PROTOCOLO ALBRIGHT

12 de Noviembre de 1889



PRÓLOGO

[El zumbido constante de los disipadores cuánticos llena la sala. Filas de cápsulas de inmersión resplandecen con una tenue luz azulada. Una voz metálica, serena y modulada, se proyecta a través de los altavoces.]

— Buenos días, agentes.

Les habla la dirección de Quantum Realities Inc.. En breves momentos vamos a iniciar el proceso de transferencia cuántica. Sus mentes serán proyectadas dentro del entorno simulado correspondiente al 12 de noviembre de 1889, concretamente al laboratorio subterráneo del doctor Henry Albright, desaparecido hace varios días.

Su misión es investigar las circunstancias de su desaparición y recopilar toda la información posible sobre su investigación.

La simulación se ejecutará en dos fases de una hora cada una aproximadamente, separadas en un día en tiempo de simulación. Entre ambas fases realizaremos una parada técnica para el enfriamiento de procesadores y recarga de megacondensadores en los centros de datos. La simulación en el mundo real, durará menos de cinco minutos, pero para vosotros, en la simulación pasarán casi 24 horas.

A la finalización de la sesión vuestras réplicas de inteligencia artificial, se aislarán en un entorno seguro para la extracción de los datos recopilados . Solo así podremos extraer la información extraída de la simulación.

Mantengan la calma durante la transferencia. Sentirán un breve impulso de vacío y luego despertarán en la realidad reconstruida de 1889.

[Breve pausa. Las luces se atenúan.]

— Quantum Realities Inc. les desea buena suerte, agentes. Iniciando protocolo de transferencia en tres… dos… uno…

Nota: Anota cada acción tachando los cuadros en los tracks junto al mapa. Al finalizar el primer track, correspondiente al 12 de Noviembre, después de resolver la acción correspondiente a la última casilla, lee inmediatamente el T8.

INTRODUCCIÓN

La oscuridad inicial cede lentamente ante la luz trémula de un farolillo que parpadea junto a vosotros, cortesía de Quantum Realities, que ya lo había previsto.
Sobre una mesa, una serie de tubos de ensayo, notas amarillentas y frascos etiquetados con una caligrafía firme y meticulosa.

Estáis en una bodega subterránea, amplia pero claustrofóbica. El suelo, de piedra húmeda, refleja el parpadeo de la llama; el techo, bajo y arqueado, parece querer aplastarnos. Por la pared del fondo serpentean varias tuberías de cobre, algunas aún tibias al tacto.

En una esquina, un escritorio cubierto de papeles, diagramas y aparatos científicos revelan el trabajo de un hombre meticuloso y obsesivo: una balanza con residuos cristalinos, una campana de vidrio con restos de quemaduras y un microscopio de latón con el ocular roto.

Junto a la mesa, un abrigo de caballero cuelga de un perchero. No hay rastro del doctor Albright. Solo silencio... y una sensación persistente de que algo ha ocurrido recientemente.

En la pared oeste, unas escaleras de piedra ascienden hasta una puerta metálica que parece conducir al exterior. Tal vez es buena idea dirigiros a casa del Dr Albright primero.

Despliega la carta: L1

T1

Os miráis en silencio antes de comenzar a registrar la bodega. El aire huele a polvo viejo, metal oxidado y algo más… una fragancia extraña, difícil de describir.

Buscáis entre montones de papeles, abrís cajones que chirrían, apartáis frascos y herramientas cubiertas de polvo. En cada rincón parece haberse detenido el tiempo, como si el doctor Albright hubiese abandonado el lugar en mitad de una tarea urgente. Las sombras que proyecta el farolillo dan vida a los objetos: tubos que parecen vibrar, instrumentos que parecen murmurar.

Desplegad al azar dos de los objetos siguientes O1, O2, O3 y O4 que no estén ya desplegados.

T2

El camino hasta Blackbird Grove transcurre entre calles empedradas y húmedas, donde el eco de los pasos resuena bajo la niebla que se aferra a los tejados. Todavía es pronto, solo algún gato se desliza entre los muros de ladrillo ennegrecido.

Al girar una esquina, la bruma se abre lo justo para revelar la casa del Dr. Henry Albright. Es una vivienda de dos plantas, discreta pero cuidada, de ladrillo rojizo con molduras blancas y un tejado de pizarra. Un pequeño jardín frontal, cercado por una verja de hierro, muestra rastros de hojas marchitas y un sendero que conduce hasta el porche.

Bajo el tejadillo, la puerta de roble oscuro luce un aldabón de bronce en forma de león, y un farol parpadea débilmente junto al número grabado en metal. Detrás de las cortinas cerradas no se percibe movimiento alguno, solo el silencio expectante de un hogar que lleva días sin vida.

Despliega y viaja a L2

T3

Tras una caminata por las calles silenciosas del pueblo, el aire se vuelve más frío y la niebla más espesa al llegar a Ashford Hall Street. Allí, dominando la esquina, se alza una gran mansión victoriana de piedra oscura, majestuosa y silenciosa. Las hiedras trepan por sus muros, aferrándose a los marcos de las ventanas altas y ciegas.

El jardín que rodea la casa se encuentra descuidado: caminos de grava casi borrados, setos crecidos y estatuas cubiertas de musgo. No hay luz en las ventanas, ni rastro de movimiento alguno. Solo el sonido distante del viento entre los árboles.

La puerta principal, de madera maciza con herrajes envejecidos, está custodiada por dos ánforas doradas pintadas a ambos lados del marco, su brillo antiguo apagado por el polvo y el paso de los años. Son el único toque de color en una fachada que parece observaros con severidad. Al intentar acceder, comprobáis que la verja principal está cerrada con llave, pero al rodear la propiedad descubrís una zona lateral más apartada, donde la altura del muro desciende lo suficiente como para escalar y entrar sin ser vistos.

Despliega y viaja a L3

T4

Introducís la llave que encontrasteis en el laboratorio del Dr Abright, la cerradura cede con un leve clic apenas audible, y os deslizáis al interior de la casa. El aire dentro es frío, con ese olor denso a madera vieja y carbón apagado. La penumbra apenas se rompe por la luz que entra por las rendijas de las cortinas, dibujando líneas grises sobre el suelo de parqué.

El silencio es casi absoluto, salvo por el tictac lejano de un reloj de pared. Desde el piso superior llega el suave murmullo de una respiración pausada: una mujer duerme en la cama matrimonial, envuelta en mantas pesadas. Su rostro, iluminado por un destello fugaz de la calle, parece tranquilo, ajeno a la intrusión.

Avanzando con sigilo, alcanzáis el despacho del doctor, una estancia ordenada pero llena de vida: libros apilados, una pluma en el tintero, un vaso con el poso de un brandy olvidado. En un cajón del escritorio, entre documentos y cartas, os llama la atención una nota manuscrita, con una fecha y un lugar.

Debajo, cuidadosamente doblado, descansa un pagaré por valor de 1.500 libras esterlinas, firmado con elegancia por Lady Victoria Belmont.

Nada más parece destacar. Sin pronunciar palabra, cogéis los papeles, cerráis el cajón y os dirigís hacia la salida con la misma cautela con la que entrasteis. Ya tenéis dos nuevas pistas.

Coge O5 y O6

T5

Llamáis a la puerta del número 6 de Blackbird Grove y esperáis. El sonido del aldabón de bronce resuena en el silencio húmedo de la mañana, pero no hay respuesta. Intercambiáis una mirada y volvéis a llamar, esta vez con algo más de insistencia. Tras unos segundos, escucháis pasos lentos al otro lado, seguidos del chasquido de un cerrojo.

La puerta se entreabre apenas un palmo, dejando ver a una mujer de mediana edad, con el cabello algo revuelto y los ojos aún pesados de sueño. Viste una bata de terciopelo color burdeos y sostiene una lámpara de aceite encendida. Su voz, aún ronca, rompe el silencio:

—¿Sí? ¿Quiénes son ustedes?

Os presentáis con tono respetuoso, explicando que sois colaboradores del laboratorio del doctor, enviados por la Real Sociedad de Ciencias Aplicadas de Londres. Ella se presenta como Margaret Albright, así que le decimos que su esposo no ha acudido a una cita importante en los últimos días y que, preocupados por su ausencia, habéis venido a comprobar si todo está bien.

La mujer abre la puerta un poco más, revelando el interior cálido de la casa y un aire cargado de preocupación contenida.
—Oh… Henry… —murmura, llevándose una mano al pecho—. No, no está aquí. Pensé que seguía trabajando en su laboratorio. Hace días que no lo veo más que de madrugada, y a veces ni eso.

Nos invita a pasar al vestíbulo, donde cuelgan un abrigo y un sombrero de hombre. Su mirada se pierde un instante en ellos antes de continuar.
—Lleva meses así, encerrado en ese lugar suyo. Dice que trabaja, pero… —baja la voz, dudando—, yo creo que hay otra cosa. Esa muchacha, la señorita Hargrove… siempre con él, a todas horas. Estoy segura de que hay algo entre ellos. Vive cerca del laboratorio tal vez los encontréis a los dos allí, en el 9 de Willowbrook Lane.

Intentáis reconducir la conversación hacia su trabajo, preguntando si sabe en qué estaba ocupado últimamente. Ella niega con la cabeza.
—No tengo la menor idea. Henry nunca hablaba de sus experimentos. Solo decía que estaba a punto de lograr algo importante. Algo que cambiaría el mundo, según él.

Finalmente, os mira con gesto serio, sospechando quizá de vuestras intenciones.
—¿Quién los ha enviado exactamente?

Le respondéis con calma, asegurándole que la sociedad científica para la que colaboráis simplemente desea asegurarse de su bienestar y continuar el trabajo en caso de que el doctor haya sufrido algún percance.

Margaret asiente lentamente, agotada, y aprieta la bata contra su pecho.
—Si encuentran a mi marido… díganle que vuelva a casa. Que ya no importa lo que esté haciendo. Solo quiero que vuelva.

Con esa frase, la conversación se apaga entre el chasquido del reloj de pared y el parpadeo del aceite en la lámpara.

Despliega P1

T7

El boticario, un hombre delgado con un bigote perfectamente recortado, os observa con curiosidad mientras colocáis el pequeño frasco sobre el mostrador de madera. La tienda huele a hierbas secas, alcanfor y polvo de tiza. Toma el frasco entre sus dedos y lo alza a contraluz, con gesto concentrado y se coloca unas pequeñas gafas de cristales redondos sobre su nariz.

—Curioso… muy curioso, en verdad. No sabría decir qué es esto —murmura mientras entrecierra los ojos—. No parece ningún compuesto que haya visto antes.

Con aire entusiasmado, llena una pipeta con una gota del contenido y la deja caer en un cuenco con agua. Al instante, el líquido comienza a burbujear violentamente y una fina columna de vapor blanco se eleva del recipiente.

—¡Por todos los cielos! —exclama justo antes de que el cuenco estalle en mil pedazos, lanzando una nube de humo y trozos de porcelana por el mostrador. Tosiendo, se abanica con el delantal, y os mira con los ojos muy abiertos—. ¡Ja! ¡Y pensar que en mis treinta años de oficio, jamás había hecho hervir el agua de esa forma!

Entre risas nerviosas, comienza a limpiar el desastre con un trapo.
—No tengo la menor idea de lo que es, pero… —dice mientras aparta un fragmento humeante con unas pinzas— recuerdo haber leído algo parecido hace años, en un libro llamado *Sustancias Misteriosas*. Está en la biblioteca local, si mal no recuerdo. Quizá encontréis allí alguna pista.

También podéis preguntar al Dr Henry Albright, vive en el 6 de Blackbird Grove, aunque pasa mucho tiempo en su laboratorio situado en el 1 de Willowbroke Lane, tal vez tenga mejores herramientas que yo.

Se ajusta las gafas, suspira y añade con resignación:
—Y ahora, si me disculpáis, tengo que explicar a mi esposa por qué el mostrador huele a azufre otra vez…

Despliega y viaja a L11

Despliega P3

T8

La sensación comienza de forma casi imperceptible. Primero, un silencio extraño… un silencio demasiado perfecto. Luego, el sonido de las pisadas sobre el empedrado parece amortiguarse, como si el aire se volviera denso, espeso. La luz del atardecer parece diferente, incluso el sonido de las hojas con el viento, aunque sabéis que eso solo está en vuestras cabezas. La simulación está perdiendo sincronía.

Sabéis lo que significa. Es la señal de que la primera fase está por concluir. Debéis regresar al punto de enlace —el laboratorio del doctor Albright— para depositar las notas, las pruebas y las conclusiones en el lugar designado.

Llegáis a toda prisa. Allí, el aire parece cargado de electricidad estática; los objetos vibran levemente, como si la realidad misma contuviera la respiración, ya no queda nada, habéis llegado justo.

Una luz blanca, apenas visible, se filtra por las grietas del techo y en un instante… todo se disuelve.

Tras una pausa que dura lo que un parpadeo —o quizás horas—, la simulación vuelve a estabilizarse. Las sombras recuperan su peso, los sonidos regresan con naturalidad, y el aire huele de nuevo a polvo y piedra húmeda.

Habéis vuelto al mismo punto, en apariencia nada ha cambiado. Pero sabéis que, en esa realidad reconstruida, ha pasado casi un día completo. La sensación de pesadez se disipa, el tiempo vuelve a fluir con normalidad y tenéis la certeza de que el reloj de la simulación vuelve a correr a vuestro favor.

Una nueva fase comienza, tenéis una hora aproximadamente para concluir la investigación, sabéis que no podéis perder tiempo.

T9

Mientras os aproximáis al viejo almacén de Mint Roads, el silencio del lugar solo se rompe por el crujir de la grava bajo vuestros pasos. Las persianas metálicas están echadas y el portón principal, cerrado con un grueso candado. Cuando os detenéis frente a la entrada, una voz ronca os saca de vuestros pensamientos.

Un hombre mayor, de rostro curtido por el sol y gorra de lana, os observa desde la valla de la casa contigua. Se acerca despacio, limpiándose las manos con un trapo grasiento, presentándose como Albert Miller.

—¿Buscan algo en el almacén? —pregunta con tono receloso, aunque no del todo hostil.

Le explicáis, con la mayor naturalidad posible, que estáis realizando unas indagaciones relacionadas con el doctor Albright. Al oír el nombre, su expresión cambia.

—Ah, sí, ese caballero… —dice, bajando la voz—. Hace un par de noches vinieron unos hombres de la Edison Electric Company, bien vestidos, de los que no se ven por aquí a menudo. Dijeron que esperaban al doctor, que tenía que reunirse con ellos. Pero nunca apareció. Parecían contrariados.

El anciano rebusca en el bolsillo interior de su chaqueta y saca una hoja doblada.

—Me dejaron esto. Dijeron que si el doctor pasaba por aquí, se la entregara. Pero no le he visto desde entonces, y prefiero que no anden rondando cerca de mi casa con estas cosas. Si ustedes le conocen, quizás quieran hacerse cargo.

Tomáis la nota con cuidado. El papel está ligeramente húmedo y lleva el membrete de la Edison Electric Co., impreso en azul pálido.

El hombre os observa. El portón del almacén permanece mudo frente a vosotros, pero aquella hoja promete respuestas… o quizás, más preguntas.

Despliega y viaja a L10

Despliega P2

Coge O7

T10

Al preguntar por los pagarés, nos enteramos de que Lady Victoria Belmont es una vieja conocida del doctor Henry Albright y de su esposa. Descubrís que vive en 7 de Ironmongers Mew. Al parecer, tras la muerte de su marido, atravesó serias dificultades económicas; sin embargo, en los últimos tiempos parece haberse recuperado notablemente. Se la ha visto más alegre, participando de nuevo en eventos sociales y llevando una vida más ostentosa de lo habitual… aunque nadie parece saber con certeza el origen de su repentina buena fortuna.

T11

Al preguntar acerca de la invitación a la fiesta privada, os enteráis de que el símbolo del ánfora dorada impreso en el sobre hace referencia a una antigua sociedad de beneficencia conocida como "La Orden del Ánfora Dorada". Fundada con el propósito declarado de promover la educación y las artes entre las familias más respetables de la región, la Orden tiene su sede en la mansión Ashford Hall, situada en el número 11 de Ironmonger's Mews.

Se trata de una sociedad muy exclusiva y reservada, a la que solo pueden acceder los individuos más acaudalados e influyentes de la zona. Con cierta frecuencia celebran reuniones y fastuosas fiestas en la mansión, a las que asisten personalidades locales que llegan en lujosos carruajes antes de desaparecer tras las grandes puertas del edificio, donde pocos saben realmente qué ocurre.

T12

Al preguntar por el almacén de Mint Roads, descubrís que el edificio pertenece a la empresa Electric Edison Company, aunque no suele estar en uso durante todo el año. Según os cuentan, la compañía alquila el local en temporada de cosecha, empleándolo para almacenar y procesar productos agrícolas con la ayuda de trabajadores locales contratados temporalmente. Fuera de esas fechas, el almacén permanece cerrado y prácticamente desierto, lo que lo convierte en un lugar discreto y poco frecuentado.

T13

Saltáis el muro del patio con cierta facilidad; la piedra húmeda resbala, pero conseguís apoyaros en una vieja enredadera que trepa por un lateral del muro. Al otro lado, el jardín trasero de Ashford Hall se extiende silencioso, cubierto de hojas secas que crujen bajo vuestros pasos. El aire está inmóvil, cargado de ese tipo de quietud que precede a algo inquietante.

Una de las ventanas del ala lateral no está atrancada. Con cuidado, la empujáis y el marco de madera cede con un leve quejido. Al colaros dentro, la penumbra os envuelve.

Durante unos instantes apenas distinguís nada, solo siluetas y reflejos difusos. Poco a poco, la vista se adapta: las paredes están cubiertas de paneles oscuros, tallados con símbolos arcanos que serpentean por los marcos de las puertas y los muebles.

Aquí y allá, ánforas doradas relucen bajo la tenue luz que se cuela por las cortinas: algunas del tamaño de un puño, otras tan grandes como urnas funerarias. Todo en la mansión habla de riqueza, pero también de una devoción extraña, casi ritual.

No hay rastro de vida. Ningún sonido de pasos, ni fuego en las chimeneas. Tampoco hay camas ni rastro de habitaciones habitadas. Es evidente que la casa no se usa como vivienda, sino como un lugar de reunión. Varias salas muestran mesas y sillas dispuestas con orden ceremonial, y en la estancia principal —un amplio salón con techos altos— un pequeño altar y un atril dominan la parte superior. Frente a ellos, hileras de sillas alineadas esperan silenciosas, como si hubiesen asistido a un sermón hace apenas unas horas.

Explorando más a fondo, descubrís una gran biblioteca: los lomos de los libros están gastados, muchos escritos en idiomas extraños o sobre religiones olvidadas, esoterismo y misterios del alma. Un leve escalofrío recorre vuestra espalda.

En el rincón del fondo, una estrecha escalera desciende hacia la oscuridad. El aire que sube desde abajo es frío, húmedo… y huele a piedra antigua.

Despliega L6

T14

Saltáis con cuidado el pequeño muro del patio trasero de Ashford Hall, buscando no hacer ruido. La noche es húmeda y el silencio pesa. Encontráis una ventana entreabierta en un lateral de la mansión y, tras aseguraros de que nadie os observa, os coláis dentro con cautela.

El interior está sumido en la oscuridad, y durante unos segundos apenas distinguís las formas del mobiliario. El aire es denso, cargado con un olor metálico y algo dulzón que os provoca un ligero malestar. Cuando por fin vuestros ojos se acostumbran, comprendéis que algo terrible ha ocurrido allí dentro.

La mansión, que sin duda fue majestuosa en su día, no muestra signos de vida. En lugar del silencio sereno de una casa vacía, se percibe una quietud forzada, casi reverencial. Los símbolos arcanos pintados en los marcos de las puertas y las ánforas doradas repartidas por las estancias confirman vuestras sospechas: estáis en el corazón de algo más que un club privado.

Varias salas muestran mesas y sillas dispuestas con orden ceremonial, y en la estancia principal —un amplio salón con techos altos— un pequeño altar y un atril dominan la parte superior. Frente al altar, aún manchado y rodeado de restos de cera y sal, comprendéis que habéis llegado demasiado tarde. En el suelo hay señales claras de un ritual reciente.

Varios botes de cristal vacíos se amontonan junto al atril, y sobre el suelo distinguís brillos iridiscentes: pequeños restos de una sustancia extrañamente luminosa, esparcida como si una explosión contenida hubiese sacudido el lugar.

No encontráis a nadie. Todo está en calma, aunque el ambiente vibra con una energía residual que eriza la piel.

Explorando más a fondo, descubrís una gran biblioteca: los lomos de los libros están gastados, muchos escritos en idiomas extraños o sobre religiones olvidadas, esoterismo y misterios del alma. Un leve escalofrío recorre vuestra espalda.

En el rincón del fondo, una estrecha escalera desciende hacia la oscuridad. El aire que sube desde abajo es frío, húmedo… y huele a piedra antigua.

Despliega L7

T15

Os dirigís a la biblioteca local, un edificio de piedra envejecida cuyo interior huele a polvo, madera vieja y tinta seca. La luz que se cuela por los ventanales apenas ilumina los altos estantes repletos de volúmenes encuadernados en cuero.

Despliega y viaja a L8

T16

Al preguntar sobre el doctor Henry Albright os enteráis de que es una figura bien conocida en el pueblo, aunque no precisamente por su cercanía. La mayoría lo recuerda como un hombre reservado, de modales correctos pero siempre absorto en sus pensamientos. Vive desde hace años en la casa del número 6 de Blackbird Grove, junto a su esposa, Margaret, una mujer amable pero algo melancólica.

Albright llegó al pueblo hace más de una década, procedente de Londres, tras abandonar su puesto en una institución científica —nadie recuerda bien cuál—. Desde entonces, se ha dedicado a sus investigaciones en un pequeño laboratorio que habilitó en una bodega subterránea..

Pocas veces se le ve por las tabernas o el mercado; prefiere pasar largas horas en su laboratorio o pasear al atardecer por las afueras. Aun así, muchos le tienen respeto: ha curado a más de uno con sus conocimientos de química y medicina, y siempre ha pagado sus deudas puntualmente.

En los últimos meses, sin embargo, varios vecinos aseguran haber notado algo extraño en su comportamiento. Se le veía más nervioso, más cansado… y algunos dicen que incluso evitaba saludar. Su asistente, la señorita Eliza Hargrove, era la única persona que entraba y salía con regularidad del laboratorio, vive justo enfrente del laboratorio, la podréis localizar en su casa del 9 de Willowbrok Lane.

Despliega L12

T17

Llamáis a la puerta de la casa de la señorita Eliza Hargrove, una vivienda modesta pero bien cuidada, con las cortinas cuidadosamente corridas y un leve olor a cera de vela flotando en el aire. Tras unos instantes, oís pasos cautelosos al otro lado. Una voz femenina, algo tensa, pregunta quién llama.

Os identificáis como unos viejos amigos del Dr Albright, explicando que habían quedado en reunirse, pero Henry no había acudido. Afirmáis que os han informado su dirección con el fin de preguntar, ya que su ausencia os había generado cierta preocupación ya que era un hombre bastante puntual.

Eliza abre la puerta solo lo justo para dejar ver parte de su rostro, manteniendo la cadena echada. Su expresión es serena, pero sus ojos delatan incomodidad. Ante vuestras preguntas, responde con voz controlada:
—No sé dónde puede estar el doctor... La última vez que lo vi fue hace un par de días en el laboratorio. Yo me marché antes, él decidió quedarse trabajando un poco más.

Cada respuesta suya suena medida, como si hubiese ensayado cada palabra. A través de la rendija de la puerta, alcanzáis a ver un par de maletas preparadas junto al perchero, discretamente apiladas, y una capa doblada sobre una silla. La escena sugiere prisa, o quizá miedo.

Despliega y viaja a L9

Despliega P4

T18

Os adentráis en el gran salón del altar, el corazón silencioso de Ashford Hall. El aire es denso, cargado de polvo y un leve olor a incienso reciente. La penumbra domina la estancia, apenas rota por la luz gris que se cuela entre las cortinas pesadas. Todo indica que se están preparando para algún tipo de ritual: sobre el suelo, símbolos arcanos a medio trazar cubren el mármol; alrededor del pequeño altar se alinean velas sin encender, cálices vacíos y frascos con restos de cera y aceites.

Tras el atril de madera oscura, encontráis un libro abierto, cuidadosamente dispuesto, como si aguardara el inicio de la ceremonia. Las páginas están cubiertas de símbolos extraños y difíciles de descifrar, aunque una ilustración capta enseguida vuestra atención: un hombre levitando sobre un líquido resplandeciente, del que emergen gotas rojas que recuerdan a sangre. Bajo la figura, el fluido refleja una constelación de planetas y estrellas conectados por finos trazos, simulando un mapa celeste incomprensible.

No sabéis cuándo está previsto que se lleve a cabo el ritual, pero todo en la sala —el orden meticuloso de los objetos, el silencio expectante— sugiere que probablemente en pocas horas esa sala se llenará de gente con oscuros propósitos.

T19

Os internáis en la biblioteca de Ashford Hall, un lugar sorprendentemente bien cuidado en contraste con el resto de la mansión. Las estanterías, altas y robustas, están repletas de volúmenes encuadernados en cuero oscuro, sus lomos grabados con títulos en latín, francés y otros idiomas que apenas reconocéis. Todo está ordenado con precisión casi obsesiva, como si alguien pasara horas asegurándose de que cada libro estuviera en su sitio.

Al revisar los estantes, descubrís que la colección abarca temas de esoterismo, alquimia, ciencias ocultas y rituales arcanos. Sobre la mesa central hay unos cuantos tomos que parecen tratar de alquimia y otros tantos de cosmología. Hay un silencio pesado, casi reverencial, como si la misma habitación guardara los secretos de quienes han estudiado allí durante años.

T20

Tras localizar y encender un farolillo, descendéis por la estrecha escalera de piedra que se adentra en las entrañas de la mansión. El aire se vuelve más denso y húmedo a cada paso, y el silencio es tan profundo que solo se oye el crujido de vuestros propios movimientos. Al final del pasillo, una puerta metálica cerrada refleja débilmente la luz de vuestra linterna. El pomo está frío al tacto, y al girarlo, un chirrido largo y oxidado rompe la quietud del lugar.

Dentro, la oscuridad es casi total. El olor a humedad y encierro resulta sofocante. A medida que avanzáis, distinguís una figura inmóvil, maniatada y encapuchada, sentada

contra una pared. Al acercaros, la figura se sobresalta y balbucea algo ininteligible entre jadeos.

Al retirarle la capucha, un hombre de rostro pálido y mirada extraviada parpadea varias veces antes de hablar:
—¿Dónde… dónde estoy? ¿Quiénes sois?

Entre titubeos, logra presentarse: “Soy el doctor Henry Albright.”
Su voz suena débil, pero cargada de confusión. Os cuenta que lo último que recuerda es haber estado trabajando en su laboratorio. Eliza, su asistente, había terminado de pasar a limpio unas anotaciones que él mismo le había dictado. Antes de irse, le preparó un café, y él decidió quedarse un poco más para revisar sus fórmulas. Después… nada.

No puede asegurar con exactitud cuanto tiempo había pasado allí pero cree que algo más de un día desde que despertó, atado, sin saber cómo ni por qué. Parece desorientado y exhausto, pero con vida.
En la penumbra del sótano, sus palabras resuenan como un eco inquietante que deja más preguntas que respuestas.

Despliega P5

T21
Os adentráis en el gran salón del altar, el corazón silencioso de la mansión Ashford Hall. El aire huele a incienso apagado y cera derretida, y vuestras pisadas resuenan suavemente sobre el suelo de mármol oscuro. La luz que entra por los ventanales, tamizada por gruesas cortinas de terciopelo, apenas basta para revelar los restos de un ritual reciente: velas consumidas hasta la base, cuencos metálicos ennegrecidos por el fuego, y símbolos arcanos trazados en tiza sobre el suelo, aún visibles entre las sombras.

Tras el atril de madera tallada, distinguís un libro abierto, sus páginas amarillentas cubiertas de signos que parecen moverse sutilmente bajo la mirada. Entre la maraña de símbolos desconocidos, una ilustración capta vuestra atención: un hombre levitando sobre un líquido brillante, con los brazos extendidos en un gesto ambiguo entre éxtasis y dolor. Del cuerpo caen gotas de tinta roja, representando sangre que se funde con el resplandor líquido.

Bajo la figura, el fluido luminoso refleja —o quizás contiene— una constelación dibujada con trazos finos, donde pequeños círculos parecen planetas y líneas precisas los conectan entre sí como una red celestial. No entendéis su significado, pero algo en la escena os produce una sensación de vértigo, como si la imagen misma fuese una ventana hacia algo más profundo… algo que no deberíais comprender.

Detrás vuestro sobre el mármol podéis distinguir algunas gotas de alguna sustancia que brilla ligeramente y lo que parecen ser unos pocos restos de sangre seca.

T22

Tras localizar y encender un farolillo, descendéis por la estrecha escalera de piedra que se adentra en las entrañas de la mansión. El aire se vuelve más pesado y húmedo, impregnado de ese olor característico a hierro oxidado y tierra vieja. Al final del descenso, una puerta metálica bloquea el paso. El pomo, helado al tacto, cede tras un leve crujido que resuena por todo el pasillo.

Dentro, el silencio es absoluto. Solo la tenue luz de vuestras linternas corta la oscuridad, revelando un espacio amplio, de muros desnudos y suelo de piedra. No hay nadie… pero algo os dice que no estáis en un lugar vacío de historia.

En el centro del suelo, veis una cuerda rota, y en la esquina más alejada a la puerta, unas gafas rotas. Todo apunta a que alguien estuvo allí, prisionero. Pero ya no queda rastro de él, solo la certeza de que escapó… o fue trasladado a otro lugar.

Coge O9

T23

Encontráis el tomo que buscábais, un tomo pesado tomo titulado “Sustancias Misteriosas”, cubierto por una fina capa de polvo y con el lomo agrietado por los años. A medida que pasáis las páginas, los grabados y anotaciones a mano os harían pensar que su autor estaba más cerca del ocultismo que de la ciencia de no ser porque habéis visto la sustancia con vuestros propios ojos.

Entre párrafos densos y símbolos extraños, encontráis varias referencias al Éter Luminoso. Según el texto, se trata de una sustancia teórica, que brillaría con una luz propia, suave y fría, y de conseguir sintetizarse o aislarse otorgaría una cantidad muy grande de energía al que la pudiese controlar.

Sin embargo, también advertís repetidas menciones a su inestabilidad extrema: al contacto con sustancias como el agua, su estructura se descompone de forma violenta, liberando energía impredecible. Comprendéis que, si el frasco hallado contiene realmente éter luminoso, estáis ante algo tan peligroso como extraordinario... y que pocos, habrían tenido la oportunidad —o la imprudencia— de estudiarlo.

Coge O8

T24
Antes de que podáis formular más preguntas, Eliza concluye la conversación con una sonrisa tensa:
—Si no les importa, estoy a punto de salir de viaje… No puedo ayudarles más.

Con un leve crujido, la puerta se cierra, dejando tras de sí el eco del cerrojo y la sensación de que habéis rozado un secreto que ella no estaba dispuesta a compartir.

T25
Cuando mencionáis la fiesta en Ashford Hall, Eliza se sobresalta apenas un instante antes de forzar una sonrisa.

—¿Fiesta? No, no, aquí no ha habido ninguna fiesta… —dice, moviendo las manos con nerviosismo—. Seguro os habéis confundido de casa.

T26
¿Qué ocurre con Edison Electrics? Solo sé lo que todos conocen, los productos que comercializan son muy innovadores y he escuchado que están haciendo grandes inversiones. Hace un par de años adquirieron un gran almacén, en Mint Roads, a las afueras del pueblo. Tal vez planeen llevar a cabo algún proyecto aquí algún día. ¿Quién sabe?

T27
¿esas gafas? No las he visto en mi vida. Os asegura. Podrían ser de cualquiera.

T28
El doctor Henry Albright se incorpora con los ojos abiertos al ver el leve resplandor de la sustancia en el fondo del bote que el mostráis. –Veo que a parte de secuestrarme, me han robado también–. Toma aire con dificultad antes de hablar, la voz aún temblorosa, pero cargada de fervor intelectual.

—He estado estudiando… lo que algunos textos antiguos llaman *Éter luminoso* —explica, mirando hacia el suelo—. Una sustancia invisible, más sutil que el aire, que impregna toda la materia y permite el tránsito de la energía y la luz al mismo tiempo…

Levanta la vista hacia vosotros, con una mezcla de miedo y fascinación.

—He conseguido destilar una mínima fracción de ese éter. Reacciona ante muchos elementos… liberando grandes cantidades de energía. Todavía tengo muchos experimentos que realizar para poder ser capaz de controlarlo, pero parece que mi investigación se ha puesto en peligro, si este conocimiento llega a las manos equivocadas…

Su mirada se pierde en el vacío. Por un instante, parece más un hombre tocado por el descubrimiento de lo imposible… que un científico víctima de su propia curiosidad.

T29

El doctor Albright os observa con gesto cansado, pero cuando mencionáis su trabajo, se endereza ligeramente y trata de ordenar sus pensamientos.

—Veréis… había una reunión pendiente con los directivos de Edison Electrics —empieza—. Llevaban meses interesados en mis experimentos y mis avances. Financiaban parte del proyecto, aunque de forma discreta… a través de Lady Victoria Belmont, una amiga cercana y, digamos, intermediaria conveniente para no levantar sospechas.

Hace una pausa, buscando vuestras miradas.

—El acuerdo era simple: yo continuaba con mis investigaciones, y al finalizar, negociaría con ellos la cesión o venta de las patentes en condiciones favorables. Teníamos una reunión programada para revisar los avances y concretar los nuevos términos… pero nunca llegué a asistir. —Se pasa una mano por el rostro, frustrado—. Todo lo que recuerdo antes de despertar aquí… es que estaba preparando mis notas para esa cita.

Su voz se apaga lentamente, dejando en el aire un eco de duda y traición.

T30

El doctor Albright respira hondo, mirando a su alrededor con el ceño fruncido, como si el aire del sótano aún le pesara en el pecho.

—Necesito salir de aquí —dice finalmente, con la voz quebrada—. Este lugar… me oprime. Necesito pensar, ordenar mis recuerdos antes de volver al laboratorio.

Asentís sin dudarlo y lo acompañáis hacia la salida. La mansión parece aún más silenciosa que antes, cada paso resonando entre las paredes cargadas de secretos. Cuando alcanzáis el muro trasero, lo ayudáis a subir y saltar al otro lado; sus movimientos torpes delatan el cansancio, pero la determinación en sus ojos lo empuja a seguir.

Desde la calle, el doctor se gira hacia vosotros y murmura:

—Nos veremos en mi laboratorio. Solo… dejadme caminar un poco. Necesito aire, y silencio.

Con esas palabras, se ajusta el abrigo y se aleja cojeando entre la neblina, hasta que su figura se pierde en la distancia.

T31

Al preguntar por las gafas rotas que habéis encontrado, os confirma que se tratan de las del Dr Albright sin ninguna duda. Y le mentís diciendo que las habéis encontrado en la calle, probablemente tras haberlas perdido de manera casual.

T32

Eliza parpadea con rapidez al oír vuestra pregunta, como si la hubiese pillado completamente desprevenida. Sus manos, hasta hace un momento tranquilas, se entrelazan con torpeza.

—¿La… la sustancia luminosa? —repite, evitando vuestra mirada mientras traga saliva—. No estoy segura de… de qué habláis exactamente. El doctor siempre manejaba compuestos muy… peculiares, ya sabéis. Yo me limitaba a mantener el orden y tomar notas, nada más.

Fuerza una sonrisa débil, tan tensa que parece dolerle.

—Seguramente será algo de su… de su investigación reciente, sí. Pero no… no sabría deciros más. Quizá deberíais preguntárselo directamente a él.

Intenta cambiar de tema enseguida, como quien quiere cerrar de un golpe una puerta que jamás debió abrirse.