wilson, quien encontró el cadáver (“tenía la cabeza destrozada, pobre hombre”) y está algo orgulloso de haberlo encontrado. Wilson señalará el lugar con el dedo, cerca de los sedimentos del estanque bajo la colina. Ninguno de los trabajadores acompañará a los personajes hasta ese lugar. Una tirada de Psicología revelará que tienen algo de miedo del lado de la colina que da al mar.

Si examinan el lugar donde se encontró el cuerpo de Pat King, los personajes verán que ha sido pisado por mucha gente pero sin embargo, una tirada de Seguir rastros hará que desvíen su atención a un par de hendiduras profundas, anchas y paralelas en el suelo, que salen del sedimento del fondo del estanque. Estas señales podrían haber sido causadas por un camión pero un vehículo pesado se habría quedado atascado en el barro blando.

Si los personajes siguen las huellas, dan la vuelta a la colina y luego llegan al río. Una vez estén en el lado de la colina que da al mar, todo personaje que consiga tirar su PODx3 o menos en porcentaje comienza a estar extrañamente nervioso. Hay muchas razones lógicas para explicar por qué a la gente no le gusta este lugar. El barro no huele precisamente a rosas y el lado que da al mar es mucho más tranquilo y silen-

cioso que el otro lado de la colina; no se oye el viento ni las voces de los trabajadores, debido a que la colina no permite que lleguen hasta los personajes. Siguiendo las dos señales hasta el río, éstas llegan a perderse en medio del pantano. Una tirada de Descubrir hace que los personajes se den cuenta de que, de hecho, ambas se separan un poco la una de la otra justo antes de adentrarse en el pantano.

Cuando vuelven al lugar de las obras, si preguntan a los trabajadores acerca de las señales paralelas, éstos se muestran sorprendidos en un primer momento. Si los personajes insisten en enseñárselas, los trabajadores afirman que un camión podría haberlas hecho y que podría haber pasado por el barro y el pantano si hubiese ido a una velocidad lo bastante rápida. Si los personajes cuestionan la validez de esta teoría, los trabajadores, al igual que el capataz, comienzan a encontrar cosas urgentes que hacer en alguna otra parte.

LOS OTROS ASESINATOS

Todos los asesinatos cometidos por el Destripador presentan las mismas características: todos son brutales, malignos e increíblemente violentos. Los cráneos han sido reducidos a pulpa, las extremidades y los torsos desgarrados a tiras o incluso separados del resto del cuerpo y los alrededores (como campamentos improvisados en el caso de los

vagabundos) parecen haber sido destruidos a propósito y sus pertenencias destruidas. Los ataques han dado lugar a algunas interesantes teorías sobre la naturaleza del criminal (ver más abajo).

La policía

La policía no tiene ninguna pista. Esperan atrapar al asesino con las manos en la masa y siguen patrullando en parejas las orillas del río por la noche. Por lo general, los agentes de policía de Melbourne no van armados pero, debido a esta emergencia, se les han distribuido revólveres y rifles. Se han distribuido a lo largo del río. Están lógicamente nerviosos.

Si los personajes intentan que la policía les ayude, deben utilizar su Crédito, Charlatanería o Discusión para ir subiendo por la cadena de mando hasta llegar a los detectives encargados del caso; cualquier intento de explicar alguna patraña a un agente ordinario acaba en fracaso y en el más completo ridículo. Sin embargo, los personajes obstinados y afortunados podrán llegar hasta las personas encargadas de examinar, clasificar y utilizar toda la información que les llega. Si, en ese momento, los personajes pueden presentar una historia lógica, coherente y bien investigada, verán que se les tributa un muy buen recibimiento.

Los detectives están intentando seguir toda clase de pistas proporcionadas por la medicina forense y por sus propias habilidades detectivescas. Como resultado de todo ello, buscan a un hombre alto, más fuerte de lo normal, posiblemente con los dientes limados, que probablemente lleve puesto un grueso abrigo de piel (a pesar de que el clima sea anormalmente cálido; lo cual no deja de tener cierta lógica porque para algo está loco), que es posible que sea un buen nadador, que aún no ha sido visto en las escenas de los crímenes y que hasta la fecha tampoco ha dejado huellas de dedos, manos o pies.

Las teorías acerca del arma con la que se cometen los asesinatos incluyen una espada (posiblemente una cimitarra, o incluso una cimitarra de marfil ¿una antigüedad?); una pala o una piqueta; una hacha; una sierra o incluso una máquina de cortar césped (que podría causar tanto las heridas por aplastamiento de los cuerpos, como la destrucción de los campamentos). Algunos crímenes se producen en lugares a los que un coche o un camión no pueden acceder, lo que ha hecho que un bromista haya sugerido que el arma de los crímenes podría ser un tanque. Otra de las posibilidades que casi se han descartado consiste en que un animal salvaje podría haber causado las muertes pero sin embargo, no se ha informado de ningún animal que se haya escapado de algún circo, parque zoológico ni colección particular y ningún animal originario de Australia podría ser el responsable.

Un pasatiempo favorito de los detectives durante la hora del té consiste en imaginar teorías extrañas acerca de los crímenes; entre éstas cabe mencionar las siguientes: un gran mono asesino en compañía de un elefante escapados del circo Ringwood; un tiburón que se ha acostumbrado al agua dulce y que sería capaz de salir del agua y recorrer cortas distancias por tierra firme; el hecho de que Jack el Destripador hubiese emigrado desde Inglaterra (en la actualidad sería

un anciano); una historia complicada en la que hay secuestros y descuartizamiento de víctimas, que luego se dejarían caer desde grandes alturas; etcétera. En otras palabras, la policía no sabe qué hacer.

Los personajes que intenten explicarles sus propias teorías y descubrimientos deben tener cuidado ya que la línea entre la respetabilidad y el ridículo es extremadamente fina. La policía ya ha sido visitada por muchos perturbados y el mayor o menor éxito que los personajes tengan al tratar con la policía debería juzgarse según la locuacidad de los mismo y el resultado de las tiradas de Discusión y Elocuencia. En todo caso, es poco probable que los personajes y la policía lleguen a formar una estrecha alianza. Por otra parte los si son vistos comportándose de forma extraña por la noche y cerca del río, es menos probable que la policía les detenga si les conoce.

Florence Stansworth

Si los personajes se ponen en contacto con los gerentes del Princess Theatre para hablar con Florence Stansworth, se les dice que es la mujer de la limpieza del auditorio después de cada sesión nocturna. Por ello, si están en el teatro después de la misma podrán hablar con ella. En este momento, el gerente les sugiere que no hay mejor manera de esperar que disfrutar de la actuación de esta tarde del famoso violinista austríaco Fritz Kreisler (Kreisler hizo una gira por Australia en 1925 y en su día estaba considerado como uno de los mejores violinistas del mundo.)

Si asisten a la actuación, los personajes se verán obligados a reconocer que la fama de Kreisler no se ha exagerado. Tanto si asisten como si no, se les pide que esperen en el teatro que se está vaciando, hasta la llegada de la señora Stansworth.

El teatro es un lugar cavernoso delante de un escenario vacío; hay dos hileras de asientos que se extienden hacia arriba y a los lados en la sala medio iluminada. Las cortinas de terciopelo azul adornadas con borlas doradas van de un lado al otro del escenario y el papel de las paredes es de un suave fieltro azulado. Los asientos son del mismo color que la sala que les rodea y tienen una superficie suave y afelpada. Excepto en la parte de atrás del escenario, no se pueden ver paredes desnudas ni bordes sin tapar. El efecto combinado de todo esto, una vez todas las demás personas se han ido, es el de amortiguar los sonidos. Las luces del lugar pronto bajan de intensidad. Sólo unas pocas luces siguen encendidas, cerca de las puertas de salida.

Una vez el último miembro del público ha abandonado el lugar, los personajes se dan cuenta de que no están solos; aún hay un caballero vestido con frac que está sentado, quieto y en silencio, en medio del anfiteatro.

El hombre no se mueve ni habla, tanto si los personajes intentan llamar su atención como si no. Si se rinden a la curiosidad y suben, pueden ver que es una persona alta, de anchas espaldas, e inmaculadamente vestida. Su pelo es de color gris y su perfil es limpio. Lo que más llama la atención en su manera de vestir son los botones de su camisa, que brillan en la semioscuridad. No hace caso alguno de la llegada de

los personajes y lo único que hace es mirar fijamente al escenario vacío. Si alguien llega a estar a menos de tres metros de él, desaparece y se convierte en niebla. Todos los que le vean desaparecer deben tirar COR, 0/1D4.

Los personajes se acaban de encontrar con el fantasma de Frederick Baker, más conocido por el nombre artístico de Federici y desde entonces conocido como “el diablo vestido de frac.” Federici ha estado rondando en el teatro desde su trágica muerte en 1888. Tenía el papel de Mefistófeles en la ópera “Fausto” de Gounod. En la primera noche de las representaciones murió en la escena final; estaba bajando por una trampilla del escenario, llevándose consigo a Fausto a los Infiernos, cuando se derrumbó hacia delante sobre los hombros de un tramoyista, sin pronunciar palabra. Murió una hora después. Pero aún hay gente que le ve en el viejo teatro, después de la última representación, mirando un escenario vacío en la semioscuridad.

Cuando se han recuperado del susto, se oye un fuerte sonido de golpes y sonidos metálicos: es Flo, que llega con todos sus aparatos de limpieza. Flo es grande, desaliñada y de pelo rubio. Responde mejor a los personajes volubles y galantes, pero aclara que es una matrona casada y respetable. Ella sabe lo que vio, se mantiene firme al respecto y está harta de la gente que no le cree. Vio lo que ella pensó que eran los dos faros de un coche reflejados en el agua, pero menos brillantes y de color algo más rojizo que lo normal. Entonces se dio cuenta de que las luces estaban emergiendo del agua. “Me sentí muy rara y me largué corriendo en busca de la policía,” dice, “pero no encontramos nada cuando volvimos al lugar.” Esto es todo lo que sabe.

Si los personajes le preguntan acerca del fantasma, ella sabe toda la historia de Federici y se la cuenta con pelos y señales.

La señora Enderby

Esta buena mujer vive en Kew, un suburbio de Melbourne. Kew es un elegante barrio residencial, con casas imponentes y grandes jardines. Incluso en medio del calor anormal de la primavera tardía, es frío y lleno de sombras. El río lo rodea como una serpiente que se estuviese calentando al Sol.

La señora Enderby es una señora extremadamente modesta. Se puede conseguir su dirección en la poco gruesa guía de teléfonos de Melbourne. Responde por teléfono y a todos los que se presenten en su casa que cometió un error y que le gustaría que la prensa la dejara en paz. Sin embargo, si un personaje le habla con delicadeza, le convence de su interés puramente científico, insiste en que no tiene ninguna relación con la prensa y consigue una tirada de Crédito o Elocuencia, reconoce no estar demasiado segura de lo que vio.

Si su marido está en casa, se niega a admitir que tuviera lugar nada fuera de lo corriente. Si los personajes pueden hablar con ella a solas (lo que no debería ser demasiado difícil) y si la señora Enderby confía en ellos, les llevará a su jardín trasero, que desciende poco a poco hasta el río, cubriéndolo todo de color verde. Hay una pequeña barca amarrada en el borde del agua. Ella señala el recodo del río

corriente arriba, lleno de cañas, donde vio esa “detestable cosa” (éste es el lenguaje más fuerte que usa).

“Si realmente era algo”, dice la señora Enderby, “quizás era algo parecido a un delfín o una foca; sí, eso es. Iba corriente arriba cuando lo vi.” Si los personajes quieren acercarse al lugar, quizás para sacar fotografías, hay un camino polvoriento que serpentea a lo largo del margen del río. Cerca del recodo del río hay una pequeña isla, un lugar favorito para celebrar meriendas.

La señora Enderby vuelve a su casa. Si los personajes han sido especialmente amables y educados, les invitará a tomar una taza de té con ella cuando hayan dejado de investigar.

Si los personajes van andando por las orillas del río corriente arriba, pueden ver la pequeña isla. Le han quitado las malas hierbas hasta darle una forma agradable. Hay unos pocos y gráciles árboles productores de goma, que proyectan su sombra sobre una pequeña extensión de césped cortado. La isla es, de hecho, la cima de una pequeña colina y desde este lado del río sólo se puede ver una parte de ella, y sólo se puede llegar nadando o en barca. La mayoría de las casas disponen de barcas de remos y subiendo un poco más corriente arriba hay un pequeño establecimiento donde las alquilan. Si los personajes quieren, se les da permiso para que usen la barca de la señora Enderby.

Si los personajes llegan a la isla pueden oír un silbido agudo y persistente, que se eleva por encima del silbido, también agudo y ululante de las cícadas y que procede del otro lado de la isla. A medida que reman, el guardián deberá insistir en la manera rara y poco natural en que la barca se está moviendo, la fragilidad de la misma, la suave corriente que se agita, el hecho de que no haya nada por debajo, los gorgoteos del agua, etc. Cuando llegan al otro lado de la isla, ven que no son los primeros en visitarla en el día de hoy: hay una pequeña barca embarrancada entre los juncos. Pueden seguir el sonido hasta su origen: una merienda muy bien dispuesta, que incluso tiene una fogata sobre la que hay una tetera, que no para de silbar. Casi toda el agua que había dentro ha hervido y se ha evaporado. ¿Dónde se han metido los excursionistas?

Una tirada de Descubrir revela la existencia de plantas destrozadas y aplastadas y otra de Seguir rastros revela las huellas que el tacón de una bota ha dejado en el suelo al ser arrastrada hacia el río.

Los personajes se encuentran en la escena de la desaparición más reciente y deberían informar rápidamente a la policía. Si se les ha puesto nerviosos en el viaje de ida a la isla, ahora deberán estar volviéndose locos ante la perspectiva de tener que volver a tierra firme. Si comienzan a gritar, entonces tanto vecinos como policías y periodistas se dirigen rápidamente al lugar. Cuando la señora Enderby se entera de lo que ha pasado, se desmaya. Los personajes pierden el resto del día haciendo declaraciones policiales y respondiendo a las preguntas insustanciales que les formula la prensa. La policía registra las partes del río más cercanas a la isla. Después de varias horas, encuentran la mano de una mujer, seccionada a la altura de la muñeca y nada más.

Esta terrible experiencia cuesta a cada personaje 0/1D3 puntos de COR. Es posible que también les haya asustado mucho, ya que claramente han estado a un pelo de encontrarse con el mismísimo Destripador.

LOS DOS MANICOMIOS

Los terrenos ocupados por los dos manicomios, el Kew Asylum y el del Meandro del Yarra, están en una y otra orilla; en la noche del 27, los internos de ambos manicomios se amotinaron. El Kew dispone tanto de dinero como de los pacientes más adinerados; su probabilidad de curación es del 45%. El Yarra es de mayor tamaño y sus muchos internos pertenecen a la clase trabajadora o son pobres; sus empleados tienen voluntad, pero carecen de medios, por lo que su probabilidad sólo es del 20%.

Los empleados de ambas instituciones van todo lo deprisa que pueden para publicar un informe formal sobre el incidente. En consecuencia, los personajes se encuentran con una inesperada cantidad de hostilidad y reticencias a la hora de hacer preguntas. Deben demostrar, por medio de una tirada de Discusión, que no están escribiendo un informe por su cuenta. Incluso si consiguen la tirada, los empleados les advierten que, si algún informe de ese tipo es publicado, harán todo lo que puedan por arruinar la reputación de todos los personajes con respetabilidad académica. Una vez formula-

Ayuda 4

EXTRACTO DEL DIARIO DE GEORGE SETON

No lo estamos pasando demasiado bien, aunque no tan mal como los canadienses, a quienes están mandando al infierno. Mucha lluvia, un aguanieve helado. Hoy se han dado cuatro casos de "pies de trinchera" entre mis hombres. Hasta este momento, nunca se me había ocurrido mirar cómo eran; ayer vimos un soldado del 16º de Australia, cuya pierna izquierda tenía un color verde azulado desde el pie hasta la altura de la rodilla. Su carne brillaba de forma extraña. Dice que antes estaba peor y que ahora no siente nada. El barro es tan poco sólido que varios hombres se han ahogado en él. Los obuses de la artillería no sirven de nada y sólo hacen que el terreno sea impracticable; las ametralladoras y los rifles están llenos de esa cosa, por lo que nunca sabes cuándo se van a encasquillar. Incluso los tanques se atascan en el barro. No tenemos aviación. No podemos calentarnos ni secarnos y el gas mostaza puede caer sobre nosotros en cualquier momento. No podemos cavar trincheras lo bastante profundas para guarecernos, por miedo a los deslizamientos del barro y porque estamos luchando sobre un antiguo campo de batalla.

Hoy crucé un pequeño arroyo, casi taponado por el hielo y el barro. Resbalé, y al mirar al suelo vi los muertos que estaban justo bajo la superficie del agua los muertos que estaban justo bajo la superficie del agua los muertos que estaban justo debajo los muertos

das las amenazas, los empleados están dispuestos a hablar acerca de lo que ocurrió esa noche.

Todos los testigos de cómo comenzó el motín son locos, de modo que los empleados han hecho todo lo que han podido, cotejando y comparando declaraciones contradictorias. Al final, todo se ha reducido a algo desagradable que los pacientes vieron en el agua y que interpretaron como la manifestación de los terrores más profundos y oscuros de cada uno de ellos. Los doctores están encantados de que esto ocurriese ya que les ha permitido avanzar mucho en el diagnóstico de no pocos casos.

En el Yarra, los doctores creen que han llegado a lo que realmente fue el origen del motín: un paciente que comenzó a chillar como loco antes de desmoronarse completamente. Este hombre se volvió loco después de que una noche su prometida fuese atropellada por un coche que circulaba con exceso de velocidad. Los médicos creen que las luces de un barco que pasó por el río provocaron que recordase este suceso. Sostienen que el alboroto creado por este paciente, normalmente persona muy tranquila, sorprendió y desorientó a los demás pacientes, hasta que ellos también comenzaron a creer que lo peor que podían imaginar estaba ocurriendo en la realidad. De alguna manera, los pacientes al otro lado del río también se contagiaron con esta sensación.

En el Kew el caso más interesante es el de un hombre que afirmaba haber visto a la enfermera de la sala (que le recuerda a su madre) emerger de las olas para obligarle a que se tomase su medicina. La mayoría de los demás pacientes sólo recuerdan una vaga confusión y de alguien que estaba tirando piedras al agua.

Y sin embargo los lunáticos están más cerca que nadie de la verdad del asunto puesto que una fuerte impresión puede abrir las puertas de las mentes desequilibradas. Lo que vieron esa noche en el agua que brillaba, era el bunyip solitario, emergiendo de las profundidades para mirar a la Luna y aullar ante su pérdida y su desesperación.

George Seton

La locura no siempre está encerrada en instituciones.

Es posible que los personajes quieran hablar con George Seton. Quizás hubiese visto algo en el agua cuando ayudó a esa chica. Quizás consigan que les ayude. Pueden conseguir su dirección en el periódico en el que apareció el artículo en el que salía su nombre. El periodista, el señor Trevor Waverley, quedó impresionado ante la silenciosa modestia de Seton y anotó su dirección para asegurarse de que recibiría cualquier tipo de recompensa que se le otorgara en el futuro.

La dirección corresponde a un alojamiento de baja calidad en el arrabal Hawthorn de Kew. Cuando los personajes se presentan allí, los vecinos les dicen hace una semana que el señor Seton no está en casa. Le describen como un hombre alto, bien afeitado, con un pelo limpio y de color marrón. Si los personajes fuerzan la puerta de su habitación, o consiguen (mediante Charlatanería) que la casera les deje entrar en ella, se dan cuenta de que ésta es la habitación de un soltero poco adinerado del sexo masculino, que no ha sido

usada desde hace más o menos una semana. En el fondo de un armario hay un baúl gastado con la siguiente inscripción: “2º teniente Seton.” Contiene un uniforme, una medalla y un diario gastado encuadernado en piel. En el diario se narra la historia del servicio militar de Seton, que comienza en 1915 en Gallipoli, de donde fue trasladado a Francia. La última fecha del diario es el 31 de octubre de 1917, durante el ataque a Passchendaele en Ypres (que él deletrea incorrectamente como “Passendale”). (N. de los T.: La tercera batalla de Ypres, popularmente conocida como Passchendaele, empezó el 31 de julio de 1917 tras una semana de bombardeo artillero sobre las líneas alemanas. Esta ofensiva británica se prolongó hasta mediados de noviembre del mismo año, con más de 300.000 bajas aliadas y menos de 200.000 alemanas. El avance máximo conseguido por los aliados en esos meses de lucha fue de unos 5 kilómetros y todo el terreno conseguido se abandonó para acortar la línea del frente en las ofensivas alemanas de 1918. A consecuencia del fuego artillero, el sistema de drenaje del terreno se colapsó y todo se convirtió en un inmenso barrizal, en el que los soldados se enterraban hasta la cintura y tanques y cañones desaparecieron para siempre. Se dice que cada mes unos 90 soldados aliados se ahogaron en el barro. La historia oficial británica alteró la verdad, sosteniendo que los británicos sufrieron 250.000 bajas y los alemanes, 400.000; nadie las toma en serio.)

Seton no está en casa porque duerme en los bancos de los parques y bajo los puentes del río; por la noche camina sin parar.

En la Gran Guerra (N. de los T.: 1914-18), Seton vio a hombres explotando en mil pedazos, atravesados por balas y por bayonetas; las ratas y de lo que se alimentaban; manos y pies medio podridos que pertenecían a hombres aún vivos. Oyó los ruidos que hacen los cadáveres cuando están congelados, crujendo en medio de la noche. Una vez, pasó su pie derecho a través de un hombre que llevaba muerto seis semanas. Trozos de su mejor amigo le salpicaron en Ypres.

George Seton se volvió de espaldas a la guerra y bajó por un largo y frío túnel al interior de su propia mente. Siguió caminando y caminando y luego andando a trompicones y luego vacilando y llorando y arrastrándose y siempre había personas que le decían qué buen aspecto tenía. Hasta que, después de un espacio de tiempo que no puede determinar, vio unas luces; grandes luces ardientes con forma de ojos y se despertó, con las aguas turbias del Yarra al cuello. George Seton sabe que ha visto a Dios. No el Dios al que dirigió sus oraciones cuando era joven y que hacía que los hombres se matasen en la guerra, sino el Dios de los ojos ardientes y del agua, que le sacó de la oscuridad e iluminó sus pasos cuando no podía ver por dónde iba. Seton siempre ha sido un buen nadador. Salió del agua totalmente despierto. Va a salvar el mundo.

Para salvarse, todo el mundo debe ser bautizado. Esa noche, Seton pudo bautizar a tres personas, aunque las luces y las patrullas le vieran. Pero fue más listo que ellos; se presentó como si fuese un héroe, haciendo ver que salvaba a esa chica y llevándola a la orilla. Después de unos días, todo volvió a estar en calma y comenzó a buscar a más gente a la que salvar. George sabe que sólo las personas que viven

en la orilla izquierda del río deben ser salvadas; son pecadores y hacen enfadar a Dios. Los habitantes de la orilla derecha son amados por Dios y no sufrirán ninguna clase de tortura, ningún fuego del Infierno y no les caerán encima bombas que hagan que lo que una vez fue un amigo se convierta en mil pedazos.

Por la noche, George vaga por los lugares desiertos de la orilla izquierda del río. Es delgado y de complexión grácil; sus manos y sus pómulos parecen ser demasiado grandes en comparación con el resto de su cuerpo y su pelo corto y encrespado casi no consigue ocultar su cráneo compacto. Tiene una sonrisa tímida. Habla con el tono suave y medido de los conversos y una vez se ha apoderado de alguien se mueve con la fuerza de un fanático.

El guardián puede utilizar a Seton como desee. Sin duda, hace que las cosas sean bastante complicadas; su *modus operandi* es algo diferente al del bunyip. Si los personajes se interesan en el caso debido al asesinato de un amigo, el culpable de este crimen será Seton.

A la hora de decidir cuál será su destino, he aquí unas cuantas ideas. Se le puede ver mientras camina cerca del río y de hecho ataca de nuevo en los Reales Jardines Botánicos mientras los personajes están allí. Si se le acercan y hablan con él, descubren que es una persona callada, tímida y útil. Si un personaje consigue una tirada de Psicología, se da cuenta de que los ojos de Seton delatan que está fuertemente comprometido a hacer algo (una breve charla muestra que Seton tiene un gran fervor religioso, pero nada más). Después del anochecer, pueden encontrarle vagando cerca del río, o inclinado sobre la barandilla de un puente. Los personajes pueden pedirle que se una a su equipo de investigación ya que está dispuesto a escuchar casi cualquier tipo de historia y es posible que dé la impresión que sabe qué está pasando (en cierto modo es cierto).

Si se une a los personajes, esperará a que en las últimas fases de la aventura ocurra algo especialmente turbulento, para desaparecer en busca de alguien a quien ahogar. Imagínate el horror de la situación en que un personaje se ha caído al agua y esperando que alguien venga a ayudarlo, cuando siente unos brazos fuertes y amables que le rodean la cintura y ve una pálida cara que le está mirando desde debajo de la superficie del agua. “Hola, he venido a salvarte.”

Desde luego, los personajes pueden olvidarse por completo de George Seton. Incluso pueden hacer de él un aliado, pero sin darle una oportunidad para que haga algo contra ellos, en cuyo caso es probable que le consideren como un buen amigo. En ese caso, sigue matando gente después de que los personajes se hayan librado del bunyip, por lo que creerán que han fracasado.

George Seton

FUE 10 CON 14 TAM 16 INT 12 POD 9
DES 17 APA 13 EDU 12 COR 0 PV 15

Armas: Presa 60%, daño especial.

Habilidades: Discreción 55%, Escondarse 65%, Nadar 85%, Zambullirse 75%,

NOTA: La FUE le aumenta a 20 cuando sienta un fervor religioso (es decir, apresando y ahogando a alguien).

OPCIONES

Si los personajes se han hecho amigos del Dr. Richards, el sábado por la mañana se pone en contacto con ellos para decirles que los ladrones del museo han sido detenidos. Se ha presentado en el lugar para interrogarlos, pero no le han dicho nada. A pesar de todo, ha podido recuperar las reliquias robadas y también se alegra de que no vaya a haber otra intrusión en sus dominios. Si los personajes no han conocido al Dr. Richards, se enterarán de la detención por los periódicos de la tarde.

Ahora los personajes tienen dos nuevas opciones: visitar el lugar en que se produjo la detención, o a los criminales. Como son aborígenes, es posible que sepan lo que ocurrió a Pat King y lo que ha estado ocurriendo desde entonces.

Los Reales Jardines Botánicos

Los jardines se encuentran junto al centro de la ciudad, cruzando el río. Es un lugar favorito de paseo para familias, amigos y parejas. Los caminos atraviesan unos maravillosos parterres de flores y frondosas arboledas y por el lugar se extienden largas y suaves extensiones de césped, que invitan a estirarse. Hay una serie de estanques que se agrupan alrededor de un gran lago central. Los jardineros se van moviendo por el lugar, en silencio y siempre con algo que hacer.

Si los personajes preguntan por Arthur Stokes, éste resulta ser una persona alegre y curtida por trabajar a la intemperie. No tiene ningún problema en mostrarles el lugar donde atrapó a los aborígenes. Es una pequeña charca al final de un camino oscuro y medio tapado por la vegetación. Arthur aclara, con tono servicial, “Sin duda no es el estanque más grande, pero sí es el más profundo.” Luego se aleja para continuar con su trabajo. Si los personajes descienden por el camino que lleva a la charca, hay que destacar el hecho de que sea un lugar apartado. Los sauces extienden sus ramas sobre sus cabezas y por encima de ellos los helechos entrelazan sus dedos, atrapando la luz solar y evitando en gran parte que ésta llegue al suelo. Cuando comienzan a mirar hacia el estanque, se oyen grandes ruidos de chapoteos en el agua cuando la fauna del lugar se asusta ante su presencia.

Los personajes pueden ver que, a unos 60 centímetros bajo la superficie del agua, hay una reja de metal que se extiende por el estanque. Una tirada de Descubrir permite ver que la reja está doblada y tiene en el centro un sugerente bulto que apunta hacia arriba. Alrededor del estanque hay trozos de césped aquí y allá, aunque los matorrales rodean el estanque propiamente dicho. En toda la zona se pueden ver con claridad huellas de botas y de pies desnudos y plantas dañadas.

De repente, los personajes detectan un sonido rechinante de piedra sobre piedra que se va acercando cada vez más y poco después se observa, en la embocadura del camino, la silueta de una forma antinatural: es Jacko el jardinero, que empuja una carretilla. Se mueve por en medio de las plantas, cortando las ramas dañadas y pronunciando exclamaciones de desaliento: “¡Oh, cielos! ¡No mi leptospreum! Pobrecillo. ¡Malditos bastardos!”

Es posible ver a otro visitante que también se encuentra

en el camino, mirando al agua. Lleva puesto un sombrero y un impermeable. Se trata de George Seton; para más detalles, ver su descripción. En ese momento, parece una persona normal y tranquila; sabe que la reja de metal no permite que los posibles discípulos lleguen a esas hermosas y profundas aguas. Se aleja del lugar justo en el momento en que el jardinero comienza a discutir con los personajes sobre la Copa Melbourne. Sin quererlo, Jacko se ha convertido en un obstáculo.

Poco después, otro jardinero se acerca corriendo por el camino: “Mejor será que vengas, Jacko; tenemos problemas.”

Si los personajes les siguen, ven que cerca de otro estanque se ha formado una pequeña aglomeración de gente. En medio de las aguas algo turbulentas flotan una pelota de vivos colores. En el centro de la multitud, un hombre airado está gritando a Arthur Stokes, gesticulando mucho con los brazos. Arthur mueve su dedo índice extendido ante la cara del hombre, pero su manera de hablar es mucho más tranquila y racional. Una mujer con la cara muy pálida está abrazando a una niña empapada que está chillando.

El hombre airado sostiene que los jardines no son seguros ya que es posible que los niños pequeños se caigan al agua. Su hijita estaba corriendo tras su pelota, al otro lado del seto de donde su familia estaba sentada y se cayó al agua. Arthur señala que la vigilancia de los niños es responsabilidad de los padres y también farfulla explicaciones sobre setos, paisajes y la armonía natural. Si alguien se toma la molestia de preguntar a la niña, ella insiste: “¡No caí! ¡El hombre malo me empujó!” Su madre la hace callar, diciéndole que no diga mentiras. Los otros jardineros dispersan a la multitud.

Una vez en la puerta, si los personajes preguntan si alguien ha visto a una persona con impermeable saliendo del parque, un jardinero recuerda haber visto a un joven que sonreía y parecía contento, que atravesó las puertas a pie y luego cogió el camino del río.

La comisaría de policía de St. Kilda

Después de su fracasado intento de echar al bunyip de la ciudad con sus canciones, los aborígenes descansan ahora en las celdas de St. Kilda, en calidad de huéspedes del Rey. El anciano de Australia Meridional se llama Johnny Jervis y los cuatro jóvenes de Victoria son Tommy Coogenough, Bill Hunter, Butcher y Two-Bob. Ahora mismo, los aborígenes están ariscos y precavidos, poco inclinados a confiar en extraños, pero a la vez necesitan ayuda desesperadamente.

Los policías están hartos de ellos. La fianza de diez dólares por persona se estableció porque se pensaba que ninguno de ellos podría pagar esa cantidad de dinero, pero ahora se arrepienten de haberlo hecho. A pesar de todo, se debe hacer justicia. Los policías de St. Kilda consideran a los aborígenes unos vagos y están intentando mandarlos a cualquier otro lugar para poder librarse de ellos.

A pesar de múltiples amenazas, los aborígenes no han dicho absolutamente nada acerca de la intrusión en el museo. No obstante, una vez, cuando un policía particularmente solícito les avisó de lo mal que se les estaban poniendo las cosas debido a su falta de cooperación, Two-Bob estalló: “¡Usted

no sabe los problemas en que se van a meter por tenernos aquí encerrados, hombre!” Tampoco quieren confesar qué estaban haciendo en los jardines.

Si los personajes hacen acto de presencia en la comisaría y piden poder hablar con los aborígenes, la policía no pondrá ninguna objeción al respecto. “Si ustedes pueden sacar alguna jodida cosa de ellos, lo estarán haciendo mejor que nosotros.” Se les hace pasar a una habitación sin decorar, con unas pocas sillas y Johnny Jervis es llevado ante ellos. La vieja cara de color marrón de Johnny es pesada y está surcada por arrugas producidas por las preocupaciones. Se sienta y dirige sus ojos hacia el suelo, ocultándolos bajo sus cejas gruesas y negras. No hace caso de la mayoría de las preguntas que se le hagan, mirando constantemente hacia el suelo; otras veces es posible que murmure unas pocas palabras.

¿Por qué entraron en el museo? “Necesitábamos cosas.”
¿Qué le pasó a Pat? “Murió, ¿no?”
¿Qué estaban haciendo en los jardines? “Cantar.”

Tiene un carácter duro. Los personajes deben convencerle de que están preocupados y que sólo quieren ayudar. Cuando más desesperados parezcan estar, más probabilidades habrá de que Johnny comience a hablar. Una tirada sincera de Elocuencia puede ser útil. Las amenazas y la Charlatanería no llevarán a ninguna parte.

Una vez los personajes hayan demostrado, de una vez por todas, la valía de sus intenciones, Johnny les mira directamente a los ojos. “Ustedes nos sacan de aquí y yo les enseño lo que mató a Pat.” Estas son sus condiciones; no es posible sacarle nada más.

Los personajes deben pagar la fianza impuesta a los aborígenes y esto hace que algunos policías se queden bastante sorprendidos. Sin embargo, la policía no quiere evitarlo (ni

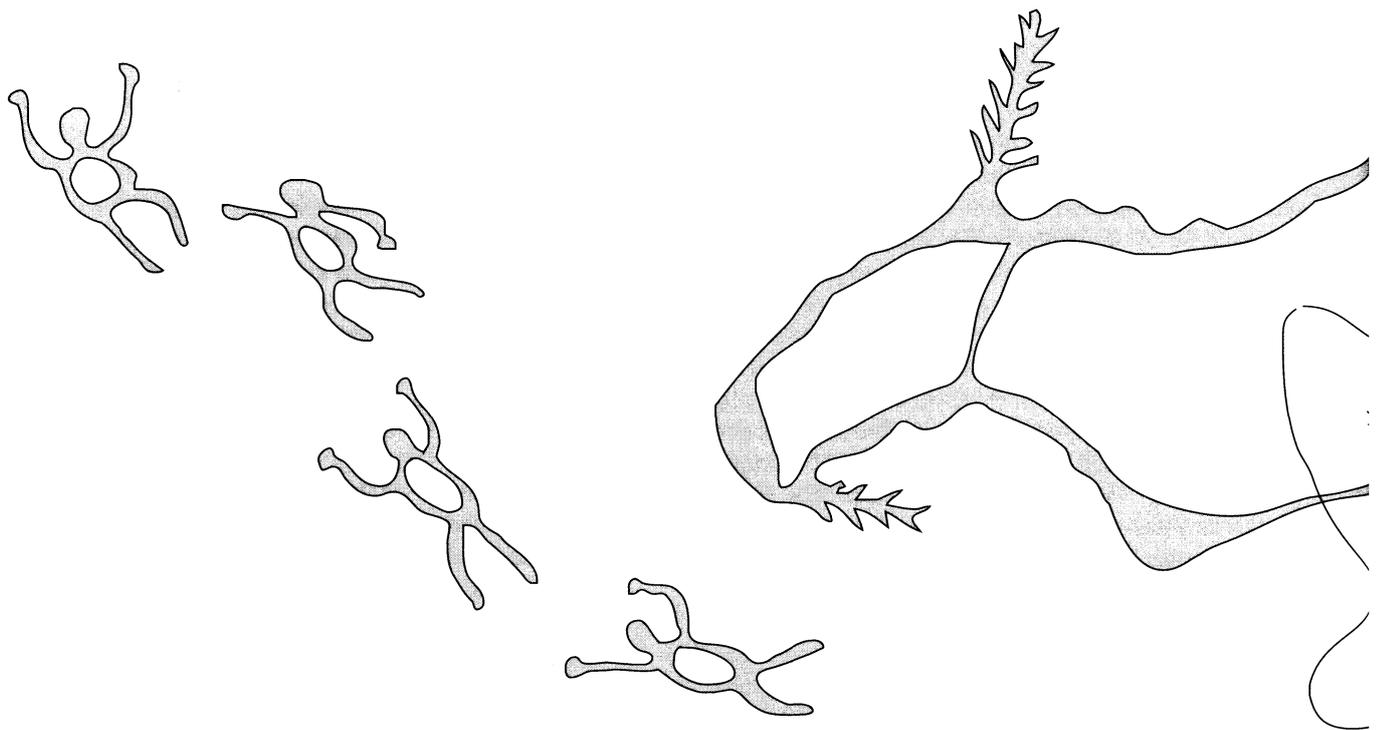
tampoco tiene el derecho legal de poder hacerlo), de modo que los formularios correspondientes se sacan de los cajones y se rellenan de inmediato y las diez libras por cada aborigen cambian de manos. El agente de servicio señala severamente que ahora los personajes se responsabilizan de que los aborígenes comparezcan ante el tribunal para ser juzgados.

Una vez en la calle, Johnny mira a su alrededor, pestañea y dice: “Mejor será que nos pongamos en camino. Es un largo viaje.”

LA CUEVA

Cumpliendo la palabra dada, Johnny lleva a los personajes hasta una cueva que está a tres horas en coche de la parte baja de Melbourne (se supone que los personajes tienen un coche a su disposición). Durante el viaje todos los aborígenes permanecen callados. La ruta va siguiendo el río Yarra hasta los suburbios exteriores, que es cuando Johnny dice al conductor que siga un arroyo tributario del Yarra. A medida que se van acercando a las colinas, el coche vuelve a girar para seguir un arroyo incluso más pequeño que el anterior.

Su punto de destino está dentro del terreno de una granja. El coche se aparca bajo unas encinas colgantes y los aborígenes salen de él y trepan a través de la valla de alambre de espino con una habilidad fruto de la práctica. Pronto el grupo de personas avanza a través de un prado. El arroyo serpentea a través de las colinas; un tranquilo billabong (pozo de agua) se encuentra en la base de una de estas colinas, protegido por un despeñadero que cuelga por encima suyo. Un pequeño reguero de agua va cayendo por la superficie del despeñadero y es posible ver una grieta en la pared rocosa.



Las pinturas de la cueva.

Si se examina, resulta ser lo bastante grande como para que un hombre pueda pasar a su través si se pone de lado. Los arbustos y los árboles rodean el agua fría, con las hojas colgando blandamente en medio del intenso calor.

Johnny dice que todo el grupo debe pasar a través de la grieta en la roca. Si alguno de los personajes es de sexo femenino, se gira en su dirección y dice. “Lo siento, señora, pero no puede entrar aquí. Esto es cosa de hombres.” Tanto él como los otros aborígenes se muestran inflexibles sobre este punto y su actitud revela a los personajes que no les ayudarán si no aceptan las reglas.

La grieta se abre un poco más una vez se ha entrado. La oscuridad es total; si los personajes no disponen de una fuente de luz, Johnny les proporcionará una antorcha.

En el interior, unas figuras esquemáticas pintadas de color rojo bailan sin freno por las paredes; corriendo y arrojando lanzas y bumerangs. Son muy delgadas y muy antiguas. Sobre ellas hay una figura menos vigorosa; una gran pintura de una figura de color blanco sobre un caballo. La figura se lleva las manos a la cabeza a medida que se cae. Es tan antigua, que la pintura se está borrando. Si los personajes preguntan acerca de las pinturas, Johnny les dice que las figuras esquemáticas de color rojo fueron pintadas por pájaros, que podían ver cosas invisibles para los humanos. Las otras pinturas son “obra de los hombres inteligentes.” No parece estar interesado y les insta a que sigan caminando. La grieta rápidamente se inclina hacia abajo, lo que requiere que se vaya bajando a gatas por rocas de precipitación que se han desplomado (posiblemente el fondo de un antiguo arroyo). Al final, se llega a una caverna de forma más o menos rectangular, fría como el hielo.

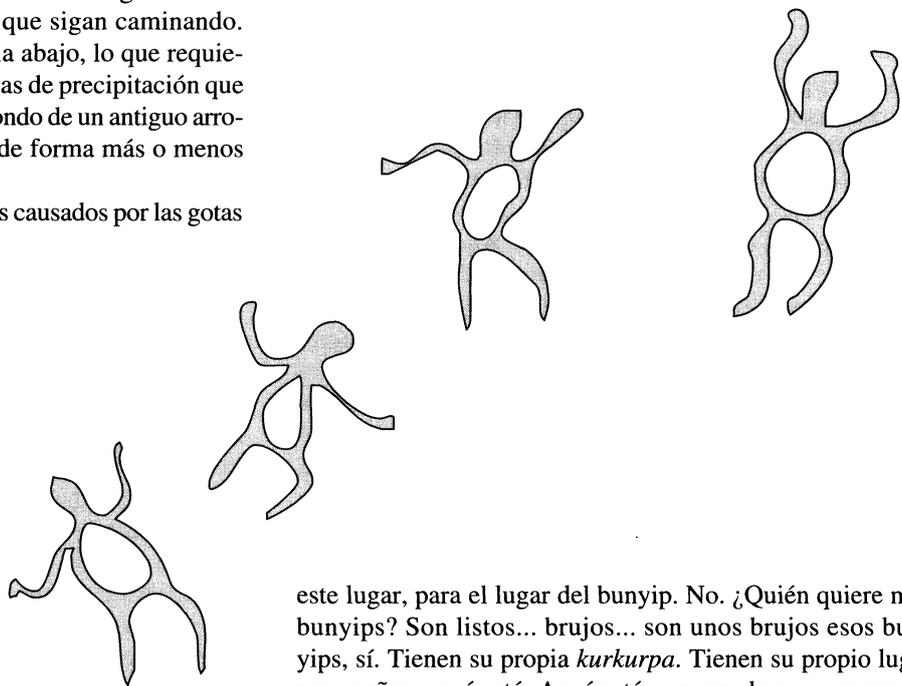
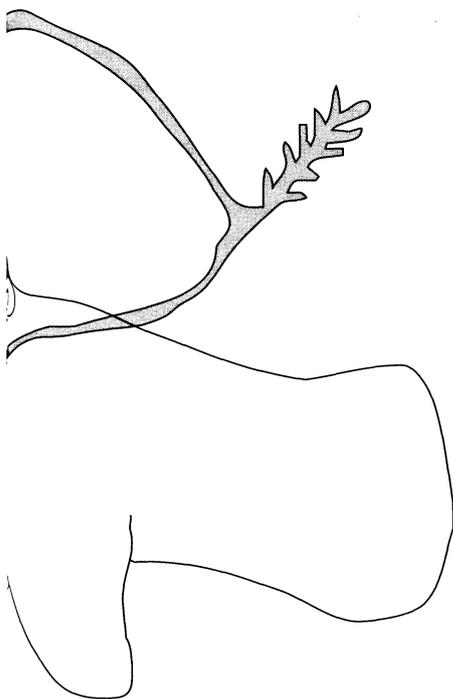
Por todas partes resuenan los ruidos causados por las gotas

de agua al caer contra el suelo. Las estalactitas cubren el techo de la caverna, por encima de un lago subterráneo, oscuro y quieto. Las luces no pueden atravesar la superficie del agua. Johnny apunta su luz por encima del agua. “Ese es él. Pat murió junto a él.” Hay dos figuras a lo largo de la pared rocosa que está separada de los personajes por el lago de aguas oscuras. Una requiere una tirada de Descubrir, porque se talló hace tanto tiempo que ahora tiene el mismo color que la roca que la rodea. La otra ha sido pintada y parece ser más reciente. Por toda la caverna danzan esas mismas figuras de color rojo; son cada vez más pequeñas a medida que se acercan a las otras pinturas y cada vez mayores cuando se alejan de ellas.

Ahora que los personajes han visto la imagen, Johnny está preparado para narrar la historia del Bunyip.

Sobre el Bunyip

“Esto,” dice, tocando la roca con una mano cuidadosa y haciendo una pausa reflexiva, “éste es el Bunyip soñando. Todos los animales tienen su lugar para soñar, incluso el bunyip, menos los hombres. Los hombres no tienen ningún lugar para soñar. Ningún lugar. No tenemos canciones para



este lugar, para el lugar del bunyip. No. ¿Quién quiere más bunyips? Son listos... brujos... son unos brujos esos bunyips, sí. Tienen su propia *kurkurpa*. Tienen su propio lugar para soñar; aquí está. Aquí está, a pesar de que vengan de tiempos muy remotos. Es muy antiguo, ese bunyip. Son viejos. Más viejos que los sueños. Vienen de tiempos remotos. Un viejo elemento, ese bunyip. Realmente viejo.”

“Las historias hablan de Bunjal, el hombre listo, que es el águila que a veces puedes ver. Vino hasta aquí con sus dos mujeres, porque querían peces, en busca de peces en el billabong. Y el viejo bunyip de este lugar, atrapó una de las mujeres y ella desapareció. Bunjal se enfadó bastante cuando vio al bunyip allí sentado. Arrojó su lanza a lo alto y le dio, justo aquí” (señalando un lado de su cara). “Le dio aquí y ese bunyip comenzó a nadar por las profundidades del agua. Bunjal comenzó a saltar y a cantar y se puso una pluma en

la boca. Se arrojó al agua en busca del bunyip, nadando más y más hacia abajo. Le encontró en el fondo y lo mató. ¡Allí estaba su mujer, muerta! La puso sobre un nido de hormigas y pronto ella empezó a quitárselas de encima suyo y enseguida revivió. Sólo parecía muerta. Desde entonces, no ha habido un bunyip aquí, pero hubo uno y hay uno en el Tiempo del Sueño. Aquí es donde dejó la huella de su presencia en la roca. Aquí es a donde venimos para recordarle. Donde ya no hay bunyips.”

El mueve su cabeza. “Ahora tenemos a este otro sujeto, al de Pat; el bunyip. Excavaron su hogar. Como si fuese un ñame. Bueno, lo que hay aquí son sueños, podría quedarse aquí. Podría darse la vuelta y volver a las viejas costumbres.”

En palabras menos poéticas, lo que Johnny está diciendo es que esta cueva es un viejo hogar para bunyips, lleno de sueños. El bunyip que vivió aquí murió en el Tiempo del Sueño, pero su hogar y su lago aún permanecen. Quizás el otro bunyip, al que los hombres blancos llaman el Destripador del Río, pueda ser encerrado aquí a salvo, soñando.

El plan

Si los personajes reaccionan bien ante la historia contada por Johnny, en el viaje de vuelta éste completa todos los fragmentos que faltan en sus teorías e investigaciones, diciéndoles cómo él y los otros aborígenes se vieron envueltos en el caso. Les pide ayuda para hacer que el bunyip vaya corriente arriba hasta la cueva; para esto necesitan los objetos que fueron robados del museo en primer lugar.

Queda a juicio de los personajes el decidir cómo van a conseguir los objetos; pidiéndolos prestados o robándolos.

Una vez los objetos en sus manos, Johnny explica lo que son. Se usan en los rituales; su poder se ve mermado cuando son observados por los no iniciados, pero no hay nada más. Las dos piedras planas se usan para marcar los lugares sagrados, pero el cuarzo envuelto en fibras es más poderoso y puede detectar espíritus. Se avisa a los personajes de que no desenreden las fibras. Para que pueda funcionar bien, el objeto enrollado debe tenerse en la mano. Cuando está cerca de cualquier ser sobrenatural, la persona que lo tiene en sus manos comienza a percibir una sensación desagradable, como si los huesos de su mano estuviesen resonando, con una disonancia que sólo se percibe a medias. La primera vez que esto ocurre, la sensación es tan rara que el personaje debe tirar COR, 0/1.

De un modo parecido, cualquier ser cuya presencia sea percibida por el cuarzo también se dará cuenta de la existencia de ese objeto en las cercanías. Se previene a los personajes de que no intenten encontrar la causa de las vibraciones menos intensas, no causadas por el bunyip; a las criaturas de la noche no les gustan los intrusos.

Cualquier persona que se duerma con ese objeto en las manos tiene un sueño extraño. En este sueño, el personaje se encuentra en lo alto de un árbol. Las ramas crujen por culpa del viento, un viento que hace que las largas hierbas del suelo describan unas olas parecidas a las del mar. Unos animales extraños y apacibles pastan o se mueven por las hierbas ondulantes como si fuesen galeones; tienen el tamaño

de rinocerontes pequeños, con un pelaje largo y unas expresiones estúpidas y amistosas en sus caras. Sin ninguna razón concreta, la persona que sueña se siente muy feliz. El viento se mueve a través de las ramas con un sonido triste, como si estuviese llorando y de repente el personaje se da cuenta de que los árboles son los cuerpos de unas personas, transformadas después de que sin querer hubiesen dejado a una anciana y a ocho niños morir de sed. Con la misma rapidez, el personaje se despierta de golpe.

Esta es una visión de Alcheringa, el Tiempo del Sueño. Hace que el personaje se preocupe, con lo que pierde 0/1 puntos de COR. Si el personaje es lo bastante atrevido como para querer repetir la experiencia, el sueño puede no repetirse, o el Guardián puede crear otra experiencia del Tiempo del Sueño.

Tanto si los personajes le entienden como si no, Johnny explica que el bunyip ha sido quien se ha ido llevando a la gente y como quiera que no pueden matarlo, es necesario llevarle a la cueva de las colinas, en la esperanza de que siga soñando allí. Johnny conoce una canción que hace que el bunyip se dé cuenta de la belleza de la cueva, pero para ello hacen falta cinco hombres que además deben estar cantando. Por ello se necesita a los personajes para hacer que el bunyip comience el viaje y para asegurarse de que no se extravía. El objeto de cuarzo se puede usar para localizarlo tras lo cual la criatura debe ser llevada río arriba, siendo poco probable que el bunyip quiera cooperar con los personajes.

Los aborígenes han tenido una idea que, de funcionar, evitará que el bunyip ataque a los personajes: golpear la superficie del agua con la palma de la mano, una corteza de árbol o un trozo de madera y a la vez gritar “¡Eleanba Wunda!” Johnny sabe que el sonido de este nombre es insoportable para los bunyips de Australia Meridional y espera que también lo sea para éste. Hay que ir con cuidado; se cree que esta frase es el nombre de un espíritu mucho más peligroso que el bunyip, que es convocado si el nombre se grita con demasiada frecuencia. Nadie ha visto jamás a Eleanba Wunda, pero sus pies tienen dos dedos gordos cada uno (lo que deja una huella triangular característica) y su altura es muchas veces superior a la de un hombre. “Vaya con cuidado, jefe. Cualquier cosa de la que un bunyip huya es un mal espíritu.”

El problema estriba en que el bunyip debe estar lo bastante cerca como para que pueda oír el nombre de esa terrible criatura y no se puede predecir la dirección en que va a huir; de este modo, es necesario establecer una barrera que atraviese el río, en contacto con la superficie del agua. Esta barrera debe ir de una orilla a la otra y obviamente un poco corriente abajo con respecto del bunyip. Posibles soluciones pueden ser tablonas, escaleras, barcos amarrados los unos a los otros, árboles caídos, etcétera.

Un problema se encuentra en las dos bifurcaciones en las que el bunyip debe pasar de la corriente principal a la menos importante. Johnny colocará las piedras ceremoniales planas dentro del agua en esas bifurcaciones, para enseñar al bunyip el camino correcto hasta casa.

Es posible que los personajes quieran profundizar algo más en sus investigaciones antes de que todo esto ocurra; no está mal, pero cada muerte que se produzca después de que hayan hablado con Johnny costará 1 punto de COR a cada

uno. Esto incluye a las víctimas de Seton, a no ser que los personajes ya hayan llegado a la teoría de que puede haber dos asesinos trabajando por separado; esto demostraría que tienen unos sobresalientes poderes de deducción y de observación. ¡Bien hecho!

Un jugueteo por el río

Esto no debería ser nada fácil. De hecho, debería ser una de las empresas más peligrosas en que los personajes se hayan embarcado.

En la tarde previa a la noche señalada, los aborígenes piden ser llevados en coche hasta el lugar de los sueños del bunyip, corriente arriba. En el viaje de ida, Johnny hace que el coche se detenga un momento en cada bifurcación del río y tira al agua una de las piedras planas. Luego da la mano a los personajes y les dice: “Buena suerte y corred como si os persiguiese el diablo.”

Ahora solo tienen que encontrar al bunyip.

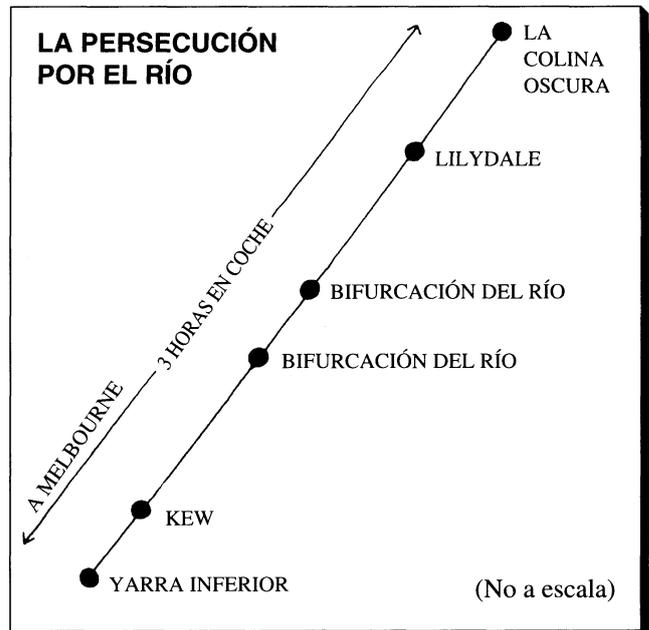
Un buen plan consistiría en ir con el coche siguiendo una ruta paralela al río, desde la desembocadura del Yarra hasta la cueva. En algún punto del recorrido, la resonancia del cuarzo indicará la presencia del bunyip. Cuando esto ocurra, los personajes pueden detenerse, dar la vuelta y moverse corriente abajo. Luego deberán acercarse hasta el borde del agua, para golpearla con fuerza y gritar *Eleanba Wunda*, con la esperanza de hacer que el bunyip se mueva hacia el interior.

La presencia del bunyip es inconfundible para aquél que lleve el objeto de cuarzo; todos los huesos de su brazo intentarán a la vez salirse de su cuerpo.

De tanto en cuanto se perciben oscilaciones menos fuertes; a menudo causadas por otros espíritus. Esto puede servir para que el portador del objeto se ponga nervioso, con visiones de ojos brillantes que le miran desde rocas, árboles, arbustos, etcétera. En un lugar, una cabeza peluda puede emerger de la carretera, delante del coche, como un nadador que saliera a la superficie del agua, haciendo muecas y sonriendo al portador del objeto para luego volver a hundirse en la tierra. Cada una de estas pequeñas manifestaciones cuestan al portador 0/1 puntos de COR y es el único que las puede ver.

Cada vez que los personajes alcancen al bunyip, deben bloquear el río como puedan y comenzar sus cánticos y golpes. El cántico debe ser oído por el bunyip y es necesario gastar puntos de magia. Cuando se empieza a cantar, hay que gastar 7 puntos de magia (a repartir entre los personajes de la manera más equitativa posible y cogiéndolos primero de los personajes con mayor POD). Por cada asalto de cántico posterior, hay un 1% (acumulativo) de probabilidad de repeler al bunyip. 1 ó 2 minutos de cántico deberían surtir efecto. Una vez ello sucede, el bunyip huye corriente arriba a una velocidad sorprendente. Cuando se encuentra a varios kilómetros de distancia, se detiene y los personajes deben volver a encontrarle.

Los personajes detectan al bunyip por primera vez en el Yarra inferior. A un lado, una orilla inclinada se eleva bajo casas y escaparates de tiendas a oscuras; en la otra, una



extensión de césped se eleva hasta llegar a la nueva Escuela Escocesa. En este punto, el río es demasiado ancho como para que se pueda tender directamente una barrera efectiva a su través. Sin embargo, una pequeña isla corriente arriba puede usarse para tender alguna especie de barricada rudimentaria. Cuando los personajes encuentren al bunyip por primera vez, la criatura es cogida por sorpresa ante el sonido del terrorífico nombre (¡Eleanba Wunda!) y huye nadando corriente arriba, sin asomarse a la superficie para que sus perseguidores puedan verlo. Incluso si no pueden tender una barricada, en este lugar la criatura sólo huirá en dirección contraria a la de la corriente.

Aquí se debe intentar una tirada de Suerte (sólo el personaje más afortunado del grupo); si se falla, los habitantes del lugar salen de sus casas para ver qué está pasando. Es posible que incluso una pareja de agentes de policía se acerquen a investigar. Si los personajes les dicen que están intentando atrapar al Destripador del Río, la policía intentará ayudarles con entusiasmo y los personajes podrán encontrarse con dificultades a la hora de librarse de tan inoportuna ayuda.

En Kew le alcanzarán por segunda vez. Kew es un barrio habitado por gente de dinero. En la orilla oriental hay casas muy elegantes y es frecuente ver barcas y embarcaderos privados. La orilla occidental está llena de árboles y matorrales recubiertos de malas hierbas, llegando incluso al lado mismo del agua; aquí abundan las zarzamoras. Más allá de estos matorrales se encuentra el suburbio interior de Collingwood. El bunyip vuelve a sentirse confundido ante el sonido del cántico ya que pensaba que había conseguido escapar de él. De nuevo, lo único que los personajes pueden ver son olas y turbulencias dejadas por algo que se mueve corriente arriba (siempre y cuando se hayan tomado la molestia de preparar un obstáculo río abajo).

En este lugar, es fácil preparar una barricada de este tipo: unos pocos troncos atados entre sí por medio de las enredaderas flexibles de las zarzamoras serán suficientes. Obviamente, para poder prepararla, los personajes deberán tomar prestada una barca de alguna casa cercana, o de lo con-

trario manejar los troncos montando a horcajadas sobre ellos (lo que supone dejar los pies colgando medio sumergidos en el agua). Si no consiguen bloquear el río, el bunyip podrá huir tanto corriente arriba como corriente abajo (con idéntica probabilidad para cada caso). Si huye corriente abajo, deberán ir tras él y asustarle hasta que vuelva a ir corriente arriba. En ambos casos, se necesita una tirada de Suerte en Kew para alejar a los curiosos.

Allí tiene lugar algo siniestro. Justo antes de que el bunyip se diese la vuelta y huyese, mientras los personajes cantan alegremente el nombre secreto, un viento gélido empieza a soplar sin que parezca proceder de parte alguna. En ese momento, cuando el bunyip empieza a alejarse corriente arriba, los personajes dejan de cantar y en ese mismo instante, el viento también desaparece. Este es un buen momento para recordar el aviso de Johnny: “Vaya con cuidado, jefe. Cualquiera cosa de la que un bunyip huya es un mal espíritu.” ¿Qué es lo que, en su ignorancia, están cantando para librarse del bunyip? Por lo menos, por ahora se ha marchado.

Después de esto, el bunyip no es detectado durante un tiempo, mucho después de que los personajes hayan dejado Melbourne atrás. Cuando llegan a cada una de las bifurcaciones del río en donde deben girar en dirección a la cueva, el portador del objeto de cuarzo (solamente) ve bajo el agua un brillo pulsante de color rojizo, que ilumina la corriente correcta. Estas son las piedras ceremoniales y esta pavorosa visión cuesta 0/1 punto de COR.

El tercer encuentro se produce en el condado de Lilydale, en una granja. En este lugar, la carretera se encuentra a unos cientos de metros del río, pero el portador del cuarzo siente la presencia del bunyip con tanta fuerza como siempre. Deben salir del coche y caminar campo a través para poder llegar hasta el río. Grandes sombras se mueven en la oscuridad: vacas. Ahora los personajes se encuentran tan sólo a unos 3 kilómetros de su lugar de destino; de nuevo hay zarzamoras silvestres, madera muerta y los matorrales cubren todo el paisaje. En este lugar la corriente de agua es estrecha y de aguas claras. También es más de noche y están lejos de las luces de la ciudad, por lo que está bastante oscuro.

Alrededor del río abundan las ranas, los mosquitos, las sanguijuelas y las cícadas (cuyas sonoros y penetrantes silbidos hacen que a veces sea imposible hablar), en especial a medida que los personajes van subiendo por el río. Se puede usar eficazmente el hecho de que, a veces, el coro de sonidos producidos por las cícadas se apaga, lo que anuncia la llegada del bunyip.

Cuando los personajes se van acercando, el bunyip emite de repente un rugido dirigido a las estrellas; un grito de soledad, dolor, hambre y una edad infinita. Es el sonido más terrible y angustiador que los personajes han oído jamás. Todos los que estén a la distancia suficiente como para oírlo tiran COR, 1/1D3.

A estas alturas, el bunyip ya se ha dado cuenta de lo que está pasando y no le gusta la coacción. Cuando el grupo de personajes se acerca al río, el bunyip sale del agua para aullar a las estrellas, dando por primera vez a los personajes la posibilidad de verle con claridad. Luego ataca. El bunyip es una criatura temible y puede alejar varias veces a los per-

sonajes antes de que éstos puedan tenderle una trampa o volver a cantar de la forma apropiada.

Sin embargo, ahora hay otros que también están atentos (¿te acuerdas del viento frío de Kew?). Cuando el bunyip ruge y avanza sobre los personajes (que se supone que estarán cantando y golpeando el agua desesperadamente) el viento se levanta y agita los árboles con un movimiento frenético. Unas nubes retorcidas se mueven rápidamente por el cielo y un peculiar olor a quemado, inicialmente suave, se percibe en el aire. Eleanba Wunda está cerca. La poderosa amenaza de su presencia debe ser evidente. Como mínimo, los espantosos signos premonitorios de su presencia deberían hacer que los personajes se detengan y comiencen a pensar durante esta desesperada lucha de medianoche. ¿Deben dejar de cantar, para ser a continuación atacados por el bunyip, o de lo contrario siguen cantando, a pesar de que ahora ya saben que hay otros seres que les están escuchando?

Sin embargo, gracias a esta presencia cada vez más cercana, el bunyip tarda menos en huir que antes. Mientras un personaje siga cantando, cada asalto hay una probabilidad acumulativa de un 5% de que el bunyip se dé la vuelta y huya en medio de la lucha. Desde luego, si no se ha preparado una barricada en el río, el bunyip puede perfectamente irse corriente abajo.

El sueño

Si consiguen obligar al bunyip a ir corriente arriba por tercera vez, es probable que los personajes le sigan hacia la colina oscura. Mientras se acercan, pueden ver tres ojos rojos ardiendo: los aborígenes han encendido hogueras, una a cada lado y otra en la cima de la colina. Los aborígenes están allí, cubiertos de ocre, bailando y cantando. Luego los personajes se dan cuenta de una masa confusa que se mueve rápidamente, ligeramente iluminada por las hogueras. Los aborígenes no parecen tener miedo de lo que se dirige hacia ellos. Al final, la cosa entra en el agua expectante, hacia el billabong subterráneo. Justo antes de que desaparezca para siempre, gira su solitaria cabeza hacia un lado y con un terrible ojo rojo mira fijamente a los personajes. El portador del objeto de cuarzo percibe automáticamente la mirada del bunyip, al igual que todos los personajes que saquen su PODx2 o menos con en porcentaje.

El ojo tiene el tamaño de una cabeza humana y es tan inhumano como el de un calamar, grande, triste y carente del sentido del tiempo. En ese instante, cuando los ojos se encuentran el uno con el otro, los personajes que son víctimas de la mirada tienen una visión que parece durar horas.

LA VISIÓN: No se puede ver nada. Lo único que importa es ese ojo ardiente. Entonces los personajes se adentran en él, lo atraviesan y luego pueden ver la ciudad de Melbourne sobre las orillas del Yarra, con las luces brillando alegremente. Las luces centellean y se apagan. Los edificios se desmoronan. Ahora el río es el Birrarung, que va fluyendo y fluyendo tranquilamente. Los matorrales se extienden hasta donde llega la vista. Unas figuras insignificantes de color marrón se acercan al río para beber y cazar. A continua-

Bunyips (Raza independiente mayor)

Los Bunyips son grandes monstruos surgidos de los límites de la imaginación humana. Tienen una inteligencia antigua y temible y no pueden morir de muerte natural. Acechan silenciosamente en sombríos y solitarios billabongs, o en oscuras y tranquilas extensiones de agua. Son criaturas astutas y con una torcida inteligencia, que esperan a que las personas se acerquen al agua, para abalanzarse sobre ellas y arrastrarlas al agua, donde las devoran. Un billabong habitado por un Bunyip siempre tiene una apariencia solitaria y las riberas y terrenos circundantes están atravesados por abundantes túneles oscuros que permiten al monstruo viajar bajo tierra durante distancias sorprendentes alejándose del agua. Los pantanos que rodean al billabong están llenos de vida, que el Bunyip aprovecha para atraer las personas a una muerte espeluznante. La mayoría de los Bunyips están asociados a una localidad concreta y los seres humanos suelen dejar tranquilos. Si se les intenta cazar de forma deliberada, los Bunyips atraerán enfermedades y muerte sobre los cazadores.

Los aborígenes creen que la mayoría de los Bunyips fueron creados en el Tiempo del Sueño. Los pocos que han nacido después son el resultado de actos monstruosos y destructivos. Por ejemplo, cerca de la cordillera MacPherson, en la frontera de Nueva Gales del Sur y Queensland, un canguro fue perseguido hasta un billabong por los dos mejores perros de caza que jamás han existido: Burrajahnee e Inneroogun. En vez de matarlo, los dos perros fueron cazados y comidos por personas que no sólo disponían de otras fuentes de comida, sino que también sabían que los perros eran la única compañía que tenía su anciano propietario. Como resultado de esto, dicen los aborígenes, el canguro perdido fue transformado de forma sobrenatural en un Bunyip.

Cada una de las tribus que vivían cerca de pantanos o marismas sabían de la existencia de los Bunyips, pero les daban nombres diferentes, como *Mu-ru-bul* y *Tu-ru-dun*. El nombre de Bunyip se lo dieron las tribus del Murray Occidental.

Los Bunyips son como un cruce entre un cocodrilo y una foca enorme. Sus ojos son como carbones encendidos y su piel es una incompleta y monstruosa combinación de pelos, escamas y plumas. Nadan por medio de poderosas aletas y cuando están en tierra firme andan sobre sus patas traseras, elevándose hasta una altura de entre 3 y 4 metros. No emiten ningún tipo de sonidos, con excepción de su grito de caza, que puede ser tan horrible y desolado como la propia muerte, o un salvaje y rugiente himno de odio, enfado y hambre. Tienen largas garras y se abrazan a sus víctimas hasta que éstas muer-

ren. Prefieren comer mujeres antes que hombres. Pueden controlar masas de agua y pueden subir o bajar de repente el nivel de las aguas a su antojo. La mejor prueba de su naturaleza sobrenatural es que nunca han podido ser bien fotografiados.

Hay pocas defensas efectivas contra los Bunyips; son demasiado poderosos. Los hombres blancos que se han encontrado con ellos han conseguido sobrevivir dando media vuelta y corriendo tan rápidamente como podían, o siendo muy pasivos y muy afortunados. Los aborígenes sabían de algunos ritos de brujería que los mantenían alejados, pero estos saberes se han perdido en gran parte con el derrumbamiento de la cultura aborigen tras entrar en contacto con el hombre blanco. A los Bunyips no les gustan las luces brillantes, los ruidos fuertes y repentinos ni los ritos de brujería antes mencionados.

Durante el combate, el Bunyip puede hacer un ataque com mordisco y otro de presa por asalto. Un ataque de Presa no causa ningún daño, pero la víctima va siendo aplastada entre las garras del Bunyip, sufriendo automáticamente 5D6 puntos de daño en el asalto siguiente (y en cada uno de los asaltos posteriores, si es que el daño inicial de 5D6 puntos no ha sido aún fatal). La única posibilidad de escape consiste en tirar resistencia de la FUE propia contra la del Bunyip. Si de alguna manera se consigue ahuyentarlo justo después de haber agarrado a un enemigo, dejará caer la víctima antes de aplastarla.

Características		Media
FUE	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAM	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POD	10D6	35
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		36
Movimiento		10/16 nadando

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	65%	1D10+5D6
Garra	65%	En el segundo asalto del ataque y sucesivos la víctima sufre 5D6 puntos de daño.

Armadura: 10 puntos en la piel, por pelaje, escamas y plumas.

Hechizos: un Bunyip puede hacer subir y bajar el nivel de las aguas de su estanque o su billabong a su antojo.

Habilidades: Percibir vida 95%, Nadar en silencio 95%.

COR: ver a un Bunyip cuesta 1/1D10 puntos de COR. Oír su aullido cuesta 1/1D3.

ción, la vegetación comienza a retorcerse y a cambiar y las líneas del terreno se tuercen y doblan. Unas formas grandes y terribles vagan por los bosques de coníferas. Luego el paisaje también se arruga y se marchita y se convierte en una nada árida y estéril bajo la inmisericorde luz de un feroz sol

rojo, ardiendo hasta que lo único que se puede ver es un orbe llameante.

Luego todo se desvanece, el ojo se cierra, el bunyip se adentra en la cueva hacia su nuevo sueño y los personajes que hubiesen tenido la visión se desmayan tras tirar COR, 1/1D8.

CONCLUSIÓN

Después de que el bunyip desaparezca de la vista, los aborígenes cantan durante unos minutos más y luego callan y se miran los unos a los otros, con blancas sonrisas en sus caras oscuras. Johnny grita a los personajes, que están al pie de la colina: “¡Eh, jefe! ¿Tiene cerveza?”

Los personajes estarán preocupados por los compañeros que se han desmayado, víctimas de la visión. Todos estos personajes pueden ser revividos por medio de tiradas sucesivas de Primeros Auxilios. Si alguno de los que se han desmayado se ha vuelto loco (ha sido una noche movida), la locura se manifiesta en forma de un miedo a todo lo relacionado con el tiempo. Al personaje le aterran los relojes de todo tipo, los calendarios, las preguntas sobre el tiempo, las palabras relacionadas con conceptos temporales, e incluso los tiempos verbales. La inocente pregunta “¿Podría decirme qué hora es?” hace que un sudor frío recorra su cuerpo.

Ahora hay que tener en cuenta un par de cabos sueltos: los aborígenes y los objetos. Lógicamente, los aborígenes no quieren volver a la cárcel, pero si no lo hacen los personajes se habrán metido en un lío. Johnny quiere quedarse con el cristal de cuarzo; después de todo, perteneció a su tribu. Esto podría ser un poco vergonzoso si los personajes pidieron los objetos prestados al Dr. Richards. Y si los personajes quieren recuperar las piedras ceremoniales, deberán tirarse al río para buscarlas.

Una vez todos estos asuntos se hayan solucionado, los personajes pueden volver a Melbourne (o huir de la región, por miedo a enfrentarse a problemas legales tras haber dejado libres a los aborígenes). En todo caso, los personajes pueden felicitarse por haber acabado con el Destripador del Río, lo que hace que cada uno gane 1D10 puntos de COR.

Si George Seton aún está en libertad y sigue cobrándose víctimas, los personajes deberían quedar muy sorprendidos ante el siguiente asesinato. Deberán primero asegurarse de que el bunyip está encerrado y luego seguir la pista y atrapar a Seton. Si lo consiguen, cada uno de los personajes ganará 1D6 puntos de COR adicionales. En todo caso, cuando Seton sea atrapado, se convierte en el culpable oficial de todos los asesinatos (ya que, por otra parte, ha confesado ser el autor de todos ellos) y el caso se cierra.

EPÍLOGO

Queda una cosa: ¡la Copa Melbourne! Se recomienda usarla para poder animar a los personajes desgastados y nerviosos, proporcionándoles una detallada y colorística descripción de la jornada, que de hecho es una fiesta local.

La Copa Melbourne se celebra en el hipódromo de Flemington y en el estado de Victoria es un día festivo. El día en el hipódromo incluye varias carreras, gente vestida a la última moda y una atmósfera general de carnaval. En 1925, 150.000 personas fueron a ver la carrera y muchas otras se fueron a sus lugares favoritos de descanso para disfrutar del buen tiempo que

hacía ese día. Incluso el Parlamento interrumpe sus sesiones durante los momentos mágicos en que se celebra la carrera.

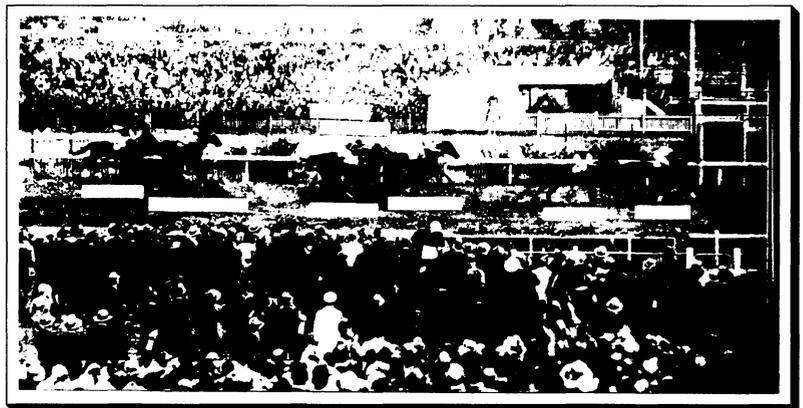
Ante todo esto, los personajes pueden (si quieren) hacer algunas apuestas. Si se quiere seguir lo que pasó históricamente, he aquí la lista de los caballos que corrieron en la edición de 1925, celebrada el martes 4 de Noviembre; se indican también cómo iban las apuestas para cada uno de los caballos. (N. de los T.: los números indican la cantidad de libras que se paga por cada libra apostada a ese caballo; por ejemplo, si un personaje apuesta 10 libras por Windbag, como éste fue el ganador, al personaje se le devolverán las 10 libras que apostó y además ganará otras 50 libras. En el caso de Manfred, se dan 7 libras por cada 4 apostadas.)

LA MELBOURNE CUP, 1925

Manfred (7 a 4)	Pilliewinkie (5 a 1)
Windbag (5 a 1)	Frances Tressady (16 a 1)
Tookarby (16 a 1)	Stand By (20 a 1)
Belgamba (33 a 1)	Raith (33 a 1)
The Slave (33 a 1)	Spearfelt (33 a 1)
Stralia (33 a 1)	Baldwin (50 a 1)
Bard of Avon (50 a 1)	Friarsdale (50 a 1)
Lemina (50 a 1)	Royal Charter (50 a 1)
Gungool (66 a 1)	Our Prince (66 a 1)
Virgin Gold (66 a 1)	Accarak (100 a 1)
King's Pardon (100 a 1)	Royal Roue (100 a 1)
Solidify (100 a 1)	Susie Pye (100 a 1)
Wallarak (100 a 1)	Mirthmaker (200 a 1)
Valamita (250 a 1)	Pukka (500 a 1)

Naturalmente, a estas alturas todo el mundo habrá dado a los personajes mil y una confidencias sobre la carrera. Históricamente, la carrera fue ganada por Windbag, llegando Manfred segundo y Pilliewinkie tercero. Si te sientes travieso, puedes añadir un caballo inexistente, The Bunyip, que está 5 a 1, pero que en el último momento se retira de la carrera. Desde luego, no es necesario que todo el día esté lleno de dulzura y claridad. En medio de tan bulliciosa muchedumbre, algunas personas pueden esconder planes oscuros detrás de sus caras sonrientes. En ningún lugar es tan fácil ocultar los pecados como en medio de una gran multitud.

Los datos sobre la Melbourne Cup se han extraído del (Melbourne) *Argus*, 5 de noviembre de 1925.



El ganador.

La ciudad bajo la arena

En donde los personajes descubren unas extrañas ruinas en las profundidades del desierto australiano. Su expedición está llena de peligros, no todos ellos de su elección

“La ciudad bajo la arena” es una larga aventura diseñada para entre 4 y 8 personajes experimentados de *La llamada de Cthulhu*. Se recomienda encarecidamente al guardián que lea o vuelvan a leer el relato de H.P. Lovecraft “En la noche de los tiempos” (en la que se basa esta aventura), antes de presentarla a los personajes.

“La ciudad bajo la arena” puede usarse como parte de una campaña australiana que gire en torno a Melbourne, con una excursión a Puerto Hedland. De forma alternativa, esta aventura se puede jugar independientemente, o junto con las aventuras publicadas por Joc Internacional en el libro *Las Máscaras de Nyarlathotep*. Para establecer las conexiones necesarias con este libro, ver el recuadro de la página 110.

Es posible que los personajes sean acompañados por uno o dos PNJs (personajes no jugadores) durante parte o toda la aventura. Su tutela puede serle asignada a algunos de los personajes, o incluso pueden convertirse en investigadores por derecho propio, sustituyendo a los que se hayan retirado o fallecido (a criterio del guardián). Los datos para Anthony Cowles, David Dodge y Ewa Cowles se encuentran más adelante.

Para el caso de que los investigadores comiencen esta aventura de forma separada en los Estados Unidos, utilícese la información que se proporciona a continuación.

LAS FOTOGRAFÍAS DE MACWHIRR

El profesor Anthony Cowles, de la universidad de Sydney es, en la actualidad, miembro de la Sociedad Locksley de Esoterismo Polinesio de la Universidad Miskatonic (Arkham, Massachusetts). La semana pasada el profesor recibió cuatro fotografías y un diario, que le fueron enviados por el albacea testamentario de la señora Emma MacWhirr de Puerto Hedland, Australia Occidental.

Las fotos fueron tomadas en 1921 por el marido de la señora MacWhirr, geólogo de profesión (y también fallecido). Muestran unas dunas arenosas sin fin, entre las que se pueden ver unas columnas talladas y unos bloques de piedra también tallada. La posición es 22°3'14" Sur y 125°0'39" Oeste, en medio del gran desierto de Australia Occidental.

El albacea testamentario es primo lejano del profesor Cowles. Aquél, que también vive en Puerto Hedland, decla-

ra que Arthur MacWhirr planeó volver al lugar con una expedición exploratoria, pero cuando en ese mismo año murió de gripe, la idea de enviar una expedición languideció y al final fue olvidada.

Intrigado por las fotografías, el profesor Cowles ha decidido enviar una expedición conjunta Sydney/Arkham al gran desierto. Pero el dinero necesario no se consigue de la noche a la mañana y no sin razón. Antes de que pueda publicar algo, el profesor Cowles debe dirigir un pequeño equipo de inspección hasta el lugar y volver con pruebas concluyentes. No será hasta ese momento en que los académicos de Arkham estarán dispuestos a abandonar las clases y otros proyectos para embarcar con destino a Australia.

Cowles no es un novicio en el mundo de lo misterioso y lo inexplicable; conoce las hazañas realizadas por los personajes y cree que son las personas indicadas para tan excitante trabajo. Muestra a los investigadores unas siniestras anotaciones encontradas en el diario de MacWhirr, que demuestran la necesidad de tomar precauciones poco corrientes. Ofrece pagar a cada investigador 300 dólares americanos por mes, con todos los gastos pagados, si le acompañan desde Arkham hasta el desierto y luego de nuevo a Arkham (un viaje que puede durar entre cinco y seis meses). Cowles les proporcionará el equipo y los guías necesarios, o hará los arreglos necesarios para conseguirlos; quiere que los personajes hagan de guardianes contra los aborígenes de malas intenciones y contra cualquier tipo de extraños seres descritos (o no) en las anotaciones del diario de MacWhirr. Tiene la sospecha de que los conocimientos especiales de los investigadores pueden llegar a ser de gran ayuda.

Cowles no se puede permitir más de lo que les ofrece. Es posible que los personajes estén más interesados en el viaje gracias a las peticiones de ayuda realizadas por la hija de Cowles, Ewa, una bella anglohawaiana. Por otra parte, Cowles puede prometer a los personajes que les permitirá publicar por separado sus sensacionales experiencias en lo que él llama “publicaciones no académicas de dudosa reputación que pagan sorprendentes sumas de dinero” por historias reales sobre lo extraño.

Además, puede hacer de tutor de los personajes en las habilidades de Ciencias ocultas y de Dibujar mapas. Los personajes pueden ganar 1D10 en una o ambas habilidades, si tienen de partida menos del 20%.

El viaje desde Arkham pasa por el Canal de Panamá, Honolulu, Auckland y Sydney (donde obtendrán el equipo y más ayudantes), luego irán en vapor costero hasta Perth y de allí a Puerto Hedland. El guardián puede decidir si la bella Ewa les acompaña o no en el viaje.

Ayuda 2

EL DIARIO DE ARTHUR MacWHIRR

7 DE MARZO: Jock Kuburaga dice que los aborígenes nos están siguiendo. Si tiene razón, es algo muy raro. Los pueblos primitivos tienen muchas razones para tener miedo de nuestras armas de fuego y de la predisposición de nuestros guardabosques a usarlas. En el pasado, siempre he visto que daban media vuelta en cuanto nos veían.

21 DE MARZO: estamos a mitad de camino entre el Manantial Joanna y el Pozo de la Separación, al este de una hilera desagradable de lagos secos. El calor es terrible y tenemos pocas esperanzas; aquí no hay nada y mucho menos filones de cuarzo. Las anotaciones de L. deben estar completamente equivocadas. Siempre he dicho que como topógrafo no valía nada. Por otra parte, hoy hemos avistado varios pájaros de gran tamaño que revoloteaban perezosamente sobre nuestras cabezas. ¿Cómo han llegado hasta aquí? ¿Y hacia dónde pueden estar dirigiéndose?

22 DE MARZO: en el mediodía de hoy hemos encontrado a Jock, medio enterrado en una hondonada. Su cuerpo parecía haber sido restregado con algo y estaba cubierto de cientos de pequeñas marcas, como si alguien le hubiese lanzado un chorro de arena. Le hemos enterrado, desde luego. Echaré de menos sus consejos y lo hábil que era con los camellos.

23 DE MARZO: ¡Hemos descubierto lo que parece ser la punta de una antigua ciudad, en su mayor parte enterrada en las arenas! Creo que he podido tomar varias buenas fotografías de este sorprendente descubrimiento, a pesar de que el calor haya estropeado todas las placas menos seis. Por increíble que parezca, la erosión de las rocas parece indicar que las columnas y los bloques de piedra pueden tener más de 10.000 años de antigüedad.

24 DE MARZO: hemos perdido cuatro camellos en el ataque de ayer por la noche. Vi al menos a dos aborígenes y es seguro que eran más de dos. Estoy bastante seguro de haberle dado a uno. Esto pone punto final al viaje; deberemos volver a Cuncudgerie e informar de lo ocurrido.

Había algo más que aborígenes ayer por la noche. Vi siluetas mucho más grandes que las de un hombre; la prueba real de que dispongo es el cuerpo del camello "Viejo Sam", marcado y (la única palabra que me viene a la memoria es "raspado") exactamente igual que el pobre Jock. Como el ataque sólo duró un par de minutos, es difícil para mí creer que cualquier cosa humana pueda haber creado tanta destrucción en tan poco tiempo, pero no puedo ofrecer ninguna otra explicación.

PISTAS PROCEDENTES DE "LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP"

La mejor pista consiste en la información reunida por Jack Brady, según la cual Huston se encuentra en algún lugar de los desiertos de Australia Occidental. Los personajes que estuvieran atentos en el santuario egipcio de Nyarlathotep se darían cuenta de que el tercer vértice del triángulo que marcaba los ángulos de la gran puerta se encontraba en Australia Occidental, aunque no pudiesen saber exactamente dónde. Las direcciones de envío que los personajes pudiesen haber encontrado en casa de Ho Fong o en la de Ahja Singh podrían llevarles hasta la Naviera Randolph en Darwin y Puerto Hedland y de allí hasta Wycroft, en Cuncudgerie.

No hay ningún otro tipo de conexiones.

El profesor Anthony Cowles

Si previamente no se han encontrado con el profesor Cowles, cuando los personajes llegan a Australia, ven un cartel anunciando para esa misma tarde una conferencia dada por él, cuyo título es "El culto a la oscuridad en la Polinesia y el Pacífico Sudoccidental."

Los personajes se enteran por los asistentes de que el profesor Cowles tiene la costumbre de escuchar con entusiasmo y de reunir historias relacionadas con costumbres extrañas; esto ya ha hecho que tenga problemas con los altos cargos de la Universidad, que piensan que anda con malas compañías. Cowles cree en la brujería y tiene una mente abierta ante cosas como los monstruos o las ciudades subterráneas, a pesar de que siempre quiera pruebas concretas de su existencia. Es un hombre corpulento y excéntrico, con una barba de color rojo brillante.

Durante una entrevista con los personajes, la conferencia sobre "el culto a la oscuridad", o mientras estén viajando en barco con él, el profesor Cowles les proporciona los siguientes datos.

– Una vez existió entre los aborígenes una secta de adoradores del murciélago. Por extraño que parezca, era conocida en diferentes partes de Australia y el dios siempre recibía el nombre de Padre de todos los Murciélagos. Los adeptos creían que haciendo sacrificios humanos a su dios, ganarían el suficiente poder como para merecer que se les manifestase. Si podían persuadir o seducir al dios y hacer que éste se les apareciese, sería el conquistador de toda la humanidad.

Los sacrificios se llevaban a cabo con los adoradores dispuestos en hileras, por medio de las cuales debían correr las víctimas, que eran golpeadas con garrotes provistos de afilados dientes de murciélago, recubiertos de una sustancia derivada de los murciélagos enfermos de rabia; este veneno era de acción rápida, pero parece ser que las víctimas se volvían locas antes de morir. Se dice que los jefes de la secta tenían el poder de convertirse en serpientes provistas de alas de murciélago, lo que les permitía conseguir víctimas a lo largo y ancho de la región.

LA SECTA DEL MURCIÉLAGO DE LA ARENA (Australia)

El Dr. Huston ha reorganizado e integrado desde el punto de vista racial el culto del Murciélago de la arena, un avatar de Nyarlathotep temido en Australia desde tiempos remotos por los aborígenes y que se había extinguido; las investigaciones efectuadas por Huston le han permitido adquirir los conocimientos necesarios para la resurrección de la secta.

El símbolo de la misma es una espiral abierta. Una parte regular de los ritos es que sus miembros mediten y sean hipnotizados ante una representación de la espiral abierta que va siendo hecha girar por el acólito que dirige el ritual. Hay también una señal de reconocimiento: las dos manos se abren, con las palmas extendidas hacia afuera y los pulgares se cruzan y arquean, imitando a alas y colmillos.

El Murciélago de la arena es un horror surgido del Tiempo del Sueño y es uno de los enemigos de la Serpiente del Arco Iris. Se dice que el Murciélago se manifiesta en forma de una tormenta de arena que surge de una cueva que está en el cielo; entre los Gadudjara, en cuyo territorio original se encuentra la ciudad de la Gran raza, la silueta negra recibe el nombre de Ala Oscura. Más al Este, los Bindubi llaman al ser El Comedor de Caras.

En su mayor parte, Huston recluta sus sectarios en los barrios bajos de Sydney y Melbourne; basándose en las obras originales de Thorndike, ha creado un sutil 'test' de personalidad que, dirigido por ayudantes de confianza, debe ser superado por todo aspirante a sectario. Huston también dirige un pequeño clan aborígen que se encarga de espiar a todos los intrusos que se acerquen a la ciudad de la Gran raza y de conseguir víctimas inocentes de entre los aborígenes que viven al oeste de las minas de oro de Pilbarra. En total, hay por toda Australia varios centenares de sectarios del Murciélago de la arena.

Los crímenes se llevan a cabo con el garrote de la secta, una barra pulida de madera de eucalipto cubierta de clavos afilados. Los aborígenes llevan garrotes incrustados con espinas, dientes y garras de murciélago.

Huston, que es un megalómano, es el único sacerdote. Ha creado semisacerdotes (acólitos), cada uno de los cuales dispone de unos pocos hechizos; los acólitos se encargan de realizar los informes psicológicos sobre los aspirantes. Para crear un acólito, súmense 1D6 de POD y 1D6 de INT al sectario medio y un 20% tanto a Psicología como a Garrote de la secta y proporciónensele 1D6 conjuros de entre los siguientes: Consunción, Contactar con Nyarlathotep (aspecto de Murciélago de la arena), Convocar a un Horrendo cazador, Encantar un objeto, Drenaje de puntos de magia (ver recuadro correspondiente) y Signo de conjuración. Siempre hay 1D3 acólitos en Melbourne, otros 1D3 en Sydney y uno en cada uno de los siguientes lugares: Perth, Puerto Hedland y Darwin.

Los datos para el sectario medio que se dan a continuación son los correspondientes a un antiguo habitante de los barrios bajos de las grandes ciudades; los miembros del clan de aborígenes se detallan individualmente justo antes de la sección de la ciudad de la Gran raza.

Sectario blanco medio de la secta del Murciélago de la arena

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

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3.

Revólver .45 50%, daño 1D10+2.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%.



Cowles se muestra muy sorprendido cuando se entera que la secta aún existe. No puede establecer ningún tipo de relación entre ésta y otras dedicadas a Nyarlathotep. De hecho, es la primera vez que oye hablar de Nyarlathotep.

- Cowles relata a los personajes una peculiar historia que acaba de conseguir cerca del Mar de Arafura; es la historia impresa cerca de estas líneas, titulada "La Serpiente del Arco Iris salva a los hombres." Cowles se extraña de que la historia describa con tanto detalle y enfrente a la Serpiente del Arco Iris con el Murciélago de la Arena.
- Un ciclo de canciones aborígenes habla de un lugar, situado en alguna parte de Australia Occidental, en donde vivieron unas criaturas gigantescas. Las canciones dicen que estos dioses, que no se parecían en nada a los seres humanos, construyeron grandes murallas durmientes y excavaron enormes cavernas, hasta que que un viento provisto de vida acabó con los dioses y los echó del lugar, destruyendo su campamento.
- Si se le pregunta directamente acerca de R'lyeh o de Cthulhu, responde que ha oído hablar de ambos. Algunas

leyendas polinésicas hablan de ellos, aunque con nombres diferentes. También ha leído las *Escrituras de Ponape*, "un volumen extremadamente molesto y desagradable." El ejemplar ya no está en su poder; hace varios años que circuló por la universidad.

Las indagaciones realizadas por telegrama, carta, etcétera llegan a la conclusión de que el volumen no fue depositado en la biblioteca de la Universidad de Sydney sino que, por el contrario, fue prestado a un tal John Scott de Boston, Massachusetts y nunca se devolvió. Si los personajes han pasado por los peligros de *Las sombras de Yog-Sothoth*, reconocerán el nombre de John Scott como perteneciente a la Orden Hermética del Crepúsculo Plateado.

Los datos que se indican a continuación son los de la hija de Cowles, Ewa y de un asociado de Cowles en la universidad de Sydney, el profesor David Dodge. Tal y como los datos muestran, Ewa es una mujer joven grácil, bella y con una excepcional educación. El profesor Dodge tiene 37 años y es un hombre alto y de mentalidad abierta, cuyos antebrazos son excepcionalmente pecosos.

DRENAJE DE PUNTOS DE MAGIA

Si el usuario consigue superar los puntos de magia de la víctima con los suyos propios en la tabla de resistencia, consigue que la víctima le transfiera 1D6 de sus puntos de magia. Estos puntos de magia sólo pueden ser utilizados por el usuario hasta un día después de realizar el hechizo, tras lo cual se pierden. El hechizo cuesta al usuario 1D8 puntos de COR. Si no consigue superar los puntos de magia de la víctima, pierde 6 puntos y no hay ningún otro efecto. Los puntos de magia que la víctima ha transferido al usuario se regeneran de la forma normal. La letanía tarda dos asaltos en completarse y puede ser dirigida a cualquier persona que esté dentro del campo de visión del usuario.

Profesor Arthur Cowles

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 17 POD 14
DES 11 APA 12 EDU 18 COR 78 PV 11

Armas: Puñetazo 35%, daño 1D3.

Escopeta calibre 20 40%, daño 2D6/1D6/1D3.

Habilidades: Antropología 50%, Arqueología 35%, Buscar libros 80%, Ciencias ocultas 15%, Conducir automóvil 50%, Conocimiento de los aborígenes 65%, Crédito 50%, Culturas polinésicas 35%, Derecho 30%, Descubrir 30%, Discusión 50%, Elocuencia 60%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Equitación 25%, Historia 35%, Leer/ Escribir Griego 35%, Leer/Escribir Latín 20%, Mitos de Cthulhu 03%, Nadar 30%, Psicología 45%, Regatear 25%, Zoología 25%.

Profesor David Dodge

FUE 16 CON 17 TAM 17 INT 17 POD 11
DES 13 APA 12 EDU 18 COR 70 PV 17

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D6.

Revólver .45 60%, daño 1D10+2.

Presa 60%, daño especial.

Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 65%, Buscar libros 50%, Charlatanería 65%, Conducir automóvil 40%, Conocimiento de los aborígenes 70%, Crédito 45%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Esquivar 55%, Hablar *Pidgin** 40%, Historia 55%, Lanzar 45%, Leer/Escribir Árabe 40%, Leer/Escribir Griego 30%, Primeros auxilios 40%, Psicología 50%, Regatear 40%, Saltar 40%, Tregar 35%.

AUSTRALIA EN 1925

En esta época, Australia es un dominio independiente integrado dentro de la Commonwealth británica. Desde el punto de vista interno, es una federación. Por ejemplo, el gobierno federal australiano no se decidió a establecer unos impuestos centrales significativos hasta el año 1942. Lo mismo ocurrió para unos anchos de vía uniformes, que eran un recuerdo de los tiempos no muy lejanos en que únicamente los barcos comunicaban las diferentes colonias.

El continente australiano y en especial las dos terceras partes occidentales, es una meseta muy antigua y geológicamente estable, notable por su terreno sorprendentemente erosionado, que incluye rocas aisladas que tienen el tamaño de pequeñas montañas.

A pesar de la extensión del continente australiano, casi todos sus habitantes viven en las franjas estrechas y fértiles que se encuentran a lo largo de las costas del Este, del Sureste y del Suroeste. La mayor parte del continente está formada por terrenos desérticos o semiáridos, en los que los dispersos clanes de aborígenes vagan por sus tierras tradicionales. A lo largo de la costa septentrional se producen las lluvias monzónicas que hacen que el paisaje sea de tipo tropical. A lo largo de la vasta mayoría del continente, las temperaturas diurnas pueden llegar a sobrepasar los 37°C y las temperaturas nocturnas pueden llegar por debajo del punto de congelación del agua.

En los últimos 30 años, el descubrimiento de grandes filones de oro en el Oeste (las minas de oro de Pilbarra, Kimberley y Coolgardie han propiciado la apertura de algunas regiones del interior y los ganaderos han viajado mucho más lejos en busca de nuevos pastos y merca-

dos. A pesar de todo, grandes regiones de la Australia Central y Occidental por encima del Trópico de Capricornio siguieron siendo poco conocidas hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Los clanes aborígenes fueron exterminados en los lugares en que los colonos europeos se establecieron a lo largo de las costas, por lo que se sabe poco de ellos; desde el descubrimiento de Australia por parte del capitán Cook, la población aborigen de Australia se ha reducido a la mitad, estando formada en 1925 por 170.000 personas. Aunque se importaron algunos trabajadores asiáticos, las rígidas leyes de exclusión promulgadas en 1901 limitaron la inmigración de personas no blancas, reduciéndola a cantidades poco importantes. El total de la población blanca y aborigen de Australia suma alrededor de 1 millón de personas.

En los años 20, Australia es una tierra tosca; son raros los académicos y las personas de igual categoría. Las altas esferas de Australia pueden proporcionar buenas pistas a los personajes, al igual que las historias más mundanas que se pueden oír en las tabernas, en las que los paisanos beben sorprendentes cantidades de las excelentes cervezas australianas ("lager").

El guardián debería guiarse en Australia por el Derecho Común inglés y por el sentido común. En áreas civilizadas no se debería disparar ni llevar encima fusiles, escopetas ni pistolas, a no ser que se tengan buenas (y evidentes) razones para ello. Las autoridades australianas no tienen noticia alguna sobre la existencia en Australia de una secta que practique sacrificios humanos. Siempre que sea razonable, las autoridades actuarán con prontitud ante cualquier evidencia que se les presente.

* (N. de los T.: como ya se explicó en otro volumen de esta colección, el *Pidgin* es un idioma híbrido entre Inglés y varios dialectos de los mares del sur, una lengua comercial eminentemente práctica)

Señorita Ewa Cowles

FUE 11 CON 14 TAM 10 INT 16 POD 14

DES 15 APA 18 EDU 18 COR 80 PV 12

Armas: Puñetazo 35%, daño 1D3.

Revólver .45 40%, daño 1D10+2.

Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 25%, Astronomía 40%, Buscar libros 30%, Conducir automóvil 35%, Culturas Polinésicas 70%, Descubrir 45%, Dibujar mapas 25%, Escuchar 45%, Esquivar 45%, Equitación 15%, Fotografía 25%, Geología 25%, Hablar *Pidgin* 50%, Leer/Escribir Arabe 20%, Regatear 25%, Tratar envenenamientos 10%, Trepar 50%.

PUERTOS: Darwin

Es probable que los personajes visiten Darwin sólo si esta aventura forma parte de la campaña de **Las máscaras de Nyarlathotep**. Sin embargo, sólo con que se cambien algunos detalles, la información acerca de Darwin puede añadirse a la sección de Puerto Hedland, incluyendo la Naviera Randolph. Si éste es el caso, Billy Burralong será un acólito del Murciélago de la arena, con un 40% en manejar el Garrote de la secta, un 20% en Psicología y los hechizos de Contactar con Nyarlathotep (aspecto de Murciélago de la arena), Drenaje de puntos de magiar y Consunción o Signo de conjuración. Su COR es cero.

Esta ciudad, situada en el extremo de una estrecha península, tiene unos pocos miles de habitantes y es la ciudad australiana más grande en más de 1500 kilómetros a la redonda. El hecho de estar cerca de Asia y el que hace 50 años hubiera una fiebre del oro, dan a Darwin una diversidad

Ayuda 1

LA SERPIENTE DEL ARCO IRIS SALVA A LOS HOMBRES

Cuando los hombres llegaron a esta tierra, encontraron agua. “¡Qué deliciosa es!” exclamaron, porque antes sólo tenían arena para beber. La Serpiente del Arco Iris, que es la esencia del agua, se alegró de ver que los hombres bebían de ella y se enorgulleció tanto de estas criaturas sin cola de la Gran Madre como se enorgullecía de los wallabíes y del resto de la vida ya que se entregaba a todos ellos.

Pero el Murciélago de la arena, señor de todo lo que no tiene vida, se enfadaba a medida que las personas abandonaban su arena por el líquido refrescante de la Serpiente del Arco Iris. El Murciélago extendió sus alas por todas partes, llenando los nuevos manantiales y ríos con arena y resecaando la tierra.

Como habían aprendido a amar el agua y ahora carecían de ella, los hombres comenzaron a morir.

Preocupada por su sufrimiento, la Serpiente del Arco Iris buscó al Murciélago de la arena por arriba y por abajo. Cuando llegó a un lugar en que las dunas infinitas se ondulaban sin fin, encontró al Murciélago en una cueva oscura situada en el interior del firmamento. Colgando de allí estaban con él todos los miembros de su clan.

“Murciélago de la arena, ¿por qué eres tan cruel? Los hombres no pueden beber arena,” dijo la Serpiente del Arco Iris. “Es mi sustancia la que corre por sus venas y es mi sustancia la que los bebés toman de los pechos de sus madres. Los hombres necesitan agua, no arena.”

“Ese no es asunto mío,” dijo riéndose el Murciélago de la arena. “Los hombres me han insultado. Deben volver a mis costumbres para que me digne a tenerlos en cuenta.”

En la aridez del hogar del Murciélago de la arena, la Serpiente del Arco Iris se sentía incómoda y mareada.

Pero tuvo una idea. “Oh, poderoso Murciélago de la arena,” dijo, “¿por qué has elegido un lugar tan malo como éste para vivir? Un desierto tan pequeño no te debe dar mucha fuerza.”

“¿Pequeño?” jadeó el Murciélago de la arena, “¡Pero si este desierto es el lugar con más arena del mundo! Soy el jefe de mi clan gracias a que poseo tanta arena.”

“Yo sé de un lugar que tiene mucha más arena,” juró la Serpiente del Arco Iris. “Por eso me sorprende tanto que vivas aquí, en un lugar con tan poca arena.”

“Serpiente del Arco Iris, si hay un lugar con más arena que éste, tanto yo como todo mi clan nos iremos allí para hacer de él nuestro nuevo hogar,” prometió el Murciélago de la arena.

La Serpiente del Arco Iris indicó la dirección de ese lugar y el clan del Murciélago de la arena voló con fuerza hacia allí. La Serpiente del Arco Iris les había dicho la verdad, pero el lugar con más arena de todo el mundo estaba en el fondo del mar; en un lugar tan profundo que sólo el Murciélago de la arena era lo bastante fuerte como para poder salir del agua. El resto de su clan quedó atrapado en el fondo del mar, muy por debajo de las olas.

“¡Serpiente del Arco Iris, me has engañado!” gritó el Murciélago de la arena. “Voy a subir al cielo a vivir, tan lejos del agua como pueda.” Y se marchó muy enfadado.

Una vez el Murciélago de la arena se hubo marchado, la Serpiente del Arco Iris podía volar por donde quisiese, pero ni siquiera ella era lo bastante grande como para estar en todas partes a la vez. Por ello, dijo a los hombres que volvería a estar con ellos en determinados momentos del año. Por si se olvidaba de volver, o por si retrasaba, susurró unas poderosas palabras en los oídos de los hombres más sabios, para hacer que ella volviese cantándolas.

Después de una tormenta, cuando los hombres ven que la cola de la Serpiente del Arco Iris se extiende por la tierra, saben que todo va bien.

racial poco frecuente en Australia. El guardián puede pasárselo bomba describiendo esta respetable ciudad como un asfixiante antro tropical, lleno de peleas, aventuras sospechosas y dinero fácil.

Como corresponde a la categoría del lugar, los rumores abundan por doquier. No importa demasiado si la siguiente información proviene de agentes de policía, tenderos, camareros, ganaderos, marineros, etcétera. Como quiera que las tabernas no son difíciles de encontrar, los personajes pueden encontrarse en una de ellas y por cada rumor que llegue a sus oídos deberán pagar una libra australiana (que tiene más o menos el mismo valor que la libra esterlina) para comprar bebida a los parroquianos. Si no tienen dinero, será precisa una tirada de Crédito, Charlatanería, Escuchar o Elocuencia para cada una de las siguientes informaciones.

- Unos cuantos aborígenes del gran desierto de arena adoran a un dios con forma de murciélago, que parece tener bastante mal genio. Las caravanas y los ganaderos han encontrado cadáveres. Las víctimas habían perecido a causa de algún tipo de enfermedad y estaban cubiertas de cientos de pequeñas heridas punzantes.
- Se dice que el jefe de una caravana de camellos que hace recorridos regulares ha visto realmente al dios-murciélago y dice que es la cosa más horrible que jamás vieran sus ojos. Desgraciadamente, este hombre está actualmente en uno de sus viajes y no volverá hasta dentro de varios meses.
- Se dice que un hombre blanco enloquecido es quien dirige la secta del murciélago, aunque algunos se burlan del relato diciendo que “blanco” quiere decir en realidad “mestizo.”
- Una nueva narración aborígen dice que en el gran desierto de arena hay una fabulosa ciudad. Bajo ella ronca Buddai, un anciano de gran tamaño que duerme con la cabeza sobre el brazo. Un día Buddai se alzaría y devoraría el mundo. Esta narración ha sido atribuida a un aborígen, Johnny Bigbush, que trabaja en la Naviera Randolph de Darwin.

Toddy Randolph

La naviera Randolph está a un lado del muelle, no muy lejos de donde están los personajes. El propietario es Toddy Randolph, un hombre obeso y brutal que siempre está de mal humor, menos cuando habla con otros borrachos. El almacén contiene una gran variedad de mercancías, el 10% de las cuales son de contrabando o de procedencia ilegal y que podrían costar al propietario al menos una multa y posiblemente una temporada en prisión. Randolph duerme en un rincón del mismo almacén, sobre un catre mohoso situado junto a su escritorio de tapa corrediza.

Randolph sólo les dirá que Johnny Bigbush no hacía más que causar problemas y que por ello le despidió. Cree que volvió con su clan, en algún lugar cerca del río Daly, a unos 160 kilómetros al Sur. Randolph no sabe nada sobre leyendas aborígenes y no tiene ninguna otra información para los personajes.

Mientras los personajes están hablando con Randolph,

una tirada de Descubrir muestra que hay un embalaje de tablas dirigido a la Fundación Penhew, Londres, que está marcado con una espiral abierta y que descansa de forma bastante inestable sobre otros embalajes en el extremo del muelle de carga del almacén. Si los personajes saben lo que significa el nombre de la Fundación Penhew, una tirada de DESx3 permite a un personaje hacer que el embalaje se caiga “sin querer” a la playa. Si los personajes no saben nada acerca de la Fundación Penhew, una tirada de PODx3 hace que un personaje tropiece de forma bastante torpe contra el montón de embalajes, con el mismo resultado.

Mirando hacia abajo, todo el mundo puede ver que la blanda madera del embalaje se ha astillado, mostrando su contenido, que es un grotesco ídolo de madera de un metro de altura. Es aborígen y está cubierto de numerosas líneas geométricas pintadas de color blanco. Tiene forma humanoide, carece de pelo y tiene unos bigotes extraños, redondos y gruesos, parecidos a tentáculos. Las manos y los pies de la criatura parecen estar en unas extremidades con forma de aleta. Los ojos son redondos, con facetas serradas y su expresión es cruel. Para tratarse de alguien que jamás puede haber tenido esta visión, es una excelente representación de Cthulhu.

Lógicamente, Randolph maldice a los torpes investigadores y les ordena que salgan de su propiedad.

Si deciden volver más tarde para buscar nuevas pistas, los personajes descubren que Toddy Randolph y el ayudante que le queda, Billy Burralong, se han ido a una taberna en esa misma calle y que estarán allí durante horas. Si consiguen una tirada de Mecánica, podrán abrir la cerradura; si fallan, los personajes podrán entrar con rapidez forzando la puerta (que tiene FUE de 10).

El único objeto de interés en el almacén se encuentra en el escritorio de tapa corrediza de Randolph (FUE 5). Se trata de su libro de cuentas del año 1925 y es el único libro mayor de todo el almacén. Muchos envíos a Mortimer Wycroft de Cuncudgerie están marcados con una espiral abierta. Estos envíos viajaron por paquebote costero hasta Puerto Hedland y de allí por ferrocarril hasta Cuncudgerie. También se han marcado con una espiral abierta otros envíos destinados a Importaciones Fong de Shanghai y el paquete destinado a la Fundación Penhew que contenía el ídolo de Cthulhu, pero en esta última entrada en el registro se indica que son dos los paquetes que van a ser enviados a Londres.

Las espirales del libro de cuentas imitan el signo de los embalajes que contienen objetos pertenecientes a la secta. Randolph recibe de la secta el doble de lo normal por estos envíos; no es de extrañar que se haya molestado por la caída del embalaje.

Se tardan 1D3 horas en encontrar el segundo embalaje y durante ese tiempo varios borrachos entran en el almacén y vagan por su interior haciendo bastante ruido. Ninguno de ellos es Randolph, a no ser que el guardián piense que es el momento de que haya un poco de acción. Si uno de ellos es Randolph, hay que evitar un intercambio de tiros. Hay mucho que hacer como para que la mitad de los personajes mueran en Darwin. En el interior del segundo embalaje hay un extraño objeto formado por varillas, ruedas, espejos y un tubo ocular (N. de los T.: como los que tienen los microscopios para poder mirar las preparaciones.) El objeto mide unos 65 cen-

tímetros de alto y unos 30 centímetros de ancho y de largo. Es uno de los instrumentos usados por la Gran raza de Yith para establecer contacto con otras mentes. Robert Huston, el sectario que lo descubrió en la ciudad de la Gran raza, se refiere a él en una carta (que no está en el embalaje) como “un instrumento para mover mentes, una especie de aparato de inspección a corto plazo usado por la Gran raza.” Si un personaje consigue una tirada de Mecánica con la probabilidad reducida a la mitad, habrá sido capaz de hacer funcionar el instrumento (que tiene su propia fuente de energía).

Una vez en marcha, una tirada de Idea determina que los experimentos que se lleven a cabo tendrán más éxito si se realizan en un laboratorio que en un almacén y que los personajes deberán esperar a otro momento para descubrir para qué sirve el instrumento. Sin embargo, si algún personaje mira a través del tubo ocular, cae de inmediato en estado de coma y su mente es transferida a través del tiempo hasta el momento en que la ciudad de la Gran raza florecía; simultáneamente, la mente de un miembro de la Gran raza toma posesión del cuerpo de la víctima. La mente de la víctima permanece atrapada durante 1D4 semanas, perdiendo 1D4 puntos de COR cada semana.

El miembro de la Gran raza que habita en el cuerpo de la víctima no puede hacer que ésta hable ni se comunique de cualquier otra manera y el cuerpo de la víctima hace unas sorprendentes muecas y distorsiones. Si no se le prestan unos cuidados mínimos, el cuerpo muere en 1D3+1 días, la mente de la Gran raza vuelve a ocupar su antiguo cuerpo y la mente del investigador simplemente se extingue (o quizás sea embotellada en algún recipiente.)

Si nadie vigila al paciente durante largos períodos de tiempo, la víctima se levanta de la cama e inspecciona con sumo cuidado todo el edificio, leyendo con avidez periódicos, libros y revistas, para luego volver a la cama y fingir inconsciencia. El miembro de la Gran raza está investigando la época en que ha aparecido, para determinar si le conviene o no llevar a cabo una transferencia a largo plazo. En este caso, no le convendrá, aunque tardará 1D4 semanas en tomar la decisión.

Cuando el observador de la Gran raza decide que ya es hora de volver a su cuerpo original, la víctima se despierta. Sufrir los mismos sueños o pesadillas en que recuerda lo que le ha pasado que los que sufría la víctima de “En la noche de los tiempos” y, como él, recuerda rápidamente las experiencias vividas si entra en la ciudad enterrada. Estos recuerdos, que vuelven a la víctima en forma de tiradas de PODx1, podría ser bastante útil para el guardián como pistas narrativas con las que hacer que la acción transcurra sin problemas.

Toddy Randolph

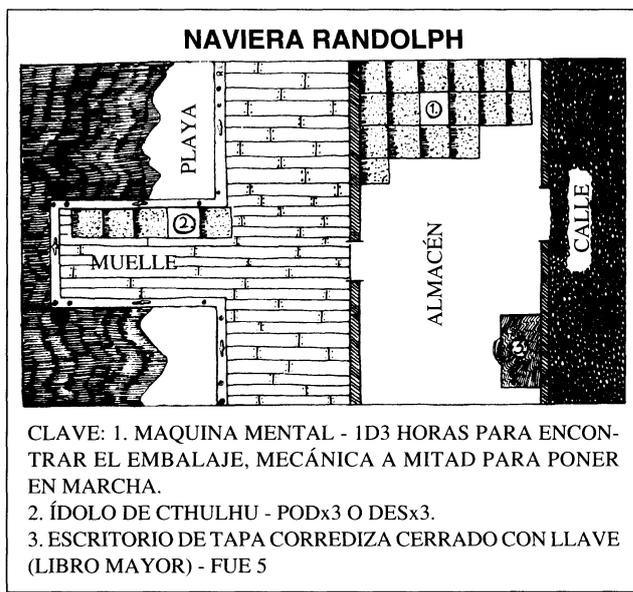
FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 12 POD 10
DES 11 APA 11 EDU 6 COR 24 PV 13

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Revólver .38 50%, daño 1D10.

Presa 50%, daño especial.

Habilidades: Contabilidad 35%, Crédito 20%, Derecho 20%, Discusión 11%, Esquivar 30%, Ocultarse 15%, Regatear 50%, Vaciar Bolsillos 15%.



Billy Burralong

FUE 15 CON 16 TAM 10 INT 9 POD 10
DES 17 APA 9 EDU 0 SAN 25 PV 13

Armas: Daga * 70%, daño 1D4+2+1D4.

Presa 20%, daño especial.

* Lleva tres dagas; prefiere lanzarlas.

Habilidades: Conducir automóvil 10%, Conocimiento de los aborígenes 30%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Lanzar 70%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Seguir rastros 40%, Trepar 40%.

PUERTOS: Perth

Si los personajes llegan a Perth, pueden merodear por la ciudad durante un rato. En pocas palabras, aquí no hay ninguna pista, aunque el guardián puede ofrecerles viajar desde aquí a Darwin, Melbourne, Sydney o Puerto Hedland.

PUERTOS: Sydney

Esta próspera metrópolis ofrece muchos lugares en los que se puede investigar, si los personajes tienen alguna razón para ello.

EL MUSEO DE AUSTRALIA: entre las calles de Colegio y Williams. Entre los objetos aborígenes que posee se encuentran representaciones de un gran ser con alas de murciélago y un ojo rojo trilobular. Los personajes podrán recordar, gracias a una tirada de Mitos de Cthulhu, que ésta es una de las formas posibles de Nyarlathotep, que recibe el nombre de El cazador de la Oscuridad o el de Luz-Que-Vuela y que es utilizada (en nuestro sistema solar) sobre todo en Yuggoth (N. de los T.: Plutón.)

En segundo lugar, en las colecciones de objetos procedentes de Polinesia hay tres antiguos bloques de piedra tallados con extrañas figuras. Si los personajes han visto otros objetos procedentes de R'lyeh o de una ciudad de los Profundos, una tirada de Idea hace que los relacionen con

ellas. Los encargados del museo aclaran que, supuestamente, los bloques de piedra proceden de una ciudad sumergida en la que un Dios duerme; esta idea está muy extendida por los Mares del Sur.

LA BIBLIOTECA ESTATAL: en la plaza de Shakespeare. Una tirada de Elocuencia o de Discusión, o una carta de presentación firmada por el profesor Cowles, serán suficientes para que los investigadores tengan derecho a examinar los libros más viejos de la biblioteca. Una tirada de Buscar libros proporciona la información de que en las leyendas más antiguas de Australia hay canciones sobre una ciudad enterrada bajo el gran desierto de arena de Australia Occidental, una ciudad construida por unos dioses que fueron derrotados por el viento.

LA GALERÍA NACIONAL DE ARTE: también en la plaza de Shakespeare. Formando parte de la colección de objetos aborígenes de la galería se encuentra una pintura realizada sobre corteza de árbol, que representa a un hombre moribundo, con el cuerpo hinchado y ennegrecido. Alrededor de él hay figuras que tienen en sus manos unos pequeños garrotos serrados. El encargado del museo les dice que la obra muestra un sacrificio ritual por parte de un grupo de adoradores del dios-murciélago. Cree que la obra es muy antigua, pero no hay manera de saber a ciencia cierta su antigüedad.

LA UNIVERSIDAD DE SYDNEY: en la calle Jorge. La totalidad de los académicos sugieren a los personajes que se pongan en contacto con el profesor Anthony Cowles. Si aún no viajan con el profesor Cowles, ni tampoco han hablado con él, véase la sección titulada “El profesor Cowles”.

Si el profesor Cowles ya ha invitado a los personajes a que le acompañen en la expedición para comprobar la veracidad de las fotografías de MacWhirr, todo el grupo se detiene en Sydney para recoger a David Dodge, ayudante de Cowles.

PUERTOS: Puerto Hedland

Poco más que un pueblo, Puerto Hedland es la terminal y el puerto de embarque de una pequeña línea de ferrocarril que se interna en la región de Pilbarra. En las colinas bajas y achatadas del interior se han encontrado ricos filones de oro. En la actualidad, las minas más ricas están situadas en el otro extremo de la línea, Cuncudgerie, a unos 230 kilómetros al sureste de Puerto Hedland. Si los personajes acompañan al profesor Cowles, se alojarán en casa del primo del profesor. Les dice que Arthur MacWhirr tenía un hermano, Profundus, que también vive en Puerto Hedland.

Profundus MacWhirr trata con objetos de la Naviera Randolph “Sf”, dice Profundus, “y soy el agente de otras 17 compañías.” Señala todas las placas y cartas enmarcadas que cuelgan de las paredes de su despacho. No tendrá inconveniente en dejar que los personajes husmeen en sus archivos, si le dicen qué están buscando, pero no hay nada de interés en ellos. Sin embargo, Profundus dice que su hermano Arthur estaba plenamente convencido de lo que había encontrado en el desierto y que Arthur era un ciudadano honrado y respetable. Una tirada de Psicología muestra que Profundus no duda en absoluto de lo que dice.

Por extraño que parezca, sigue diciendo MacWhirr, hace varios años un americano se presentó en su casa, también interesándose en las notas, fotografías, etcétera de Arthur. Este sujeto desapareció después de que Profundus le hubiese prestado casi todo el material que perteneció a Arthur. ¡Qué desagradecido! Si los personajes tienen una foto de Robert Huston, MacWhirr le reconoce como el ladrón. Las cuatro placas fotográficas son todo lo que le queda después del robo.

Si los personajes le dicen que se van a ir al interior, MacWhirr se ofrece para preparar, mediante el telégrafo, vehículos y víveres para ellos en Cuncudgerie. Por otra parte, si el guardián cree que los personajes no se deberían preocupar de esas nimiedades, puede hacer que David Dodge se encargue de los preparativos.

POR TIERRA HASTA CUNCUDGERIE

La línea de ferrocarril de vía estrecha que llega hasta Cuncudgerie sólo dispone de un tren diario, que es un tren de carga. Los personajes pueden viajar gratis en una batea, o pagar cinco chelines por barba y viajar en un vagón cubierto limpio (N. de los T.: 5 chelines equivalen a un cuarto de libra australiana). Si viajan en la batea, unos aborígenes viajan en el otro extremo y les miran curiosos. El viaje hasta Cuncudgerie dura unas ocho horas y el día es extremadamente caluroso. La tierra está seca y los cauces de agua, vacíos. En algunas de las cañadas se pueden ver unos pocos árboles de pequeño tamaño, pero no hay ningún bosque ni matorral. No se ven granjas por ninguna parte. De hecho, durante el viaje no hay nada que se mueva, con excepción de tres grandes pájaros, que aletean perezosamente a lo lejos: dado el movimiento del tren, no es posible usar un catalejo o unos prismáticos para poder identificarlos.

Cuncudgerie es una ciudad minera muy animada incluso en medio del calor reinante durante el día. Además de los mineros, en el lugar viven numerosos prospectores, miles de caballos, camellos y mulas, muchos camiones y unas pocas mujeres “fáciles” que de ningún modo tienen un aspecto tan romántico como en las novelas.

Mientras los personajes pasean por el pueblo, pueden enterarse fácilmente de varios rumores y chismes. Como de costumbre, cada información cuesta una libra australiana en bebidas, o una tirada de Charlatanería, Crédito o Elocuencia.

- Más al Este hay filones de oro (líneas de depósitos de mineral a la intemperie) que tienen una longitud de cientos o incluso miles de kilómetros. Sin embargo, el sujeto que está diciendo esto está tratando claramente de impresionar a su amigo.
- En lo más profundo del desierto hay serpientes cuya picadura es mortal. (Cierto; hay serpientes de este tipo por toda Australia.)
- Al Este, a lo lejos, se ha producido un grave desastre minero, pero la compañía responsable ha pagado a los políticos y se ha echado tierra sobre el asunto. Unas 25 personas han muerto, entre ellas Derby Dave el galés, que estuvo trabajando para Mortimer Wycroft. Todo esto tuvo lugar hace algún tiempo.

- Un americano chalado se llevó un grupo de dos docenas de trabajadores al desierto, les hizo cavar un pozo de diez metros de profundidad, luego les ordenó que dejaran de trabajar, les pagó una cierta cantidad de dinero como compensación y luego hizo que todo el mundo volviese a Darwin a recoger su paga. Todo esto tuvo lugar hace algún tiempo. (Esto es una versión alterada del momento en que Huston contrató mineros en Cuncudgerie; por desgracia, el verdadero final de la historia es mucho menos agradable.)
- Algunos ganaderos que traían vacas por la ruta de ganado de Canning juran que unas cosas tan grandes como osos les robaron unas cuantas de sus cabezas de ganado. Esto ocurrió “hace más o menos un año.” Los supuestos ataques tuvieron lugar en algún lugar al Este de los lagos Percival.
- Un caballero americano de nombre John Carver (que se parece mucho al Dr. Robert Huston de *Las máscaras de Nyarlathotep*, si los personajes disponen de alguna fotografía de él), llevó a cabo una serie de inspecciones y excavaciones exploratorias a lo largo de la ruta de ganado de Canning, que flanquea el lado oriental del gran desierto de arena.
- Hace unas dos semanas se avistaron en la zona tres grandes pájaros. La persona que cuenta esta historia jura que tenían alas de siete metros. Les disparó varias veces, para ver si podía cazar uno, pero estaban fuera del alcance de su arma.
- El sujeto americano que hizo cavar el pozo en la arena y el americano John Carver son la misma persona. Compró todo su equipo aquí mismo, en la tienda de Mortimer Wycroft.
- Al Este de aquí y a bastante distancia, se ha encontrado una tribu bastante extraña y siniestra, formada por aborígenes extremadamente altos y delgados.
- Hace cinco o seis años, un tipo sostenía que había encontrado en el desierto unos grandes bloques cuadrados de piedra. Y para probar que estaba diciendo la verdad, pagó una ronda a todos los que estaban en la taberna. Si el que pregunta consigue una tirada de Suerte, el narrador se acuerda de que el tipo se apellidaba MacWhirr.
- En algún lugar del desierto hay una ciudad enterrada bajo la arena. Hay maneras de entrar y salir de ella, pero la arena cambia constantemente, enterrando y desenterrando las vías de entrada. En la ciudad viven seres maléficis.

MORTIMER WYCROFT: los aborígenes llaman a Wycroft “el Hombre Muerto”, porque su piel es tan blanca como la panza de un lagarto. Sus ojos están hundidos y su silueta es esquelética. Su negocio de equipar mineros y exploradores no va muy bien, pero no parece que a él le importe. Hay tres aborígenes que le ayudan. No hablan inglés, pero Wycroft habla su idioma. A menudo cierra la tienda y se dirige al Este con una carga de equipo y víveres y no vuelve hasta que han pasado dos semanas. Sin embargo, la mayor parte del tiempo él y sus hombres permanecen en el edificio día tras día. Él duerme en el piso de arriba y sus ayudantes en la tienda, que ocupa el piso inferior de un edificio en estado ruinoso de las afueras de Cuncudgerie.

La tienda no destaca por su limpieza, pero las estanterías de detrás del mostrador en forma de U están repletas de material impermeable, libros, cuerdas, cadenas, lámparas y gorros de minero, lámparas de arco voltaico, linternas de bolsillo, baterías, piezas de camión, poleas, comida enlatada, ganchos, equipos para extraer muestras y muchas cosas más. En un cobertizo cercano a la tienda hay maderos para apuntalar, raíles de hierro, etcétera.

Los tres aborígenes que holgazanean fuera de la tienda no parecen entender el inglés, pero sí pueden entender gestos y las palabras “Mortimer Wycroft”. Pronto se acercarán y se colocarán a la espalda de ese caballero. Una tirada de Descubrir revelará que el más alto de los tres tiene tatuadas en su bíceps izquierdo las figuras de una espiral abierta y de un murciélago.

Mortimer Wycroft no tiene ningún interés en responder a las preguntas que se le hagan. Si se le pregunta acerca de Derby Dave el galés, dirá que era un mal mecánico y que sólo recibió lo que se merecía. Si se le pregunta sobre John Carver, dirá que jamás ha oído hablar de él, aunque una tirada de Psicología revelará que está mintiendo. Si se acuerda de lo ocurrido (y hay una probabilidad de un 50% de que lo hará), la próxima vez que vea a Robert Huston mencionará que hay gente que está haciendo preguntas.

Es más un agente de la secta que un sectario. Da su apoyo al Murciélago de la arena debido a su poco saludable amor por la ciudad de la Gran raza. Es un iniciado de la secta, pero no ha sido aún tatuado y usa la pintura que guarda debajo de su cama para pintar el signo del murciélago sobre su cuerpo.

Casi no es necesario pasar una tirada de Psicología para examinar la cordura de Wycroft. Está completamente loco y casi no se da cuenta de que aún está vivo. Preferirá huir de una pelea antes que participar en ella, a no ser que el libro que tanto aprecia esté en peligro. Toda su vida gira en torno de los viajes que hace a la ciudad en donde una vez vivió la Gran raza. El sueño de su vida consiste en intercambiar su mente con la de un miembro de la Gran raza, pero Wycroft es un espécimen demasiado lamentable como para interesarles.

Todos los “muchachos” de Wycroft son sectarios. Usan pequeños cuchillos y normalmente tienen los bumerangs siempre al alcance de la mano. Prefieren usar sus garrotes de la secta, pero no disponen del veneno. Cuando viajan a la ciudad enterrada, siempre llevan consigo todas las armas aquí indicadas. Es posible que decidan atacar a los personajes sin consultar con Wycroft. Estos ataques se pueden producir en Cuncudgerie. Si Wycroft se da cuenta de que los personajes están siguiendo las huellas dejadas por sus dos camiones cuando va a la ciudad enterrada, les ordenará que ataquen a los personajes, normalmente con lanzas y bumerangs. Los tres aborígenes protegen a Wycroft siguiendo órdenes de la secta, pero si ésta se lo ordena, le matarían sin ningún problema.

No hay nada de interés en la tienda ni en el cobertizo, a no ser que los personajes sean también vulgares ladrones. En el piso de arriba, la casa de Wycroft es poco más que una cama, una estufa, una mesa de cocina, un armario, una nevera y una perchera. No tiene ningún archivo de cuentas. Esconde

su dinero dentro de una jarra para galletas; dentro de ella hay actualmente 1D6x10 libras australianas. Guarda una escopeta debajo del mostrador de la tienda y cuando es de noche se la lleva consigo al piso de arriba, dejándola apoyada contra la pared cerca de él.

Bajo su cama hay una jarra de pintura negra y un libro escrito en inglés, *Inteligencias Maravillosas*, escrito por un inglés del siglo XVII llamado James Woodville (+3% a los Mitos de Cthulhu de la persona que lo lea, sin hechizos y -1D4 puntos de COR.) Es una primera edición y a pesar de haber sido muy manoseada por Wycroft, cualquier bibliófilo de buenas intenciones pagaría 500 libras australianas por esta rareza. Además de las aburridas felicitaciones que el autor depara para sí mismo y de las tediosas y constantes explicaciones de sus extrañas prácticas sexuales, Woodville describe la Gran raza de Yith; la información que se da en *La llamada de Cthulhu* es un buen resumen del contenido del libro. Este volumen de los Mitos contiene una espeluznante evocación de una guerra contra seres mortales que proferían silbidos por oscuras cavernas y vivían dentro de torres de basalto que no tenían ventanas. Wycroft perseguirá de manera obsesiva y matará a quienquiera que le arrebatase su preciado libro.

No hay nada más interesante dentro del edificio o en sus alrededores.

Tanto si los personajes llegan a conocer a Wycroft como si no, pronto se dirigirá hacia la ciudad enterrada, de modo que su pequeño contingente pueda ser útil si surge cualquier tipo de problemas. Puede mantenerse en reserva, siendo más o menos útil dependiendo del éxito que estén teniendo los personajes.

Mortimer Wycroft

FUE 10 CON 10 TAM 12 INT 9 POD 5
DES 11 APA 9 EDU 10 COR 2 PV 11

Armas: Escopeta calibre 12 45%, daño 2D6/1D6/1D3.

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 20%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Descubrir 40%, Electricidad 15%, Escuchar 40%, Hablar *Pidgin* 30%, Hablar Kariera 45%, Mitos de Cthulhu 25%, Ocultarse 20%, Saltar 25%, Trepar 20%.

Lynn, primer aborigen

FUE 13 CON 12 TAM 10 INT 6 POD 12
DES 16 APA 7 EDU 0 COR 0 PV 11

Armas: Bumerang de guerra 65%, daño 1D8 de daño. Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 70%, daño 1D10 de daño.

Daga 35%, daño 1D4+2.

Habilidades: Conducir automóvil 20%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Esquivar 55%, Hablar *Pidgin* 35%, Hablar Inglés 20%, Hablar Kariera 40%, Lanzar 65%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Seguir rastros 65%, Trepar 40%.

Charlie, segundo aborigen

FUE 15 CON 12 TAM 10 INT 8 POD 10
DES 10 APA 7 EDU 0 COR 0 PV 12

Armas: Bumerang de guerra 45%, daño 1D8+1D4.

Presa 45%, daño especial.

Garrote de la secta 65%, daño 1D10+1D4.

Daga 55%, daño 1D4+2+1D4.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 90%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Hablar *Pidgin* 45%, Hablar Inglés 10%, Hablar Kariera 45%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 70%, Saltar 45%, Seguir rastros 35%, Trepar 40%.

Bill, tercer aborigen

FUE 11 CON 10 TAM 9 INT 9 POD 9
DES 7 APA 5 EDU 0 COR 0 PV 10

Armas: Bumerang de guerra 45%, daño 1D8 de daño.

Presa 20%, daño especial.

Garrote de la secta 50%, daño 1D10.

Daga 55%, daño 1D4+2.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Esquivar 50%, Hablar *Pidgin* 35%, Hablar Inglés 15%, Hablar Kariera 50%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 65%, Seguir rastros 20%, Trepar 80%.

CÓMO SOBREVIVIR EN EL DESIERTO

Un humano de estatura media necesita cada día al menos unos cuatro litros y medio de agua y una cantidad extra de sal, para poder sobrevivir bajo las temperaturas reinantes en el desierto. Los principales peligros son las insolaciones y las quemaduras solares. Una persona que viaje a pie viajará mejor por la noche, en las primeras horas de la mañana y en las últimas del atardecer; gracias a moverse cuando las temperaturas son más bajas y a descansar cuando hace más calor, el viajero conserva el calor y el agua corporales. Si se está a pocos días de viaje del destino, se puede olvidar la comida siempre y cuando haya agua suficiente. En los viajes más largos, se deberá buscar comida, con lo que la marcha se hará más lenta.

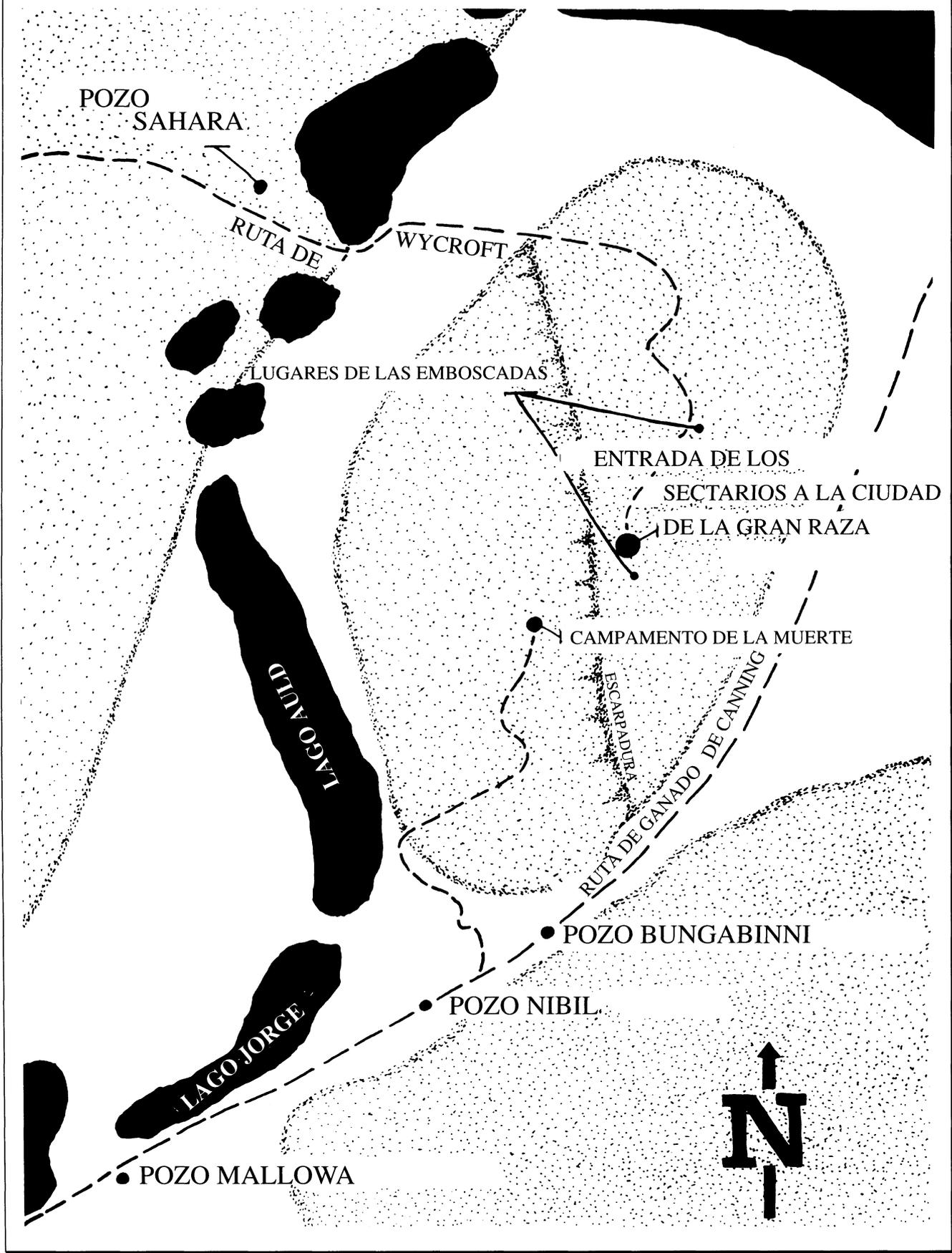
HACIA LA CIUDAD ENTERRADA

Profundus MacWhirr puede haberse encargado de todo, o bien David Dodge (que creció en la cordillera Robertson y conoce bien la región), o incluso es posible que los personajes se hayan encargado de todos los preparativos. En todo caso, disponen de dos excelentes camiones ligeros Daimler y víveres para un mes. Deberán proveerse de agua mediante continuas visitas a los pozos situados a lo largo de la ruta de ganado de Canning (un camino a través del desierto usado para llevar ganado desde las Kimberley hasta Wiluna y Kalgoorlie, más al Sur).

El viaje hasta la ciudad enterrada dura cuatro días; por lo que harán falta cuatro tiradas en la tabla de Encuentros al final de esta sección.

Durante cientos de kilómetros, el paisaje va siendo cada vez más desolado. El calor y el polvo parecen no tener fin, pero por la noche las temperaturas descienden súbitamente.

LAS CERCANÍAS DE LA CIUDAD



Encuentros en el desierto

Mientras esté viajando campo a través, la expedición tiene cada día un 50% de probabilidad de tener un encuentro en el desierto. Si se produce un encuentro, hay que tirar 1D6. Los encuentros no deberían repetirse por lo que si sale alguno repetido se puede ignorar la tirada de dado y decidir directamente con qué se ha topado la expedición.

Resultado tirada	Encuentro
1	Víbora de la muerte o Serpiente-tigre
2	Un mimi
3	Un prospector
4	1D3 cazadores aborígenes
5	Un incendio
6	Una tormenta de arena

SERPIENTES: estas serpientes abundan en la zona hasta el punto de que la habilidad de Tratar envenenamientos puede llegar a ser útil. Un equipo para tratar mordeduras de serpiente puede añadir un 10% a la probabilidad de usar dicha habilidad con éxito. Para que sea más horrible, pueden ser varias las serpientes que atraídas por el calor de las hogueras del atardecer, de los cuerpos de los personajes que duermen, o de sus acogedoras botas.

Una serpiente-tigre tiene una longitud de unos 2 metros, es muy agresiva, tiene rayas de color marrón y su veneno es mortal (potencia 2D6+10). Si el veneno vence la CON de la víctima en una tirada de resistencia, ésta muere en 1D4+2 horas; si el veneno no tiene éxito, los puntos de vida de la víctima se reducen a la mitad y deberá guardar cama durante 1D4 días. Las características de la serpiente son: FUE 2D6+6, CON 2D6, TAM 1D6, POD 1D6, DES 3D6, Mordisco 35%; Discreción 85%, Ocultarse 90%.

Una víbora de la muerte mide algo menos de un metro de longitud, y es de color gris-marrón, con rayas oscuras; se esconde en la arena y ataca saltando como si fuese un muelle de acero. Su veneno tiene una potencia igual a 1D8+6. Si el veneno vence a la CON de la víctima en una tirada de resistencia, ésta muere en 1D10+5 minutos; si la víctima resiste el ataque, estará demasiado débil como para viajar durante 1D6 días. La víctima pierde 3/4 de sus puntos de vida. Las características son: FUE 2D6, CON 1D6, TAM 1D4, POD 1D3, DES 3D6+4, Mordisco 45%; Discreción 95%, Ocultarse 98%.

MIMI: los Mimis son criaturas espirituales del Tiempo del Sueño australiano. Son más altos que los humanos y tan ligeros como una brizna de hierba. Su descripción se encuentra en la sección de las Criaturas Espirituales de Australia. Son viejos enemigos de los Pólipos volantes, como debería ser natural en criaturas tan vulnerables al viento. No es necesario que aparezcan por fuerza en este escenario, pero si aparecen, pueden llevar a los personajes directamente al interior de la ciudad subterránea, sin tener que enfrentarse a los guardianes. En todo caso, los Mimis sólo se preocupan de sus propios intereses.

Los Mimis han venido desde Alcheringa en gran

número debido a la secta de Huston y a los nuevos trabajos realizados en la ciudad de la Gran raza. Su principal objetivo consiste en volver a cerrar la ciudad, o al menos eliminar a algunos de los Pólipos volantes, pero no pueden hacerlo por si solos; un solo Pólipos volante podría destruir todo un grupo de Mimis.

Es posible que los humanos puedan ayudarles. Un Mimi observa a los personajes mientras éstos viajan a través del desierto. Si más de la mitad están visiblemente armados (con un arma larga o una pistola de grueso calibre) y más de la mitad de los investigadores son varones (los Mimis confían menos en la capacidad combativa de las mujeres) en el momento más propicio, un Mimi sale de detrás de una roca para hablar con los personajes (que deben tirar COR 0/1D6). No hace ningún movimiento hostil.

Cualquier tipo de hostilidad por parte de los personajes hace que el Mimi huya. Si los personajes regatean con él (un regalo de ñames o alguna golosina daría el pego), éste les entiende y habla con ellos, pero de una manera muy curiosa: gracias a que puede dibujar con gran rapidez, el Mimi pinta sus respuestas sobre las rocas cercanas. Por medio de las pinturas, el Mimi les invita a su casa. Si aceptan, abre un agujero en una roca y entra en él. Los personajes que quieran seguirle deberán hacerlo antes de que el guardián les haya preguntado por tercera vez si van a entrar o no. El Mimi sólo aceptará a la expedición entera; con que uno de sus miembros diga que no va a entrar en la roca, el Mimi los rechazará a todos.

Si le siguen, los personajes comienzan a sentirse muy raros y ven las cosas como si se estuviesen moviendo a gran altura sobre la superficie de la tierra. Por todas partes hay colores brillantes y por un momento están desorientados, perdiendo 1D4 puntos de COR si fallan la tirada de COR, o nada si la pasan. De repente, se encuentran en el interior de una cueva junto con otros Mimis. Para más información, ver la sección titulada "La caverna de los Mimis."

PROSPECTOR: este sujeto, montado en su camello, está harto del desierto. Dice que se va de la región para marcharse al Este porque están ocurriendo cosas muy extrañas. A veces la tierra tiembla; ha visto enjambres de murciélagos en el desierto y los aborígenes están desapareciendo. Dice que se va a ir a Meekatharra, una ciudad civilizada y al cuerno con este condenado lugar.

ABORÍGENES: estos hombres intentarán no encontrarse con la expedición. En el pasado se les ha disparado y no quieren que eso vuelva a suceder. Si la expedición puede convencerles de que eso no pasará, el lenguaje de signos y el *Pidgin* revelarán que han oído hablar de la secta del murciélago. Saben que la región a la que se dirigen los personajes es peligrosa y que es mejor no ir allá. Los aborígenes dicen que han oído que el murciélago ("Ngunung-Ngunnut") ha vuelto con la forma de un hombre blanco. Se puede conseguir más información de ellos por medio de regalos en forma de comida o tabaco: los aborígenes dibujan en la arena imágenes de unas extra-

ñas huellas (las de un Pólipo volante, ver la ilustración para más detalles) y el símbolo espiral de la Secta del Murciélago, que está tatuado en los cuerpos de todos los devotos.

INCENDIO: un incendio en los matorrales amenaza con rodear al grupo. Todo el mundo puede ver que, a lo lejos, las llamas llegan hasta una altura de diez metros. Los personajes pueden decidir si quieren intentar correr más que las llamas y llegar hasta el cercano lecho de un lago seco, o si por el contrario quieren dar media vuelta y atravesar el muro de fuego con los camiones. Si intentan ir más deprisa que las llamas, cada conductor debe pasar una tirada de Conducir automóvil. Si alguno falla su tirada, uno de los neumáticos ha reventado. Cualquiera que haya sacado más del doble de su porcentaje de Conducir automóvil (o 96-00) tropieza contra una roca de gran tamaño y rompe uno de los ejes del vehículo debido a la elevada velocidad. Aunque se haya producido cualquiera de estos dos desastres, el camión aún es capaz de

llegar hasta el lecho del lago antes de que las llamas le alcancen, pero a partir de este momento los que viajaban en el vehículo siniestrado deberán ir a pie o inflar el neumático pinchado (es imposible reparar el eje roto). Si intentan atravesar las llamas, cada conductor debe intentar una tirada de Conducir automóvil y una tirada de Idea para tomar el camino más corto a través de las llamas. Si se falla cualquiera de las dos, el camión se incendia. De nuevo, el camión consigue atravesar las llamas antes de explotar, pero los investigadores deberán bajar de él rápidamente y perder todo el equipo que no hubiesen podido transportar en sus manos.

TORMENTA DE ARENA: se acerca una tormenta de arena o de polvo, que obliga a la expedición a pararse y dura unas tres horas. Después de que haya pasado, los carburadores de ambos camiones están obstruidos y deben ser desmontados y limpiados. La tormenta hace que se pierda un día entero y borra cualquier tipo de pista, rastro o huellas que los jugadores hubiesen estado siguiendo.

Envueltos en las mantas de sus camastros (que, por cierto, nunca son lo bastante gruesas) los personajes miran a un firmamento estrellado que no les es familiar, dominado por una constelación brillante, la Cruz del Sur. Cuando el calor desaparece, el aire es diáfano y los amaneceres y atardeceres son bellos y conmovedores.

Aparte de monte bajo, polvo y rocas, hay poco que ver. Una elevación del terreno de un centenar de metros ya es lo bastante importante como para ser señalada en los mapas de inspección de mayor escala. No se ven corrientes de agua por ninguna parte. Cada unos cuantos kilómetros la expedición atraviesa señales de burros o de camellos, o incluso las huellas dejadas por los neumáticos de un coche o un camión. David Dodge señala que no hay manera de saber cuándo se formaron esas huellas de neumáticos; el desierto es tan seco que en algunas regiones las huellas pueden seguir siendo visibles durante años.

Sorprendentemente, dos o tres veces al día los personajes pueden ver humo procedente de hogueras lejanas. Dodge explica que los aborígenes usan el fuego para atrapar a sus presas y para cocinarlas y las columnas de humo para poderse orientar cuando viajan largas distancias a través de estas tierras llanas y casi carentes de puntos de orientación.

Llega un momento en que suben una cuesta y ven que la ladera por la que van a bajar ha sido erosionada hasta formar extrañas formas cónicas coronadas por rocas suaves y aplanadas. En otro momento encuentran un enorme pedrusco de arenisca roja, cuyos ángulos han sido suavizados por el viento; éste además ha formado en él un agujero ondulado que lo atraviesa de parte a parte. Esta roca se encuentra en la mitad de otra cuesta descendente, bellamente distinguible contra el sol levante.

A pesar de los frecuentes problemas automovilísticos de poca importancia, como neumáticos desinflados, tubos de radiador que se rompen, etcétera, Dodge dirige la expedición con maestría. En el tercer día de viaje se topan inesperadamente con lo que parece ser una ruta muy usada. Muchos

vehículos la han usado, tanto en un sentido como en el otro; se trata de la que utiliza Wycroft para llegar a la ciudad de la Gran raza. Wycroft toma varios caminos diferentes para salir de Cuncudgerie, pero a esta distancia del pueblo ha establecido una única ruta para atravesar las dunas y los lechos de lagos secos y la utiliza con total impunidad (o así lo cree.) Los aborígenes de Huston patrullan por aquí y están preparados para tender una emboscada a un grupo pequeño de personas.

Si la expedición decide seguir esta ruta, gira en dirección Norte, internándose directamente en el gran desierto de arena. Si continúan siguiéndola, es obvio que tarde o temprano giran hacia el Este y sigue durante unos 110 kilómetros, para acabar en el pozo usado por Huston para entrar en la ciudad de la Gran raza.

David Dodge, en su calidad de guía, prefiere dirigirse al Sur, para llegar al Pozo Nimberra antes de la puesta del Sol. Cowles está de acuerdo con él. Si al final se hace lo que propone Dodge, hay que seguir leyendo. Si los personajes se dirigen hacia el Norte, siguiendo la pista usada por Wycroft, hay que ir directamente a la sección "La emboscada" que se encuentra más adelante, mientras Cowles y Dodge van hacia el Sur y se mantienen apartados hasta que sean necesarios en calidad de refuerzos.

El Pozo Nimberra es un pequeño estanque de aguas salobres, con espuma de color verde en los bordes. Como quiera que entre el anochecer y el amanecer gran cantidad de vida salvaje, incluyendo serpientes extremadamente venenosas, se acerca al pozo, la expedición acampa a una distancia respetable del mismo. Por la tarde, varios de los miembros de la expedición se ocupan de hervir agua. En este pozo, la ruta seguida por los personajes cruza la ruta de ganado de Canning y es fácil encontrar señales que indican el paso de ganado. La expedición ha planeado que cuando se haga de día seguirán la ruta en dirección nordeste, para luego girar hacia el Norte e internarse en las dunas, en busca de la posición descrita por MacWhirr.

EL CAMPAMENTO DE LA MUERTE

Entre el Pozo Mallowa y el Pozo Nibil, todos descubren las huellas de muchos vehículos que se separan de la ruta del ganado y se dirigen hacia las arenosas colinas del Norte. Parece que la pista, en tan buenas condiciones como podría estarlo cualquier carretera australiana, se dirige hacia la posición indicada por Arthur MacWhirr.

Si los jugadores están de acuerdo con Dodge acerca de que la carretera es un golpe de suerte demasiado bueno como para no aprovecharlo, los poderosos Daimlers se internan en una parte del desierto que tiene aún menos rastros si cabe. Si no es así, los jugadores siguen viajando hasta el Pozo Bungabinni y luego giran hacia el Norte para formar su propio rastro de huellas de neumáticos, saltándose el episodio del campamento de la muerte.

La carretera no parece haber sido usada desde hace algún tiempo: hay montones de arena que a veces tapan el camino. En algunos lugares, los jugadores observan algunos hierbajos que crecen en el interior de las roderas. El viaje prosigue en línea recta, con pocas curvas. No hay ni rastro de los ciclópeos bloques de piedra que se ven en las fotografías de MacWhirr, a pesar de que el terreno parezca ser el mismo que el de las fotos. En dos horas, la expedición viaja unos sesenta kilómetros en dirección Norte. Luego, la carretera se acaba.

Agrupadas junto a un saliente rocoso de casi 7 metros de altura hay una docena o así de restos de tiendas de campaña, varias pilas de embalajes que llegan a la altura de la cabeza, varios tubos largos y taladros, una pequeña choza marcada con la palabra *Explosivos* y un pequeño edificio intacto que tiene en su parte superior varios instrumentos mecánicos. Al final de la hilera de tiendas se encuentra un viejo camión Ford, aplastado y destrozado como si alguno gigantesco lo hubiese pisado. Una tirada de Geología, Idea o Conocimiento, permite adivinar que este lugar ha sido una especie de campamento minero. Sigue sin haber ni rastro de los extraños bloques curvilíneos de piedra.

Al bajar de los vehículos, pueden ver huesos humanos entre la arena y los cascotes. Bastantes de los esqueletos están más o menos enteros, pero con huesos rotos.

Una tirada de Descubrir cerca de la estructura de madera permite hallar un garrote de 75 centímetros de largo medio enterrado en la arena. Incrustados en el extremo hay muchos dientes pequeños y afilados. Una tirada de Zoología revela que probablemente pertenezcan a murciélagos de gran tamaño.

EL POZO DE LA MINA: el edificio de madera protege la parte superior de un profundo pozo y hace de armazón para el pequeño ascensor descubierto suspendido en la parte superior del mismo. La luz de las antorchas o el ruido producido cuando se tira algo al pozo sólo revelan que es muy profundo. Una tirada de Mecánica permitirá poner en marcha el motor de gasolina que hace funcionar el ascensor. Una segunda tirada de Mecánica muestra que los cables, el torno, la plataforma etcétera están en buen estado y son totalmente seguros. El ascensor se maneja desde el interior.

Si los personajes reparan la máquina del torno y hacen bajar el ascensor, se detiene tras tocar fondo después de haber bajado 70 metros; una tirada de Geología muestra

que se ha producido un desprendimiento de rocas y sugiere que quizás los apuntalamientos de la parte superior no sean tan seguros como parecen. La única manera de salir del pozo es por arriba.

LA CHOZA DE LOS EXPLOSIVOS: la cerradura de la puerta está rota y el interior del pequeño edificio está vacío, con la excepción de dos cajas sólidas de madera que están vacías: son cajas de dinamita con las características de los poderosos barrenos mineros que una vez contuvieron. Cada caja contenía 48 barrenos. Una pequeña inspección muestra que detrás de la choza hay otras cajas vacías de dinamita, que han sido dejadas a la intemperie y que ahora están medio llenas de arena.

LA TIENDA INTACTA: al contrario que lo que ocurre con las demás, esta tienda había sido salvajemente desgarrada pero ha sido recosida de nuevo con sumo cuidado. En el interior hay ropa, cerillas usables, comida enlatada (y latas vacías de la misma comida), varias linternas, queroseno y otros útiles domésticos. Parece que alguien vive en esta tienda (y no en las demás).

EL MANANTIAL: una tirada de Geología o de Descubrir revela otra cosa de interés en el lugar. En la pared rocosa que se encuentra detrás de las tiendas se puede ver una mancha oscura sobre el fondo de las rocas de color rojo. Un examen más de cerca muestra que en el centro de la mancha hay un pequeño manantial, que origina una corriente de agua del grosor de un lápiz que brota de la roca, describe un arco en el aire y cae en una palangana esmaltada de color blanco colocada entre las rocas inferiores.

El agua que se derrama de la palangana mana hasta llegar a una grieta en la roca y luego desaparece. El agua es fresca, potable y transparente. Si algún personaje tiene conocimientos de Ciencoas Naturales, se sorprenderá de la existencia de un manantial cerca de la cima de las rocas, en donde teóricamente no debería existir agua. De hecho, si alguien quita de su sitio la roca de la que brota el manantial, éste deja de manar de inmediato, sin causa material para ello. No hay ninguna señal de dónde puede venir el agua.

Este manantial es un regalo del Chico del Poder, de quien se habla más adelante en esta aventura.

Jeremy Grogan

Después de que la expedición haya examinado el lugar y hayan llegado a la conclusión de que no hay nada más de interés en él, oyen ladridos de animales que vienen del otro extremo del campamento; poco después pueden distinguir a media docena de perros, que contemplan a los expedicionarios desde lo alto de una duna cercana. En ese momento, se oye a un hombre silbar y los perros se van de la duna y desaparecen de la vista.

Si los personajes les siguen, deben subir por el montecillo bajo y arenoso. Allí encuentran pisadas de perros. Bajando un poco por el otro lado de la duna, las huellas de perros se unen con pisadas de zapatos humanos. No es difícil seguir a los que han dejado ese rastro de huellas. Tras pocos minutos, los personajes llegan hasta un grupo de perros de pelaje rojo marrón que rodean a un hombre desnudo que sólo lleva puestos unos zapatos estilo Oxford. El hombre está de pie,

LA DECLARACIÓN DE JEREMY GROGAN

“No sé cuánto tiempo ha transcurrido. Años, creo. Había tenido una racha de mala suerte en Cuncudgerie, cuando conocí a un yanqui que juraba tener en su poder el mapa de un fabuloso filón de oro, allá por el Este. Bueno, como todos los patronos, parecía ser una persona astuta, pero estaba dispuesto a pagar un adelanto allí mismo, con lo que acepté el trabajo. Era un trabajo de minero.”

“Contrató a muchos hombres, más de veinte y todos estábamos de acuerdo en que ese tipo estaba chalado y que trabajaríamos hasta que ese estúpido se quedase sin dinero y luego volveríamos al pueblo. Bueno, eso es lo que hace un trabajador; primero un empleo y luego otro.”

“Ese tipo se llamaba John Carver. Nos llevó hasta aquí, donde es imposible que hubiese oro y mucho menos cuarzo vetado de oro, e hizo que caváramos en un lugar exacto. No paraba de repetir una y otra vez que ‘Mis investigaciones son infalibles’; ¡y el Señor sabe cuánto nos refamos de eso! Nos aseguramos de que nos pagase cada día, porque a ese tipo se le iba a acabar el dinero. De modo que cavamos a través de arena y luego sedimentos y luego rocas. Y en ese momento el dinero se acabó. Decidimos que si no había dinero, no se trabajaba y como prometimos, nos sentamos a esperar a los camiones de aprovisionamiento que nos llevarían de vuelta a Cuncudgerie.”

“Mientras tanto, el yanqui comenzó a comportarse de una manera extraña, adentrándose en el desierto, haciendo ver que hablaba con cosas invisibles, haciendo gestos y cosas así. Luego desapareció durante un día entero y parte del siguiente y cuando volvió sus ojos parecían salvajes y demoníacos. ‘Hay una manera,’ dijo, ‘hay otra manera de entrar y Dios me la ha mostrado. Os podéis marchar si queréis; ya no os necesito.’ Uno de los trabajadores dijo algo acerca de los salarios que se debían por los días que habían pasado esperando a los camiones y bastantes otros usaron un lenguaje muy maleducado. Su cara tomó un semblante muy, muy cruel. ‘Si esto es lo que pensáis,’ dijo, ‘entonces me esforzaré para que todos vosotros os pongáis pronto en camino; todos vosotros.’ Bueno, esto no sonaba muy bien, pero ¿qué podía hacer él, siendo sólo uno contra dos docenas de nosotros?”

“Se marchó, internándose en el desierto. Esa noche, un par de los muchachos me pillaron haciendo trampas en las cartas y me hicieron correr por los matorrales antes de que poder despistarlos. Cuando me arrastraba de vuelta al campamento, vi a Carver aparecer sobre la pared rocosa, gesticulando y señalando con sus manos y entonces una gran cosa alada con garras tan gruesas como maromas bajó del cielo, destruyó el campamento y no dejó a nadie con vida.”

“Cuando los hombres se dieron cuenta de que las armas no le hacían ningún daño, chillaban como animales acorralados. ¡Dios!”

“Parecía que internarse en el desierto era mejor manera de morir, de modo que me largué del lugar. Cualquier cosa era mejor que encontrarse con ese hombre diabólico o su demonio. Al día siguiente encontré una sombra y me estiré allí para morir. Por alguna razón eso hizo que mi mente se aclarase y me eché a dormir. Mientras dormía, soñé en un chico aborigen de nueve o diez años. El chico tenía los ojos muy redondos y brillaban como si pudiese entenderlo todo. Ese era el Chico del Poder con el que soñé. Quizás no me creáis, pero cuando desperté, todo lo que había soñado resultó ser verdad.”

“No sé cuál es el nombre verdadero del chaval. Yo sólo le llamo el Chico del Poder, porque tiene mucha fuerza o magia o lo que sea. No podía hablar inglés ni *Pidgin*, de modo que habló conmigo en el interior de mi cabeza. Me dijo que debía esperar en los alrededores del campamento, que mi destino era esperar, que había estado esperando toda mi vida para esto. Y supe de repente que tenía razón, por eso que hasta entonces nada me había parecido importante.”

El chico le dio cinco palos de madera pintada y enseñó a Grogan cómo podía usarlos para protegerse de las cosas que venían de las estrellas. También le dijo dónde había nacido un pequeño manantial y dónde podía encontrar comida. Por último, llamó a siete dingos para que estuviesen con él.

“Son mis amigos”, dice Grogan acerca de los dingos. “Pero no son reales. Creo que son mágicos, porque mi mente no los acaba de entender y me olvido de cuál es cuál y porque nunca comen.”

en medio de un círculo formado por cinco varas de madera con dibujos geométricos toscamente pintados.

“¡Marchaos de aquí, hijos de Satanás! ¡Vade retro! ¡Cuidado con acercaros!” grita el hombre (Jeremy Grogan). “Mis amigos dingos os harán pedazos!” Como si quisiesen demostrar que lo que dice es cierto, los dingos se separan en grupos y comienzan a arrastrarse hacia ambos lados de los expedicionarios, preparándose para atacarles.

Una tirada de Charlatanería, Crédito, Discusión, Elocuencia o Psicología convencerán al hombre de que la expedición no le supone ningún tipo de amenaza. Si los personajes muestran un poco de paciencia, Jeremy Grogan les cuenta su historia.

Si no se le consigue convencer, los dingos perciben su

estado de ánimo y atacan, con los dientes brillando como si fuesen lanzas. Si un personaje muere, Grogan hace que los dingos vuelvan a él, para esperar a que el resto de los investigadores se vayan. Si se quedan, hace que los animales se abalancen una y otra vez sobre ellos, matando cada vez a un personaje.

Ningún ataque mágico puede atravesar el círculo de varas que rodea a Grogan. Si los personajes le disparan, los dingos se vuelven como locos y pelearán hasta que ellos o toda la expedición hayan muerto.

Jeremy Grogan

FUE 12	CON 13	TAM 11	INT 12	POD 7
DES 12	APA 11	EDU 9	COR 3	PV 12

Armas: Fusil .30-06 45%, daño 2D6+3.

Presa 30%, daño especial.

Habilidades: Camuflaje 30%, Charlatanería 35%, Conducir maquinaria 50%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Escuchar 60%, Explosivos 30%, Geología 30%, Mecánica 45%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 75%, Primeros auxilios 50%, Seguir rastros 20%.

Dingos mágicos

Número	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
UNO	8	13	6	15	12	8
DOS	9	14	5	17	12	8
TRES	11	17	7	12	12	8
CUATRO	10	15	4	14	12	8
CINCO	8	13	5	13	12	8
SEIS	11	17	6	17	12	8
SIETE	10	14	4	11	12	8
MV			12 (todos)			

Arma	% Ataque	Daño
Mordisco	90	1D8

Habilidades: Descubrir 85%, Seguir rastros mediante el olfato 95%.

Grogan está casi loco. Habla por impulsos, separados por segundos o minutos de silencio. Es un hombre astuto; una tirada de Psicología revela que en condiciones normales no se podría confiar en él pero que, cuando se trata de asuntos importantes, no dice nada más que la verdad. La repetición de las mismas preguntas sólo hace que aumente la presión a la que se ve sometido; los personajes que estén dispuestos a sentarse a su lado durante un buen rato acabarán sabiendo todo lo que le ha ocurrido.

Un recuadro cercano contiene toda su declaración, que puede ser leída en voz alta a los personajes y está repetida en las últimas páginas de este libro.

Grogan no sabe a ciencia cierta a quién está esperando. Con la ayuda del Chico, está a salvo en su campamento. Si los personajes le sugieren que les acompañe, rechaza con viveza la propuesta y echa a correr o se refugia en el interior de su círculo de varas. A la hora de responder a otras posibles preguntas, dice que cree que Carver se llevó el otro camión, toda la dinamita que quedaba y otros suministros, pero no sabe a dónde. Los dingos y las varas han protegido a Grogan varias veces de un pequeño grupo de aborígenes que parecen obsesionados con la idea de matarle. Tan crueles sujetos tenían garrotes con pequeños dientes incrustados en ellos. Desde que los dingos se comieron a dos de ellos, tienen mucho cuidado de no acercarse a Grogan.

Mientras vuelven al campamento, cualquier personaje que consiga una tirada de Descubrir observa un extraño rastro de huellas que empieza y se acaba de repente, como si lo que lo produjo aterrizase, andase un poco y luego volviese a volar. Una tirada de Seguir rastros revelará que las huellas son frescas y cada una parece ser de un pie con cinco dedos, pero las huellas en sí son enormes (de unos 2 metros). Grogan dice que nunca había visto unas huellas como éstas antes. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que podrían ser las huellas de un Pólipo volante.

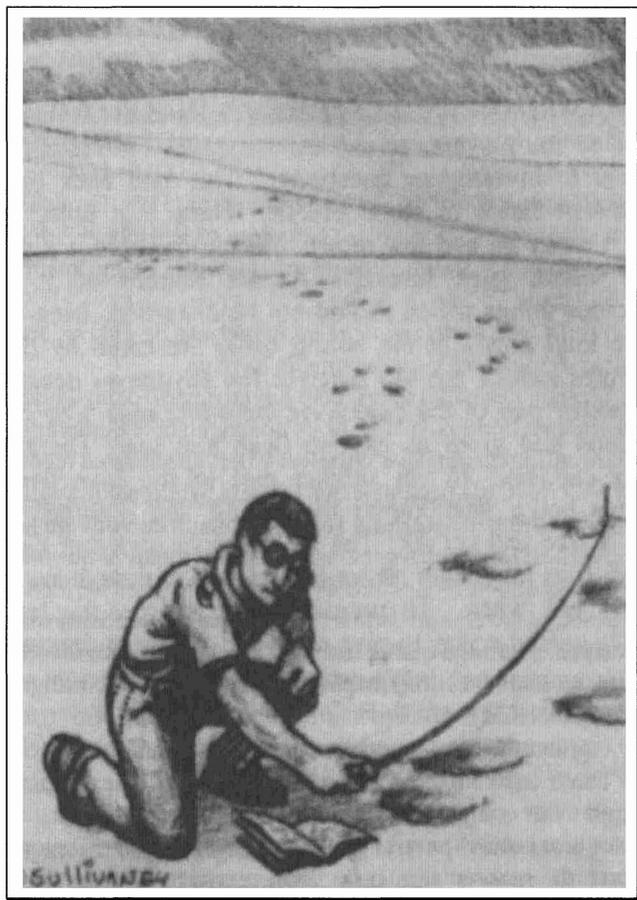
Si la expedición intenta salir del campamento y dirigir-

se hacia la posición indicada por MacWhirr, descubren que la blanda arena y una larga escarpadura bloquean el movimiento de los vehículos. Sin embargo, si se dirigen al Norte o al Sur durante unas dos horas y luego giran hacia el Este, descubren que el suelo es lo bastante firme para los vehículos. En cualquiera de las dos direcciones, tarde o temprano llegan hasta unas viejas huellas de neumáticos que llevan directamente hasta la posición 22°3'14" S, 125°0'39" E. En las dos rutas hay la misma probabilidad de que se produzca una emboscada.

LA EMBOSCADA

Tanto si la expedición se acerca a la ciudad de la Gran raza desde el Oeste o desde el Sur, acaba por entrar en una hondonada en la que se va a producir una emboscada.

La emboscada ha sido preparada por los aborígenes que Huston usa como exploradores y como guardianes. Cuando avistan un vehículo a motor, tiran varias rocas de gran tamaño para bloquear la carretera y luego (una vez el coche o camión se ha detenido o disminuido su velocidad) más rocas para intentar destruir al vehículo y a sus ocupantes, o bloquear su posible ruta de retirada. Usarán una u otra táctica dependiendo de lo numeroso que crean que es el grupo. Como se supone que en la expedición integrada por los personajes hay muchos individuos (presumiblemente armados), los aborígenes intentarán aplastar los vehículos con rocas.



Huellas dejadas por un Pólipo volante.

Se arrojará una roca por vehículo. Cada una de ellas tiene una probabilidad del 30% de darle a un camión, destrozándolo y causando 2D6 puntos de daño a todos sus ocupantes. Es posible esquivar la roca si cualquiera de los ocupantes consigue una tirada de Descubrir y si el conductor del vehículo consigue una tirada de Conducir Automóvil.

Una vez las rocas han sido arrojadas, los aborígenes esperan a que los investigadores salgan de los camiones y luego atacan a los supervivientes con lanzas y bumerangs de guerra. A no ser que los personajes digan específicamente que sus personajes están preparando sus armas, los aborígenes pueden disparar primero contra los personajes mientras éstos bajan de los vehículos. Los personajes que hayan preparado sus armas pueden disparar en el primer asalto de combate, dependiendo de su DES. Los demás deberán esperar al segundo asalto, en que todos pueden atacar siguiendo el orden decreciente de su DES. Recuérdese que los aborígenes sólo pueden arrojar una lanza o su bumerang una vez cada dos asaltos.

Aborígenes emboscados

Sectario	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
UNO	16	14	14	18	10	14
DOS	14	16	14	17	9	15
TRES	13	12	12	16	11	12
CUATRO	17	13	11	15	13	12
CINCO	11	11	13	14	16	12
SEIS	12	14	16	13	9	15
SIETE	13	16	16	12	11	16
OCHO	11	13	13	11	14	13

Arma	% Ataque	Daño
Lanza arrojadas	65	1D6+1+1D4
Bumerang de guerra	70	1D8+1D4
Garrote de la secta	55	1D10+1D4

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 55%, Escuchar 65%, Esquivar 45%, Hablar Gadudjara 45%, Hablar Pidgin 15%, Mitos de Cthulhu 30%, Ocultarse 40%, Seguir rastros 65%, Trepar 55%.

NOTAS: Cada aborigen tiene un bumerang de guerra, tres lanzas arrojadas y un garrote de la secta.

Cuando tres o más aborígenes hayan muerto o hayan sido gravemente heridos, o cuando ya no tengan más bumerangs ni lanzas, intentarán dejar de pelear y desvanecerse en medio del desierto. Cada personaje que tenga la habilidad de Seguir rastros podrá perseguirles y seguir luchando con uno de los aborígenes. Los demás personajes pueden seguir al que está siguiendo al aborigen, claro está. Los aborígenes heridos o acorralados se rendirán y dirán todo lo que saben. Si hay más aborígenes en fuga que personajes que les estén siguiendo el rastro, algunos volverán para avisar a Huston del peligro que se avecina.

Los aborígenes que hayan sido capturados intentarán escapar continuamente, convirtiéndose en una molestia, pero no vigilarán lo que dicen e intentarán responder a todo lo que se les pregunte. Si se les adula y se les da tabaco, golosinas o comida, pasarán a tener un comportamiento fanfarrón y expansivo, hablando sin parar y proporcionando la siguiente información.

LA DECLARACIÓN DE LOS ABORIGENES: léase en voz alta lo siguiente a los personajes, o utilícese cada una de las frases por separado para responder a las preguntas apropiadas. “La carretera acaba en medio de campos llenos de grandes bloques de piedra. Hay un agujero, en el que muchos entran y pocos vuelven. Dentro del agujero hay una cueva sin fin. En su fondo viven cosas feroces que no deben ser molestadas. Los hombres que hacen ruidos fuertes en los momentos equivocados son devorados por estas criaturas, que son demasiado horribles como para ser descritas. En otra parte de la cueva vive el hombre blanco que gobierna la tierra y nos da la carne y el sexo de los prisioneros. Hay muchos prisioneros. En otro lugar diferente de la cueva vive un extraño ser que lo sabe todo y no sabe nada y que es libre y no lo es. El líder blanco sabe que el Padre de todos los Murciélagos pronto volverá a este mundo, aunque nadie sabe con exactitud cuándo. Para prepararse para ese momento, el líder quiere encontrar un modo de dar a todo el mundo los mismos sueños.”

La información que los aborígenes proporcionan es infantil tanto en concepción como en origen. Al igual que los niños, se basa en rumores, historias, insinuaciones y conversaciones oídas por casualidad. En la secta, lo único que ha pasado es que se han enardecido los toscos deseos de estos sectarios. Aunque no pueden proporcionar ninguna otra información, los personajes pueden seguir haciéndoles preguntas. Cuanto más intenten conseguir nueva información, más deberá el Guardián pensar en la posibilidad de darles lo que quieren oír (o lo que no quieren oír).

Puede ser interesante que los aborígenes estén menos dispuestos a hablar por temor al castigo y al final sólo quieran responder “no” (a preguntas que acaben en vocal), “sí” (a preguntas que acaben en consonante), o “quizás” (a preguntas que acaben en “Y”). Si se hace con cuidado, esta manera de responder asegura de que los personajes oigan lo que quieren oír, o lo que no quieren oír. Ninguno de los dos deseos tendrá mucho que ver con la realidad.

Las primeras dunas de arena con bloques ciclópeos comienzan a unos kilómetros de distancia del lugar de la emboscada.

LA ENTRADA A LA CIUDAD

Tanto si los personajes se han encontrado con Mortimer Wycroft como si no, los aborígenes de las emboscadas pueden haber avisado a Huston de que unos forasteros (que además están enfadados) se están acercando.

La escena es muy parecida a la que se observa en las fotos de MacWhirr, con la excepción de que la superficie de la arena ha sido pisoteada por multitud de pies y neumáticos, y hay gran cantidad de basura de principios del siglo XX tirada por todas partes. Si Wycroft ya ha llegado y probablemente habrá tardado mucho menos que los personajes, en el centro de la zona habrá varios camiones ligeros aparcados y en su mayor parte vacíos. Algunas mercancías han sido colocadas bajo un lienzo alquitranado situado junto a un pequeño cobertizo sin paredes.

Este cobertizo cubre un pequeño terraplén protegido con sacos de arena que tiene forma redonda y protege un generador eléctrico y unas escaleras de madera que descienden y se adentran en la tierra. El generador está funcionando y el sonido *PUT-put-PUT-put* que produce se puede oír con claridad a mucha distancia en el desierto. Que Huston y cualquiera de los sectarios sepan, ésta es la única vía de entrada a la ciudad de la Gran raza. Normalmente hay aquí un guardia a todas horas. Cuando Wycroft llega al lugar, el guardia pasa a asumir las funciones de porteador, dejando la entrada sin protección durante minutos o incluso horas.

Si los aborígenes han informado a Huston de la inminente llegada de los personajes, la entrada estará bien vigilada por media docena de sectarios armados con fusiles. Los sacos de arena son una excelente protección, aunque los camiones entorpecen seriamente el campo de tiro. Para protegerse de esto, habrá un sectario debajo de cada uno de los dos camiones.

Hay bastantes bloques de piedra que asoman entre las dunas como para proporcionar a los personajes un escondite excelente mientras se arrastran hacia la entrada, pero los últimos cincuenta metros son al descubierto.

Si los personajes ven obstáculos ante la entrada a la ciudad y no pueden entrar fácilmente en ella, un camión en llamas cargado de dinamita será suficiente como para dispersar a los sectarios y hacer que tengan vía libre hasta la entrada. La información dada por los aborígenes debería desaconsejar este plan. En todo caso, requiere que alguien conduzca el camión; el conductor deberá tener la habilidad de Conducir automóvil o Conducir maquinaria y para que el plan tenga éxito el conductor deberá realizar una tirada de la habilidad pertinente, o una tirada de PODx2.

El conductor sufre 2D6 puntos de daño cuando salta del camión y a resultas de la explosión que se produce, además

del daño ocasionado por las balas que hubiesen impactado en el camión (una cuarta parte del porcentaje de los sectarios al disparar contra el conductor). Si nadie se ofrece voluntario para el trabajo, es posible que los personajes quieran buscar otra entrada a la ciudad; ver la siguiente sección.

La fuerza de la explosión molesta mucho a los Pólipos volantes, que están a unos pocos kilómetros de distancia. Si los personajes tardan más de una hora en estar bajo tierra, un Pólipo vuela sobre sus cabezas y ataca a dos de ellos escogidos al azar.

La escalera tiene una longitud de casi 100 metros. A decir verdad, Nyarlathotep mostró a Huston una manera rápida de entrar en la ciudad, pero aún hay mucho que hacer para que el lugar sea medianamente accesible. Hay bombillas eléctricas, poco frecuentes pero colgadas de forma regular, que iluminan los peldaños después de los primeros veinte metros, o algo así. Al final de la escalera hay un generador eléctrico de apoyo, igual al situado en el extremo superior de la escalera. Cerca de aquí hay numerosos bidones de 225 litros de gasolina, que sugieren la idea de que sería posible cerrar la salida hacia el exterior durante largo tiempo sin que pase nada.

La primera impresión que los personajes reciben es de frío. A esta profundidad, la tierra tiene una temperatura constante de 14°C. Lo segundo que impresiona es el silencio y una quietud más allá de la vida y de la muerte. Ninguna tumba ha existido durante tanto tiempo, ni tampoco ha contenido los tesoros que aquí se encuentran. A lo lejos hay vastas cámaras, polvo abundante y el brillo de las bombillas se aleja en la impenetrable oscuridad. La impresión que más permanece es la de una oscuridad eterna.

Un efecto secundario de esta caverna es que ha atraído murciélagos de todas las regiones del continente. Los peldaños inferiores están llenos de sus excrementos. Cubren todo el techo. Cualquier ruido o explosión fuerte hace que millones de ellos salgan por la entrada. Salen de la ciudad cada día, justo antes de la puesta del Sol.

Es posible ir en cualquier dirección, pero las luces son una señal irresistible. Todos se dan cuenta de que se ha formado un camino por enmedio de la gruesa capa de polvo; este camino va siguiendo la hilera de bombillas eléctricas y en todos los demás lugares la capa de polvo no ha sido alterada. Es tal la oscuridad, que los personajes casi no pueden ver nada de la extensión que la ciudad ocupa.

La mayoría de los sectarios viven cerca del final de la larga escalera, en una zona que han acabado por denominar "el barracón." Está lo bastante lejos del segundo generador como para que el ruido les deje dormir. El lugar es una serie de cuatro habitaciones, cada una de unos cuatro metros cuadrados y en donde siempre hay 1D10+2 sectarios en cada habitación.

La ventaja del "barracón" consiste en que hay una buena corriente de aire que se lleva el humo de las hogueras para calentarse y cocinar, haciendo que ascienda por el túnel de la escalera y de allí al exterior.

Las habitaciones contienen mantas sucias, objetos obscenos, huesos y obras de arte espeluznantes. Los sectarios que poseen cuchillos o revólveres siempre los llevan consigo, o de lo contrario cuando vuelven a su habitación descubren que los revólveres, cuchillos, monedas, etcétera han sido

MEMORÁNDUMS DEL BRUJO

A: todos los acólitos.

ASUNTO: aprendizaje de hechizos.

FECHA: - - 1925.

MENSAJE: se recuerda a los acólitos que sus deberes para con el dios incluyen la pronta y persistente práctica de los gestos y entonaciones necrománticas necesarios para formular hechizos. De aquí a dos semanas, contando desde el día de hoy, tendrá lugar un examen de vuestras habilidades de Consunción.

- R.H.

A: todos los acólitos,

ASUNTO: nuestra reciente cacería,

FECHA: - - 1925.

MENSAJE: aún no hemos encontrado a nuestro "ciervo bípedo." No hay ninguna excusa que explique la imposibilidad de encontrar a un ser humano desarmado que no tiene comida, agua, ni magia. Recordad a los vigilantes de los pasadizos que estén alerta.

- R.H.

robados por sus compañeros. Sin embargo, en una de las habitaciones hay dos órdenes escritas de Huston que han sido estrujadas y tiradas al suelo. Los personajes necesitan dos tiradas de Suerte para poder encontrarlas en medio del maloliente desorden. Las órdenes se reproducen cerca de aquí. Pueden ser leídas en voz alta y se repiten en las páginas finales.

De este lugar siempre vienen luces y ruidos y nunca hay nadie montando guardia. A continuación se dan las características para veinte de los sectarios. Cada grupo contiene un acólito que puede formular hechizos. Si Huston se entera de la presencia de los investigadores, enviará a grupos de cinco sectarios a la búsqueda y captura de los personajes.

Grupo "A" de sectarios

Número	1	2	3	4	5
FUE	12	13	14	12	12
CON	14	11	10	10	12
TAM	10	11	8	12	10
INT	13	9	11	10	9
POD	14	9	4	9	10
DES	12	12	12	12	12
PV	12	13	9	11	11

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10+2 de daño.

* Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

* Sólo el sectario número 3 tiene arma lanzarrayos.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Preparar 40%.

Hechizos: (Sólo el nº 1) Consunción, Contactar con Nyarlathotep (Forma de Murciélago de la arena), Encantar objeto, Signo de conjuración.

NOTAS: El sectario número 1 también tiene 20% en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

Grupo "B" de sectarios

Número	1	2	3	4	5
FUE	11	13	11	13	12
CON	11	13	11	9	10
TAM	15	13	17	15	14
INT	12	9	11	10	9
POD	12	12	9	8	11
DES	11	11	11	11	11
PV	13	13	14	12	12

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10+2 de daño.

* Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10+1D4.

* Sólo el sectario número 2 tiene arma lanzarrayos.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Preparar 40%.

Hechizos: (Sólo el número 1) Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la arena).

NOTAS: El sectario número 1 también tiene 20% en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

Grupo "C" de sectarios

Número	1	2	3	4	5
FUE	15	17	15	18	13
CON	15	15	15	16	17
TAM	11	11	11	12	13
INT	11	9	10	11	8
POD	11	10	8	10	9
DES	10	10	10	10	10
PV	13	13	13	13	15

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10+2.

* Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10+1D4.

* Sólo el sectario número 5 tiene arma lanzarrayos.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Preparar 40%.

Hechizos: (Sólo el nº 1) Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la arena), Encantar objeto, Consunción.

NOTAS: El sectario número 1 también tiene 20% en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

Grupo "D" de sectarios

Número	1	2	3	4	5
FUE	10	11	12	11	10
CON	10	11	10	11	10
TAM	12	13	12	11	10
INT	11	11	10	10	10
POD	10	12	8	7	11
DES	9	9	9	9	9
PV	11	12	11	11	10

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10+2.

* Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10+1D4.

* Sólo el sectario número 2 tiene arma lanzarrayos.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Preparar 40%.

Hechizos: (Sólo el nº 1) Consunción, Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la arena), Convocar a un Horrendo cazador, Encantar objeto, Drenaje de puntos de magia, Signo de conjuración.

NOTAS: El sectario número 1 también tiene 20% en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

He aquí otras cosas que se deben tener en cuenta sobre la ciudad.

- Los personajes no pueden leer ninguno de los documentos de la Gran raza que se encuentran en la ciudad; incluso los dibujos que hay en las máquinas son demasiado extraños como para poder ser descifrados.
- Es difícil que un ser humano pueda usar (o tan siquiera tener en sus manos) un objeto que ha sido diseñado para ser usado por un miembro de la Gran raza.
- Las tiradas de Geología muestran que la ciudad es extremadamente antigua.
- La ciudad ha sido construida de forma muy sólida; la única manera de destruir sus edificios es mediante explo-



Un sectario buscando.

sivos. Sin embargo, usar explosivos es una manera ideal de llamar la atención de los Pólipos volantes. Para los personajes procedentes de Las máscaras de Nyarlathotep: si intentan proteger la ciudad con el Ojo de la Luz y la Oscuridad, ello obstaculiza la apertura de la Puerta, pero no tiene ningún efecto sobre el Transmogrificador.

- El guardián debería añadir tantos encuentros con pólipos volantes como quiera; su número dependerá de la cantidad de armas lanzarrayos de que dispongan los personajes y de cuántas veces estén dispuestos a confiar en estas armas.

Otra entrada

El refugio más cercano se encuentra a unos 700 metros de la entrada excavada por Huston (alias Carver). Detrás de esta loma es un buen lugar para observar a los sectarios y hacer planes. También es un lugar adecuado para encontrarse con el Chico del Poder y con su clan. Es posible que se aparezca a los personajes en sus sueños, pero una parte de su clan podría aparecer andando tranquilamente por la zona.

Si los personajes quieren comenzar a disparar, se les debe sugerir que primero observen al grupo con sus prismáticos. Si, a pesar de todo, comienzan a disparar, los aborígenes se irán y no les volverán a molestar durante el resto de la aventura.

Hay dos hombres, tres mujeres y dos niños; más o menos una tercera parte de todo lo que queda del clan y es obvio que no forman un grupo de guerreros. Un chico con ojos redondos y muy abiertos es quien les dirige; si los personajes ya han hablado con Jeremy Grogan, reconocen en él al Chico del Poder.

Si aún no se han topado con Jeremy Grogan, el Chico del Poder se separa del grupo y se les acerca en solitario. Al igual que el resto de su clan, está desnudo. En su mano derecha tiene una vara de madera pintada, de unos 130 centímetros de altura, más alta que el propio chico. Las asociaciones fálicas de la vara de madera son obvias; si Cowles o Dodge están con los personajes, dicen que es un *rangga*, una vara ceremonial que se usa en rituales importantes. El Chico del Poder se sienta cómodamente en la arena caliente y con las dos manos mete un extremo del *rangga* en la arena. Luego saca la vara de la tierra y del agujero que se ha formado comienza a manar un manantial. Bebe de él y luego permite a los personajes que beban también. Los que beban un poco de agua, se dan cuenta de que es tan dulce y fresca como el agua de la roca cercana al lugar donde vive Grogan. Una vez todos han dejado de beber, vuelve a meter la vara en el agujero y el manantial desaparece.

En ese momento uno de los hombres se adelanta y se sienta junto al Chico del Poder. Es el único de su clan que habla algo de *Pidgin*. Su nombre es Bínjudu. Por medio de él, el Chico ofrece enseñar a los personajes una manera rápida de entrar en la ciudad subterránea, diciendo que él nadará por la arena hasta encontrar la ruta más corta. Afirma no querer nada a cambio ya que su madre le ha ordenado que ayude a los investigadores.

Si los personajes aceptan la oferta, el Chico del Poder sonríe y señala a la Luna, que en ese momento comienza a asomarse por el Este y luego señala con su dedo índice al cielo sobre su cabeza. Bínjudu dice que cuando la Luna esté sobre sus cabezas, volverán para enseñar a los amigos blancos a dónde ir. Si los personajes rechazan la oferta, el Chico del Poder se entristece y todos los aborígenes se marchan. Si los personajes comienzan a hacer preguntas, el guardián deberá tener cuidado e intentar responder sólo a lo que esté dentro del ámbito de los conocimientos de los aborígenes (pero poco de lo que ellos saben será lo que verdaderamente interesa a los personajes). El Chico del Poder no quiere responder preguntas acerca de su magia y de sus intenciones. Bínjudu puede explicar por qué su clan está aquí: se pueden leer o repartir copias de su “Historia del clan”, ver más adelante.

Los aborígenes se van poco después. Mientras se alejan, cualquier investigador que tenga prismáticos o que pase una tirada de Descubrir se da cuenta de que el cuerpo del Chico del Poder parece brillar ligeramente con una luz trémula y que en un instante el niño se ha deslizado por completo en la arena, desapareciendo con tanta suavidad como un pez que saltase al agua.

Seis horas después, cuando la Luna brilla sobre sus cabezas y el aire es frío y despejado, aparecen el Chico del Poder y Bínjudu, que hacen señas a los personajes y luego guían a éstos hacia el desierto, hacia el Este. Si importa llegar allí lo antes posible, Bínjudu sugiere a los personajes que todos monten en sus wallabíes de metal (los camiones). Hay que viajar unos seis kilómetros.

Una amplia caverna se ha formado en la arena, dejando un agujero de casi 17 metros de diámetro que cae en vertical. El aire que sale de esta nueva entrada es tan rancio y de una mohosa antigüedad tal que pone los pelos de punta a todos los presentes. Alrededor de la apertura en la arena hay gran-

des huellas frescas, cada una de unos dos metros de largo; una tirada de Mitos de Cthulhu revela que son huellas de Pólipos volantes. En todo caso, el Chico del Poder dice que las criaturas a las que pertenecen esas huellas son poderosas y que el camino es peligroso. Dice que si los personajes consiguen cerrar la caja en donde viven esas cosas, estarán más seguros.

En el interior de la ciudad

El mapa de la página 131 es un diagrama esquemático de los lugares de la ciudad que intervienen a esta aventura; la ciudad se extiende por docenas (si no centenares) de kilómetros. Las secciones posteriores de esta aventura tienen que ver en su mayoría con los lugares descritos en este mapa. Debido a la rareza inherente a la ciudad y a la amenaza constante de los pólipos volantes, cada personaje pierde 1 punto de COR por cada día que pase vagando bajo tierra; si se encuentra encerrado en alguna habitación, o inmovilizado de cualquier otra manera, ignora esta pérdida de COR.

La ciudad de la Gran raza no fue construida bajo tierra, a pesar de que muchas de las calles importantes fuesen internas y no estuvieran expuestas en absoluto a la intemperie. Sus niveles superiores fueron destruidos, quizás por los Pólipos volantes y con toda seguridad por el paso de los siglos. Poco a poco, el polvo y las arenas de los siglos lo cubrieron todo, pero los niveles inferiores siguen en pie y están casi intactos, a pesar de los derrumbamientos y de la arena que se mete por todas partes. Cuando Huston no consiguió excavar un túnel directo hasta la parte más útil de la ciudad, Nyarlathotep le llevó hasta una entrada más fácil en los alrededores. “En los alrededores” es un término relativo; las excavaciones actuales de Huston están a varios kilómetros de distancia de la entrada que Nyarlathotep le mostró.

Ayuda 3

LA HISTORIA DEL CLAN DE BINJUDU

“El Chico del Poder siempre fue distinto de los demás. Sabía todos los secretos del clan antes incluso de que alguien se los contara. Decía que había muerto tres veces y había nacido tres veces antes de que su madre le trajera al mundo. Decía que tenía dos madres, una que le contó nuestras costumbres y la otra que le contó secretos. Podía llamar a las lluvias cuando el más anciano de entre nosotros no podía.”

“Los clanes vecinos decían que, como ayudante de la Gran madre, el Chico del Poder se olvidaría de nosotros y que al final causaríamos la muerte de nuestro clan y de todos los demás.”

“Para evitar una guerra, abandonamos los pantanos y el mar y caminamos con el Sol sobre nuestro hombro derecho hasta llegar a este lugar grande y estéril. No sabemos por qué hemos venido aquí. Sólo el Chico del Poder lo sabe. A veces comimos bien, pero el viaje fue duro. Teníamos miedo y algunos de nosotros murieron.”

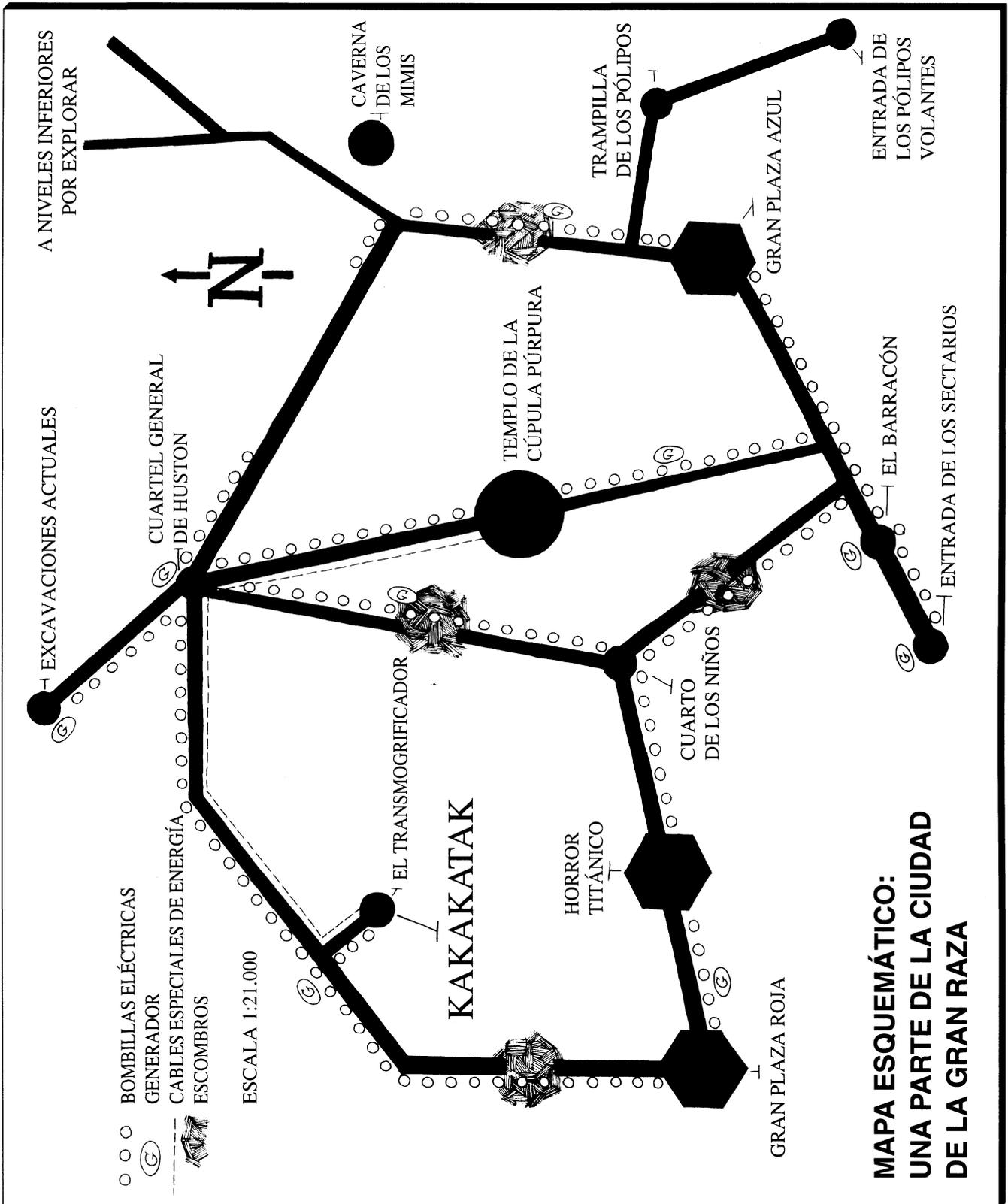
“Cuando no conseguíamos cazar nada, lo cual suce-

dió muchas veces y cuando las mujeres no encontraban gran cosa por donde caminábamos, lo cual no sucedió muchas veces, el Chico del Poder comenzaba a gritar como si fuese un wallabí o un emú y, si una de estas criaturas estaba cerca, la llamaba para que se acercase a nuestro campamento. Le preguntaba si podríamos comer su carne y prometía que la Gran Madre tendría en gran estima a ese emú o wallabí si hacía ese sacrificio. A veces la criatura se estremecía y se negaba y el Chico del Poder le daba las gracias y la dejaba ir. A veces la criatura bajaba su cuello para que nosotros pudiésemos hacer manar su sangre con facilidad y el Chico del Poder alababa su belleza y su valentía.”

“Creemos que esas maravillas son algo natural en el Chico del Poder, que es capaz de muchas y grandes hazañas. Ahora el Chico del Poder dice que pronto debe morir y estamos muy tristes, porque no sabemos si podremos volver a nuestra tierra. Dice que por aquí cerca se encuentra el estanque en donde esperan las almas de nuestros futuros hijos, pero no sabemos si lo podremos encontrar si él muere. Tenemos miedo de que nuestros clanes vecinos tengan razón y que todo nuestro clan vaya a morir.”

Hay grandes rampas que conectan entre sí los edificios y las estructuras de la ciudad; estas rampas, muy anchas, están cubiertas de mosaicos formados por piedras octogonales. Junto a ellas, las paredes y la tierra que ha caído forman corredores que antes no existían. Las rampas se inclinan de forma bastante extraña, pero de todas las que están iluminadas por las bombillas sólo dos se inclinan drásticamente.

Los edificios tienen unas puertas muy pesadas (cada una de las cuales necesita de una FUE igual o superior a 25 para poder abrirse), que dan a un laberinto de habitaciones. Las habitaciones carecen de vida, aunque la presencia de sus antiguos habitantes se hace patente mediante extraños y gigantescos muebles, objetos y obras de arte. Los antiguos habitantes de la ciudad eran cilindros de más de 3 metros de alto



y de ancho, con cabezas móviles y alargadas, dos brazos y órganos de alimentación de forma parecida a flores que se encuentran en el extremo de un cuarto apéndice, situado simétricamente a los demás.

Las distancias y los tamaños de las cosas son más gigantescas que cualquier otra cosa que los personajes hayan podido ver en su vida, quizás exceptuando a la propia R'lyeh. En la mayoría de las estructuras se han tallado unos símbolos curvilíneos. En algunos lugares los escombros bloquean el camino. Es necesario trepar por estos escombros con cuidado (tal y como se indica en el mapa esquemático de la ciudad). Si se trepa con rapidez, hay que tirar Suerte, o de lo contrario el personaje sufrirá 1D3 puntos de daño.

Recuérdese que la oscuridad y el silencio parecen no tener fin y que en este lugar reina una penetrante sensación de que los personajes no son de aquí. ¿Quién sabe lo que antaño ocurrió aquí? ¿Quién sabe lo que aún puede vivir en este lugar?

El Pólipo volante

Es posible deslizarse o irse dejando caer por los bordes arenosos de la abertura, hasta llegar a una zona más llana a unos 17 metros de profundidad, pero es imposible trepar hasta la superficie subiendo por esos bordes arenosos. Si los personajes quieren volver hasta la superficie, deberán asegurar cuerdas a algunos de los bloques de piedra cercanos. El Chico del Poder dice que los personajes deberán viajar en dirección Noroeste. Cualquier personaje que consiga una tirada de Idea leerá la brújula siguiendo el ángulo del brazo del Chico del Poder, lo que da una lectura de 25 grados Noroeste.

Para empezar con una descripción general de la ciudad, véase la sección "En el interior de la ciudad". Sin embargo, aquí no hay electricidad y ésta es una parte de la ciudad que aún no ha sido explorada por ninguno de los sectarios. En su mayor parte, el camino está expedito y sin escombros. La capa de polvo en el suelo es extremadamente gruesa, excepto en los lugares en que esas extrañas huellas aparecen de repente. Los pies de los personajes hacen un ruido apagado al dar contra el suelo y un fino polvo comienza a acumularse sobre sus ropas, manos y cara.

Se encuentran a varios kilómetros de distancia de la luz más cercana de los sectarios; mientras se acercan a las luces, los personajes pueden oír el ruido producido por uno de los generadores de gasolina que han sido instalados por los mismos. Durante la mayor parte del camino, no es difícil seguir con la brújula la dirección indicada por el brazo del Chico del Poder. Hay un obstáculo: una trampilla abierta que lleva a los dominios de los Pólipos volantes.

En las reglas de *La llamada de Cthulhu* hay casi dos páginas de información sobre estas poderosas criaturas; se recomienda al guardián que las revise con cuidado. Los Pólipos atacan por medio de sus tentáculos y del viento, pueden conocer hechizos y cuando son vistos por los personajes, deben tirar COR, 1D3/1D20.

EL ABISMO: en un momento crucial de su viaje, los personajes se encuentran con un profundo pozo de unos dos

metros cuadrados que bloquea por completo el camino. Las linternas no consiguen hacer que se vea el fondo. No hay manera de rodearlo, aunque hace años era posible hacerlo por medio de rampas ahora destruidas y pasadizos actualmente derrumbados. El abismo tiene forma cuadrada y sus bordes son regulares, lo que demuestra claramente que es de origen artificial.

En el lado de la trampilla en que se encuentran los personajes, hay una especie de gran arcón poco profundo, aproximadamente del mismo tamaño que la boca del pozo. Después de examinar durante unos minutos los grandes goznes que están en el lado del arcón que da al pozo y los trabajados cerrojos del lado opuesto llevan a la conclusión de que este arcón es en realidad una tapadera que se puede hacer girar sobre el abismo y luego cerrar por medio de los cerrojos, para formar así una especie de puente sobre el pozo. Se necesita una FUE combinada de 60 para mover la tapadera.

Colocar la tapadera en su sitio tiene un 75% de probabilidades de atraer a un Pólipo volante desde las profundidades; si no se pasan además los cerrojos, el Pólipo atraviesa la abertura del pozo sin ningún problema, abriendo de golpe la tapa llevado por su propio impulso. Se tardan 1D3 minutos en hacer correr todos los cerrojos, que son pesados y de gran tamaño y han sido construidos para manos y mentes no humanas. El Pólipo llega a la apertura del pozo en 1D20 minutos. Los personajes que consigan correr los cerrojos a tiempo oyen unos golpes espantosos y unos ruidos de aspiración que provienen del pozo.

Mientras los personajes se acercan a la trampilla, hay un 15% de probabilidad de que esté debajo un Pólipo volante. (¡Esta probabilidad aumenta en un 5% cada vez que los personajes declaren en voz alta que no saben qué hacer!) Cualquier ruido fuerte en la zona hace que la probabilidad inicial pase a ser del 25% (las luces intensas, como las producidas por las linternas, también tienen este efecto). Por último, hay una probabilidad del 35% de que los personajes oigan el extraño silbido producido por los Pólipos volantes, que parece muy lejano y originarse muy por debajo de ellos.

Pólipos volantes normales

Número	1	2	3	4	5
FUE	48	51	47	47	43
CON	24	25	27	22	30
TAM	52	51	55	48	56
INT	11	14	12	10	15
POD	15	17	16	12	19
DES	13	14	12	14	13
PV	38	38	41	35	43
MV	8/12 volando (todos)				

Armas: 2D6 tentáculos 85%, daño 1D10 de daño por cada uno.

Viento, especial, daño 5D6.

Armadura: 4 puntos, además de la invisibilidad y de que la naturaleza extraterrestre de los Pólipos permite que las armas físicas sólo les hagan el mínimo daño posible. Las armas mágicas, así como fuerzas como el calor y la electricidad hacen el daño normal.

Hechizos: ninguno.

COR: ver a un Pólipo volante cuesta 1D3/1D20 puntos de COR.

NOTAS: el ataque mediante viento del Pólipo es demasiado complejo como para poder ser resumido de forma adecuada. Ver la sección completa sobre los Pólipos volantes en las reglas de La llamada de Cthulhu.

Más allá del pozo, el camino desciende de forma marcada durante la mayor parte de un kilómetro y medio. A medida que los personajes siguen andando, pueden ver una luz a lo lejos; una solitaria bombilla. A medida que se van acercando, pueden oír ya el ruido lejano de un motor de gasolina; es el de otro generador eléctrico, que proporciona la energía necesaria para encender las docenas de miles de bombillas que los sectarios han instalado.

Cuando los personajes llegan a una hilera de bombillas eléctricas encendidas, pueden ignorarla para volver a adentrarse en la infernal oscuridad. No se les debe desanimar de que lo hagan. Si su caminar se hace demasiado aburrido, se pueden encontrar con otro pozo de Pólipos volantes con la trampilla abierta. Esto debería asustarles lo suficiente como para que no se atrean a aventurarse más en la oscuridad. Lo más importante: procúrese que los personajes sigan los tendidos de bombillas, para que la laberíntica ciudad sea un poco comprensible.

CABLES DE LUZ

Esta sección se puede utilizar a modo de guía para todas las vías de comunicación iluminadas que hay en la ciudad enterrada.

Los cables de energía eléctrica son ahora tan largos que Huston ha encomendado a dos sectarios la tarea de su mantenimiento. Unos cuantos generadores independientes son los encargados de suministrar fluido eléctrico a toda la instalación. En el mapa de la ciudad, estos generadores se indican por medio de una G rodeada de un pequeño círculo.

Además de la gran extensión de la ciudad, las frías piedras que les rodean y las inescrutables funciones que la ciudad cumplía, los personajes se dan cuenta de las numerosas pisadas humanas que recorren los lugares iluminados (tanto en un sentido como en el otro) y de que estas pisadas rara vez se atreven a salir de la luz para adentrarse en esa oscuridad sin fin. Hay cuatro tipos de encuentros que se producen de forma regular en los pasadizos iluminados. Casi siempre los personajes pueden evitarlos si se internan rápidamente en la oscuridad.

VIGILANTE DEL TENDIDO ELÉCTRICO: cada centímetro de cable eléctrico de la ciudad es inspeccionado por un sectario una vez cada doce horas. Normalmente se limita a sustituir las bombillas fundidas por otras nuevas y a llenar de nuevo los depósitos de gasolina de los generadores. Cada día uno de los siete generadores subterráneos es apagado durante varias horas para realizar tareas de ajuste y mantenimiento; por lo demás, los generadores están funcionando constantemente hasta que se estropean. El vigilante del tendido eléctrico no ha sido entrenado para luchar, pero posee un excelente conocimiento de las partes de la ciudad utilizadas por Huston.

El vigilante lleva consigo un arma poco frecuente: el arma lanzarrayos, una de los innumerables objetos de la Gran raza que aún existen. Ha sido esta arma (y otras iguales a ella), además de la discreción en sus actividades, la que ha permitido que los sectarios se libren en gran parte de los Pólipos volantes, siempre y cuando no hagan demasiado ruido.

GRUPO DE TRABAJO: una vez al día un grupo formado por diez trabajadores (a los que se les ha lavado el cerebro) y dos sectarios van desde el cuartel general hasta el lugar de trabajo, en donde Huston ha ordenado que se realicen excavaciones con el propósito de encontrar ciertos objetos pertenecientes a la Gran raza. Los excavan de forma rutinaria y sin ánimo y no es posible despertar su interés o su curiosidad por nada, aunque sí obedecerán a las órdenes dadas en voz alta y firme (N. de los T.: bastante parecidos a los zombis). Los sectarios no van armados, aunque sí están provistos de látigos para castigarles cuando crean conveniente.

ESCOMBROS: según indica el mapa, hay cuatro lugares en los que el camino está bloqueado por grandes montones de escombros. Estas zonas son peligrosas y es difícil atravesarlas; los personajes que fallen una tirada de Preparar sufrirán 1D3 puntos de daño debido a caídas, esguinces, morados, etcétera. Lo peor de todo es que la gente que se cae hace ruido.

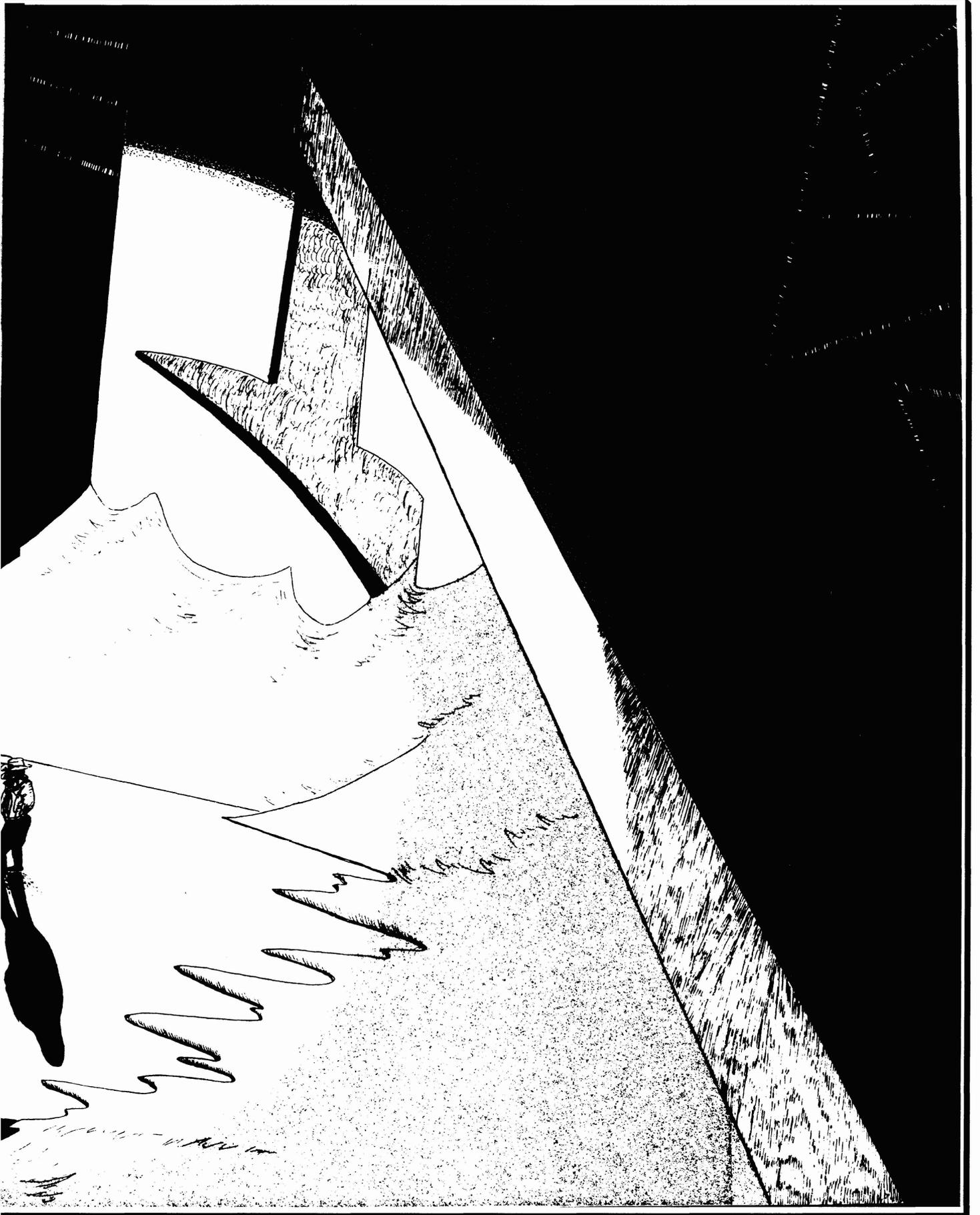
GENERADORES: un generador está formado por un motor que hace girar un imán, creando así un campo eléctrico. Cerca de cada generador hay cajas con herramientas y piezas de repuesto. Algo más lejos hay amontonadas varias latas

EL ARMA LANZARRAYOS: Modelo B

Tal y como se menciona en las notas de la Gran raza en La llamada de Cthulhu, hay muchas versiones de este arma lanzarrayos. Ésta, que puede denominarse como "modelo B", es la que se usa en esta aventura.

Una tirada de Idea lleva a la conclusión de que este objeto es en realidad un arma. Aparte de experimentar con ella, no hay ningún otro modo de determinar cómo dispara este artefacto de forma tubular. Si se equivoca, el personaje sufrirá 8D6 puntos de daño. Tiene más o menos el tamaño de una metralleta, su alcance básico es de 100 metros y en su interior hay 1D20+3 cargas. Las cargas forman parte integral del arma y no se comportan de la misma manera que la munición de un fusil humano. Se necesitan ambas manos para dispararla, aunque el proceso no es demasiado complicado y se puede llegar a entender. Puede disparar un rayo por asalto y tiene 14 puntos de Resistencia. La probabilidad base es de un 35%. Al igual que con una escopeta, el daño que ocasiona depende de la distancia al blanco; el daño causado es 8D6/4D6/1D6 a 50/100/200 metros respectivamente. No puede empalar. El guardián deberá numerar una por una todas las armas de este tipo que se usen en esta aventura, e ir contando el número de veces que se ha disparado cada una. Es imposible recargarlas, aunque no hace falta que los personajes lo sepan de antemano.





En la ciudad de la Gran Raza.

de 22 litros de gasolina, la mayoría de las cuales están llenas. El humo procedente de la combustión de la gasolina puede notarse hasta a 800 metros de distancia en medio de la poco turbulenta atmósfera del lugar. Apagar un generador es la mejor manera de que un vigilante del tendido se acerque al lugar tan rápidamente como le sea posible. Tienen linternas y además llevan puesto un casco de minero provisto de una lámpara de carburo.

LA CAVERNA DE LOS MIMIS

Los investigadores sólo podrán llegar a este lugar si previamente han tenido un encuentro con un Mimi.

La caverna tiene aproximadamente unos 17 metros de diámetro y no tiene salidas. Las paredes y el techo brillan con una luz suave. Sólo es posible entrar o salir de ella si el Mimi lo permite, o usando picos, palas y dinamita. Los quince Mimis de la caverna miran con atención a los personajes. Esperan a que los personajes hablen y luego uno de ellos hace las veces de portavoz del grupo, escribiendo sobre el suelo o las paredes.

Quieren que los personajes maten a los Vientos Vivientes (que es como llaman a los Pólipos volantes). Los Mimis son muy sensibles al viento. No están interesados en los sectarios, en los miembros de la Gran raza, o ni siquiera en Nyarlathotep. No ofrecen a los personajes ningún tipo de información o recompensa, aunque no parece haber ninguna manera de salir de la caverna.

Si los personajes aceptan, un Mimi se acerca a una pared, la rompe en pedazos con uno de sus dedos y les lleva hasta la trampilla de Pólipos volantes que está cerca de la entrada de los sectarios (sufriendo en el camino la misma pérdida de orientación y los mismos colores brillantes que percibieron cuando el otro Mimi les llevó a la caverna). Un Pólipo surgirá a través de la trampilla abierta en de 1D10+1 minutos. Los personajes están ahora solos; si no quieren cerrar la trampilla, lo mejor que pueden hacer es escapar. Los Mimis no intentan vengarse de los personajes, pero les intentarán cazar y matar si alguna vez los personajes llegan a entrar en el Tiempo del Sueño (o incluso en las Tierras del Sueño).

Si los personajes se niegan a ayudarles, los Mimis les ofrecerán comida y bebida. Los que acepten el ofrecimiento se convertirán en Mimis pasadas 1D3 horas; el proceso es irreversible. Si alguien rechaza la comida y bebida, se le ofrecerá tener relaciones carnales con una Mimi (las mujeres Mimi son algo más altas que los hombres y tienen unos bonitos pechos). Los que acepten se convertirán en Mimis en el transcurso de 1D3 horas; el proceso es también irreversible. Los que se conviertan en Mimis dejan de jugar; sus hojas de personaje pasan a poder del guardián.

Los personajes que rechacen todas las ofertas son abandonados en la caverna por los Mimis. Estos abren grietas en las paredes con sus dedos, se meten dentro de ellas y luego vuelven a cerrar las grietas tras de sí. Si alguno de los personajes comienza a dar golpes en las paredes, descubrirá un lugar que suena a hueco. Se tardan 1D20 horas/hombre para hacer un agujero a través de la pared (y el triple si ninguno de los presentes tiene herramientas apropiadas para este



Un Mimi.

trabajo, como un martillo o una palanca de hierro). Gracias a este trabajo, los personajes van a parar al sótano de uno de los edificios de la ciudad subterránea. Se pasan 1D10+2 horas más vagando por la oscuridad, hasta que encuentran uno de los cables provistos de bombillas encendidas. Esto tiene lugar en la bifurcación del tendido eléctrico más oriental con el camino que pasa junto a la caverna de los Mimis y va a dar a los niveles inferiores aún por explorar.

Si los personajes atacan a los Mimis, descubren que éstos esquivan sus ataques con facilidad y que los hechizos son en su mayoría anulados por el elevado POD de los Mimis. Estos acaban por dominarles y entonces devoran la carne de la cara de uno de los personajes (elegido al azar), dejándole que siga con vida. Ese personaje pierde 1D100 puntos de COR, su APA pasa a ser igual a 1 y le deja convertido en una horripilante figura que, cuando está en compañía de otras personas, debe tener la cara vendada o usar una máscara que se la cubra por completo. Los demás personajes que vean tan tremebundo espectáculo pierden 1/1D8 puntos de COR.

Un Mimi cualquiera

FUE 50 CON N/A TAM 19 DES 20 POD 30
PV N/A MV 20

Armas	% Ataque	Daño
Lanza encantada	125%	Especial

Armadura: invulnerables a todas las armas físicas.

NOTAS: los Mimis tienen miedo a los vientos fuertes, como los creados por los Pólipos volantes, porque son capaces de llevárselos y romperse. Cuando la lanza de un Mimi da en el blanco, hay que tirar resistencia de su POD contra el de la víctima; si tiene éxito, la víctima muere inmediatamente y si falla, ésta permanecerá en estado de coma durante 1D6 meses. Todos los Mimis tienen las mismas características, tanto si son hombres como si son mujeres, a pesar de que las mujeres se parezcan más a los humanos que los varones, más alargados.

LAS GRANDES PLAZAS

Hay dos “grandes plazas” en la pequeña parte de la ciudad de la Gran raza que ha sido explorada por los sectarios hasta la actualidad; se indican en el mapa esquemático de la ciudad. Estas plazas son dos de las cuatro zonas de la ciudad que tienen su propia fuente de energía, enormes cámaras de forma octogonal, de techos y paredes sin rasgos característicos, pero con unos suelos que irradian luz. El suelo de la plaza oriental emite una suave luz de color azul; el de la plaza occidental emite una suave luz de color rojo. Se desconoce cuál era la función de una y otra. Cada una tiene más o menos 800 metros de diámetro.

EL TEMPLO DE LA CÚPULA PÚRPURA

Esta maravilla tiene unos 700 metros de diámetro y en su mayor parte se conserva intacto tras cientos de millones

de años. Aunque en su mayor parte siga bajo tierra y no pueda ser visto desde el exterior, desde el interior el edificio es un hemisferio perfecto, al que se entra por medio de numerosos pasajes abovedados distribuidos regularmente por toda su base. Una vez dentro, se ve que el fondo está formado por un suelo de piedra gris. En el centro del suelo hay un segundo hemisferio, de 150 metros de diámetro, que vibra y emite una intensa luz de color púrpura que a veces se mueve de tal forma que parece estar viva.

No se conoce con exactitud la función del hemisferio de color púrpura. Huston cree que es una intensa fuente de energía, que es enviada hacia otras dimensiones extrañas además de a nuestra propia dimensión. Ha instalado cables que van desde este hemisferio hasta su Transmogrificador (del que se explican más cosas en la sección “El cuartel general de Huston” y “La cámara de Kakakatak”).

La arena ha entrado en la cúpula a través del mismo pasaje abovedado por el que han entrado los personajes y de ella asoman un fémur mordisqueado y parte de un cráneo, ambos humanos.

A un lado del hemisferio más pequeño hay un bloque de piedra de un metro de altura que claramente no hace mucho que ha sido arrastrado desde el exterior del edificio. Unas manchas oscuras estropean su superficie y cubren todo el suelo que está cerca de él. Cenizas y tizones en el suelo marcan el lugar en donde se encendió una hoguera. Detrás de esta piedra sacrificiales hay una estatua de Nyarlathotep, de 8 metros de altura, provista de alas de murciélago; junto a ella y siguiendo el borde del hemisferio de mayor tamaño, hay estatuas más pequeñas de otros dioses, incluyendo a Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth, Zoth-Ommog, Cthugha y Shub-Niggurath.

En conjunto, el montaje es lo bastante horrible como para tirar COR 1/1D10. Cada estatua es un conducto de fuerza vital. Cuando algún ser vivo toca una de estas estatuas, pierde automáticamente 1D3 puntos de POD. Se permite hacer una tirada de resistencia de POD contra POD (la estatua tiene 1D20+10). El POD que se extrae de este modo se envía al dios apropiado para ser utilizado con propósitos inimaginables, pero el uso de la estatua de Nyarlathotep activará las demás. Si no se toca primero la estatua de Nyarlathotep, las demás estatuas drenan POD, pero no lo envían a los dioses correspondientes. Nyarlathotep es el Mensajero.

Todas las estatuas están hechas de piedra y cada una pesa más de una tonelada.

LOS TRES GUARDIANES: junto a la estatua de Nyarlathotep, detrás y a los lados, hay tres seres parecidos a murciélagos, pero más pequeños que la estatua. Su color es negro, con una forma intermedia entre un sapo y un murciélago; sus alas están sueltas y arrugadas de forma extraña y sus caras carecen de ojos y boca.

Estas criaturas hacen de sicarios de Nyarlathotep durante los rituales celebrados en este recinto sagrado, asegurándose de que reciba una parte desproporcionadamente grande de víctimas durante el sacrificio.

Cuando el templo no está siendo utilizado, estas criaturas hacen de guardianes. Comienzan a activarse cuando alguien entra en la gran cúpula y tardan 1D20+5 minutos en estar totalmente activas. Es posible hacer que vuelvan a

desactivarse si se grita algún saludo servil referido a Nyarlathotep, como por ejemplo “¡Salve, Nyarlathotep!” o “¡Nyarlathotep, ordena!” etcétera. Una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá adivinar qué se debe decir, pero al personaje se le debe ocurrir que es necesario decir algo. Si los personajes abandonan el templo antes de que los guardianes se activen, vuelven a su estado inicial.

Guardianes del Murciélago de la arena

Número	1	2	3
FUE	32	35	38
CON	44	36	40
TAM	24	24	24
INT	3	4	2
POD	10	12	14
DES	12	8	10
PV	34	30	32
MV	6/12 volando (pueden cargar con una persona cuyo TAM sea igual o menor que la cuarta parte del TAM del monstruo.)		

Armas	% Ataque	Daño
Presa	40%	Especial
Drenaje	100%	1D3 más pérdida en una característica

COR: ver a uno de estos monstruos cuesta 1 punto de COR si se pasa la tirada y 1D6 si se falla.

NOTAS: estos agentes del mal no son muy inteligentes, pero sí muy obstinados. Una vez han conseguido apresar a una víctima, la empujan contra la estatua de Nyarlathotep, o de lo contrario la envuelven en sus grandes y arrugadas alas para extraerle los puntos. En el ataque por Drenaje, las alas proyectan numerosísimas y minúsculas agujas, que penetran en el cuerpo de la víctima y le van extrayendo fluidos corporales de forma sistemática, causando 1D3 puntos de daño y haciendo que la característica más elevada del personaje (FUE, CON, etc.) baje en 1 punto.

Si los personajes entran en el Templo cuando éste no está siendo utilizado y alguien toca una estatua que no es la de Nyarlathotep, ésta le extrae 1D3 puntos de POD, pero los guardianes se activan de inmediato, cogen al desventurado y le aprietan contra la estatua de Nyarlathotep hasta que muere por quedarse sin puntos de POD. Si la víctima toca la estatua de Nyarlathotep, pierde 1D3 puntos de POD, pero puede seguir su camino.

Si los personajes no tocan ninguna de las estatuas, pero se quedan el tiempo suficiente en el Templo como para que al menos uno de los guardianes se active, cada uno de los guardianes activados intentará atrapar a una víctima, para luego apretarla contra la estatua de Nyarlathotep hasta que muera. Si los demás personajes se mueven con lentitud, los guardianes intentarán atrapar a nuevas víctimas. En la estatua hay bastante espacio como para que los tres guardianes aprieten a la vez a sus respectivas víctimas contra ella. Los guardianes no perseguirán a los personajes más allá de las paredes del templo.

Los guardianes son regalos que Nyarlathotep ha hecho a un adorador que se ha destacado de los demás. Han resul-

tado ser útiles a la hora de atacar campamentos aborígenes en busca de víctimas para los sacrificios. Durante algún tiempo, Huston los ha intentado usar para llevar a cabo un reconocimiento aéreo de la zona, pero sin obtener grandes resultados; estas criaturas son demasiado estúpidas como para ser capaces de entender la importancia de la mayor parte de lo que ven. Huston ha decidido hacer un par de pruebas, para ver si son capaces de transportar sectarios pequeños por el aire. Si el guardián lo desea, los personajes podrían presenciar una de estas pruebas mientras están en el campamento de Jeremy Grogan o mientras esperan al Chico del Poder de noche.

RITUALES DE LA SECTA: como único templo local, la cúpula púrpura es el edificio principal para las actividades religiosas de la secta. Los rituales pueden clasificarse más o menos en celebraciones semanales y trimestrales destinadas a los poderes oscuros.

– En los ritos semanales, los sectarios preparan una pequeña hoguera en el suelo del templo, cerca del altar (la piedra de los sacrificios). Mientras cantan y bailan alrededor del fuego, miles de murciélagos vuelan describiendo círculos sobre sus cabezas. Hasta 1D3 víctimas pueden ser sacrificadas, cada una de las cuales deberá correr en medio de hileras de sectarios desnudos, cada uno de los cuales está armado con el Garrote de la secta y con un mayal. Cada mayal rezuma una sustancia pegajosa de color marrón de reciente preparación. (N. de los T: Un mayal es un instrumento compuesto de dos palos unidos por una cuerda, que se usa para desgranar el centeno. La versión para las artes marciales, de origen coreano, se denomina *nunchaku* y fue popularizada por Bruce Lee en “Operación Dragón”).

Ese veneno tiene una potencia de 17, que se debe medir con la CON de la víctima en una tirada de resistencia. Si ésta falla, la víctima se comienza a hinchar y a ennegrecer casi de inmediato y la muerte le sobreviene tras 1D4 días. El suero contra la rabia tiene una probabilidad del 50% de poder salvarla. Por lo general la víctima suele sobrevivir a todos los golpes que recibe y luego se le ata a la estatua de Nyarlathotep para que se le extraiga todo el POD. Todo esto tiene lugar mientras el desventurado se retuerce de dolor por culpa del veneno similar (en su efecto) a la rabia que ha penetrado su cuerpo a través de los cortes y golpes producidos por los mayales.

Esta ceremonia semanal suele ser presidida por un acólito, aunque de vez en cuando el propio Huston se acerca para admirar el espectáculo. Asisten 1D10+20 sectarios. El coste en COR de contemplar esta ceremonia es de 0/1D3 puntos.

– En los rituales trimestrales, el propio Murciélago de la arena es invocado y hace acto de presencia. Es Huston quien dirige esta ceremonia, en total oscuridad para proteger a este avatar de Nyarlathotep. Sin embargo, es tal la fuerza psíquica del Murciélago, estimulada por las torturas rituales y las letanías de los sectarios, que hace que todos los que estén presenciando el ceremonial sean capaces de verlo con toda claridad, a pesar de la falta de luz. Esta extraña sensación (la rara vista-que-no-es-la-vista) cuesta a los personajes 1/1D6 puntos de COR.

EL PADRE DE TODOS LOS MURCIÉLAGOS

Descripción: en esta forma, Nyarlathotep se parece a un murciélago gigantesco. Su único rasgo facial es un ardiente ojo trilobular. Unos tentáculos delgados se agitan bajo sus alas andrajosas y cuando se mueve por el cielo dejan tras de sí un rastro brumoso y espumeante de burbujas protoplásmicas. Este rastro viviente, siempre en agitación, va volviéndose más fino a medida que la cosa sigue su camino, pero permanece durante al menos un minuto. En su forma de murciélago, Nyarlathotep sólo es material en parte y puede volar y atravesar objetos materiales cuando lo desee, a pesar de que también es capaz de manipular esos mismos objetos.

Notas: este avatar de Nyarlathotep también ha recibido el nombre de “Luz-Que-Vuela” o “El Cazador de la Oscuridad” y es bien conocido por los hongos de Yuggoth. Sólo puede resistir la luz que sea muy poco intensa, como la de las estrellas y es más apropiado para viajar por el espacio exterior que para la Tierra. El brillo de los arcos voltaicos o de las linternas le causan daño; el destello de luz de una linterna potente enfocada contra esta bestia le origina 1D6 puntos de daño. Incluso una vela grande que simplemente se mantenga erguida causa 1 punto de daño al Murciélago cada asalto que éste entre en su radio de luz. Una linterna le causa 1D6 puntos de daño, los faros de un coche o las farolas de la calle, 3D6 puntos de daño y así sucesivamente, basándose sobre todo en la idea que el guardián tenga sobre la intensidad de la luz. La luz diurna le produce 10D6 puntos de daño por asalto (la luz de la Luna sólo 2D6 puntos por asalto). De hecho, la luz enfocada persistentemente contra el monstruo acabará por disolverle, haciendo que se desintegre en la nada hasta que vuelva a ser convocado. Sin embargo, las fuentes de luz de muy corta duración (a pesar de ser intensas), como los relámpagos y

los flashes de las cámaras fotográficas, no le causan ningún daño.

Su fuerza psíquica es tan fuerte que todos los seres humanos normales que están dentro de su zona de influencia reciben la monstruosa habilidad de poder ver en la oscuridad (la infame vista-que-no-es-la-vista). Esta habilidad, que a veces puede ser muy útil, cuesta a todos los seres humanos 1/1D6 puntos de COR, porque les permite tener por un momento una percepción no terrestre del universo. Incluso los invidentes obtienen esta habilidad ya que no tiene nada que ver con los globos oculares.

Durante un ataque, el Padre de todos los Murciélagos puede volar bajo e intentar agarrar a alguien con una o más de sus pinzas. Cada víctima que se encuentre dentro de la envergadura de sus alas (de unos 17 metros) puede ser atacada por una pinza. Cualquiera que sea alcanzado por una de ellas sufre un terrible sacudida (¿eléctrica?) o quemadura, sufriendo 4D6 puntos de daño e ignorando cualquier armadura. Si la víctima sobrevive al ataque, pierde de todos modos 1D3 puntos de su característica de mayor valor (FUE, CON, etcétera). Además, todos los que queden envueltos en el rastro semiviviente de espuma extraterrestre que se forma cuando vuela sufren 1D10 puntos de daño por cada asalto que permanezcan en su interior.

FUE 70 CON 45 TAM 60 INT 86 POD 100
DES 19 MV 30 PV 53

Armas: Pinzas 60%, daño 4D6 puntos por la sacudida. Viento protoplásmico 100%, daño 1D10 puntos *.

Armadura: piel por valor de 5 puntos. No se le puede empalar. Los ataques basados en calor, frío, electricidad, o radiación no le causan daño, a no ser que en estos ataques se produzca luz.

COR: ver esta forma de Nyarlathotep cuesta 1D10 puntos de COR si se pasa la tirada y 1D100 si se falla.

Hasta 1D10+9 varones son sacrificados a las estatuas y al menos una víctima es atada a cada una de las estatuas; en cada caso las víctimas deben pasar por las hileras de sectarios. Además, un mismo número de víctimas de sexo femenino son vsalvajemente violadas primero por los guardianes y luego por los sectarios. Cualquier descendencia fruto de estas relaciones resultan ser unos híbridos monstruosos, peligrosos incluso para Huston, que son encerrados en el lugar del mapa llamado “El Cuarto de los Niños”. Naturalmente, tan horrible experiencia hacen que muchas de estas mujeres enloquezcan y en muchos casos los partos son tan difíciles que la madre no sobrevive. Si los personajes ven esta ceremonia, perderán 1D3/2D6 puntos de COR.

El Cuarto de los Niños

En una zona amplia y de suelo llano, las luces eléctricas describen un círculo alrededor de un pozo oscuro de unos 20 metros de profundidad y un diámetro de 65 metros. No hay

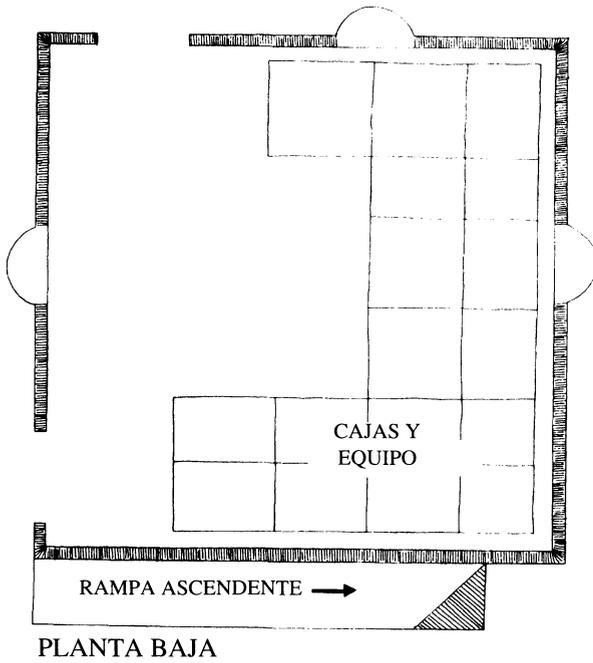
ningún tipo de barandilla alrededor del pozo, del que emanen olores nauseabundos y mareantes, además de unos terribles gemidos, lloros y gruñidos. Uno de los llantos es el de un bebé humano. Sin embargo, si no se usa ninguna fuente de luz adicional, lo único que se puede ver en el fondo del pozo son cosas que se agitan y que se mueven de forma muy vaga. El hecho de acercarse a este pozo hace tirar COR 0/1D4.

Este coste aumenta mucho si algún personaje enciende una linterna. En ese momento, pueden verse formas aberrantes, apendiculadas, blasfemas, bulbosas, deformes, depravadas, insanas, ulcerosas, etcétera, que saltan, se arrastran y babeen por todo el fondo del pozo. Aunque con mayor frecuencia las figuras se parecen a los guardianes, éstos son sólo imitaciones de Nyarlathotep y muchas de sus formas impuras se encuentran presentes. Se aconseja al guardián que proporcione a los personajes tantos detalles como quieran, pero haciendo que pierdan más puntos de COR por cada nueva monstruosidad que vean. En conjunto, el pozo les cuesta 1D4/1D10+1 puntos de COR; cada nuevo monstruo costará 1/1D4 punto de COR y en el pozo hay 66 monstruos.

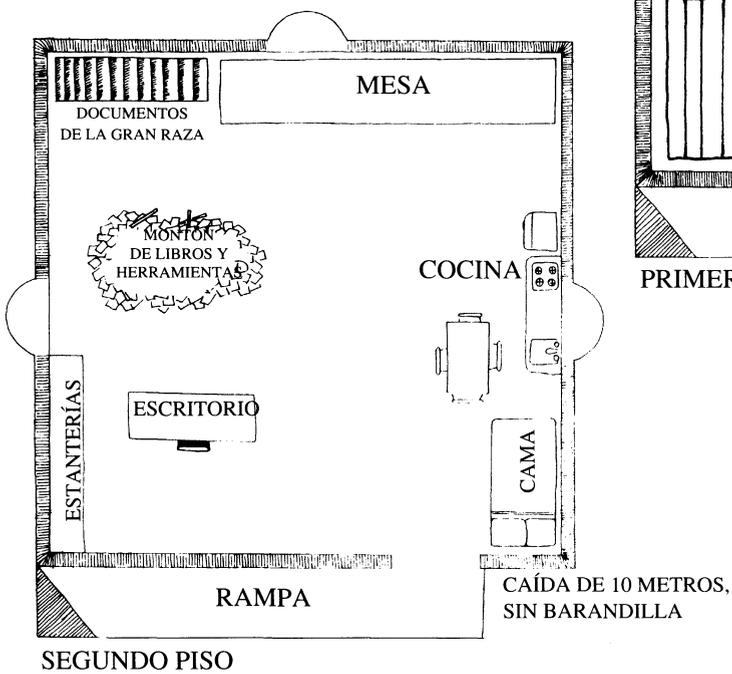
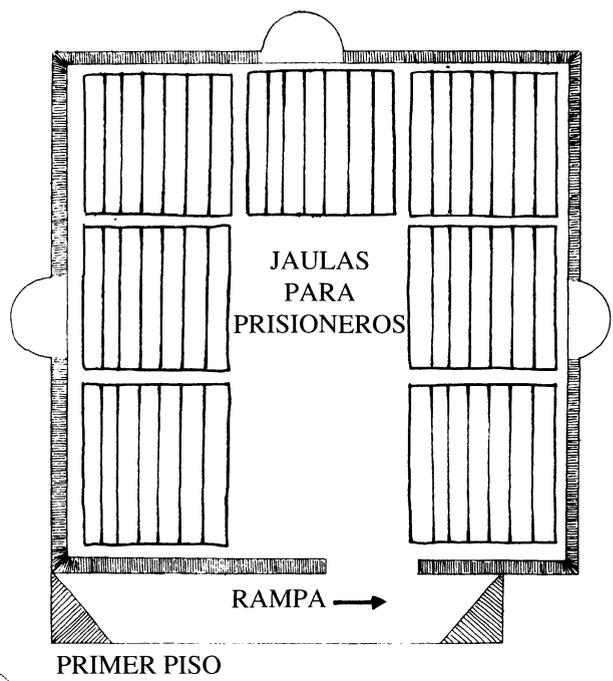
Si se enfoca el pozo con una linterna u otra fuente adi-

EL CUARTEL GENERAL DE HUSTON

(No a escala)



— VENTANAS
CADA PISO TIENE 5 METROS DE ALTURA



cional de luz, el ruido procedente de él pasa a ser ensordecedor porque las criaturas creen que se les va a alimentar.

Es aquí donde Huston encierra los resultados de su programa de cría, para los que no puede encontrar ninguna utilidad. Hasta ahora, ha sido un fracaso, pero estos monstruos son (indirectamente) la descendencia de su dios y por ello son sagrados.

EL HORROR TITÁNICO

Al principio los personajes pueden pensar que esta sólo es otra gran plaza, menos iluminada que las otras. Pero a medida que se van acercando, ven que sólo es un gran anillo de piedra, que se encuentra por encima de un organismo vivo gigantesco, cuyo cuerpo asoma a través del anillo, formando una especie de pequeño montículo. El resto del cuerpo de la criatura debe estar por debajo de la ciudad; es imposible saber cuál es su tamaño exacto. Todos los que estén mirando a la inmensidad de la criatura, sus venas pulsantes y sus flácidas turgencias perderán 1/1D20 puntos de COR. La criatura es inerte. Los personajes no pueden hacer nada para molestarla y ésta no reaccionará hagan lo que hagan. Incluso pueden subirse a ella. No es inflamable.

El cuartel general de Huston

Las luces llevan hasta un lugar con tres plantas a las que es posible acceder. Desde el exterior, es posible ver que hay luces encendidas en todas ellas.

LA PLANTA BAJA: aquí se han almacenado herramientas de minero, incluyendo arcos voltaicos, palas, picos, cuerdas, maderos, aparejos de poleas, bombas de agua, bidones de gasolina, generadores de repuesto, carretillas, taladros y varias vagonetas eléctricas pesadas que se usan para transportar herramientas. Una tirada de Descubrir permite encontrar 48 barrenos de dinamita, además de mechas, detonadores y un manual del usuario distribuido por el fabricante.

Si los personajes llevan a cabo una búsqueda sistemática, llegan a encontrar 3 armas lanzarrayos en el interior de un embalaje. El Guardián deberá asignar un número diferente a cada una y tirar a escondidas el número de disparos que cada cual puede realizar. Recuérdese que cuando el arma lanzarrayos ha gastado todas sus cargas ya no sirve de nada (excepto como garrote de 14 puntos de Resistencia).

Es posible que un vigilante del tendido eléctrico ya les haya explicado cómo funcionan. Por otra parte, si los personajes consiguen capturar a uno de los vigilantes del grupo de trabajo, éste les explicará (después de un poco de “persuasión”) su funcionamiento. Una tirada de Idea lleva a la conclusión de que la cosa tubular es en realidad un arma y permite intuir cómo se usa; sin embargo, acertar por qué extremo sale el rayo tiene una probabilidad del 50%. Si el personaje que está trasteando con ella se equivoca, se dispara y le causa 8D6 puntos de daño. Los personajes necesitarán una hora para llevar a cabo un experimento razonablemente seguro. Las armas lanzarrayos se describen con mayor detalle en la sección “Cables de luz” (ver más arriba).

Hay una probabilidad del 50% de que 10 mineros a los que se les ha lavado el cerebro estén durmiendo en este lugar. Hace mucho tiempo que fueron secuestrados, de acuerdo con uno de los incontables planes de Huston; son víctimas de una máquina controladora de mentes que posee Huston y desde el punto de vista funcional no son más que zombis vivientes. Son el grupo de trabajo que se indica en la sección “Cables de luz”, (ver más arriba).

Dos sectarios los supervisan. Sus características son las que se indican más abajo. Los mineros cumplirán las órdenes que cualquiera les dé y harán exactamente lo que se les ordene. En caso de conflicto, los mineros cumplirán las órdenes de la persona de mayor POD. No son muy hábiles a la hora de usar armas de fuego (como se puede ver en sus DES), pero su efectividad en la lucha cuerpo a cuerpo es considerable.

Sectario de raza blanca número 1

FUE 12 CON 10 TAM 10 INT 8 POD 10
DES 13 APA 8 EDU 0 COR 0 PV 10

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3.

Presa 40%, daño especial.

Garrote de la secta 20%, daño 1D10.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Tregar 40%.

Sectario de raza blanca número 2

FUE 14 CON 12 TAM 10 INT 8 POD 13
DES 12 APA 9 EDU 4 COR 0 PV 12

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3.

Presa 50%, daño especial.

Látigo 65%, daño 1D3 de daño.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Tregar 40%.

Mineros con el cerebro lavado

Número	1	2	3	4	5
FUE	12	15	15	14	17
CON	14	12	13	14	15
TAM	14	10	13	12	13
INT	5	4	5	6	4
POD	3	3	3	3	3
DES	7	7	7	7	7
PV	14	11	13	13	14

Arma	% Ataque	Daño
Puñetazo	60%	1D3+1D4
Presa	40%	Especial

Armadura: los mineros no son sensibles al dolor ni al “shock.”

NOTAS: los mineros sólo harán una presa con el fin de estrangular a la víctima. Su presa produce 1D3+1D4 puntos de daño cada asalto. Es posible anularla con una tirada de resistencia de FUE contra FUE.

Más mineros con el cerebro lavado

Número	6	7	8	9	10
FUE	16	17	17	18	18
CON	16	18	17	16	18
TAM	18	16	17	16	18
INT	5	4	5	6	4
POD	3	3	3	3	3
DES	7	7	7	7	7
PV	17	17	17	16	18

Arma	% Ataque	Daño
Puñetazo	65%	1D3+1D6
Presa	60%	Especial

Armadura: los mineros no son sensibles al dolor ni al “shock”

NOTAS: los mineros sólo harán una presa con el fin de estrangular a la víctima. Su presa produce 1D3+1D4 puntos de daño cada asalto. Es posible anularla con una tirada de resistencia de FUE contra FUE.

Los mineros no reaccionan ante la presencia de los personajes. Si han conseguido darse perfecta cuenta de la situación, éstos atacarán a los dos sectarios, para luego dirigir con facilidad a todo el grupo de trabajo.

EL PRIMER PISO: la gran rampa ascendente lleva a los dos pisos superiores. El primero sólo contiene siete grandes jaulas cúbicas hechas de barrotes de acero sucio y oxidado. Las cerraduras de las jaulas son magnéticas y se pueden abrir gracias a un pequeño objeto rectangular que Huston guarda en el bolsillo. La FUE de las cerraduras es 75 y la de los barrotes 85.

Encerrados en las jaulas hay gran cantidad de prisioneros, muchos de los cuales son aborígenes que comienzan a gritar de manera desahogada cuando los personajes entran en la habitación. El tumulto tiene una probabilidad del 25% de alertar a Huston si se encuentra en el piso de arriba. Hay que volver a tirar el dado cada 15 minutos, o cuando los personajes no puedan tomar una decisión sobre cómo hacer callar a esa gente.

Dentro de una de las jaulas sólo hay mujeres embarazadas, víctimas de las ceremonias trimestrales de apareamiento. Hay una probabilidad de un 10% de que una de ellas esté dando a luz en este preciso momento; suponiendo que los personajes se queden a disfrutar del espectáculo, la visión de la cosa reptiloide y verde, cubierta de verrugas, que está saliendo del vientre de su madre hace que todo el mundo pierda 1/1D4 puntos de COR.

De cada jaula emana un olor desagradable (las razones son obvias). Cada una contiene también un montón de ñames y otras raíces comestibles y un pequeño recipiente con agua rancia.

Todos los personajes que sean capturados irán a parar a una de estas jaulas.

EL SEGUNDO PISO: si los sectarios no están celebrando una ceremonia trimestral, hay una probabilidad del 75% de que Huston esté aquí.

Esta es una habitación grande, dividida de forma informal en varias secciones: como vivienda, laboratorio para experimentación científica y lugar para un estudio relajado. Una cama grande y firme se extiende a lo largo de una de

las paredes. No muy lejos de ella hay una primitiva cocina eléctrica. Hay también varias mesas grandes y largas y toda una serie de estanterías y escritorios. Cientos de documentos de la Gran raza se encuentran amontonados junto a otra de las paredes; la mayoría son planos y fórmulas, pero todos son demasiado extraños como para poder ser descifrados si no se tiene un gran conocimiento del idioma.

Si Huston está aquí, se sorprende ante la llegada de los personajes, pero se levanta elegantemente de detrás de su escritorio para saludarles. El escritorio mira hacia la puerta, que sólo está tapada por unos gruesos cortinajes. Huston es un hombre rubio, de constitución media, que parece aseado en sus ropas de color caqui y que se ha vuelto bastante pálido tras los años que ha pasado bajo tierra. Se interesa por la salud de los personajes y les ofrece té o café, para a continuación preguntar de forma educada acerca del propósito de su visita. Después de todo, Huston se encuentra muy atareado en unas investigaciones de vital importancia.

Una tirada de Descubrir lleva a la conclusión de que el bulto que se puede apreciar debajo de un montón de papeles corresponde al tamaño de un revólver calibre 45. Tampoco favorece mucho a los personajes el hecho de que sobre el escritorio haya un arma lanzarrayos. Sobre éste también se encuentra un recipiente de cobre grabado con runas de los Mitos.

Aunque actúa de forma normal, es indudable que Huston está loco, tal y como revelará una tirada de Psicología. Aunque se considera a sí mismo un realista, es un megalómano que no puede resistir la tentación de explicar a los demás cómo piensa conquistar el mundo. Es, empero, un buen psicólogo, que ha desarrollado un gran disgusto hacia la humanidad y sus problemas. Al mismo tiempo, cree que su mente científica y sus antecedentes jungianos le proporcionan un conocimiento de las relaciones físicas y simbólicas que sólo él es capaz de entender. Para Huston, los dioses de la locura son el símbolo definitivo y la realidad final. Para proteger la imagen que se ha formado de sí mismo y la relación verdaderamente poderosa que tiene con Nyarlathotep, Huston mata sin remordimientos, aunque primero conversará con los personajes hasta el aburrimiento, contándoles sus teorías acerca de la humanidad, la inconsciencia y lo que él llama la “Gran Reserva de Memoria.”

En pocas palabras, Huston espera con impaciencia el día en que consiga abrir una puerta a través del espacio y del tiempo y toda una pléyade de horrores extraterrestres puedan volver a la Tierra para hacer de ella su residencia permanente. Sin embargo, a pesar de su gran lealtad hacia Nyarlathotep, Huston sabe que su propia inteligencia, su dedicación y su perspicacia no tienen comparación con ninguna otra en toda la Tierra. Sabe también que, a pesar de que él haya realizado su parte de los rituales sin ningún fallo, los otros sectarios menos importantes no cumplirán su cometido y por ello esa puerta no se abrirá.

Con este fin, ha ideado un plan que imagina mucho más importante. Los estudios que ha realizado sobre la inconsciencia, la mente, el sueño y la ciencia del viaje a través del tiempo propia de la Gran raza le han llevado a construir una máquina con la que cree poder conseguir que todos los seres humanos se conviertan en adoradores de los Primigenios. Llama a esta máquina el Transmogrificador. Con la ayuda de

su prisionero, Kakakatak, este plan es ya casi una realidad. Si consigue capturar a un investigador, Huston estimará que es una estupenda oportunidad para hacer una prueba con la máquina sobre un sujeto testigo: alguien de fuera a quien le importe un bledo adorar a un Dios Exterior.

Como Huston explica alegremente, todo ser humano necesita dormir y cuando un humano duerme, debe soñar. Los sueños establecen un contacto entre nosotros y nuestra propia historia y con la totalidad de la especie humana. La unión de toda la humanidad es la inconsciencia colectiva, el unificador emocional de toda la raza humana. Gracias a esta máquina que él y Kakakatak han construido, Huston planea distorsionar la fuente de inconsciencia en que todo ser humano se debe sumergir cada día, enfrentándose a la esencia misma de la humanidad, cambiando su naturaleza innata y convirtiéndola en el corrompido y envilecido galimatías de la propia locura de Huston.

Si los personajes aún no se han topado con el Horror titánico, Huston les habla de él. Esta asombrosa criatura llegó a la ciudad mucho después de la era de la Gran raza. Quizás los Pólipos volantes la llevaron hasta aquí o quizás lo hiciera una de las numerosas razas inteligentes que florecieron entre la destrucción de la ciudad y la aparición del Hombre. Los aborígenes conocen unas vagas leyendas sobre esta criatura, llamándola Buddai, el anciano que un día devorará el mundo. Duerme y aún dormirá durante eones. Huston no dispone de los conocimientos necesarios para despertarlo (y tampoco quiere hacerlo) pero puede serle útil. Ha colocado en su cuerpo unos electrodos de siete metros de largo a fin de poder utilizar su poder y su inteligencia para activar con ellos su gran obra, el Transmogrificador.

El Transmogrificador pondrá en contacto la mente de la criatura con la inconsciencia colectiva de toda la humanidad. Cada hombre, mujer y niño del planeta se verá asaltado cada noche por los sueños del monstruo, modificados según la voluntad de Huston. Los instintos fundamentales de la Humanidad (cordialidad, ternura, caridad y amor) serán sustituidos por el oportunismo reptiliano, la traición y la lujuria de Huston, además de por las inimaginables emociones del Horror titánico. Según el doctor, en menos de un mes todas las personas del planeta se habrán vuelto locas y la mayoría de ellas se convertirán en adoradores de Nyarlathotep.

Si los personajes son una seria amenaza para los planes de Huston, éste correrá al Transmogrificador e intentará activar de inmediato las emisiones a nivel planetario, sin más pruebas. De ser así, pásese a la sección "Encuentro con el transmogrificador" para ver qué sucede a continuación.

La última parte de la máquina está siendo construida por Kakakatak. El Transmogrificador en sí se encuentra en una habitación adyacente; para más detalles, consultar la sección "La cámara de Kakakatak".

EL CONTROLADOR DE MENTES: si es posible librar-se de Huston, hay otros dos objetos interesantes en la habitación. El controlador de mentes se encuentra en una esquina y es algo parecido a un cucurucho de orejas de burro (N. de los T.: como el que se usaba en los colegios de antes para castigar a los malos estudiantes) del que salen tres cables. En el extremo de los cables hay unas almohadillas triangulares

que se colocan sobre la cabeza de la víctima, junto a unas zonas concretas del cráneo. Con una tirada de resistencia de INT contra INT, el usuario pone la máquina en marcha y coloca bloqueos mentales en el interior de la mente de la víctima. Si la tirada no tiene éxito, el intento fracasa y se deberá realizar otro intento al día siguiente, después de que la mente de la víctima se haya tranquilizado. Inicialmente, esta máquina se utilizaba para bloquear las mentes de los humanos que habían sido atrapados y conducidos a través del Tiempo hasta la edad de la Gran raza.

Gracias al Controlador de mentes, Huston borra por completo los recuerdos de sus víctimas (como los diez mineros) e implanta en sus mentes las órdenes que se deben obedecer. Es el equivalente de un abrelatas en la ciencia de la Gran raza y es posible descubrir cómo funciona en menos de un día. La víctima sufre una pérdida automática de 1D6 puntos de COR cada vez que sufre el "tratamiento" a manos del usuario.

Si los personajes indican a Kakakatak que están interesados en el funcionamiento de la máquina, éste les explicará cómo corregir la zombificación causada por el controlador de mentes.

UN DOCUMENTO ESCRITO A MANO: en uno de los cajones de un escritorio se guardan las páginas ordenadas de un extenso documento. Las seiscientas páginas de este manuscrito llevan el título de *Dioses de la Realidad*. Huston ha estado escribiendo esta mezcla de diario y de extenso ensayo desde que llegó a la ciudad enterrada. Comienza con las siguientes palabras: "La locura es la marca de los dioses, el susurro de secretos antiguos y la invisible mano que hace girar al mundo en su órbita desordenada. Con ella he visto cosas más allá de los sueños y de la realidad, más allá de las decisiones de la infancia y de los terrores de la edad adulta, más allá de los análisis que de que cualquier hombre es capaz. Aceptando la locura yo acepto a los dioses y tengo poder gracias a los regalos que éstos me han hecho." Se tardan cuatro horas en leer todo el documento y cuesta 1D3/1D8 puntos de COR (debido a lo que explica acerca de la percepción humana y de la naturaleza de la realidad). Según Huston, las cosas son mucho más relativas de lo que cualquier ser humano podría imaginar y hay mucho que los hombres han aprendido a no ver.

Si esta aventura tiene alguna relación con Las máscaras de Nyarlathotep, el manuscrito hace mención de lugares como la Isla del Dragón Gris y la Montaña del Viento Negro y describe con todo lujo de detalles lo que Huston debe hacer el día 14 de Enero de 1926, en unos momentos determinados (hora del meridiano de Greenwich). Lo que quizás sea más importante para esta aventura: habla del controlador de mentes y de cómo funciona, de las armas lanzarrayos (aunque no dice que tengan un número limitado de disparos y que no pueden recargarse), sobre cómo es posible tener a raya e incluso matar a los Pólipos volantes con las armas lanzarrayos, de cómo consiguió transportar a Kakakatak a través del Tiempo por la gracia de Nyarlathotep y una extensa explicación del Transmogrificador y del sueño de Huston de alterar la inconsciencia colectiva de la raza humana.

Este documento es de incalculable valor, como guía de los propósitos de Huston y de lo que es capaz.

Los hechizos de Robert Huston

Cuatro de los hechizos conocidos por Huston no aparecen en las reglas de **La llamada de Cthulhu**.

DOMINAR

Requiere 1 punto de magia y 1 de COR, siendo el efecto instantáneo. Se tira resistencia del POD de la víctima contra el del realizador del hechizo (POD, no puntos de magia), y si este último gana la tirada, la víctima debe obedecerle durante el siguiente asalto. Este hechizo sólo afecta a una víctima a la vez, y tiene un alcance máximo de 10 m. El hechizo puede realizarse todas las veces que se desee, permitiendo un control ininterrumpido durante algunos minutos. Cada repetición requiere una nueva tirada de resistencia y la pérdida de 1 punto de magia y otro de COR. Las repeticiones sólo tardan un instante en realizarse, y las órdenes pueden darse en el mismo asalto. Sin embargo, sólo se puede realizar un hechizo de estos por asalto.

Las órdenes deben ser inteligibles para la víctima, y no deben violar su naturaleza básica (por ejemplo, la orden de suicidarse o de matar a un amigo no funcionarán) o se romperá el hechizo, con lo cual se deberá repetir si se desea mantener el control.

ENVIAR SUEÑOS

Cuesta 1D3 puntos de COR y una cantidad indefinida de puntos de magia. El usuario deberá utilizar un bol hecho a base de 'el cobre de allá arriba', un metal extraterrestre, grabado con ciertas runas y lleno con hierbas especiales y un poco (unos 3'5 ml) de su propia sangre. Se pega fuego a las hierbas, y al empezar a surgir un extraño humo verdoso, el usuario se concentra e invierte puntos de magia, que se contrastan con los de la víctima en la tabla de resistencia, realizándose una tirada para determinar el ganador. El hechizo dura dos minutos por cada punto de magia invertido.

El blanco debe estar dormido y a una distancia menor de 30 Km del realizador. Los sueños pueden ser cualesquiera que este desee, pero lo usual es que estén relacionados con los Mitos para rebajar la COR de la víctima, teniendo en cuenta que esta pérdida onírica es la décima parte de la normal, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, una visión de Azathoth cuesta 1/1D10 puntos de COR. No se puede enviar una visión de algo que uno nunca haya visto, ni se pueden transmitir órdenes ni deseos, ni se puede hipnotizar a la víctima, quien sólo se entera de que está teniendo sueños extraños.

Cualquier buen herbolario puede proporcionar la mezcla de hierbas, pero el bol de 'cobre de allá arriba' es más complicado, porque esta aleación es extremadamente rara en la Tierra.

EXPLOSIÓN MENTAL

Cuesta 1D3 puntos de COR y 10 de magia, debiéndose vencer los puntos de magia de la víctima con los propios en la tabla de resistencia. La víctima debe estar dentro del radio visual del realizador, y a una distancia menor de 30 m. El hechizo produce a la víctima la pérdida de 1D4 puntos de COR, sufriendo además una locura temporal como la que sigue a un 'shock' (por ejemplo, tras perder más de 5 puntos de COR y pasar la tirada de Idea). La duración de esta locura es un número de horas igual a 20 menos su INT, tras lo cual la víctima se recupera.

TRAMPA TEMPORAL

Para realizarlo hay que gastar 100 puntos de magia, 1D6 puntos de POD y 1D6 puntos de COR. El ritual requiere dos horas de meditación ininterrumpida y grandes cantidades de sangre humana. Para realizar este hechizo, el usuario debe ser capaz de visualizar a la víctima en su ambiente normal. Para las criaturas del pasado o del futuro, esto requiere que, antes de formular el hechizo, el usuario tenga acceso a un aparato que permita ver el pasado o el futuro. El hechizo es de un solo sentido; las criaturas atrapadas no pueden ser devueltas a sus épocas correspondientes. El usuario no puede viajar en el tiempo.

Cuando se haya acabado de realizar el hechizo, se tira resistencia de el POD del usuario contra el POD de la víctima. Si la tirada tiene éxito, la criatura que ha caído en la trampa aparecerá en algún lugar a menos de ocho kilómetros del usuario, pero siempre sobre la superficie de la Tierra y en un lugar que no le perjudique. En ese momento, la víctima está libre y puede actuar de forma normal, a pesar de estar atrapada en el tiempo; es muy posible que las criaturas que necesiten atmósferas extraterrestres u otras condiciones mueran antes de poder recuperarse del viaje a través del tiempo. Sólo se puede atrapar a una criatura cada vez que se formule el hechizo.

Este hechizo sólo funciona a través del tiempo y no a través de otras dimensiones. Puede pasar que a los dioses u otros seres similares a los dioses no les guste haber sido convocados y frían al usuario allí mismo, aunque esta posibilidad se encuentra más allá de lo que este resumen pretende.

Dr. Robert Huston

FUE 10 CON 15 TAM 12 INT 18 POD 35
DES 13 APA 14 EDU 18 COR 0 PV 14

Armas: Puñetazo 30%, daño 1D3.

Revólver .45 55%, daño 1D10+2.

Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 25%,

Astronomía 15%, Buscar libros 60%, Conducir automóvil 30%, Charlatanería 40%, Descubrir 50%, Discreción 30%, Discusión 30%, Electricidad 50%, Escuchar 30%, Geología 25%, Hablar *Pidgin* 45%, Leer el idioma de la Gran raza 40%, Mecánica 40%, Mitos de Cthulhu 50%, Primeros auxilios 35%, Psicoanálisis 35%, Psicología 50%, Química 15%, Regatear 30%, Tratar enfermedades 25%.

Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con Nyarlath-

otep, Contactar con un Pólipo volante, Convocar a un Horrendo cazador, Dominar, Enviar Sueños, Explosión mental, Llamar a Yog-Sothoth, Trampa temporal.

NUEVAS EXCAVACIONES

Los mineros trabajan aquí cuando no están descansando en el cuartel general de Huston. Mientras los mineros estén aquí trabajando, hay una probabilidad de un 10% de que Huston esté con ellos. Los mineros convertidos en zombis están intentando excavar un túnel a través de una montaña de arena y de ciclópeos escombros y las pacientes excavaciones llevadas a cabo casi han conseguido abrir camino. Por medio de una linterna y de una tirada de Descubrir, los que sean lo bastante osados como para adentrarse en el túnel podrán ver lo que hay al otro lado, gracias a un agujero en el que es posible meter la cabeza. El túnel da a un gran laboratorio, repleto de extraños objetos, desparramados por todas partes y cubiertos de polvo, pero en su mayor parte intactos.

LA CÁMARA DE KAKAKATAK

Los cables del tendido eléctrico llevan hasta una serie de habitaciones de paredes decoradas con piedras grises, cada una de las cuales tiene unos pocos e indescifrables símbolos de la Gran Raza. En la actualidad, sólo tres de las habitaciones del edificio están siendo utilizadas,

LA PRIMERA HABITACIÓN: la larga ristra de bombillas encendidas lleva hasta una habitación perfectamente iluminada. Tiene algo más de 2 metros cuadrados y en su interior se pueden ver muchos embalajes y piezas de recambio amontonados de cualquier manera. Una tirada de Electricidad revelará que gran parte de este equipo o bien pertenece a lo más avanzado de la tecnología terrestre, o bien es de diseño y construcción extraterrestre. Como es lógico, gran parte de esta última categoría se ha obtenido de la ciudad enterrada; gran parte de lo que es de origen terrestre ha sido fabricado en Alemania y el Reino Unido, para luego ser llevado a Australia a un coste impresionante. Casi todo parece ser imposible de identificar, a excepción de los transformadores, varios tipos de cable eléctrico, cajas de conexiones y de fusibles y tubos de vacío poco comunes.

LA SEGUNDA HABITACIÓN: la primera habitación da a una superficie circular de unos 14 metros de diámetro, en la que se ha colocado un enorme tablero de control de color negro, repleto de botones, conmutadores, indicadores, palancas, pantallas y unos impresionantes montajes de relés y conexiones, todo ello junto a unos poderosos transformadores. El tablero no está en marcha, a excepción de unas pocas bombillas de control y unos cuantos conmutadores (No hay ningún problema si los Guardianes desean añadir mecanismos de chispa y una o dos cámaras de humo, pero deberán ser capaces de explicar con toda claridad lo que hayan añadido a la descripción). Una parte del tablero de control ha sido abierta y del panel cuelgan multitud de conductos y conexiones; es

obvio que parte de sistema aún no ha sido colocado en su sitio.

Por extraño que parezca, hay un lugar del panel de control en que éste está interrumpido por un cómodo diván de piel (el tipo de mueble asociado con los psicoanalistas freudianos); el diván forma parte integrante del panel. Un elaborado casco de cromo, que se ajusta por medio de una cinta elástica y toda una serie de controles manuales conectados al panel de control y que descansan sobre el diván sugieren que éste es una pieza importante del conjunto.

Cerca del aparato los personajes pueden ver una mesa de operaciones equipada con accesorios para inmovilizar las manos, los pies y el cuerpo. Sobre ella descansa otro elaborado casco de cromo y unos cables lo conectan al panel de control, cerca del lugar al que se conectan los cables del otro casco de cromo.

En pocas palabras, éste es el Transmogrificador de Huston, con el que se propone cambiar el mundo. Todo investigador que haya sido capturado será conducido hasta aquí y maniatado a la mesa de operaciones mientras Huston se estira sobre el diván, haciéndole recibir de primera mano sus sueños. La pesadilla cobra forma y es traspasada a la víctima y la sensación de vileza y degradación que la acompaña hace que ésta pierda 1D10 puntos de COR por cada noche que pase aquí, además de ocasionarle insomnio. Cuando Huston ponga en marcha la totalidad del Transmogrificador, las poderosas señales que éste emitirá irán directamente a la inconsciencia colectiva, intentando con ello degradar y eliminar todo lo que hay de bueno en la humanidad.

LA HABITACIÓN DE KAKAKATAK: un pasaje abovedado permite el acceso a la tercera habitación. Está medio a oscuras y su forma es circular, con unos 17 metros de diámetro. Está vacía en su mayor parte, aunque una banqueta larga y elevada sostiene muchos objetos e instrumentos alienígenas. Una tirada de Conocimientos identifica con toda probabilidad una sección de gran tamaño como la parte que le falta al Transmogrificador.

Hay un campo invisible de fuerza eléctrica a través del hueco de la puerta que da a esta habitación (de hecho, también pasa a través de las paredes, del techo y del suelo), que se activa cuando alguien entra en el pasaje abovedado. Es posible ver agujeros que hacen las veces de sensores en las dos paredes del pasaje. El campo de fuerza causa 3D10 puntos de daño. Un ser humano podría arrastrarse y pasar por debajo del campo, pero para ello debe tirar DESx4.

Es posible desactivar el campo de fuerza si se consigue introducir la combinación apropiada en una gran caja de fusibles a la derecha de la puerta. Aunque en general tenga el aspecto de una caja de fusibles normal y corriente, sólo es posible utilizarla si se introduce la combinación de cuatro dígitos correcta. Una tirada de Matemáticas dará el pego; una tirada de Electricidad también será suficiente para desactivar el campo de fuerza, pero si se falla el cuerpo del desafortunado personaje será atravesado por una descarga eléctrica que le causará 1D10 puntos de daño.

En medio de las sombras que están a la izquierda de la puerta descansa una silueta oscura e inmóvil; se trata de Kakakatak, miembro de la Gran raza. Si alguien penetra en el campo de fuerza, las luces de la habitación se iluminan

de golpe y la gran inteligencia que es Kakakatak se despierta. Ver a Kakakatak cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Si los personajes comienzan a disparar, Kakakatak se protegerá de los tiros lo mejor que pueda.

LOS MOTIVOS DE KAKAKATAK: cuando el ser se despierta ya sea por la activación del campo de fuerza, o debido a un estruendo procedente de la habitación del Transmogrificador, coge con una de sus pinzas un objeto metálico con forma de bloque que le permite comunicarse telepáticamente con las mentes de otros mamíferos inferiores (los investigadores). Kakakatak coge primero con sus pinzas al investigador de mayor tamaño; si éste no resulta ser apropiado, cogerá al siguiente en orden de TAM decreciente. El personaje escogido siente la intrusión telepática con toda claridad, como un extraño golpe en el borde de su mente. El personaje puede oponer resistencia, simplemente declarando en voz alta que desea hacerlo y tirando resistencia de sus propios puntos de magia contra los de Kakakatak. Si no se consigue resistir la intrusión telepática, ese personaje no podrá en el futuro resistirse a Kakakatak. Si la víctima no se resiste, o su intento de resistencia no tiene éxito, pierde automáticamente un punto de magia y un punto de COR por culpa de la intrusión. Esto tiene lugar cada vez que Kakakatak se comunica mentalmente, sin que importe si la comunicación es o no prolongada. La conversación tiene lugar en Inglés, a pesar de que Kakakatak no sea capaz de entender todos los conceptos del Inglés que un ser humano entiende.

El mensaje de Kakakatak es una petición: solicita a los personajes que desactiven el campo de fuerza que le tiene prisionero. Es capaz de proporcionar las suficientes instrucciones como para que la persona que se encargue de desactivarlo no sufra ningún daño por la electricidad.

Huston ha traído a Kakakatak a través del Tiempo y lo ha encerrado aquí, para obligarle a que trabaje en el Transmogrificador. Como conoce el futuro, Kakakatak considera el proyecto como divertido pero no importante, si bien ha resultado ser imprescindible para los sectarios. Ha estado intentando enviarse a sí mismo de vuelta a la era de la Gran raza, o al menos entrar en contacto con otro miembro de su especie, pero hasta ahora ha fracasado. Si consigue tener acceso a ciertas bibliotecas que posiblemente no hayan sido destruidas, cree que será capaz de encontrar la solución: de hecho, una versión opuesta del hechizo de Trampa temporal que Huston ha ideado.

El miembro de la Gran raza puede, de buena fe, llegar a un acuerdo con los personajes, pero no está muy interesado en el problema del Portal (si la aventura está relacionada con *Las máscaras de Nyarlathotep*) o en el Transmogrificador. Si los personajes desactivan el campo de fuerza que encierra a Kakakatak sin pedir antes algo a cambio, Kakakatak les da las gracias y se desliza majestuosamente, alejándose de ellos y dejando de tomar parte activa en esta aventura. Por otra parte, puede hablarles del Transmogrificador y de lo mejor que podrían hacer al respecto, podría decirles cómo encontrarse de nuevo con el Chico del Poder, cómo modificar el controlador de mentes para hacer que los mineros vuelvan a la vida, sobre las conexiones que los sectarios tienen con Ho Fong, Ahja Singh y la Fundación Penhew, u otras cosas de interés (Se ha acostumbrado a leer

cada día la mente de Huston, de la misma manera que un ser humano leería el diario de la mañana).

Viajar junto a Kakakatak tiene una serie de ventajas y de inconvenientes. Entre las ventajas, lo primero que hace cuando ha sido liberado es bajar deslizándose por varias rampas no pisadas por los sectarios y entrar en algunos edificios aún por explorar, donde encuentra más armas lanzarrayos. Coge una y explica a los personajes cómo usarla. El personaje al que está hablando telepáticamente se da cuenta de que Kakakatak no se atreve a enfrentarse a un Pólipo volante sin el equipo adecuado y también de que Kakakatak teme el ataque de viento de dicho monstruo. Otra ventaja estriba en que Kakakatak conoce la ciudad y sabe cómo llegar a donde quiere ir (aunque no le gusta tener que compartir mucha información con estas criaturas de mínima inteligencia que le han liberado).

La principal desventaja es que Kakakatak no puede trepar por los escombros y que es necesario limpiar los caminos llenos de escombros para que pueda pasar. Kakakatak tardará varias semanas en localizar y llegar a los archivos que necesita: su objetivo inmediato es conseguir que los personajes permanezcan con él durante este espacio de tiempo ya que será difícil encontrar esclavos con mejores intenciones que éstos.

Kakakatak, de la Gran raza

FUE 40 CON 22 TAM 60 INT 26 POD 13
DES 13 PV 40 MV 7

Armas: Pinza 40%, daño 1D6+5D6 puntos de daño.

Arma lanzarrayos 45%, daño 8D6/4D6/1D6.

Habilidades: Astronomía 90%, Electricidad 95%, Geología 50%, Historia 90%, Mecánica 95%, Mitos de Cthulhu 35%, Química 85%, Zoología 80%.

COR: ver a Kakakatak cuesta 0/1D6 puntos de COR.

ENCUENTRO CON EL TRANSMOGRIFICADOR

Este poderoso invento es la solución final de Huston, a la que recurrirá si los personajes se convierten en una seria amenaza para los sectarios. Si el guardián quiere que Huston siga siendo un centro de oposición a los personajes, basta con hacer que se lleve unas piezas vitales del Transmogrificador y se interne en el desierto. Si quiere eliminar a este sujeto de una vez para siempre, sígase leyendo.

A pesar de Kakakatak coopera lealmente con Huston aunque está malgastando su tiempo, sabe que la máquina está condenada al fracaso porque Huston ha subestimado gravemente la fuerza de la inconsciencia colectiva humana. Tal y como Kakakatak podría decir, este cálculo es fácil una vez que el inventor acepta la idea de que el POD es algo fundamental para la naturaleza humana. Huston no ha interpretado así los datos.

En 1925 viven aproximadamente unos 1.900 millones de personas, con una media de 10.5 puntos de Poder por persona. Esto crea una fuente colectiva de inconsciencia con aproximadamente 19.950.000.000 puntos de POD, sufi-

ciente como para que ni siquiera el ataque de una máquina tan sofisticada como el Transmogrificador pueda tener éxito.

Hasta ahora, Huston sólo lo ha aplicado a individuos, obteniendo los resultados esperados. Pero estos experimentos se han llevado a cabo por medio de cables, no por emisión generalizada. Kakakatak sabe que será una buena idea estar a cierta distancia del Transmogrificador cuando Huston lleve a cabo un ataque generalizado de ondas delta ya que es probable que aparezcan efectos secundarios extremadamente desagradables.

Ni siquiera el Horror titánico puede soportar la sacudida de la inconsciencia de toda la humanidad. Una vez la máquina haya sido activada, por todas partes se percibe el eco de unos grandes temblores y chillidos. Los edificios de la ciudad comienzan a derrumbarse y unos enormes y palpitantes tentáculos atraviesan la tierra, la roca y el metal, buscando algo que golpear y eliminar el dolor que el Horror titánico está sufriendo.

El Transmogrificador puede haber matado al Horror titánico; las grandes sacudidas podrían ser sólo los últimos estertores de un ser que está a punto de morir. Que sea lo que el guardián prefiera. Tanto si el Horror titánico muere como si no, éste deja de moverse después de sus espasmos y convulsiones. Se retira a las profundidades bajo la ciudad ya sea para morir o para curarse. En cualquier caso ya no participa más en esta aventura.

Es probable que bajo tierra se produzca un ataque de fauces abiertas y dispuestas a tragarlo todo. Esta parte de la ciudad, que puede llegar a ser una vigésima parte del total, habrá sido completamente destruida, junto con el Transmogrificador, los sectarios y todos los que se encontrasen allí.

En todo el mundo, las personas que estuviesen durmiendo se despiertan con unas espantosas pesadillas que aún se aferran a sus cerebros. Luego esos sueños se desvanecen. Una sensación de calma desciende en todas partes y el suceso se acaba tan repentinamente como comenzó. Todos los que hayan observado lo que ha ocurrido pierden 1D6 puntos de COR, sin tirada que valga.

Una enorme nube de polvo asfixiante se eleva en el aire de la ciudad subterránea, como si se hubiese producido una gran explosión. El polvo se mantiene flotando durante la mayor parte del día y esa tarde la puesta de Sol es tan roja como la sangre. A la mañana siguiente el aire es frío, refrescante y claro y el polvo ha desaparecido, a pesar de que una nube de color gris se mantenga suspendida en el aire, a unos pocos kilómetros de distancia.

El lugar del cataclismo abarca una superficie circular de unos ocho kilómetros de radio, que tiene como epicentro el cuartel general de Huston. Esto incluye todas las actividades que los sectarios realizaron bajo tierra, además de los camiones y los víveres que se encontraban al lado de la entrada de los sectarios a la ciudad subterránea.

Es muy posible que los personajes, o al menos algunos de ellos, hayan caído prisioneros de Huston, permanezcan encerrados hasta el último momento y deban ver todo lo que está pasando desde una o más de las jaulas que se encuentran en el segundo piso del cuartel general de Huston. Esto es bastante perjudicial para ellos, pero si no son valientes y usan un poco sus neuronas, estarán perdidos junto con el resto

de los habitantes de la ciudad, tanto si quieren como si no. Si hay una razón lo bastante poderosa para ello, el Chico del Poder puede aparecer en la habitación y enseñar a todo el mundo cómo nadar a través de la arena y la roca. El viaje es oscuro y capaz de aturdir a cualquiera, pero no muy diferente a nadar por el agua si no fuese por los ojos rojos y apagados que se pueden ver de vez en cuando. Todos los que aún estén cuerdos (personajes u otros prisioneros) que pasen una tirada de PODx2 aprenden la lección del Chico del Poder y consiguen escapar. Todos los demás están atrapados; no se les va a ayudar más.

EL NUEVO ESTANQUE

Una nube poco común se mantiene suspendida en la atmósfera, a unos pocos kilómetros de distancia. Si los personajes se dirigen hacia allí, cuando llegan ven algo realmente extraordinario.

Entre las dunas de arena se ha formado un lago de agua de quizás 800 metros de ancho. Es posible que el cataclismo haya dejado al descubierto un manantial oculto casi desde el inicio de los tiempos; es posible que haya otra explicación. En el aire de la mañana, se va formando una especie de niebla entre el nuevo lago y la nube que está en el cielo y el Sol envía sus rayos a través de la humedad, formando un arco iris a partir de ella. Si el Guardián lo desea, puede mostrar a los personajes la ilustración de la Serpiente del Arco Iris, como si estuviesen teniendo una visión.

Una tirada de Descubrir o de Idea hace que los personajes den una vuelta alrededor del lago, hasta el lugar donde están sentados el Chico del Poder y los demás aborígenes.

Bínjudu dice que éste es el estanque de la vida que el Chico del Poder les había prometido y que todos los que beben de este agua y se lavan con ella se sienten muy bien, muy animados. Se ríe y señala con el dedo a las mujeres que están estiradas sobre la arena, riéndose. El Chico del Poder está sentado un poco alejado del grupo y parece estar cansado y pensativo. Por medio de Bínjudu, el Chico del Poder explica que la Gran Madre encontró maldad en las cavernas de allá abajo y que ha acabado con ella. Nada de lo que él hizo, dice, sirvió para mucho. Se pregunta por qué fue enviado por ella hasta aquí, por qué los miembros de su clan debían morir para llevarle hasta aquí y cómo sabe que él pronto debe sumergirse en el estanque y ahogarse en él. Como dice tan joven y sabio chico, la vida es algo muy misterioso. Nada es lo que parece ser y nada de lo que conocemos es como creemos conocer. Espera que los personajes puedan volver sanos y salvos a su país. Este estanque estará aquí durante (Bínjudu mueve su cabeza hacia un lado y hacia el otro ante el problema de traducción), oh, durante un año y un día. No hay ningún problema si los personajes quieren quedarse junto al estanque, incluso después de que los aborígenes comiencen su largo viaje de vuelta bajo el Sol.

Al día siguiente, o al otro, el Chico del Poder se da cuenta que no tiene nada más que hacer ni nada más que decir. Quizás durante la salida o la puesta del Sol, se introduce en el agua, da un último paso y desaparece bajo la superficie. Mucho tiempo después, su cuerpo vuelve emerger. No hay

nada sorprendente o diferente en su cadáver. Se pudre, como todos los demás. El Chico del Poder se ha ido.

CONCLUSIÓN

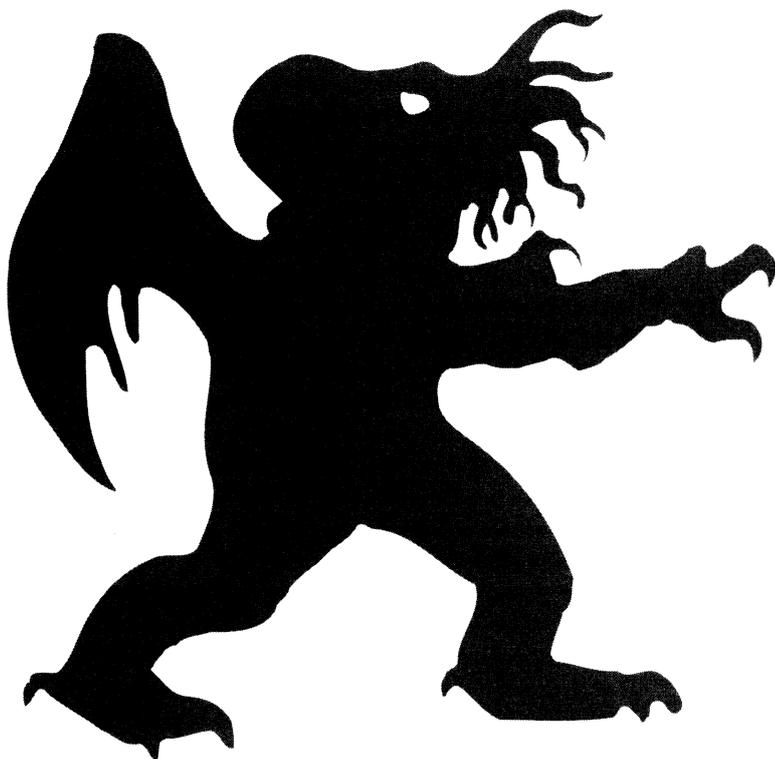
En este momento, es probable que los personajes se encuentren atascados en medio del desierto, a cientos de kilómetros de la ciudad más cercana. Si han mantenido buenas relaciones con el clan del Chico del Poder, los personajes podrán esperar junto al nuevo estanque hasta que llegue al lugar una manada de ganado procedente del Norte, para luego acompañar a los ganaderos hasta Wiluna. Desde luego, sería mucho más rápido si se encontrasen con una expedición de inspección o de exploración en su viaje de vuelta a Cuncudgerie. O es posible que los personajes decidan dirigirse directamente al Norte, a Darwin y de allí a diferentes lugares del Pacífico Occidental.

Si los investigadores han cumplido con su trabajo, Huston ha sido eliminado, Kakakatak liberado, los mineros han

dejado de ser unos zombis y los sectarios aniquilados. Jeremy Grogan no quiere salir de su campamento. La misión del Chico del Poder ha finalizado.

Si los personajes eliminan a Huston, cada uno obtiene 1D8 puntos de COR puesto que era una seria amenaza para el mundo. Si Huston murió sin que los personajes ayudaran a ello, no obtienen COR por su muerte. Si los sectarios han sido dispersados o eliminados, cada personaje gana 1D4 puntos de COR adicionales. Si se trató a Kakakatak con justicia, esto vale 1D3 puntos de COR por personaje. Si los personajes intentaron salvar a alguno de los mineros, se les puede dar 1 punto de COR a cada uno.

Aunque suene cruel, probablemente sea mejor que Cowles y Dodge mueran o se vuelvan locos durante esta aventura, permitiendo que las futuras exploraciones deban esperar hasta la mitad de la década de los años 30, cuando los hechos descritos por H.P. Lovecraft podrán producirse tal y como se describe en su obra. Quizás esto haga que los personajes se hayan quedado atascados en Australia, con lo que su viaje de vuelta será mucho más entretenido.



Datos de Australia para el período

Historia: la existencia de este continente ya es conocida en el siglo XVI. Visitada por los holandeses, 1606. Nueva Gales del Sur visitada por el capitán Cook, que le dio su nombre en 1770; colonia penal británica fundada en Sydney, 1788; en Brisbane, Queensland, 1825. Primer asentamiento en Australia Occidental, 1826; los colonos llegan a Portland, Victoria, 1834; a Adelaida, Australia Meridional, 1836. Enorme aumento de población tras el descubrimiento de oro cerca de Bathurst, 1851. Creación de la Commonwealth de Australia, 1 de enero de 1901, por la federación de los estados de Nueva Gales del Sur, Victoria, Queensland, Australia Meridional, Australia Occidental y Tasmania. El Territorio del Norte, incluyendo parte de Australia Meridional, fue creado el 1 de enero de 1911. En la misma fecha, creación del Territorio Federal (la capital), antigua parte de Nueva Gales del Sur. **Gobierno:** nombrado por el Parlamento Federal y formado por un Gobernador General, nombrado por la Corona y representándola, un Senado y una Cámara de Representantes elegida por el pueblo. Cada Estado tiene su propio Gobernador, con un Parlamento formado por dos Cámaras. **Superficie:** 7686849 Km²; **población** excluyendo 75000 ó 100000 aborígenes, 1919, unos 5100000. Durante la Gran Guerra, Australia movilizó a 416609 voluntarios; las bajas fueron 317953 (de los que 58961 fueron muertos). **Geografía física:** parte oriental montañosa; la Gran Cordillera Divisoria se extiende de Norte a Sur, culminando en los Alpes Australianos (Mt. Kosciusko, 2274 metros). En el interior sobre todo llanuras planas u onduladas. Parte occidental formada por un inmenso desierto de arena, las regiones cercanas a la costa son montañosas. Área forestal formada por unos 4100000 Km². Los ríos principales se forman en las laderas occidentales de los Alpes; el Murray es el más importante, navegable durante 3200 kilómetros. El lago de agua dulce más grande es el Alexandrina; hay numerosos lagos de agua salada. **Clima** generalmente cálido, seco y saludable; el Sur es templado y el Norte es tropical. El interior se encuentra expuesto al calor y a sequías prolongadas. Lluvia abundante sólo en partes de las costas del Norte, Nordeste y Sudeste. Las estaciones son las opuestas a las del Hemisferio Septentrional. **Agricultura y ganadería:** trigo, 1920, 1679747 m³; avena, 1918,* 358047 m³; azúcar, 327589 TM, sobre todo caña; lana, 1919,* 300343 TM; ganado lanar, 1918,* 84965012 cabezas de ganado.

Producción minera: oro, 1919,* 30 TM, valor \$22112186; plata, 196 TM, valor \$7768492; cobre, 1918,* 40 TM; estaño, 1919,* 4408 TM, unos \$7100000. El Ferrocarril Transcontinental permite la comunicación entre Brisbane (costa oriental) y Fremantle (costa occidental). Durante la Gran Guerra, expansión de las industrias del caucho, del hierro y del acero; y creación de nuevas industrias: equipo eléctrico, herramientas, productos químicos, repostería, chocolate, productos derivados del alquitrán de hulla, etc. Importaciones, 1919,* \$426306264; de los Estados Unidos, \$95085059 principalmente productos textiles, ropa, utensilios de metal y maquinaria. Exportaciones, \$479288565; a los Estados Unidos, \$58157718 (\$45982498 en 1920), principalmente lana, trigo y harina, pieles, cuero, carne, mantequilla, sebo, plomo, cobre, plata. **Ferrocarril:** 35876 Km. Emplazamiento de la capital en preparación en *Canberra*; situación actual en *Melbourne*, Victoria. **Isla Norfolk** (345'6 Km²; pob. 985), directamente al Este de Australia; administrada por la Commonwealth. **Territorios de Australia,** Nueva Guinea (o Papúa), Archipiélago Bismarck, e Islas Salomón (antes alemanas). Ver en "Oceanía."

NUEVA GALES DEL SUR: El estado más antiguo de Australia. Explorado por el capitán Cook, que le dio su nombre, 1770. Primer asentamiento (penal) en Bahía Botánica, 1788. Gobierno responsable otorgado, 1855. **Territorio Federal** (para la capital), 370 Ha, traspasado a la Commonwealth, 1911; aumentado a 380 Ha, 1917. **Superficie:** 801428 Km², incluyendo el Territorio Federal. **Bosques:** cubren una cuarta parte de la superficie; Reservas de madera del estado, 20407 Km². Superficie cultivada, 1919,* 18057 Km²; principales productos agrícolas: cereales, tabaco, heno y patatas. Producción: trigo, 1919,* 648226 m³; maíz, 1918,* 127221 m³; avena, 52893 m³. El principal árbol frutal cultivado es el naranjo. En 1918, había 10295 Ha con cultivos de cítricos. Las empresas de **agricultura y ganadería** emplearon en 1918* a 139453 personas. Principales industrias: la cría de ganado y la producción de lana; lana producida, 1919,* 140856 TM; cabezas de ganado ovino, 38621196. **Fábricas** principalmente de provisiones, envasado de carne, maquinaria, textiles, ropa, etc. Importaciones, 1919,* \$196094297 (de los Estados Unidos, \$64972528). Exportaciones, \$219765318 (a los Estados Unidos,

\$43729072). Se exportan sobre todo metales, carbón, lana, productos animales, trigo, harina, madera, pieles, cueros, aceite de coco y madreperla. **Recursos minerales** valiosos y abundantes; filones de oro ampliamente distribuidos (producción, 1919,* 1'9 TM); plata, 1919,* 178'7 TM, valor \$7066881; mineral de plata-plomo y metal, 295045 TM, valor \$23500000; cobre, 6510 TM, valor \$3480000; estaño, 1890 TM, valor \$2740000; carbón 9063176 TM, valor \$24600000; zinc, bruto, 87019 TM, valor \$ 1470000; plomo, 21922 TM, valor \$3000000. **Población** 1919,* 1960597; del Territorio Federal, 1714. *Sydney*, capital y principal puerto del estado; pobl., 792700. *Broken Hill* (24850), centro de la minería de la plata. *New Castle* (60850), segundo puerto oceánico. **Ferrocarril**, gubernamental, 7719'6 Km. **Educación** elemental obligatoria; edad 7-14; gratuita para los pobres. Escuelas gubernamentales, 1918,* 3424; además de la Universidad de Sydney, Instituto Politécnico, 698 escuelas privadas. **Tolerancia religiosa**; predominio de la Iglesia de Inglaterra. Unos dos tercios de la población son protestantes.

VICTORIA: Originalmente parte de Nueva Gales del Sur; establecida como una colonia separada en 1851. Gobierno responsable otorgado, 1855. La mayor densidad de población de todos los estados de Australia. **Superficie:** 227618 Km². **Bosques** extensos y valiosos; abundan en maderas bellas y duraderas, ideales para la construcción de barcos, vagones de tren, muebles de oficina, etc. Los más valiosos son los árboles rojos de la goma. Los bosques del estado cubren una superficie (1919) de 16800 Km². Los **productos agrícolas** incluyen cereales, heno, patatas, lúpulo, tabaco, fibras vegetales, remolacha azucarera, vino y aceitunas. Producción de trigo, 1919,* 917474 m³; avena, 191746 m³; cebada, 73754 m³; vino, 6133 m³. **Ganado:** equino, 523788 cabezas; vacuno, 1596544; lanar, 15773902; porcino, 267819. Producción de lana, 63019 TM. Las industrias lácteas están en expansión; mantequilla producida, 1918,* 30470 TM. Fábricas casi exclusivamente dirigidas hacia el mercado local. Importaciones, 1919,* unos \$174000000; exportaciones, unos \$139000000, sobre todo oro, lana, animales y productos y cereales. Grandes riquezas **minerales**; producción de oro, 1919,* 3'8 TM; plata, 226'8 Kg; carbón, 1918,* 367000 TM; estaño, antimonio, yeso, fosfatos, wolframio, etc. **Población**, 1919,* 1430758 (urbana, 928360). *Melbourne*, capital y principal puerto oceánico; pobl., 723500. *Ballarat* (39970), segunda ciudad. **Ferrocarril** (gubernamental), 1919,* 6715 kilómetros. **Educación** primaria gratuita y obligatoria; edad 6-14 años; escuelas estatales, 1918,* 2373; alumnos, 254461. Universidad de Victoria fundada en 1855. No hay **religión** estatal; 75% de la población es protestante, 22% católica.

QUEENSLAND: costa oriental descubierta por el capitán Cook, 1770; primeras exploraciones, 1823; primeros asentamientos, 1825; se convirtió en una colonia independiente con gobierno responsable, 1859. **Superficie:** 1727522 Km². **Bosques** cubren más o menos la mitad de la superficie total; reservas, 1919,* 15300 Km²; cedro, eucalipto y pino son las maderas más útiles. **Agricultura** floreciente en la costa oriental; área cultivada, 1918,* 3970 Km² (1700 Km² son

pastos permanentes artificiales). Principal cultivo de gramíneas, maíz, 149252 m³; trigo, 3799 m³. (36350 m³ en 1919). La caña de azúcar ocupaba 451 Km²; productos del azúcar, 189978 TM; algodón, tabaco y frutas tropicales y semitropicales cultivadas con éxito. **Ganado:** 1918,* equino 759726 cabezas, vacuno 5786744, ovino 18220985, porcino 140966. Producción de lana, 1919,* 46488 TM. **Fábricas** sobre todos de derivados del azúcar, carne congelada y enlatada, extractos de carne, etc. Importaciones, 1919,* unos \$31900000; exportaciones, sin incluir en especie, \$62200000. Principales productos exportados: oro y otros metales, carbón, productos animales, lana y azúcar. **Minerales**, principal fuente de riqueza; valor total de la producción, 1918,* \$18600000. Producción de oro, 1919,* 3'4 TM; plata, 2'6 TM; cobre, 1918,* 18980 TM; estaño, 1311 TM, valor \$1250000; también se producen plomo, tungsteno, molibdenita, bismuto, manganeso, arsénico, etc.; carbón, 983193 TM. **Población**, 1919,* 712827. *Brisbane*, capital, principal ciudad y puerto; pobl. est., 1918,* 181199. **Ferrocarril** (gubernamental), 1918,* 8472 Km. **Educación** primaria gratuita; escuelas elementales públicas, 1918,* 1571; media diaria de asistencia, 91314 alumnos. Todas las **religiones** son iguales ante la ley; no hay religión estatal; 75% de la población es protestante, 18% católica.

AUSTRALIA MERIDIONAL: declarada provincia británica, 1836; constitución proclamada, 1856; el Territorio del Norte se traspasó a la Commonwealth, 1911. **Superficie:** 984377 Km². **Clima** es muy comparable al de Francia meridional e Italia. Superficie total cultivada, 1919,* unos 20300 Km². Principal producto **agrícola**, el trigo, 1919,* 833757 m³; cebada, 90792 m³; avena, 58504 m³; vino, 29795 m³. Cultivo de frutales importante, uvas, pasas, manzanas, albaricoques, melocotones, ciruelas, cerezas, peras, bayas, aceitunas, almendras, naranjas, limones. **Ganado:** 1918,* equino 262840 cabezas; bovino 313045; ovino 6228519; porcino 110365. Producción de lana, 1919,* 25084 TM. **Fábricas** principalmente de objetos de bronce e hierro, de útiles de granja, molinos harineros. Importaciones, 1919,* \$31643388; exportaciones, \$56307702, sobre todo lana, trigo, harina, cobre y otros minerales, productos animales, frutas, vino. Principales **minerales:** cobre, plata, oro; también se extraen hierro, plomo, sal, fosfato yeso y manganeso. Producción de oro, 1919,* 91'4 Kg; plata, 15'9 Kg; cobre, 1918,* \$4125000. **Ferrocarril:** 5400 Km. **Población**, excluyendo a unos 20000 aborígenes, 1919,* 448075. *Adelaida*, capital y centro comercial; pobl., 1918,* 235751. Universidad de Adelaida, fundada en 1874. Todas las **religiones** son iguales ante la ley; unas cuatro quintas partes de la población son protestantes.

AUSTRALIA OCCIDENTAL: el mayor estado de Australia. Se convirtió en un asentamiento británico, 1829. Gobierno responsable otorgado, 1890. **Superficie:** 2527621 Km². Grandes regiones alrededor de los límites del estado contienen montañas de mediana altitud (el mayor es el Monte Bruce, 1341 m). El interior es una gran llanura desértica de dunas de arena y suelo arcilloso. Superficie de los **bosques vírgenes**, unos 12138 Km²; el eucalipto (jarrah y karri), apre-

ciado por su durabilidad, cubre grandes extensiones de terreno; madera especialmente útil para la construcción de puentes y trabajos portuarios; madera de sándalo abundante en el sudoeste, un artículo de exportación desde hace tiempo. Probablemente tres cuartas partes del terreno sean útiles como pastos y 153600 Km² como tierras de cultivo. **Agricultura** en expansión; área ya cultivada, 1919,* 6500 Km². Cereales, trigo (321530 m³), avena (54514 m³), cebada (2961 m³); los árboles frutales crecen en abundancia; el cultivo de la vid está en expansión. **Ganado**: 180094 caballos, 943847 vacas, 7183747 ovejas, 85863 cerdos, 35821 cabras, 5722 camellos, 6413 mulas y burros. Producción de lana: 19370 TM. Importantes **pesquerías** de perlas. Los **minerales** son la principal fuente de riqueza: primer estado productor de oro; el oro se descubrió por primera vez en 1886; fiebre del oro en Coolgardie y en Kalgoorlie, 1892-93; producción, 1919,* 20'5 TM; también se extraen cobre, plomo, plata, estaño (416 TM, 1918*), tungsteno, arsénico y cobre (337039 TM, 1918*). Importaciones, 1919,* unos \$39850000; exportaciones, \$29600000, sobre todo oro, madera, lana, perlas y conchas, pieles, plata, madera de sándalo, trigo, harina, frutas. **Población**, 1919,* sin contar a los aborígenes, 329046. *Perth*, capital y centro comercial; pob., 133000, incluyendo a *Fremantle* (20000 h.), principal puerto del estado. **Ferrocarril**, 1919,* 6382 Km. Todas las **religiones** son iguales ante la ley; el 70% de la población es protestante; el 20% es católica.

TASMANIA: descubierta por Tasman, 1642 y llamada Tierra de Van Diemen; colonia penal británica fundada, 1804; el transporte de criminales cesó en 1853. Gobierno responsable otorgado en 1856. **Superficie**, incluyendo a Macquarie (170), 68332 Km². Terreno en general montañoso (Montaña Cradle, 1690 m). El Derwent es el río más importante. **Clima** suave y agradable. **Bosques** extensos, que abun-

dan en madera para muebles de oficina y otras maderas preciosas; el árbol más valioso es el árbol de goma de color azul. **Agricultura**: la superficie cultivada, 1919,* es de 238964 Km²; pastos artificiales permanentes, 2630 Km². Cultivos: trigo, 1919,* 10135 m³; avena, 1918,* 20720 m³. **Ganado**, 1918,* 42396 caballos, 197938 vacas, 1711116 ovejas, 54653 cerdos; producción de lana, 1919,* 5525 TM. La industria de conservas de frutas es la más importante; fundiciones de minerales, cerveceras, curtidos, etc. Los minerales incluyen oro (217'9 Kg en 1919*); plata (14893 Kg); mineral de plata-plomo, 1918,* 7241 TM; cobre, 5559 TM; mineral de cobre, 444 TM; mineral de estaño, 2256 (la mina de estaño más rica del mundo); zinc, 3822 TM; osmiridio, 45'5 Kg; carbón, 60163 TM; también se extrae tungsteno. Importaciones, 1918,* sin incluir en especie, \$2400000; exportaciones, \$4700000, sobre todo oro, plata, estaño, madera, frutas, lúpulo, cereales, pieles, corteza de árbol. **Población**, 1919,* 210881. *Hobart*, capital; pob., 1918,* 40352; *Launceston*, 24981. Todas las **religiones** son iguales ante la ley, con predominio de anglicanos; un 15% de la población son católicos.

TERRITORIO DEL NORTE: traspasado a la Commonwealth por Australia Meridional, 1 de Enero de 1911. **Superficie**: 1347519 Km²; población, 1919,* 4921. Puerto principal, *Puerto Darwin*. El interior es una llanura, que se eleva poco a poco hacia el Sur, alcanzando los 567 metros. Excelentes tierras de pasto, pero arenosas en el Sur, donde el clima generalmente tropical llega a sus extremos. La principal actividad económica es la cría de ganado. Minerales abundantes, pero poco explotados; producción de oro, 1919,* 14'1 Kg; estaño, \$205000 en 1918,* también se extrae cobre, plata, plomo, etc.

* Últimas cifras oficiales disponibles.

Bibliografía selecta

AUSTRALIA ABORÍGEN

Abbie, A.A., *Los primeros australianos*.

Blainey, G., *El triunfo de los nómadas: historia de la Australia antigua*. Macmillan, 1975.

Flood, J., *Arqueología del Tiempo del Sueño*.

Fox, L., *Los aborígenes*. Thomas Nelson (Aus.) Ltd., 1978.

Isaacs, J. (ed.), *Los sueños de Australia: 40.000 años de historia aborígen*. Lansdowne Press, 1980.

Langloh Parker, K. y Drake-Brockman, H., *Cuentos legendarios australianos*. Angus & Robertson, 1953.

Maddock, K., *Los aborígenes australianos: un retrato de su sociedad*.

Mountford, C.P., *Hombres marrones y arenas rojas*. Angus & Robertson, 1945.

Pepper, P. y De Araugo, T., *Los Kurnai de Gippsland*.

Reed, A.W., *Leyendas aborígenes: historias acerca de animales*. A.H. & A.W. Reed Pty. Ltd., 1978.

Se recomienda leer los libros de Patricia Wrighson para todos los que quieran ambientar campañas en Australia. Dicha autora escribe libros sobre la mitología aborígen, con grandes conocimientos del tema y con un gran talento y cariño, usando y refiriéndose a muchas otras criaturas espirituales, proporcionando además unas estupendas ideas para varios módulos: *El Nargun y las estrellas* * *Un poco de miedo* * *Un tipo más antiguo de magia* * *Las rocas de miel* * *El hielo está en camino* * *Las aguas oscuras y brillantes* * *Detrás del viento*.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Enciclopedia Angus & Robertson. Angus & Robertson, Melbourne, 1926.

The (Melbourne) Argus. Periódico.

Carlyon, R., *Guía de los Dioses*. Heinemann Ltd., 1981.

Cusack, F., (ed.), *Fantasma australianos: historias reales de lo sobrenatural en Australia*. Angus & Robertson, 1967.

Fearn-Wannan, W. (Bill Wannan), *Folklore australiano: diccionario de costumbres, leyendas e indirectas populares*. Lansdowne Press Ltd., 1970.

Hepburn, A., *Historias extrañas de Australia*. Rigby Ltd., 1982.

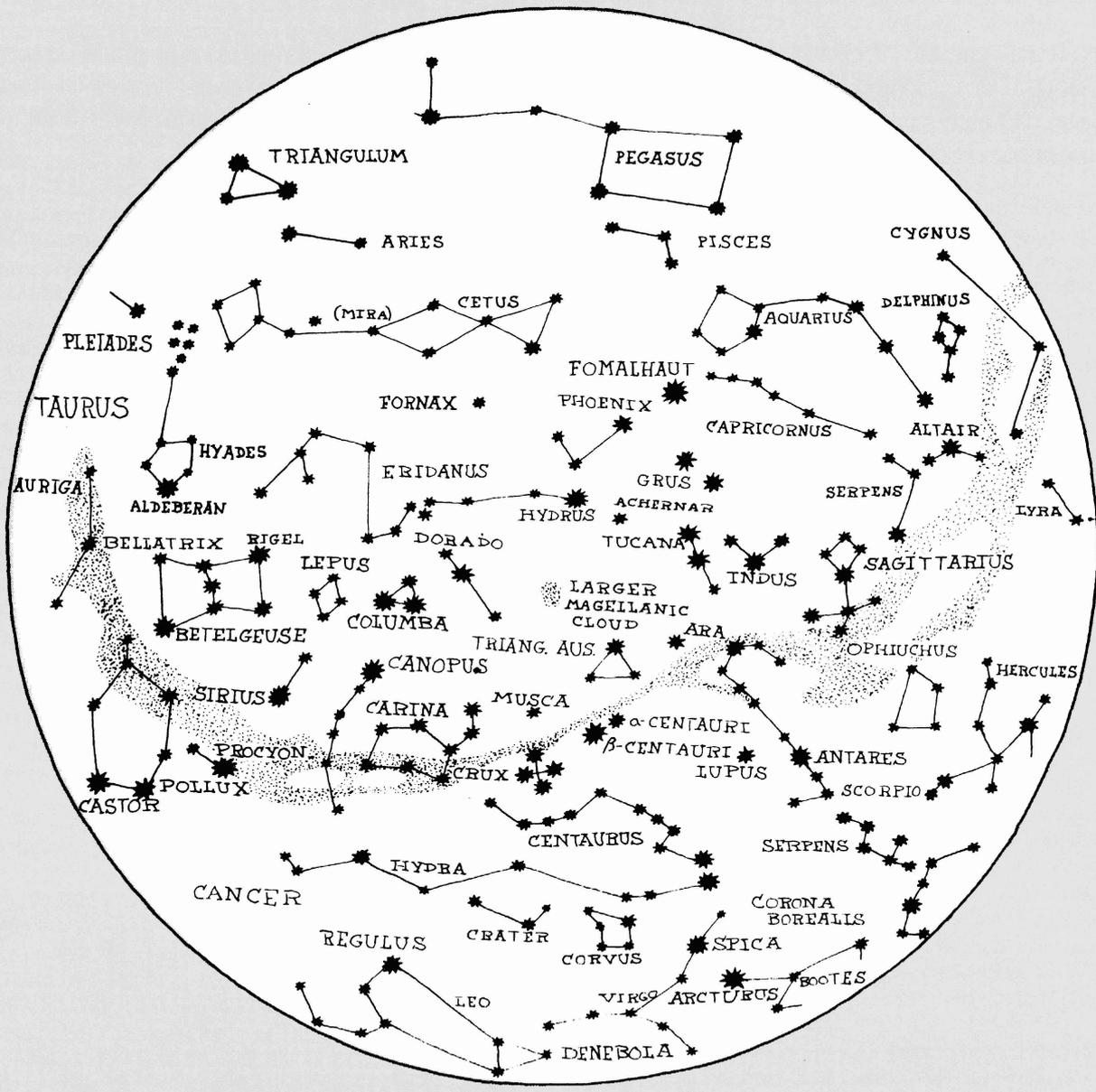
Murray, R. *Los años de la confianza*. Allen Lane, Melbourne, 1978.

Newnham, W.H., *Melbourne, biografía de una ciudad*. Hill of Content, Melbourne, 1985.

Priestley, S., *Dejando huella*. Fairfax, Syme, & Syme Associates, Melbourne, 1984.

Quirk, S. y Archer, A. (eds.), *Animales prehistóricos de Australia*. The Australian Museum, 1983.

Rich, P.V., van Tets, G.V. y Knight, F. (eds.), *Kadimakara: vertebrados extinguidos de Australia*. Pioneer Design Studio, 1985.



LAS CONSTELACIONES DEL SUR

AYUDAS:

El orgullo de Yirrimburra

Ayuda 1

EL TÍO JACK

Jack Ramsey es el hermano mayor de tu madre. Ha tenido una vida con diversa suerte y sólo tu madre mantiene aún el contacto con él.

Jack nació en 1863. Era un chico atolondrado y testarudo y su capacidad para actuar y tomar decisiones con rapidez le ganó la devoción de su hermana menor (tu madre), pero hizo que discutiera frecuentemente con su padre (tu abuelo). Cuando cumplió los 21 años de edad, sorprendió a la familia reclamando su parte de la herencia y emigrando a Australia. Esta decisión radical pasó a ser menos sorprendente cuando, una semana después de haberse marchado a Australia, una chica embarazada se presentó en casa afirmando ser su prometida.

Escribe a tu madre una vez cada seis meses, más o menos y han permanecido en contacto el uno con el otro. Nada más llegar a Melbourne, Jack conoció en una taberna a un joven propietario. Este hombre, llamado Fred MacKenzie, quedó impresionado ante la energía de Jack, a pesar de ser un Yanqui y le ofreció un puesto de trabajo como esquilador. Jack se fue con Fred a Yirrimburra, en Victoria. Poco después, se descubrió una veta de oro en la propiedad de Fred y Jack se hizo rico. En 1889 se casó con una chica australiana, Christine Wilson (tu tía) y en 1892 tuvieron un hijo, Ralph (tu primo). Por entonces, Jack había comprado una granja.

Las cosas fueron bien hasta 1914, cuando Ralph fue llamado a filas. En 1915 partió hacia Gallipoli con la fuerza de invasión Anzac (Australiana-Neozelandesa) y cayó en combate. La tía Christine quedó destrozada y, con su salud arruinada, murió de gripe en 1917. Desde entonces el tío Jack, que es un sexagenario vigoroso y cordial, ha ido vendiendo partes del terreno de la granja hasta reducirla a un tamaño que él puede cultivar por sí solo.

Tu madre te ha pedido que visites a su hermano mientras estés en Australia ya que no le ha visto desde hace cuarenta años.

Ayuda 2

PARECE QUE, DESPUÉS DE TODO, NO VAMOS A PODER VERNOS. CREO QUE TODO SE VA A ACABAR ESTA NOCHE; CASI ME COGIÓ LA NOCHE PASADA. LA GRANJA ES TUYA. PERDONA QUE ESTE PAPEL NO SEA UN DOCUMENTO LEGAL, PERO NO HAY TIEMPO PARA ESO. POR OTRA PARTE, NO HAY NADIE QUE VAYA A PELEARSE CONTIGO POR TENERLA. LA PALABRA DE UN HOMBRE DEBE SER RESPETADA. POR FAVOR, DILE A MI HERMANA PEQUEÑA QUE LA QUIERO. QUE DIOS LA BENDIGA, ELLA ES LA ÚNICA A QUIEN HE ECHADO DE MENOS Y LA HE ECHADO MUCHO DE MENOS. IBA A VER A SU HIJO, DE MI MISMA SANGRE, DESPUÉS DE TANTOS AÑOS; PARECE QUE TODO ESE TIEMPO NO HAYA SIDO LO BASTANTE LARGO. EL PASADO HA VUELTO A NOSOTROS. SIEMPRE PENSÉ QUE LO HARÍA, PERO ESPERABA QUE LO HUBIÉSEMOS ENTERRADO A LA PROFUNDIDAD NECESARIA. HAN PASADO MUCHOS AÑOS. PARECE QUE, DESPUÉS DE TODO, EL TIEMPO TRANSCURRIDO NO HAYA SIDO IMPORTANTE. PERDÓNAME PADRE, PORQUE HE PECADO.

– Jack Ramsey.

Ayuda 3

LUGAREÑOS DECLARADOS INOCENTES El jurado rechaza la acusación de homicidio Escenas de alegría fuera de la sala El fiscal de la Corona dimite

En el día de ayer, el juicio contra Trent, Kelor, MacGuire, Ramsey y MacKenzie llegó a su conclusión triunfal. Ante un palacio de justicia lleno de gente, un jurado de doce hombres declaró a los acusados no culpables de homicidio, ante la desaparición aún no explicada de algunos aborígenes de la región de Yirrimburra.

A pesar de los esfuerzos de David King, fiscal de la Corona, el Estado no pudo dar validez a su acusación. El peor golpe sufrido por la acusación se produjo cuando su principal testigo, William Poul, confesó haberse inventado su testimonio con la esperanza de ganar una recompensa. Se le ha acusado de desacato al tribunal.

Es un hecho criminal que se aprovechen los movimientos migratorios de las tribus de amigos negros para acusar a ciudadanos inocentes. Sin el testimonio del señor Poul, el caso de la acusación se basaba por completo en pruebas circunstanciales. Los defendidos fueron puestos en libertad en medio de muestras de alegría de amigos y familiares.

David King no estaba tan contento y ha anunciado su intención de abandonar la práctica de la abogacía. El principal acusado, Fred MacKenzie, ha declarado: "Si al señor King le gustan tanto los amigos negros, ¿por qué no nos deja y se une a ellos?"

Esta declaración, bastante descortés, es muy típica del señor MacKenzie, pero a pesar de que ahora el señor King tiene mucho tiempo libre, ¿no creemos que vaya a abandonar las comodidades de la civilización blanca para emigrar al campo!

NUEVO MISTERIO EN YIRRIMBURRA El antiguo fiscal asegura tener nuevas pruebas; luego cambia de opinión Los acusados absueltos no hacen ninguna declaración

Ayer la fuerza pública fue requerida por el señor David King, de Traralgon, para que le acompañara a su casa. El señor King, abogado retirado, dijo disponer de nuevas e importantes pruebas acerca del caso de Yirrimburra, en el que cinco hombres blancos fueron absueltos de la acusación de haber hecho daño a unos aborígenes desaparecidos. Sin embargo, cuando el señor King, acompañado de los agentes, llegó a su casa, se calló de repente y les pidió disculpas por haberles hecho perder el tiempo. El sargento de policía Ray Aston declaró: "Parece como si buscara a alguien."

Hace cinco meses, el señor King abandonó su profesión tras haber ejercido de fiscal de la Corona en el caso arriba mencionado. Sin duda pensó haber encontrado un nuevo testigo para la acusación. Desgraciadamente, parece que este testigo ha resultado ser tan poco digno de confianza como el último, William Poul, actualmente en prisión por desacato al tribunal.

Hablamos con Fred MacKenzie, el joven ganadero que encabezó el grupo de los acusados en su defensa, pero éste declaró: "No tengo nada que decir al respecto. Es posible que la mente del señor King aún funcione a pesar de no trabajar, pero yo dudo de ello."

AYUDAS:

Un viejo elemento, ese Bunyip

Ayuda 1

AHOGADOS EN EL RÍO

Tres personas mueren ahogadas en el Yarra.

El caso del Destripador toma un curso extraño según altos cargos de la policía.

Heroico salvador no consigue hacer revivir a una mujer ahogada.

Se ofrece una recompensa de 5000 libras

En lo que la policía llama una nueva fase de la serie de los asesinatos del Destripador, ayer por la noche se rescataron del río los cuerpos de tres personas ahogadas. A pesar de que estos tres cadáveres carecen de las horribles mutilaciones asociadas con el Destripador del Río, la policía cree que han sido cometidos por la misma persona. Esto da más consistencia a la creencia de que el Destripador del Río ahoga a sus víctimas antes de mutilarlas.

En el día de hoy, el Detective de policía Calley ha declarado que "es poco probable que en la ciudad haya dos dementes como éstos", rechazando la posibilidad de que estos nuevos crímenes hayan sido cometidos por otra persona.

Los ahogados son Alfred Bingham, de 35 años, de Glen Iris; Melissa Young, de 45 años, de Collingwood; y Nancy Hewe, de 23 años, de Kew. La policía está buscando algún tipo de relación entre estas tres muertes, pero no ha descartado la posibilidad de que esta triple tragedia sea sólo fruto de una coincidencia.

La policía ha vuelto a emitir hoy el aviso acerca de pasear solos o de noche por las riberas del Yarra. Piden a los que, ayer por la noche, hubiesen visto a las víctimas o hubiesen avistado cualquier cosa anormal en el río, que se pongan en contacto con ella y este periódico apoya esta llamada a la comunidad. Se ha establecido una recompensa de 5000 libras para la persona que pueda proporcionar algún tipo de información que permita detener al Destripador del Río.

Posiblemente la muerte de Nancy Hewe haya sido la más trágica de las tres, porque la ayuda estaba cerca. George Seton, de 32 años, también de Kew, oyó los gritos de socorro de la chica e intentó rescatarla. Para cuando más ayuda y unas linternas habían llegado al lugar, había conseguido llevarla a los márgenes del río e intentaba revivirla. Por desgracia, todos los intentos fracasaron.

Cuando se le felicitó por su valor, el señor Seton dijo: "Siempre he sido un buen nadador. Tenía que intentar salvarla." Nuestro corresponsal ha descubierto que esta valentía es algo natural en el señor Seton, que durante la guerra sirvió con distinción en Turquía y Francia y que causó baja por enfermedad durante la tercera ofensiva de Ypres, en noviembre de 1917.

Esperamos que, mientras el horror de los asesinatos del río continúe, la valentía de personas como el señor Seton no pase desapercibida para el gobierno.

— Domingo, 25 de octubre

EL DESTRIPIADOR DEL RIO ATACA DE NUEVO

Esta mañana un vagabundo, conocido sólo como Jim el Lento, fue encontrado horriblemente asesinado. Había estado acampando bajo el puente de ferrocarril de Richmond. La policía ha declarado que sin duda este crimen es otro asesinato cometido por el "Destripador del Río" y solicita a todos los que vivan cerca del lugar o que hubiesen visto a Jim el Lento esa tarde se pongan en contacto con ellos por si pueden proporcionar cualquier tipo de información. La policía también ha declarado que las heridas de la víctima parecen indicar que el asesino probablemente haya usado un rastrillo de jardinero afilado para atacar a sus víctimas.

— Viernes, 23 de octubre

VANDALISMO EN UN MUSEO

El guarda descubre una segunda intrusión;

Restos humanos fueron dañados.

Misterioso robo de reliquias aborígenes;

Se desconoce cómo entraron.

El doctor C.P. Richards, director de Estudios Prehistóricos del Museo Estatal de Victoria, es hoy un hombre perplejo. Unos vándalos consiguieron entrar en el museo más o menos a la una de la madrugada del día de hoy, dañando una momia egipcia recientemente adquirida que estaba siendo preparada para ser expuesta. Los criminales sin duda usaron una palanca de hierro para forzar las puertas interiores de las cámaras de almacenamiento y de investigación. Es seguro que la entrada en el museo se produjo a través de una ventana del sótano del museo, que se encontró abierta.

Los directores del museo responden del carácter del guarda nocturno de seguridad. Este hombre, el señor J. Waterman, lleva veinte años como vigilante y hace seis semanas frustró un intento de robo. El señor Waterman admite estar sorprendido ante la audacia de los ladrones. Dice haberles oído cuando se marchaban, en cuyo momento hizo sonar la alarma y les comenzó a perseguir, pero sin encontrar ni rastro de los criminales.

Los intrusos dañaron una momia en la cámara del museo. Se usó un instrumento romo para asestar varios golpes a la mitad inferior de los restos humanos y el cuerpo se cubrió de polvo. Cerca de la momia se encontraron fragmentos de roca. Han desaparecido varios objetos aborígenes que se supone que han sido robados o destruidos.

"No sé qué hacer," ha dicho uno de los encargados. "Sin duda los rufianes no tenían ni idea del valor de la colección ya que muchos objetos valiosos e importantes fueron ignorados. El daño ocasionado a la momia no es irreparable, pero retrasará su exposición al público. Creo que este crimen sin sentido es obra de unos jóvenes descarriados que espero y deseo que pronto respondan de sus actos ante la justicia."

— Miércoles, 28 de octubre

Ayuda 2

ALTERCADOS EN LOS MANICOMIOS

Los pacientes de los manicomios de Kew

y del Meandro del Yarra se apoderan de los jardines.

Los empleados de ambas instituciones

están desconcertados.

Un idiota se ahoga.

Los empleados de los manicomios de Kew y del Meandro del Yarra aún se están recuperando de un incidente que tuvo lugar ayer por la noche, cuando los pacientes de ambas instituciones se amotinaron simultáneamente.

Los empleados se vieron obligados a usar mangueras, porras y otras medidas desesperadas para evitar males mayores. La histeria empezó justo después de la cena, cuando los pacientes se empezaron a reunir en el lugar en que los dos manicomios pueden verse mutuamente a través del río.

Los empleados comenzaron a oír recriminaciones, gritos y chillidos y se dirigieron al lugar para investigar qué ocurría. Poco después, hicieron su aparición la histeria colectiva y el pánico. Sin embargo, los empleados han declarado que la situación se volvió mucho más tranquila cuando se obligó a los internos a entrar en los edificios. Se desconoce la causa de tan súbita agitación.

Se ha informado de la desaparición de un hombre de 56 años llamado Peter Graemes, paciente del Yarra desde hace años y retrasado mental profundo. Se supone que se ha ahogado.

Los pacientes han informado de alucinaciones e ilusiones vívidas relacionadas con los hechos, lo que ha llevado a los médicos a estudiar la causa de los mismos. Nuestro corresponsal ha sido informado de que este acontecimiento, que sugiere "una mentalidad común de chusma" y "un ciclo mítico subconsciente" hace necesario un tratamiento alienista más de tipo jungiano que freudiano.

— Martes, 27 de octubre

Ayuda 2 (cont.)

¿Qué ocurrirá ahora?

SE INFORMA DE UN COCHE SUBMARINO EN EL RÍO

Ayer por la noche, Florence Stansworth, una mujer de la limpieza en el Princess Theatre, observó "luces de automóvil" bajo el Puente de la Princesa, en la calle Swanston, en el centro de Melbourne. En un primer momento, la policía pensó que podría tratarse de un coche que hubiera caído al río, pero no se ha encontrado vehículo alguno. Es obvio que los reflejos de las luces cercanas de la calle fueron la causa de la visión que tanto preocupó a la señora Stansworth.

– Domingo, 18 de octubre

BRUTALES ASESINATOS

En la noche del día 14 del corriente, dos transeúntes que habían acampado en la isla Coode del río Yarra fueron asesinados y sus cuerpos acuchillados. La policía ya ha llamado al asesino el "Destripador del Río", refiriéndose a la brutalidad de sus crímenes. Los lectores recordarán que, el día 13, el aborigen Pat King fue asesinado al otro lado del río aunque la policía ha declarado que sin duda no hay ninguna relación entre los dos crímenes.

– Viernes, 16 de octubre

ASESINATO EN EL PANTANO

Amigo negro asesinado en el pantano de Melbourne Oeste.

Se retrasan los trabajos en los almacenes. El forense abrirá una investigación.

Los obreros que llegaban a su trabajo en el pantano de Melbourne Oeste encontraron un cadáver. El fallecido fue luego identificado como Pat King, un aborigen local; su cuerpo se encontró medio sumergido en un pequeño estanque que estaba siendo desecado en ese lugar. El examen preliminar ha establecido que la causa de la muerte fue un único golpe muy fuerte propinado en la cabeza. Se observaron marcas de neumáticos que llegaban hasta el cuerpo.

– Jueves, 15 de octubre

Ayuda 3

¿Un submarino en nuestro Yarra?

Una tal señora Enderby, de Kew, vio un extraño objeto oblongo y brillante flotando en el río ayer al atardecer. Avisó patrióticamente a la policía, pero no se pudo encontrar ningún rastro de dicho objeto que parece no haber sido más que una barca de remos volcada. Sentimos que se haya perdido el romanticismo de la historia.

– Viernes, 30 de octubre

EL DESTRIPIADOR DEL RÍO SE COBRA OTRA VÍCTIMA

El "Destripador del Río" ha atacado de nuevo, matando al señor Parker Tewkesbury, J.D., del bufete de abogados Smythe, Tewkesbury & Smythe. Su cuerpo fue encontrado enredado en unas algas, bastante maltratado, en los márgenes del río cerca de Flinders Park, en el centro de Melbourne. Es seguro que murió poco antes del amanecer, cuando se dirigía a su casa a pie después de haber trabajado toda la noche en su oficina.

– Domingo, 1 de noviembre

LADRONES DETENIDOS

Amigos negros provocan un tumulto en los Jardines. Un arresto por embriaguez y escándalo público descubre a los ladrones del Museo.

El protectorado de Victoria está desalentado.

Cinco aborígenes que en la noche de ayer fueron arrestados por embriaguez y escándalo público han sido acusados de robo, vandalismo y allanamiento de morada. La policía ha declarado que los individuos fueron vistos por un jardinero, Arthur Stokes, a las 11'30h de la noche de ayer en los Reales Jardines Botánicos. El señor Stokes dijo que los hombres estaban cantando y bailando y en varios grados de desnudez.

Cuando la policía llegó al lugar de los hechos, no quedaba ningún rastro de bebidas alcohólicas, pero el comportamiento exhibido por los aborígenes indicaba la presencia de bebidas de alta graduación alcohólica y algunos de ellos se resistieron a ser arrestados. Un registro reveló la existencia de objetos robados del museo el 27 de octubre.

Los aborígenes están bajo custodia en la comisaría de policía de St. Kilda, para comparecer ante el juez dentro de unos pocos días. Ningún alegato ha sido presentado en su favor y se ha fijado la fianza en 10 libras por cada uno. Bajo lo que indica la Aboriginal Protection Act, los infractores se enfrentan a una sentencia de hasta seis años de prisión, como máximo. El Protector de los Aborígenes de Victoria ha declarado en su defensa que cuatro de los hombres, que son jóvenes de la Reserva de Victoria, parecen haberse salido del buen camino por culpa de lo que les dijo el quinto hombre, un anciano de Australia Meridional.

– Domingo, 1 de noviembre

Ayuda 4

EXTRACTO DEL DIARIO DE GEORGE SETON

No lo estamos pasando demasiado bien, aunque no tan mal como los canadienses, a quienes están mandando al infierno. Mucha lluvia, un aguanieve helado. Hoy se han dado cuatro casos de "pies de trinchera" entre mis hombres. Hasta este momento, nunca se me había ocurrido mirar cómo eran; ayer vimos un soldado del 16° de Australia, cuya pierna izquierda tenía un color verde azulado desde el pie hasta la altura de la rodilla. Su carne brillaba de forma extraña. Dice que antes estaba peor y que ahora no siente nada. El barro es tan poco sólido que varios hombres se han ahogado en él. Los obuses de la artillería no sirven de nada y sólo hacen que el terreno sea impracticable; las ametralladoras y los rifles están llenos de esa cosa, por lo que nunca sabes cuándo se van a encasquillar. Incluso los tanques se atascan en el barro. No tenemos aviación. No podemos calentarnos ni secarnos y el gas mostaza puede caer sobre nosotros en cualquier momento. No podemos cavar trincheras lo bastante profundas para guarecernos, por miedo a los deslizamientos del barro y porque estamos luchando sobre un antiguo campo de batalla.

Hoy crucé un pequeño arroyo, casi taponado por el hielo y el barro. Resbalé, y al mirar al suelo vi los muertos que estaban justo bajo la superficie del agua los muertos que estaban justo bajo la superficie del agua los muertos que estaban justo bajo la superficie del agua los muertos que estaban justo debajo los muertos

AYUDAS:

La ciudad bajo la arena

Ayuda 1

LA SERPIENTE DEL ARCO IRIS SALVA A LOS HOMBRES

Cuando los hombres llegaron a esta tierra, encontraron agua. “¡Qué deliciosa es!” exclamaron, porque antes sólo tenían arena para beber. La Serpiente del Arco Iris, que es la esencia del agua, se alegró de ver que los hombres bebían de ella y se enorgullecó tanto de estas criaturas sin cola de la Gran Madre como se enorgullecía de los wallabíes y del resto de la vida ya que se entregaba a todos ellos.

Pero el Murciélago de la arena, señor de todo lo que no tiene vida, se enfadaba a medida que las personas abandonaban su arena por el líquido refrescante de la Serpiente del Arco Iris. El Murciélago extendió sus alas por todas partes, llenando los nuevos manantiales y ríos con arena y resecaando la tierra.

Como habían aprendido a amar el agua y ahora carecían de ella, los hombres comenzaron a morir.

Preocupada por su sufrimiento, la Serpiente del Arco Iris buscó al Murciélago de la arena por arriba y por abajo. Cuando llegó a un lugar en que las dunas infinitas se ondulaban sin fin, encontró al Murciélago en una cueva oscura situada en el interior del firmamento. Colgando de allí estaban con él todos los miembros de su clan.

“Murciélago de la arena, ¿por qué eres tan cruel? Los hombres no pueden beber arena,” dijo la Serpiente del Arco Iris. “Es mi sustancia la que corre por sus venas y es mi sustancia la que los bebés toman de los pechos de sus madres. Los hombres necesitan agua, no arena.”

“Ese no es asunto mío,” dijo riéndose el Murciélago de la arena. “Los hombres me han insultado. Deben volver a mis costumbres para que me digne a tenerlos en cuenta.”

En la aridez del hogar del Murciélago de la arena, la Serpiente del Arco Iris se sentía incómoda y mareada. Pero tuvo una idea. “Oh, poderoso Murciélago de la arena,” dijo, “¿por qué has elegido un lugar tan malo como éste para vivir? Un desierto tan pequeño no te debe dar mucha fuerza.”

“¿Pequeño?” jadeó el Murciélago de la arena, “¡Pero si este desierto es el lugar con más arena del mundo! Soy el jefe de mi clan gracias a que poseo tanta arena.”

“Yo sé de un lugar que tiene mucha más arena,” juró la Serpiente del Arco Iris. “Por eso me sorprende tanto que vivas aquí, en un lugar con tan poca arena.”

“Serpiente del Arco Iris, si hay un lugar con más arena que éste, tanto yo como todo mi clan nos iremos allí para hacer de él nuestro nuevo hogar,” prometió el Murciélago de la arena.

La Serpiente del Arco Iris indicó la dirección de ese lugar y el clan del Murciélago de la arena voló con fuerza hacia allí. La Serpiente del Arco Iris les había dicho la verdad, pero el lugar con más arena de todo el mundo estaba en el fondo del mar; en un lugar tan profundo que sólo el Murciélago de la arena era lo bastante fuerte como para poder salir del agua. El resto de su clan quedó atrapado en el fondo del mar, muy por debajo de las olas.

“¡Serpiente del Arco Iris, me has engañado!” gritó el Murciélago de la arena. “Voy a subir al cielo a vivir, tan lejos del agua como pueda.” Y se marchó muy enfadado.

Una vez el Murciélago de la arena se hubo marchado, la Serpiente del Arco Iris podía volar por donde quisiese, pero ni siquiera ella era lo bastante grande como para estar en todas par-

tes a la vez. Por ello, dijo a los hombres que volvería a estar con ellos en determinados momentos del año. Por si se olvidaba de volver, o por si retrasaba, susurró unas poderosas palabras en los oídos de los hombres más sabios, para hacer que ella volviese cantándolas.

Después de una tormenta, cuando los hombres ven que la cola de la Serpiente del Arco Iris se extiende por la tierra, saben que todo va bien.

Ayuda 2

EL DIARIO DE ARTHUR MacWHIRR

7 DE MARZO: Jock Kuburaga dice que los aborígenes nos están siguiendo. Si tiene razón, es algo muy raro. Los pueblos primitivos tienen muchas razones para tener miedo de nuestras armas de fuego y de la predisposición de nuestros guardabosques a usarlas. En el pasado, siempre he visto que daban media vuelta en cuanto nos veían.

21 DE MARZO: estamos a mitad de camino entre el Manantial Joanna y el Pozo de la Separación, al este de una hilera desagradable de lagos secos. El calor es terrible y tenemos pocas esperanzas; aquí no hay nada y mucho menos filones de cuarzo. Las anotaciones de L. deben estar completamente equivocadas. Siempre he dicho que como topógrafo no valía nada. Por otra parte, hoy hemos avistado varios pájaros de gran tamaño que revoloteaban perezosamente sobre nuestras cabezas. ¿Cómo han llegado hasta aquí? ¿Y hacia dónde pueden estar dirigiéndose?

22 DE MARZO: en el mediodía de hoy hemos encontrado a Jock, medio enterrado en una hondonada. Su cuerpo parecía haber sido restregado con algo y estaba cubierto de cientos de pequeñas marcas, como si alguien le hubiese lanzado un chorro de arena. Le hemos enterrado, desde luego. Echaré de menos sus consejos y lo hábil que era con los camellos.

23 DE MARZO: ¡Hemos descubierto lo que parece ser la punta de una antigua ciudad, en su mayor parte enterrada en las arenas! Creo que he podido tomar varias buenas fotografías de este sorprendente descubrimiento, a pesar de que el calor haya estropeado todas las placas menos seis. Por increíble que parezca, la erosión de las rocas parece indicar que las columnas y los bloques de piedra pueden tener más de 10.000 años de antigüedad.

24 DE MARZO: hemos perdido cuatro camellos en el ataque de ayer por la noche. Vi al menos a dos aborígenes y es seguro que eran más de dos. Estoy bastante seguro de haberle dado a uno. Esto pone punto final al viaje; deberemos volver a Cuncudgerie e informar de lo ocurrido.

Había algo más que aborígenes ayer por la noche. Vi siluetas mucho más grandes que las de un hombre; la prueba real de que dispongo es el cuerpo del camello “Viejo Sam”, marcado y (la única palabra que me viene a la memoria es “raspado”) exactamente igual que el pobre Jock. Como que el ataque sólo duró un par de minutos, es difícil para mí creer que cualquier cosa humana pueda haber creado tanta destrucción en tan poco tiempo, pero no puedo ofrecer ninguna otra explicación.

LA HISTORIA DEL CLAN DE BINJUDU

“El Chico del Poder siempre fue distinto de los demás. Sabía todos los secretos del clan antes incluso de que alguien se los contara. Decía que había muerto tres veces y había nacido tres veces antes de que su madre le trajera al mundo. Decía que tenía dos madres, una que le contó nuestras costumbres y la otra que le contó secretos. Podía llamar a las lluvias cuando el más anciano de entre nosotros no podía.”

“Los clanes vecinos decían que, como ayudante de la Gran madre, el Chico del Poder se olvidaría de nosotros y que al final causaríamos la muerte de nuestro clan y de todos los demás.”

“Para evitar una guerra, abandonamos los pantanos y el mar y caminamos con el Sol sobre nuestro hombro derecho hasta llegar a este lugar grande y estéril. No sabemos por qué hemos venido aquí. Sólo el Chico del Poder lo sabe. A veces comimos bien, pero el viaje fue duro. Teníamos miedo y algunos de nosotros murieron.”

“Cuando no conseguíamos cazar nada, lo cual sucedió muchas veces y cuando las mujeres no encontraban gran cosa por donde caminábamos, lo cual no sucedió muchas veces, el Chico del Poder comenzaba a gritar como si fuese un wallabí o un emú y, si una de estas criaturas estaba cerca, la llamaba para que se acercase a nuestro campamento. Le preguntaba si podríamos comer su carne y prometía que la Gran Madre tendría en gran estima a ese emú o wallabí si hacía ese sacrificio. A veces la criatura se estremecía y se negaba y el Chico del Poder le daba las gracias y la dejaba ir. A veces la criatura bajaba su cuello para que nosotros pudiésemos hacer manar su sangre con facilidad y el Chico del Poder alababa su belleza y su valentía.”

“Creemos que esas maravillas son algo natural en el Chico del Poder, que es capaz de muchas y grandes hazañas. Ahora el Chico del Poder dice que pronto debe morir y estamos muy tristes, porque no sabemos si podremos volver a nuestra tierra. Dice que por aquí cerca se encuentra el estanque en donde esperan las almas de nuestros futuros hijos, pero no sabemos si lo podremos encontrar si él muere. Tenemos miedo de que nuestros clanes vecinos tengan razón y que todo nuestro clan vaya a morir.”

LA DECLARACION DE JEREMY GROGAN

“No sé cuánto tiempo ha transcurrido. Años, creo. Había tenido una racha de mala suerte en Cuncudgerie, cuando conocí a un yanqui que juraba tener en su poder el mapa de un fabuloso filón de oro, allá por el Este. Bueno, como todos los patronos, parecía ser una persona astuta, pero estaba dispuesto a pagar un adelanto allí mismo, con lo que acepté el trabajo. Era un trabajo de minero.”

“Contrató a muchos hombres, más de veinte y todos estábamos de acuerdo en que ese tipo estaba chalado y que trabajaríamos hasta que ese estúpido se quedase sin dinero y luego volveríamos al pueblo. Bueno, eso es lo que hace un trabajador; primero un empleo y luego otro.”

“Ese tipo se llamaba John Carver. Nos llevó hasta aquí, donde es imposible que hubiese oro y mucho menos cuarzo vetado de oro, e hizo que caváramos en un lugar exacto. No paraba de repetir una y otra vez que ‘Mis investigaciones son infalibles’; ¡y el Señor sabe cuánto nos reíamos de eso! Nos aseguramos de que nos pagase cada día, porque a ese tipo se le iba a acabar el dinero. De modo que cavamos a través de arena y luego sedimentos y luego rocas. Y en ese momento el dine-

ro se acabó. Decidimos que si no había dinero, no se trabajaba y como prometimos, nos sentamos a esperar a los camiones de aprovisionamiento que nos llevarían de vuelta a Cuncudgerie.”

“Mientras tanto, el yanqui comenzó a comportarse de una manera extraña, adentrándose en el desierto, haciendo ver que hablaba con cosas invisibles, haciendo gestos y cosas así. Luego desapareció durante un día entero y parte del siguiente y cuando volvió sus ojos parecían salvajes y demoníacos. ‘Hay una manera,’ dijo, ‘hay otra manera de entrar y Dios me la ha mostrado. Os podéis marchar si queréis; ya no os necesito.’ Uno de los trabajadores dijo algo acerca de los salarios que se debían por los días que habían pasado esperando a los camiones y bastantes otros usaron un lenguaje muy maleducado. Su cara tomó un semblante muy, muy cruel. ‘Si esto es lo que pensáis,’ dijo, ‘entonces me esforzaré para que todos vosotros os pongáis pronto en camino; todos vosotros.’ Bueno, esto no sonaba muy bien, pero ¿qué podía hacer él, siendo sólo uno contra dos docenas de nosotros?”

“Se marchó, internándose en el desierto. Esa noche, un par de los muchachos me pillaron haciendo trampas en las cartas y me hicieron correr por los matorrales antes de que poder despistarlos. Cuando me arrastraba de vuelta al campamento, vi a Carver aparecer sobre la pared rocosa, gesticulando y señalando con sus manos y entonces una gran cosa alada con garras tan gruesas como maromas bajó del cielo, destruyó el campamento y no dejó a nadie con vida.”

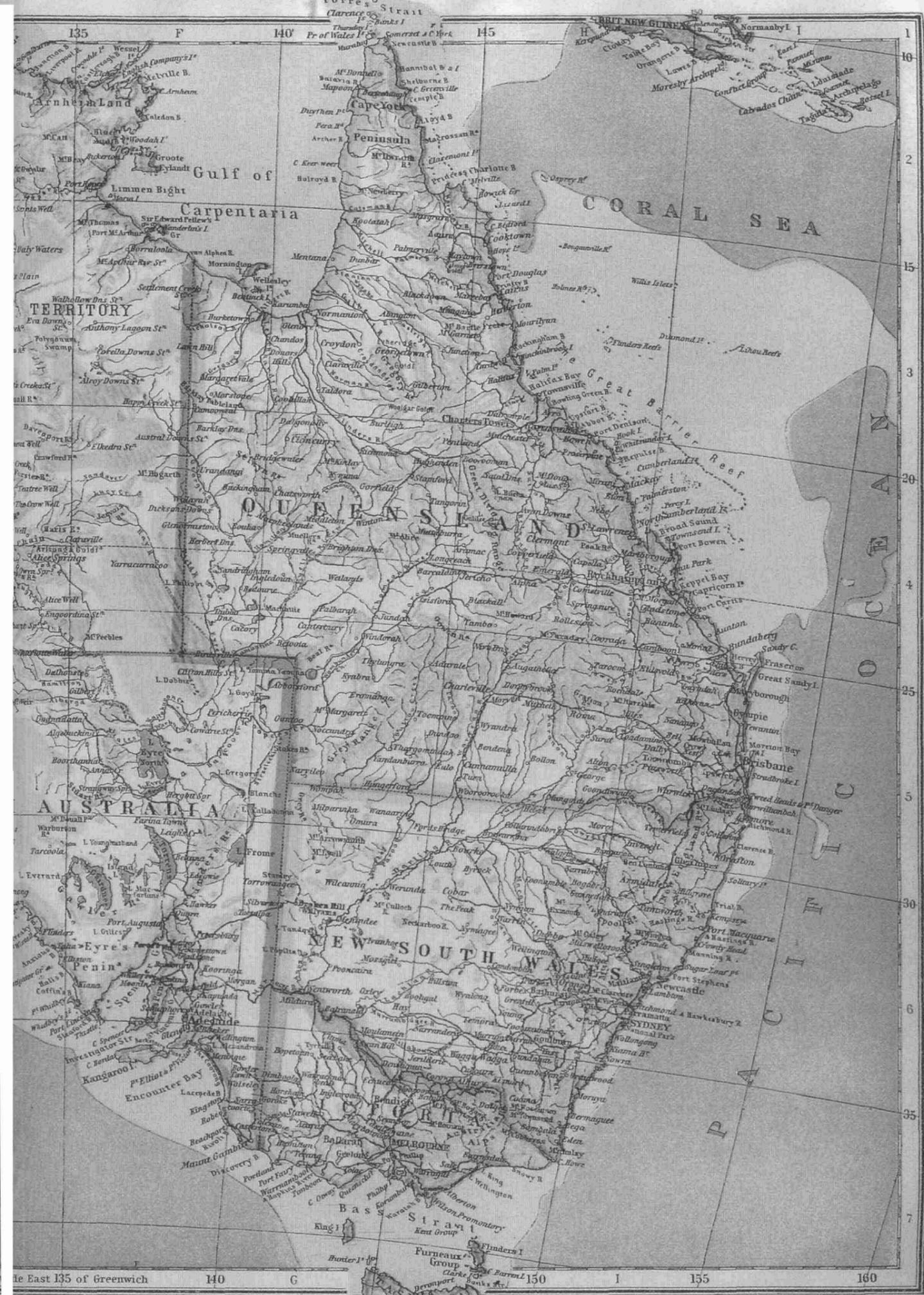
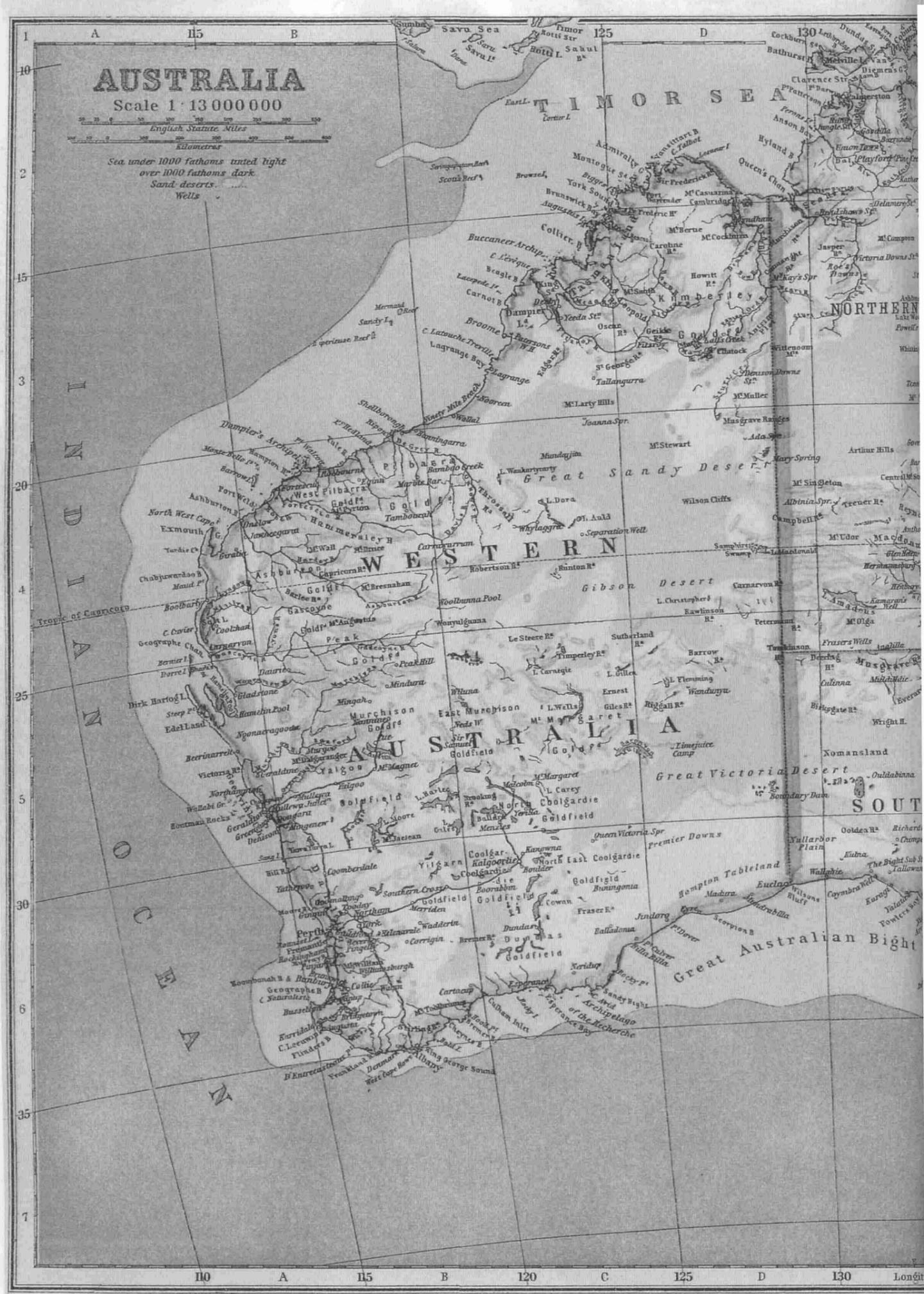
“Cuando los hombres se dieron cuenta de que las armas no le hacían ningún daño, chillaban como animales acorralados. ¡Dios!”

“Parecía que internarse en el desierto era mejor manera de morir, de modo que me largué del lugar. Cualquier cosa era mejor que encontrarse con ese hombre diabólico o su demonio. Al día siguiente encontré una sombra y me estiré allí para morir. Por alguna razón eso hizo que mi mente se aclarase y me eché a dormir. Mientras dormía, soñé en un chico aborigen de nueve o diez años. El chico tenía los ojos muy redondos y brillaban como si pudiese entenderlo todo. Ese era el Chico del Poder con el que soñé. Quizás no me creáis, pero cuando desperté, todo lo que había soñado resultó ser verdad.”

“No sé cuál es el nombre verdadero del chaval. Yo sólo le llamo el Chico del Poder, porque tiene mucha fuerza o magia o lo que sea. No podía hablar inglés ni *Pidgin*, de modo que habló conmigo en el interior de mi cabeza. Me dijo que debía esperar en los alrededores del campamento, que mi destino era esperar, que había estado esperando toda mi vida para esto. Y supe de repente que tenía razón, por eso que hasta entonces nada me había parecido importante.”

El chico le dio cinco palos de madera pintada y enseñó a Grogan cómo podía usarlos para protegerse de las cosas que venían de las estrellas. También le dijo dónde había nacido un pequeño manantial y dónde podía encontrar comida. Por último, llamó a siete dingos para que estuviesen con él.

“Son mis amigos”, dice Grogan acerca de los dingos. “Pero no son reales. Creo que son mágicos, porque mi mente no los acaba de entender y me olvido de cuál es cuál y porque nunca comen.”



Terror AUSTRAL

Bienvenidos a la tierra de las maravillas: ¡la tierra de allá abajo!

«...El hombre debe estar preparado para aceptar nociones del cosmos y de su propia situación en el bullicioso vórtice del tiempo cuya simple mención sería paralizante. Debe, además, estar en guardia contra un peligro concreto y acechante que, aunque nunca afectará a toda la raza, puede imponer unos horrores monstruosos e impredecibles a algunos de sus miembros más atrevidos.».

H. P. Lovecraft



Terror Austral incluye tres aventuras de rol: «Un viejo elemento, ese Bunyip», «El orgullo de Yirrimburra» y «La ciudad bajo la arena» además de una extensa información sobre los aborígenes, su concepto místico del Tiempo del Sueño, los habitantes del Tiempo del Sueño, la historia de Australia, el transporte en los años 20, la jerga vulgar contemporánea australiana, algunos fantasmas famosos y un capítulo especial sobre el Tiempo del Sueño (Alcheringa) para poder usarlo al jugar a rol. Como suplemento de juego de rol y para que sea útil para cualquier sistema, **Terror Austral** también contiene abundantes ilustraciones y mapas para despertar la curiosidad de cualquier admirador de Australia.

Este libro pertenece a un grupo de publicaciones, como **Las Tierras del Sueño**, que también sitúan a los jugadores de **La llamada de Cthulhu** en otros tiempos y lugares.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol que basado en las obras de H. P. Lovecraft, en el que personas normales se enfrentan a las maquinaciones demoníacas de los Dioses Exteriores y sus esbirros. En **La llamada de Cthulhu** los jugadores interpretan el papel de investigadores de cosas impensables e innombrables, hombres y mujeres decentes de los años 20 que, inesperadamente, han descubierto terribles secretos. **Terror Austral** es un suplemento de **La llamada de Cthulhu**, con nuevas aventuras situadas en Australia, además de material real sobre la Australia de los años 20, muy útil para ambientar estas aventuras.



JOC INTERNACIONAL Ref. 120



ISBN 84-7831-099-1



9 788478 310999