

Índice

1. El Caso del Tío Benjamín.....	2
2. El Retorno del Hombre Oscuro.....	11
3. El Tesoro de Los Templarios.....	28
4. El Cliente.....	35
5. El Retorno del Cyaegha.....	43
6. Desaparición de un Amigo.....	51
7. Alan.....	55
8. El Loco.....	63
9. El Monasterio.....	66
10. Los Huérfanos.....	72
11. Los Elegidos de Yog Sothoth.....	78
12. Salvad a los Niños.....	86
13. La Hora de la Revelación.....	97
14. La Ciudad de los Pilares.....	108
15. La Batalla Final.....	117
16. Un Portal al Pasado.....	129
17. Sobre las Viejas Leyendas.....	136
18. Cthulhu for President.....	141
19. El Horror que Surgió del Frío.....	164
20. Una Casa en las Afueras.....	181
21. Del Fin de los Mitos.....	184
22. El Condenado.....	208
23. Memorias de África.....	216

El caso del tío Benjamín

Una joven y bella señorita contrata a los investigadores para que demuestren al seguro que su tío no se ha suicidado. ¿Lo conseguirán?

Información para el Guardián:

El llamado tío Benjamín es un conocido científico, especializado en temas de antropología y ocultismo. Si hay un jugador que su personaje sea parapsicólogo o bien ocultista lo más seguro es que le conozca.

Pues bien, Benjamín hacía un par de meses que había iniciado una investigación sobre una logia que había aparecido en su pueblo de residencia; no parecía ser nada importante en un principio, pero cuando se fue adentrando cada vez más en los niveles secretos de aquel grupo de personas, fue descubriendo las atrocidades que se cometían. Sacrificios, rituales de invocación a seres que él siempre había creído de leyenda, etc... Al final y con sus capacidades mentales ya muy reducidas, intento parar todo aquello entrando a saco, e intentado acabar con todo el mundo a tiro limpio, con tan mala suerte que el día elegido había sido testimonio de una invocación de Profundos para ofrecerles la vida de un bebé a cambio de poderes nuevos.

Benjamín asesinó a tres o cuatro de aquellos monstruos e hirió a muchos más antes de que uno de ellos consiguiera reducirlo. Luego, los representantes de la Logia consiguieron asesinarlo y que todo fuese considerado como un suicidio.

Para ello colocaron distintos pasajes de las obras de los mitos que utilizan de referencia y un diario mecanografiado en el que el difunto parecía ir teniendo cada día menos cordura, justificando así el suicidio como un simple ataque de histerismo por la cantidad de atrocidades que había leído de aquellos libros. Todo el pueblo creyó la historia porque siempre habían tenido a Benjamín como a un tipo un poco ido, así que el suicidio fue la única conclusión lógica a la que todo el mundo llegaba.

Su única familiar, su sobrina Silvia, que no creía ninguna de las explicaciones que la habían dado en el pueblo, comenzó a leer el diario de su tío, que nadie había tomado en serio, cayendo en el engaño de la logia, descubriendo a la postre todo lo relatado anteriormente. En un acto temerario, para comprobar y demostrar la cordura de su tío, entra en las catacumbas de la ciudad y ve otro sacrificio, cosa que le produce un ataque de locura y que también le provoca de amnesia histórica (el tipo de amnesia que sucede en momentos de tensión), con lo que olvida todo lo que ha descubierto y visto, excepto en momentos puntuales en los que flashes de memoria la golpean.

Ante estos hechos la gente de la Logia decide destruir las partes del diario que ellos mismos habían escrito y que podían resultar comprometedoras, y dejar a la muchacha con vida, pues el pueblo también la considera mal de la molleja, y así de paso evitar levantar sospechas por la muerte continuada de dos personas de la misma familia.

Información para los jugadores:

Una tarde, recién llegados de sus trabajos, si es que los tienen uno de los investigadores, preferiblemente un detective privado, un periodista, o alguien que conociese bastante a Benjamín (por ejemplo que hubiese sido su alumno en la universidad), llama a la puerta la sobrina de Benjamín, que también puede ser una conocida del investigador, una compañera de colegio o algo parecido.

Silvia, una joven bastante maja e inteligente, se presenta vestida de negro y con la cara bastante deformada por las lágrimas; se le nota que no ha dormido lo suficiente.

Durante la entrevista alaba al investigador, y si es pertinente le recordará alguna que otra acción que halla organizado contra algún tipo de secta o agrupación secreta. También le explicará que su tío tenía un seguro de vida a nombre de ella, pero que la compañía se niega a hacerlo efectivo al haberse dado como muerte oficial el suicidio. Con lágrimas en los ojos, pide al personaje que le ayude a demostrar que su tío no se había suicidado, sino que había sido asesinado por alguien.

Si se le pregunta que pruebas tienen para lanzar esa acusación, responderá: *“ninguna, excepto algunos sueños que estoy teniendo últimamente en los que veo a mi tío sujeto por cuatro personas que lo arrojan a un acantilado. Además, por mucho que las malas lenguas hablen, mi tío era una de las personas más cuerdas que había conocido jamás, y en su cabeza no habría entrado, ni siquiera en broma el suicidio, era demasiado creyente para ello”*.

Silvia, como pago por esa ayuda le ofrecerá al personaje un diez por ciento del total del seguro si consiguen demostrar que su tío no se suicidó y así conseguir que la compañía esté dispuesta a pagar.

Información relacionada con Rockport:

Es una pequeña ciudad costera, cercana a Insmouth, al norte de Boston. Allí se trasladó la familia de Benjamín cuando este no era más que un niño, y en ella nació Silvia. El tren que llega a la ciudad, rodea la costa consiguiendo que durante todo el viaje se pueda disfrutar de una fantástico viaje.

Lo más lógico es que Silvia acompañe al grupo de jugadores, ya que teme volver ella sola al pueblo después de lo sucedido a su tío. Una tirada de **Historia** relacionará al pueblo con una cadena de transporte de armas y munición durante la guerra de la Independencia contra los ingleses. También se puede relacionar al pueblo (con otra tirada), como uno de los mayores centros de acogida de esclavos que huían del sur hacia la supuesta libertad del norte. En la biblioteca de Boston, o en los archivos privados del departamento de historia de América de la universidad de Arkham, pueden descubrir (mediante tiradas de **Buscar Libros**) que:

Muchos de los barcos que transportaban armas y munición, llegaron vacíos al puerto o se estrellaron contra los acantilados, sin tripulación ni carga en su interior, pero —los que conseguían llegar al puerto— estando en perfectas condiciones el barco.

Se puede encontrar también en la biblioteca o en los archivos de algún periódico (para lo que hará falta una tirada de **Derecho** o los contactos adecuados), noticias sobre desapariciones periódicas de bebés, durante todo el año, pero sobre todo durante los solsticios, sin que se haya encontrado rastro alguno, ni pista que pudiese llevar al paradero de estos.

Un par de noticias sobre los recientes descubrimientos de catacumbas utilizadas por los esclavos para huir. En la noticia se explica que la mayor parte de las casas del pueblo se cree han estado alguna vez conectadas con los túneles de la libertad, aunque hoy en día muchos de esos accesos se encuentran bloqueados.

Una noticia reciente señala que se han producido tres desapariciones de bebés en el pueblo, de los que jamás se ha podido descubrir nada.

Una vez ya en el pueblo:

Después de un par de horas de viaje, se llega a una estación, impecable, donde ni un solo papel está tirado en el suelo, ni siquiera están los típicos mendigos pidiendo. De cualquier manera es una estación concurrida, donde las gentes del pueblo pasea libremente al aire libre para tomar el sol. Todo el mundo parece encantador, les saluda y les da la bienvenida a su preciosa ciudad de la costa.

Una tirada de **Psicología** hará descubrir al jugador que la consiga que Silvia no se encuentra a gusto en ese lugar, que tiene miedo, y que está a punto de bloquearse. A menos que el jugador reaccione y la obliguen a caminar, a hablar con ellos y la lleven a casa, Silvia estallará en sollozos y comenzará a gritar: *“Habéis sido vosotros, los mismos que estáis paseando tranquilamente por la estación. Habéis sido vosotros quienes habéis matado a mi tío, vosotros y los engendros que convocáis cada noche.”*, y a continuación comenzará a llorar desesperadamente de rodillas en el suelo. En este momento su cordura es muy baja y sólo una tirada de **Psicología** conseguirá hacer que se calme un poco y les muestre a los jugadores el camino a su casa.

Si no lo consiguiesen cualquier persona del pueblo que no estuviese relacionada con la Logia, y no hay demasiados les ayudará a llevarla hasta ella. Uno de los candidatos más firmes es el boticario Jack O’Neil, que pasea cada día por la estación y sus alrededores. Es un personaje muy charlatán, que sólo sabe lo que cualquier otra persona, que el tío de Silvia había empezado a perder los papeles lentamente, hasta que se lanzó por el acantilado sin que aún no se haya podido encontrar el cuerpo del difunto. Si los personajes necesitan algún producto químico en especial, siempre que no sea ilegal el puede conseguirse en unas pocas horas, dependiendo de la dificultad de lo que pidan.

La casa de Silvia:

Es una casa de ladrillo, obra vista, de dos plantas, de estilo virginiano (que quiere decir con tejado a dos aguas, dos alas, independientes, y un porche de entrada). El terreno que la rodea es un jardín muy bien cuidado (se encarga de ello un jardinero que viene una vez cada dos días), y lleno de preciosas flores.

La primera planta posee:

Un pequeño recibidor adornado con un paraguero que imita a una pata de elefante, un perchero y un espejo con el marco de madera tallada y grabada. En el paraguero aún está el paraguas de Benjamín, al igual que en el perchero aún continua colgado su abrigo. Si se le pregunta Silvia afirmará no haber tocado ninguna de las cosas de su tío. Una tirada de **Descubrir**, mientras se revisa el abrigo, permitirá acceder a un bolsillo interior que está descosido, y por el que se ha escurrido una factura de una tienda de ocultismo con dirección en el pueblo, como podrá confirmar Silvia. El la factura solo se especifica que se ha vendido un libro, aunque no el título, por valor de 100\$.

La cocina. Muy bien amueblada, con comida fresca en la nevera (Silvia se encarga de ello), una mesa de madera gruesa y un extenso surtido de cuchillos con mango de madera. Los fogones son de gas, lo que supone tecnología punta en 1920, o normar en nuestro tiempo.

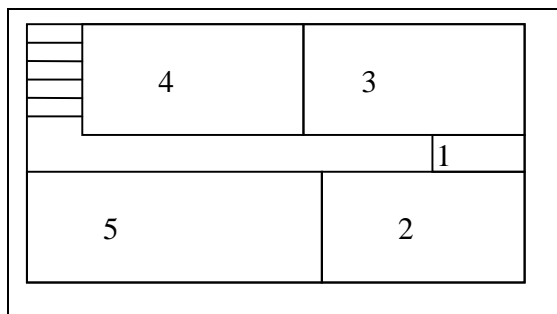
La sala de juegos. Adornada con un ajedrez de marfil, con piezas algo surrealistas, una mesa para cartas y un billar. El contenido de la sala de juego puede ser valorado (con una tirada de **Idea**) en unos 1000\$.

El salón. Con butacas muy confortables, un gran sofá y completamente enmoquetado, incluyendo las paredes. En este salón se pueden encontrar licores, y libros de interés general en las estanterías.

El comedor. Presidido por una gran mesa de raíz de pino, rodeada de seis sillas tapizadas en terciopelo rojo, muy cómodas. También hay una alacena con una vajilla de porcelana china muy valiosa (unos 580\$).

La segunda planta:

6. La habitación de Benjamín. Muy acogedora y funcional, sin ningún tipo de extra superfluo. Panelada con madera de haya, y con una ventana que tiene la mejor vista de todo el pueblo. En ella hay una única cama simple y un pequeño armario, lleno de las pertenencia de Benjamín.



7. La habitación de Silvia. También muy acogedora, pintada en rosa, y con lo mismo que la anterior, con la excepción que aquí la cama es doble y hay además una pequeña cómoda de haya con fotos de Benjamín y su madre (la de Silvia) encima.

8. El estudio de Benjamín. Esto si que es un mina. Los papeles están desordenados y tirados sobre cualquiera de las tres mesas sin seguir ningún orden aparente. La colección de libros situada sobre la estantería en la pared es lo único decente del lugar. Se pueden leer todos (lo que costará al incauto un año de su vida) y de ellos se puede conseguir un +5% a los **Mitos de Cthulhu** y se pierde 1D8 de COR. Esta colección posee un multiplicador de hechizos de x2 y en su interior se encuentra la forma de fabricar un Símbolo Arcano y como realizar el Signo de Conjunción.

Si se consigue una tirada de Descubrir mientras se inspecciona la estantería se encontrará que esta se mueve. Detrás, hay un panel suelto que oculta una oquedad donde hay situado un libro, sin dibujo en la cubierta (este es el libro al que hace referencia la factura). Una ojeada (se necesita una tirada de **Leer-Escribir Alemán**), y una tirada de **Mitos de Cthulhu** revelarán que se trata de una versión reducida de *“Unausprechlichen Kulten”* en su idioma original, y que proporciona +10% a los Mitos de Cthulhu, con una pérdida de COR idéntica al original. Posee un multiplicador de hechizos de x3 y en su interior se puede encontrar el hechizo de Contactar con un Profundo.

En la oquedad también se encuentra el verdadero diario de Benjamín. Es una libreta de tapas azules, muy arrugadas, y con varias hojas sueltas. Para ordenar las hojas sueltas y leerlo se necesitarán diez horas como mínimo, además de una tirada de **Leer-Escribir Inglés**, por lo desastrosa e ilegible que resulta la caligrafía de Benjamín.

En el diario comenta una serie de relatos, así como pensamientos y sentimientos que a lo largo de toda su vida no había podido explicar a nadie, y que escribirlos en un papel eran un modo tan bueno como otro de desahogarse. Relata lo sucedido durante una de sus muchas expediciones, al desierto mongol. Durante una tarde se desató una tormenta de arena, que continuó toda la noche y parte de la mañana del día siguiente. Cuando amainó la arena que el viento había desplazado dejó al descubierto una gran zanja de un kilómetro de longitud y de la cual no se podía distinguir el fondo. Explica como un par de miembros de la expedición bajaron a explorar la grieta, y lo único que se volvió a saber de ellos fue unos tremendos alaridos, de terror más que de dolor y el hecho que la mano de uno de ellos aún seguía aferrada a la cuerda cuando les izaron.

También explica que aunque nadie se haya hecho eco de la noticia, aquel pueblo tenía el índice de embarazos en mujeres adolescentes y sin casar de toda la costa este. Además muchos de esos niños desaparecían ya al llegar a la adolescencia, o raptados cuando apenas eran unos bebés.

También relata su unión a la Logia, y lo asombrado que estaba al descubrir que gran parte de las personas que vivían en la zona alta del pueblo pertenecían a ese grupo secreto sin que él llegase a descubrirlo nunca. En el diario están los nombres de algunos de los miembros, incluyendo a los cinco grandes, o socios fundadores como a ellos les gusta autodenominarse. Describe el libro que le entregaron los miembros de la Logia para que se lo leyera, y que en él, como si todo fuese una tremenda casualidad, se describía a unos extraños seres, mitad peces, mitad hombres, que eran capaces de reproducirse hibridándose con humanas (tirada de **Mitos de Cthulhu** para relacionarlos con los profundos, o bien estudiarse el *Unausprechlichen Kulten*).

Una de las últimas anotaciones del diario relata su encuentro con lo que él cree que son estos seres, y adjunta una fotografía como prueba (está perdida entre las páginas del diario), para él muy clara, en la que presuntamente sale

fotografiado en un primer plano uno de estos seres. La verdad es que no tiene demasiada validez pues aparte de estar movida fue sacada durante la noche con una cámara sin flash.

La última anotación es que pensaba ir otra vez al mismo sitio para acabar con aquellos seres.

Las notas que hay desperdigadas por las mesa incluyen recortes de periódico sobre las desapariciones recientes de mujeres jóvenes, que luego habían vuelto a su casa sin recordar nada y sin ningún daño aparente. También hay recortes sobre desapariciones de bebés, que habían aumentado durante ese mes.

También incluyen el diario falso, que está mecanografiado, y en que la mayoría de anotaciones son superficiales, como que bonito luce el sol hoy, o ¿lloverá mañana? La única que tiene un poco más de sentido es la final, que es la típica nota de suicidio.

9. y 10. Habitaciones de invitados. Con una cama cada una, un armario y una mesilla de noche. Si los investigadores son más de dos, será necesario que se vayan al acogedor hostel del pueblo, regido por una cuarentona, donde la comida es buena y la cama confortable.

La fotografía:

Aunque el citado monstruo no llega a aparecer en la foto, pues no es más que una sombra que asustó a Benjamín, lo que si llega a aparecer es el perfil de una característica costa que cualquier persona en el pueblo será capaz de reconocer. Se trata de una Bahía de difícil acceso, ya que está separada del pueblo por un acantilado. Para bajar por él se necesitará una cuerda, y tres tiradas de **Trepar** consecutivas, el fallo de una de ellas, si se han atado a la cuerda, es de un solo Punto de vida, por cortes y magulladuras varias. Pero si no se está atado se reciben 3D6 de daño si se falla la primera, 2D6 si se falla la segunda y 1D6 si la que se falla es la última.

Si se va por la noche se podrá distinguir, tanto desde arriba del acantilado como desde abajo en las rocas, una gruta submarina, situada a unos dos metros de profundidad, de la cual se desprende un tenue resplandor amarillento.

Para atravesar la gruta a nado se necesitan diez tiradas de **Nadar** consecutivas, mientras se aguanta la respiración bajo el agua. Fallar una tirada significa no avanzar y por consiguiente permanecer más tiempo bajo el agua.

Si se va por el día no se podrá distinguir la entrada de la gruta al no salir ningún resplandor de ella.

La tienda de ocultismo:

Situada en la parte central del pueblo, cerca del ayuntamiento, y dominando la mayor parte de la plaza, se encuentra la citada tienda que aparece en la factura. Es la única tienda que se dedica a ese negocio en unos cuantos kilómetros a la redonda, por lo que suele recibir visitas de gentes de otros pueblos que vienen a buscar rarezas y otros artefactos extraños. Justo en la entrada, hay una estatua que define la silueta de un hombre lobo.

Sánchez, el cerebro de la Logia y autor material de la muerte de Benjamín, es el responsable de la tienda y de que Benjamín recibiera el libro en alemán. Anterior mente se le podía relacionar con la Orden Hermética del Crepúsculo de Plata, como al resto de los cinco miembros fundadores y una gran parte de los acólitos.

Si se le pregunta acerca de la factura Sánchez afirmará haber vendido un objeto a Benjamín, pero que su pobre memoria no lo recuerda, y ofrecerá a los investigadores los albaranes de ventas, para que busquen el objeto. Buscar algo en esos albaranes tan grandes y complicados, lleva un par de hora, y una tirada de **Contabilidad** al canto. En ellos encontrarán que Sánchez le vendió un libro a Benjamín.

Si se le pregunta acerca de ese libro, responderá que Benjamín lo había encargado unas semanas antes, y que lo había recibido hacía muy poco. Esto es falso, ese libro se lo entregaron cuando entró en la Logia, hace ya bastantes meses, y la factura y el albarán están falsificados para que corresponda.

Si se le pregunta acerca de Benjamín, responderá lo mismo que cualquier otra persona del pueblo, que era muy querido por todos, que era muy agradable, pero que había perdido los papeles hacía un par de semanas. No salía de casa, y las pocas veces que lo hacía no hablaba con nadie y esquivaba a todo el mundo. Aún así dice que él no cree que Benjamín se suicidase.

En la tienda hay un par de objetos interesantes. Una pequeña estatuilla, que representa a un profundo, tallada a la perfección y con una gran cantidad de detalles. El material es frío y viscoso al tacto, tanto que parece estar continuamente húmedo. Si se pregunta a Sánchez acerca de la estatuilla, responderá que es una artesanía del Pacífico, y que le acababa de llegar una pequeña cantidad de ellas. Una tirada de **Psicología** revelará que está mintiendo.

Otro objeto curioso son unos grabado de unos seres en forma de hombre-pequeño que están atacando un navío, en cuya proa está escrito el nombre de Rose Marie. Una tirada de Historia permitirá que el investigador sepa que el Rose Marie era uno de los barcos que llegaron a puerto completamente vacíos.

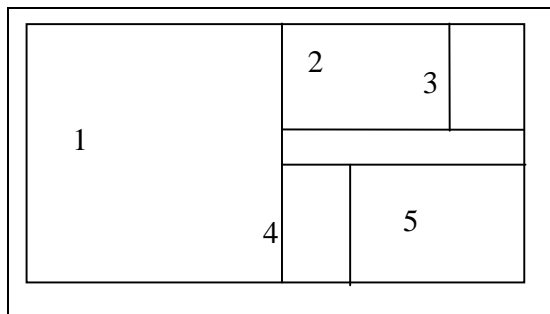
Si se pregunta a Sánchez acerca de la Logia, les comentará que solamente son unos cuantos amigos que se reúnen en un edificio a las afueras del pueblo, para leer historias, poesía, beber un poco y sobre todo cenar en abundancia los deliciosos platos que su cocinera, la señora Myflower, les prepara. Con sumo gusto, les invitará una noche, si puede ser esa misma a que lo comprueben por ellos mismos.

La Logia:

Situada justo enfrente de un acantilado, parecido (aunque no el mismo de la fotografía), a unos diez minutos del pueblo en coche. Se trata de un edificio nuevo, remodelado con el fin de convertirse en un centro de reuniones capaz de albergar casi a la mitad del pueblo.

Es de una sola planta, pintado y encalado en blanco, y dividido en dos grandes áreas.

1. Es la primera área, la sala de reuniones, ocupa más de dos tercios de la planta, y en ella se comentan las cuestiones de cada día. Se debaten opiniones sobre cualquier tema, y se deciden las acciones que va hacer la Logia. Está compuesta por un atril, situado en el centro de la sala, muchas butacas cómodas, situadas en forma de anfiteatro,



y está decorada con el estandarte de la Logia, colgando de cada una de las cuatro paredes.

2. El comedor. Este lugar es el principal centro de acción de la Logia, aquí es donde las reuniones cogen más fuerza y carácter gracias a que estos hombres se saltan la PROHIBICIÓN a la torera. La Logia posee una bodega que es accesible desde la cocina.

3. La pequeña biblioteca. Decorada con libros de todo tipo, pero sin que haya ninguno especialmente importante, los dedicados al ocultismo se podrían encontrar en cualquier biblioteca pública con un poco de prestigio. Esta biblioteca jamás está cerrada con llave y no la guarda ningún bibliotecario, además para poder consultarla, no es necesario pertenecer a la Logia, aunque si ser buen amigo de alguno de los miembros.

4. El guardarropa. Una pequeña habitación que se usa para guardar abrigos y demás. La entrada es libre y no hay nada de extraño dentro de ella. Esta Logia no utiliza ningún tipo de vestimenta especial.

5. La cocina. Entrar en ella mientras se está cocinando es lo más parecido que debe haber a entrar en el infierno con abrigo, por causa de la gran cantidad y tamaño de fogones que hay en ella. Todas son cocinas y hornos de carbón.

Si se consigue una tirada de **Escuchar** mientras se camina por ella, situada en una de las esquinas se descubrirá una trampilla. Dentro de la cocina, siempre que haya una cena estará la señora Myflower con un par de mozas que la ayudan a prepararla. Si se pregunta a Myflower sobre Benjamín, contestará que era uno de sus mejores glotones, y que siempre que hacía una cena era el primero en felicitarla, por ello lo echará mucho de menos.

Si se le pregunta acerca de las amistades de Benjamín dirá que no sabe nada, excepto en el caso que se consiga una tirada de **Charlatanería**, momento en el cual, entre chisme y chisme del pueblo soltará que Benjamín siempre iba acompañado por unos cuantos miembros de la Logia, sobre todo los cinco encargados de ella, que también son los responsables de su administración y manutención.

6. La bodega, está completamente llena de botellas del mejor vino francés, recién importado, champán y barriles de genuina cerveza alemana. También se pueden encontrar algunas cajas de güisqui, ron, etc...

Si se mueven todos los barriles de cerveza, (cosa que cuesta un güebo) se podrá descubrir en la pared, siempre que se conozca el hechizo de crear portal, las marcas de uno de estos portales. Este portal está sellado y no se puede atravesar de ningún modo. Una tirada de Conocimientos revelará que esas marcas fueron hechas hace ya un par de siglos. El resto de las paredes está limpias.

El rapto del niño:

Si al tercer día que los investigadores está en la ciudad aún no han resuelto el caso, el guardián es libre (si quiere claro) de hacer que los cinco miembros fundadores crean que aún no están en el buen camino y continuarán sus fechorías. Esa misma noche, la del tercer día, raptarán a un bebé, el de Linda Hamilton, una madre soltera que vive en las casas más periféricas de las ciudad, justo las que dan al puerto.

La pobre mujer acudirá sollozando a los investigadores para que la ayuden a encontrar a su hijo, si los investigadores prefieren seguir con sus tareas de búsqueda de pruebas que demuestren el asesinato de Benjamín,

además de perder una buena pista, perderás 1D3 de COR por culpa de los terribles remordimientos al no rescatar a un pobre bebé indefenso.

La casa de Hamilton es de planta simple, de un solo piso, muy bonita por dentro, pero con la austeridad de una persona que tiene un hijo, y tiene que trabajar a la vez.

Por ninguna parte de la casa hay rastro alguno del bebé, excepto en su habitación, dominada por una cuna y empapelada con alegres motivos. En ella una tirada de **Descubrir**, permitirá encontrar en el suelo, una cantidad considerable de un líquido seco que se dirige hacia la calle por la ventana. Detrás, hará falta una tirada de **Seguir rastros**, para poder seguir el meado hasta la carbonera, donde desaparece.

Una tirada de Escuchar mientras se investiga el suelo conseguirá que los investigadores descubran que debajo de dos tablones el suelo está hueco. Si se pregunta sobre lo que hay debajo de la carbonera, responderá que son las catacumbas que cruzan el subsuelo de la ciudad, pero que llevan mucho tiempo tapiadas desde dentro.

Desde allí no se puede entrar ya que los miembros de la Logia las han vuelto a apuntalar desde dentro una vez raptaron al niño, cosa que les llevó toda la noche. Si se quiere abrir desde fuera hará falta la intervención de maquinaria pesada y destruir toda la carbonera aparte de abrir un tremendo socavón en el suelo del jardín de la señorita Hamilton.

Las catacumbas:

Si se está siguiendo a alguien, se necesitarán tres tiradas de **Sigilo** para no hacer ruido y no ser descubiertos.

Son muy parecidas a cualquier vieja mina del oeste, iluminadas con farolillos de gas (no funciona ninguno), apuntaladas con vigas de madera, son húmedas y oscuras. Se necesitará obligatoriamente linternas, incluso durante el día. Aunque el camino no es muy complicado, y en un par de horas se puede haber visitado todas las catacumbas, si se posee un mapa de la superficie de la ciudad la orientación es más fácil, ya que la mayoría coincide con la disposición de las calles del pueblo, y una tirada de **Idea** advertirá de ello.

Justo debajo de cada casa hay una trampilla bloqueada o no a discreción del Guardián. La trampilla que da a la carbonera de Linda Hamilton tiene los puntales que parecen haber sido movidos hace bien poco.

Al final del camino se encontrarán con una gruta enorme que tiene un lago de agua salada donde arden siempre antorchas para iluminarla. El lago conecta con la gruta del acantilado.

En ella se encontrarán todos los miembros de la logia cantando y bailando, así como el bebé de la Hamilton, y los restos putrefactos de Benjamín.

Durante una noche de sacrificios o de entrega de una doncella a los Profundos habrá dos de ellos armados con lanzaarpones. Durante la noche del sacrificio (dos días después del rapto del niño) los miembros de la Logia ofrecerán la vida del niño a los citados profundos a cambio de más hechizos, puntos de POD o demás tonterías que a una mente como esa se le pueda ocurrir.

Si durante un ataque, todos los sectarios son reducidos excepto alguno de los cinco, este cogerá al bebé, le amenazará con la daga y pedirá que le dejen salir sin problemas. Si se le consiente desaparecerá y formará una nueva vida en otra parte.

De la gruta, si no se ciega de una vez por todas, continuarán llegando profundos, y las desapariciones de gentes continuarán.

Los cinco miembros de la Logia y demás:

El cabecilla es Erwin Sánchez, pero detrás de él, ayundándole hay otras cuatro personas: James Goldbrund, el alcalde; el jefe de policía Thomas Andrius; el juez, Phillip Jones, y el dueño del dique seco en el puerto, y la persona con más dinero de todo el pueblo, Timothy Conery.

Los cinco, además de otros miembros, provenían directamente de distintas sectas asociadas a la Orden Hermética de Crepúsculo de Plata, disueltas cada una por sus propias razones. Después de estas disoluciones, la mayoría acabó confinándose en Rockport y empezaron una nueva vida dedicada a sus adoraciones y fechorías, que se centraron más en el culto a los profundos al descubrir por casualidad que en la bahía, en una zona profunda había precisamente una colonia.

Si se busca información en el registro civil se podrá descubrir con una tirada de **Buscar libros**, que la mayoría de habitantes de la ciudad llegaron en un plazo de cinco años, y que construyeron las casas, y todas las instalaciones que ahora se pueden apreciar en la ciudad.

Los miembros de la logia no actuarán excepto en el momento que los investigadores se acerque demasiado a las catacumbas, y así a la gruta de las ceremonias, momento en el cual empezarán a dispararles franco tiradores, a tener accidentes extraños (todo esto a juicio de un buen Guardián puñetero), y a sufrir hostigamiento de la policía, tanto por parte del jefe, o de sus ayudantes que también pertenecen a la Logia.

Todos los miembros son excelentes luchadores cuerpo a cuerpo y con la daga, que siempre llevan encantada, pero con la pistola y cualquier otro tipo de arma de fuego dejan bastante que desear, a excepción de los miembros del cuerpo de policía, que donde ponen el ojo dejan la bala.

Si deciden seguir a alguno de los miembros importantes, descubrirán que todas las noches se reúnen en casa del alcalde, y que no salen hasta la mañana siguiente, incluso el día del rapto del bebé de Linda Hamilton, pero esa mañana, y durante ese día medio pueblo parecerá cansado, casi muerto, y los cinco que fueron a casa del alcalde por la mañana saldrán sudados y sucios de polvo. La misma escena sucederá en varias casas del pueblo, pertenecientes a distintos miembros de la Logia, ya que en ellas están las entradas a las catacumbas permanentemente abiertas. En cualquiera de estas casa se podrá encontrar la entrada a las catacumbas en la carbonera.

Premios aconsejados:

Si se consigue encontrar las causas de la muerte de Benjamín cobrarán lo estipulado por el seguro, que una vez dividido dará la suma casual de 1000\$.

Si logran rescatar al bebé de Linda aconsejo que ganen 1D6 de COR.

Si tapan la gruta pues otro 1D3 de COR, y si no lo hacen que se fastidien y que pierdan exactamente lo mismo por los remordimientos y demás pamplinas.

Silvia Eduards, la que los contrata:

FUE 12 CON 9 TAM 14 INT 14 POD 11 DES 6 APA 17
EDU 18 COR 25 PV 11

Habilidades: Buscar libros 75%, Elocuencia 35%, Hablar alemán 50%, Historia 50%, Leer/Escribir inglés 99%, Leer/Escribir alemán 50%, Psicología 45%, Lingüística 34%, Conducir automóvil 50%, Equitación 50%, Crédito 35%, Mitos de Cthulhu 15%.

Jack O'Neil, el farmacéutico del pueblo:

FUE 10 CON 11 TAM 15 INT 13 POD 13 DES 9 APA 7
EDU 15 COR 55 PV 13

Habilidades: Diagnosticar enfermedades 40%, Farmacología 50%, Primeros auxilios 50%, Química 45%, Tratar enfermedades 60%, Tratar envenenamientos 50%, Buscar libros 60%.

Señora Myflower, la cocinera de la Logia:

FUE 11 CON 12 TAM 9 INT 10 POD 9 DES 9 APA 11
EDU 9 COR 45 PV 10

Habilidades: Charlatanería 99%, Regatear 78%.

Lanzar instrumento de cocina 100%, daño característico al arma (por ejemplo: cuchillo-1D6, rodillo de amasar-1D8)

Linda Hamilton, la madre del bebé raptado.

FUE 12 CON 10 TAM 18 INT 15 POD 16 DES 13 APA 18
EDU 14 COR 80 PV 14

Habilidades: Buscar libros 67%, Conducir automóvil 62%, Elocuencia 47%, Equitación 47%, Derecho 47%, Crédito 40%, Nadar 50%, Ocultarse 35%.

Erwind Sánchez, el jefe de los malos:

FUE 9 CON 13 TAM 12 INT 17 POD 11 DES 13 APA 12
EDU 13 COR 0 PV 12

Habilidades: Antropología 20%, Arqueología 20%, Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 40%, Hablar alemán 25%, Historia 35%, Leer/Escribir Alemán 60%.

Daga 70%, 1D4+2, puntos de daño.

Hechizos: Contactar con un profundo, Signo de conjuración, Símbolo arcano, Consunción.

James Goldbrund, el alcalde:

FUE 16 CON 12 TAM 15 INT 15 POD 10 DES 9 APA 10
EDU 14 COR 0 PV 13

Habilidades: Contabilidad 30%, Crédito 45%, Charlatanería 35%, Derecho 20%, Discusión 35%, Elocuencia 40%, Historia 40%, Psicología 20%, Regatear 25%.

Daga 75%, 1D4+2+1D4 puntos de daño.

Hechizos: Contactar con un profundo, Signo de Conjuración, Símbolo arcano.

Tomas Andrius, el jefe de policía:

FUE 10 CON 10 TAM 12 INT 8 POD 12 DES 8 APA 11
EDU 17 COR 0 PV 11

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Charlatanería 30%, Derecho 35%, Descubrir 50%, Discreción 35%, Escuchar 50%, Ocultarse 30%, Primeros auxilios 40%.

Porra 50%, 1D6 puntos de daño.

Daga 75%, 1D4+2 puntos de daño.
Revolver/38 90%, 1D10 puntos de daño.
Fusil .30-06 84%, 2D6+4, puntos de daño.
Hechizos: Contactar con un profundo, Signo de conjuración, Símbolo arcano.

Phillip Jones, el juez:

FUE 9 CON 9 TAM 13 INT 14 POD 14 DES 13 APA 12
EDU 19 COR 0 PV 11

Habilidades: Buscar libros 40%, Contabilidad 30%, Crédito 30%, Charlatanería 20%, Derecho 30%, Discusión 30%, Elocuencia 20%, Leer/Escribir latín 25%, Psicología 20%.

Daga 70%, 1D4+2 puntos de daño.

Hechizos: Contactar con un profundo, Signo de conjuración, Símbolo arcano.

Timothy Conery, el dueño del dique seco:

FUE 10 CON 8 TAM 13 INT 15 POD 11 DES 9 APA 15
EDU 15 COR 0 PV 10

Habilidades: Buscar libros 40%, Conducir automóvil 40%, Contabilidad 50%, Crédito 50%, Derecho 40%, Discusión 40%, Hablar alemán 25%, Hablar francés 25%.

Daga 55%, 1D4+2 puntos de daño.

Hechizos: Contactar con un profundo, Signo de conjuración, Símbolo arcano.

Profundo 1:

FUE 20 CON 10 TAM 19 INT 12 POD 9 DES 14 PV 14
Movimiento: 8/10 nadando COR 0/1D6 Armadura: 1 punto.

Zarpa 78%, 1D6+1D6 puntos de daño.

Lanza arpones 15%, 1D6+1 puntos de daño.

Profundo 2:

FUE 14 CON 10 TAM 17 INT 13 POD 8 DES 8 PV 13
Movimiento: 8/10 nadando COR 0/1D6 Armadura: 1 punto.

Zarpa 40%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Lanza arpones 64%, 1D6+1 puntos de daño.



El Retrato del Hombre Oscuro

Por Antonio Mosqueda Pastor

Información para el Guardián

En 1.922 el abate García manda la restauración de un viejo fresco hallado en las catacumbas de la Iglesia del Perdón, en Vegaviana, un pequeño pueblo extremeño. Pero a mitad de la restauración comienzan a suceder extraños sucesos en el pueblo, cuyos habitantes murmuran antiguas historias de demonios y brujas.

Alarmado ante la situación el abate García decide llamar a varios investigadores imparciales para que descubran que está ocurriendo en Vegaviana. La causa de los disturbios se halla, lógicamente, en el antiguo fresco, que en realidad es un portal de los adoradores del Hombre Oscuro, avatar de Nyarlathotep en los aquelarres medievales. El restaurador, Juan Arroyo, ha borrado el signo arcano que bloqueaba el acceso, dejando paso libre a la Tierra a los siervos del mensajero de los Dioses Exteriores.

CRONOLOGÍA

Desde tiempos inmemoriales...

El culto a Nyarlathotep en la zona de Vegaviana data de tiempos anteriores incluso a los primeros habitantes “humanos” de la península. Según los habitantes y la época histórica el mismo ha ido evolucionando. Así con los iberos se hablaba de Unagoich, los romanos se referían a él como a Zonaq, los visigodos adoptaron este nombre, los musulmanes lo adoptaron como Ibn-Al-Zonaá, y por último los cristianos desarrollaron los aquelarres medievales en honor al Hombre Oscuro.

Siglo I d.C. - Alto Imperio Romano

Aunque la sociedad imperial romana se caracterizaba por ser muy permisiva en lo concerniente a las creencias religiosas, existían unos límites, que cuando eran superados el Senado actuaba prohibiendo con dureza el culto en cuestión. Ocurrió con el culto a la Magna Mater en Britannia, y lo mismo sucedió con el culto a Zonaq en la provincia lusitana. Por ello, cuando el Senado emitió el decreto *Versus Nocrantia* prohibiendo tal culto se adoptó el modelo cristiano, construyendo secretas catacumbas donde los sectarios pudieran reunirse. Así, aprovechando la construcción de una termas, el arquitecto oriundo de la zona, Lucius Acturus, construyó las catacumbas sobre las que en el futuro se levantaría la Iglesia del Perdón, decorándolas con frescos alegóricos del gran Nyarlathotep.

Durante la Alta Edad Media...

El culto continuó reuniéndose en las catacumbas, aún cuando los visigodos arrasaron las termas que las ocultaban. En el siglo IX el sabio musulmán Omar Humeen abrió el portal en las catacumbas, empleando la única pared que aun conservaba frescos como foco.

Siglo XIII d.C.

Durante la Reconquista la zona fronteriza en que ubicaba Vegaviana facilitó el desarrollo del culto, siendo la época en que más abiertamente sus sectarios se mostraban. Cuando los desmanes que cometían llegaron a oídos de Fernando III el Santo, este arrasó el pueblo y sobre las catacumbas ordenó levantar la Iglesia del Perdón. A pesar del contundente ataque el culto solo se dispersó, continuando sus ritos diabólicos a los pocos años, pero ahora con más cuidado y aprovechando la tapadera de la construcción de Iglesia. El arquitecto, el maestro Lucas, es un iniciado de Nyarlathotep. Así continuó en la sombra el culto otros cuatro siglos.

Principios del siglo XVII d.C.

En 1.623 Don Garcí De Ribera y Arosa, inquisidor del Santo Oficio, recibe varias acusaciones de adoradores del demonio en Vegaviana. Acude al pueblo y abre proceso inquisitorial. De nuevo el culto es desarraigado del pueblo, y esta vez con carácter permanente. De Ribera, conocedor del Necronomicon, recién impreso en España, llega incluso a cerrar el portal gracias a un signo arcano.

Hasta el siglo XX d.C.

El culto, definitivamente eliminado por el Santo Oficio, que casi despobló Vegaviana, no vuelve a reaparecer, salvo extraños sucesos puntuales de locura colectiva a lo largo del tiempo, dada la negativa influencia del portal, incluso estando sellado.

Febrero de 1.921

Jueves, 17. Llega a Vegaviana el abate Pedro García, en sustitución del anterior párroco, fallecido el mes anterior a los 80 años.

Viernes, 25. Tras poner en orden la parroquia el abate García descubre las catacumbas y los frescos de la Iglesia del Perdón. El mismo día solicita del episcopado los fondos necesarios para restaurar los frescos a pesar de las reticencias de los lugareños.

Marzo de 1.921

Jueves, 3. Llega al atardecer a Vegaviana Juan Arroyo, pintor de frescos enviado por el Episcopado para restaurar las catacumbas. Esa misma noche baja con el abate García a ver los frescos, desmayándose al verlos.

Domingo, 6. Repuesto de la impresión inicial, Arroyo comienza la restauración por un extraño borrón grisáceo que tacha el dibujo original. Antes de que acabe el día ha borrado el signo arcano que bloqueaba el portal. Turbado deja el trabajo para el día siguiente.

Lunes, 7. Por la mañana se descubre que el altar de la iglesia, acceso a las catacumbas, ha sido movido. Uno de los vecinos, el abuelo Ramírez, desaparece sin dejar rastro cuando no vuelve de su habitual paseo nocturno. Arroyo sigue restaurando febril.

Martes, 8. Arroyo duerme en la cripta, absorbido por el trabajo de restauración, que avanza lentamente. Por la mañana se descubre la desaparición de Luisa, la frutera. Primeras murmuraciones. El alcalde Zacarías habla con el abate García sobre el fresco. Por la noche el abate intenta que Arroyo descanse, pero el pintor no le hace caso.

Miércoles, 9. Arroyo aparece desvanecido ante el cuadro a medio restaurar. Dos nuevos desaparecidos durante la noche, Luis y Adela, pareja de hermanos. A media tarde aparece el cuerpo del abuelo Ramírez en el brocal del pozo seco. Las murmuraciones aumentan, se forma un piquete que trata de entrar en la iglesia pero el abate les detiene en las puertas. A petición del alcalde clausura la iglesia, convenciéndole que es necesario llamar a gente que explique la causa de las desapariciones. Escribe la carta a los investigadores.

Información para los Investigadores

LA CARTA DEL ABATE GARCÍA

El destinatario de la carta será el investigador que por causa de su profesión o antecedentes tenga mas probabilidades de conocer al abate García. Así el abate solicitará ayuda a investigadores competentes y de mente calculadora y férrea que le ayuden a desentrañar y clarificar las distintas desapariciones. En ultimo extremo la carta iría dirigida a una amistad de algún investigador en lugar de a estos directamente si ninguno encaja con la posición de amistad de un párroco. El contenido de la carta es el siguiente:

Abate Luis García Remos

Párroco de la Iglesia del Perdón, Vegaviana

Estimado amigo:

Hace tiempo que no le escribía, mas espero que sabrá perdonarme dados los cambios que mi vida ha sufrido en estos últimos tiempos. Como le indique en mi ultima misiva el Episcopado admitió por fin mi solicitud para destinarme a alguna parroquia donde pudiese ejercer mi labor cristiana.

Mi destino fue Vegaviana, un remoto pueblecito de las comarcas extremeñas, cercano a la frontera con Portugal. Al poco estuve impartiendo mis primeras misas en la Iglesia del Perdón, un pequeño templo románico que sorprende por su solidez y sobriedad.

Cierto día note una corriente de aire en la zona del altar, y preguntando a los feligreses de la iglesia supe que provenía de las catacumbas del templo. Sin pensármelo dos veces me interne ese mismo día en los subterráneos, y lo que la vacilante luz de la antorcha me mostró me dejó intrigado. Sin duda la factura de los muros y la mampostería eran romanos, pero estaban decorados aquí y allá por arabescos, y restos godos e incluso iberos, sin mis estudios de historia no me engañan.

Pero lo que mas me impacto fue un fresco de la pared norte de las catacumbas, cuyo contenido apenas se insinuaba. Intrigado solicite ayuda al Episcopado que envió a un especialista para que comenzase los trabajos de restauración.

Sin embargo desde que estos comenzaron las desgracias han hecho presa del pueblo. Ruidos nocturnos, vientos huracanados, la enfermedad del restaurador y varias desapariciones de lugareños, una de ellas con mortal resultado, han causado gran impresión en las mentes de los habitantes del pueblo, que dominados por supercherías y leyendas han intentado entrar en la iglesia con el fin de arrasarla para evitar nuevos males...

En fin, la situación es apurada, y no tengo embarazo en admitir que se escapa de mis manos. Sin duda su presencia aquí o cualquier ayuda que pueda enviar será inapreciable para conservar los hallazgos arqueológicos de la Iglesia del Perdón. Comprendiendo que esta solicitud puede trastocar sus planes puedo garantizarle el pago por el Episcopado de los gastos de viaje y estancia, así como una pequeña gratificación si sus servicios son apreciados. Ruego me envíe respuesta sobre su decisión.

Sin mas que añadir, salvo el deseo de que acuda en respuesta al auxilio requerido se despide:

Abate Luis García Remos

En caso de remitir la carta a un tercero que no sea investigador, este les dará una nota de recomendación para que se la presenten al abate. Ese tercero puede ser un profesor de universidad, un político, algún periodista...

EL VIAJE A VEGAVIANA

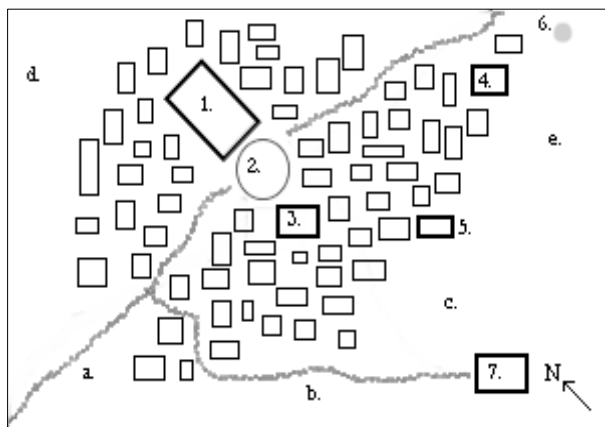
Recibida la carta el día 10 (correo episcopal claro) directamente o por intermediario los entusiastas investigadores parten hacia el pequeño pueblo extremeño. Tanto si tienen coche propio como si recurren al ferrocarril llegan al lugar de los hechos a media mañana el día 12.

EL PUEBLECITO DE LA SIERRA

Vegaviana se encuentra construido en una hoya del montañoso territorio de la sierra de Gredos. Tras una revuelta del sinuoso camino de arena y grava los investigadores ven surgir entre los bosques de encina y alcornoque un pequeño pueblo de casas de piedra y techos de teja rojiza, con caminos polvorientos de arena y cercados de rebaños entre las dispersas casas.

Los edificios mas importantes del pueblo son la propia Iglesia del Perdón (1), el Ayuntamiento (3) y el pequeño cuartel de la Guardia Civil (4). En las afueras del pueblo, el cacique local tiene un caserío de tres plantas "La Naveta" (7), con fachada de ladrillo visto, ventanas emplomadas y enredaderas. Destacan también el pequeño cementerio del Dragón de San Jorge (5) y el pozo seco (6).

Las principales vías del pueblo son la Plaza Mayor (2), donde se encuentran la Iglesia y el Ayuntamiento, y la Calle Ancha (a), por donde atraviesa la carretera que cruza el pueblecito. De esta calle parte la Trocha la Nava (b) que lleva hasta la Naveta, que se encuentra rodeada de un espeso alcornocal (c). El resto de tierras alrededor



del pueblo se destinan a pastos (e) y a cultivos (d).

UN TUMULTO DE BIENVENIDA

Cuando los investigadores llegan a la plaza del pueblo contemplan como una algaraza se reúne ante la puerta entablada de la iglesia. Los últimos acontecimientos han excitado de sobremanera a los granjeros y pastores que quieren entrar en la iglesia y arrasarla.

Tras la clausura de la iglesia el día 9, durante toda la noche del 9 al 10 se oyeron fuertes golpes y gruñidos procedentes del interior del templo, sin que ninguna nueva desaparición turbase el pueblo la mañana siguiente. La noche del 10 al 11 apenas si se oyeron nuevos ruidos, salvo una especie de gruñidos y ronquidos sordos que emanaban también de la iglesia.

El día 11 llegó a Vegaviana el juez de instrucción competente. Tras una visita relámpago en la que reconoció el cuerpo del abuelo Ramírez dictamina su muerte natural producto del ataque de unos lobos cuando el anciano andaba solo por los alrededores del pozo seco. En cuanto a los otros desaparecidos deja el asunto en manos de los guardias civiles, y se niega a reconocer la iglesia a pesar de las reiteradas peticiones del alcalde. En apenas media hora el juez se ha vuelto a marchar de Vegaviana.

La noche del 11 los ruidos procedentes de la iglesia se repitieron. De madrugada un gigantesco estruendo indica que el techo del templo ha estallado hacia fuera, lanzando tejas por todo el pueblo. Varios habitantes alarmados por el ruido salen de sus casas a tiempo de ver una negra sombra alejándose por encima de sus casas y volando en dirección al pozo seco.

Sin embargo, por la mañana del día 12 nadie más ha desaparecido, y el único desperfecto aparente en el pueblo es el gigantesco boquete del techo de la iglesia. Aun así los pueblerinos intentan arrasar el templo para evitar nuevas noches de locura como las precedentes.

Información para el guardián. Después de que el manazas de Arroyo borrara el signo arcano que clausuraba el portal varios gules lo atravesaron campando a sus anchas por el pueblo. Secuestraron al abuelo, a la frutera y a los hermanos con ansias alimentarias. Sin embargo cuando se toparon con la iglesia atrancada desde fuera se vieron incapaces de escapar del férreo templo románico. Por ello recurrieron a un hechizo de convocación para llamar a un horrendo cazador que desbloquease la entrada. La primera noche que lo intentan fallan, pero la segunda logran convocarlo. El horrendo cazador, llamado a través del portal, cumple la orden de los gules y abre un boquete en el techo de la iglesia. Sin embargo, en cuanto se libera de la atadura, ataca a los gules que huyen hacia el pozo seco, donde finalmente les da alcance y los elimina. Ya a punto de amanecer el horrendo cazador vuelve silenciosamente a la iglesia, entrando de nuevo por el portal y pensando que hacer durante la siguiente noche...

Los investigadores se encuentran con el siguiente panorama a las puertas de la Iglesia del Perdón. Por un lado el abate García de espaldas a las puertas atrancadas hablando con el alcalde Zacarías, jefe de la algaraza. A un lado los dos números de la Guardia Civil rodean al cacique del pueblo, Don Gómez, que presencia la escena como si no fuera con él.

☒ Si la carta iba destinada a uno de los investigadores el abate le recibe con gran alegría y consuelo, pidiéndole que le ayude a calmar a la gente y evitar que la Iglesia del Perdón sea violentada por los habitantes del pueblo, que comienzan a rodear a los recién llegados.

☒ Si los investigadores no conocen al abate si no que están allí por recomendación el cura les pregunta esperanzado si conocen a su amigo común. En este caso los investigadores sacaran la carta de recomendación, para alivio del abate.

En cualquier caso los investigadores se ven envueltos también en las discusiones y charlas de los habitantes del pueblo, empeñados en querer desmoronar la iglesia. Ante todo deben evitar que la algarada logre su objetivo de entrar en la Iglesia. Cada investigador hará una Tirada Combinada de PERSUASIÓN / CRÉDITO.

☞ Si todos los investigadores superan la tirada combinada dan una impresión tan férrea de gente que sabe lo que se hace que no solo logran calmar a los habitantes sino que obtienen plenos poderes para poder investigar libremente por todo el pueblo, incluidos registros públicos, policiales... contando con un pleno apoyo de todos los habitantes, al menos hasta que el horrendo cazador vuelva a actuar.

☞ Si superan la tirada la mitad o mas de los investigadores, estos consiguen calmar a la población y logran su apoyo para la investigación, pero estarán fiscalizados por el alcalde, los guardias o incluso el propio abate, que no se terminaran de fiar.

☞ Si la superan menos de la mitad de los investigadores convencen a regañadientes a la gente, que durante la investigación les miraran con recelo y a la mas mínima volverán a intentar entrar a la fuerza en la iglesia.

☞ Si no la supera ninguno de ellos, cuando los del pueblo están a punto de lincharlos por meterse donde no les llaman, Don Gómez interviene calmando a la gente y dando a los investigadores oportunidad para que puedan al menos investigar.

Los investigadores que hayan fallado podrán volver a intentarlo si superan una prueba de CHARLATANERÍA. Si fallan esta o la posterior combinada los ánimos estarán tan diluidos por las discusiones que no les harán mas caso.

Finalmente la gente se dispersará y los ánimos se calmarán de momento. En la plaza, ante la puerta de la iglesia, se quedaran los investigadores, el abate, el alcalde, don Gómez y los guardias civiles.

PRESENTACIONES Y PETICIONES

Calmados los ánimos el abate García presenta a los distintos personajes del pueblo a los investigadores. Caben realizar tiradas de PSICOLOGÍA para calibrar la participación e intereses de cada uno en el asunto que tienen entre manos.

☞ Don Luis Gómez de la Serna. Cacique local, propietario de grandes porciones del bosque que rodea Vegaviana y múltiples rebaños y carboneras de la zona.

Don Gómez es de complexión robusta, mandíbula cuadrada, gesto ceñudo y barba poblada. Intransigente por naturaleza apoya la investigación para evitar que los campesinos puedan levantarse contra los poderes tradicionales que el representa.

Saluda con parsimonia a los investigadores, les invita a comer en la finca “La Naveta” y les pide que resuelvan los misterios de las desapariciones. Con voz agria y mirando de soslayo al alcalde remacha “no es bueno que las gentes piensen que pueden entrar a saco en las iglesias y monasterios”. Tras repetir su invitación a los investigadores y ponerse a su disposición para que lo que necesiten se despide, monta en su reluciente coche negro y sale disparado mientras los civiles le saludan a modo de despedida.

☞ Zacarías Estebill. Alcalde elegido a dedo por el cacique Don Gómez y nombrado por “pucherazo electoral”. Delgado y de ojos huidizos, se encuentra entre la espada (Don Gómez) y la pared (los supersticiosos habitantes de Vegaviana). Sin embargo parece convencido de la necesidad de clausurar de nuevo la Iglesia ya que comparte los miedos de sus conciudadanos. Aludiendo parcialmente a las leyendas locales pide al abate que permita a varios albañiles intentar cerrar el boquete del techo, a lo que el abate accede.

☞ Sargento Herranz y número López. Guardias civiles típicos, con bigotazos enroscados y armas y cachiporras al cinto. Se han visto envueltos en un embolado demasiado grande para ellos. Siendo su labor mantener el orden se han topado con el levantamiento de todo un pueblo. Mientras Estebill llama a los albañiles los dos civiles se dedican a abrir el portón clausurado de la iglesia. Mientras lo hacen el joven número López parlotea nervioso sobre como encontró el cuerpo del abuelo Ramírez en el pozo seco, situado tras el cuartel de la Guardia Civil. Comenta nervioso el estado del cuerpo (junto al brocal, con los huesos rotos y mordisqueado), y dice que hasta el viejo enterrador Pérez tiene miedo de sepultarlo, estando todavía el cuerpo tal y como lo había dejado el juez el día anterior, en el velatorio del cementerio.

Tras todo esto el abate pone al tanto a los investigadores de todos los hechos ocurridos en el pueblo desde la llegada de Arroyo, el restaurador. Comenta las primeras desapariciones y ruidos nocturnos, así como todo lo ocurrido desde que remitió la carta hasta que llegaron los investigadores.

En cuanto a Arroyo, sigue guardando cama en la casa del abate, demasiado débil para hablar debido a una crisis nerviosa producida por el agotamiento. La noche anterior (cuando el horrendo cazador sobrevoló el pueblo) sufrió altas fiebres que agravaron su situación nerviosa (producida cuando vio de refilón a unos de los gules saliendo del portal).

Finalmente los civiles abren la puerta y sonriente el abate, alto, de escaso pelo y sonrisa forzada debido a las dificultades de su magistrado, invita a los investigadores a visitar la Iglesia del Perdón y sus catacumbas.

LA IGLESIA DEL PERDÓN

Cuando los investigadores entran en la iglesia ven el deplorable estado en que se encuentra tras los incidentes de por la noche. Bancos y sillas caídos por los suelos, un gigantesco boquete en el techo de la nave, hacía la mitad de la distancia que les separa del altar, que aparece completamente destrozado. Un olor nauseabundo inunda el templo.

Estebill y sus albañiles se santiguan rápidamente y sin siquiera pararse a observar el caos del interior de la iglesia comienzan la reparación del techo, que más consiste en volver a cerrar el boquete que en arreglar el tejado.

El impacto de ver el interior de la iglesia destrozado provoca que el abate García se quede sin habla por lo que los investigadores podrán estudiar el templo sin sus constantes explicaciones y grandilocuentes frases. Una tirada de PSICOLOGÍA sobre el abate solo obtendrá como premio que este les explique que nadie del pueblo entro en la iglesia, lo que le provoca aun mas confusión ante el estado de cosas en la iglesia.

⌘ Tirada Combinada DESCUBRIR / HISTORIA

El investigador advierte en los distintos sillares que componen los muros de la iglesia una pequeña cruz celta (⌘) grabada signo de identificación del maestro cantero que construyo la iglesia. Si tiene un éxito extraordinario en la tirada sabrá además que dicho signo pertenece al Maestre Lucas, constructor que vivió en la primera mitad del siglo XIII, personaje del que lamentablemente se tienen pocos datos en la actualidad.

⌘ Tirada Combinada IDEA / HISTORIA

El investigador nota que la alineación de la Iglesia del Perdón (N-S) no se corresponde con la alineación típica de las iglesias del románico (E-O). Mientras la alineación típica generaba que el sol iluminase preferentemente el altar , la alineación N-S provoca el efecto contrario. Si tiene éxito extraordinario notara además que la construcción del crucero se hizo especialmente para evitar que el sol iluminase el altar, efecto que se pretendió deliberadamente.

⌘ Tirada Simple CIENCIAS OCULTAS

El investigador, nada mas ver la bóveda del crucero, advierte que la configuración de los pilares coincide con una estrella de cinco puntas, con dos de ellos en la parte del altar y un pilar en medio de la nave. Describe dicha configuración como satánica y añade que posiblemente se practicasen en aquel lugar ritos de magia negra. Si tiene un éxito extraordinario liga tal construcción con los aquelarres medievales.

⌘ Tirada Simple MITOS DE CTHULHU

En este caso el investigador reconoce el olor nauseabundo que invade el templo como el expedido por las criaturas maléficas de los mitos. Si tiene un éxito extraordinario reconoce incluso el olor de los gules, si los ha visto ya antes.

Ante el panorama de la nave de la iglesia el abate, completamente desolado, hace gestos a los investigadores para que desciendan con el a las catacumbas. Con la voz débil dice que el acceso estaba antes disimulado bajo lo que queda del altar. Para abrirlo bastaba empujar el bloque que conformaba el altar hacia la izquierda, quedando al descubierto unas escaleras que descendían hacia las criptas.

Sin embargo ahora no queda nada del altar, también aquí aparece un boquete en el suelo del templo. Superando una tirada de DESCUBRIR el investigador advierte que no existen restos del altar en el interior del agujero, sino que están esparcidos por el suelo superior, lo que significa que el altar no se derrumbo, sino que estallo por algo que le impacto desde el subsuelo.

Gracias a que las criptas son bajas los investigadores pueden descender por el boquete del antiguo altar sin tener que hacer una tirada de Salto. Ya abajo, donde la oscuridad es plena, el abate murmura algo acerca de una lámpara de carburo con la que Arroyo trabajaba, que lógicamente esta destrozada con los cascotes. El Sargento Herranz, previsor el chico, enciende una pequeña linterna e ilumina la cripta para que los investigadores puedan contemplarla.

Casi de inmediato el haz del guardia civil se dirige hacia el fresco en el que Arroyo trabajaba... A la temblorosa luz de la linterna una borrosa y gigantesca figura se insinúa, negra, sobre fondo azul marino, rodeada por pequeñas figuras de contorno borroso y difíciles de identificar. A los pies de la gran figura negra multitud de figuras humanas, minúsculas, parecen orantes. Paradójicamente, la zona donde la restauración va mas adelantada, la cara del gran ser negro, solo muestra una negrura insondable, rota solo por dos líneas de intenso color azul que representan sus ojos y otra de carmín aun mas brillante que muestra una sonrisa burlesca.

Información para el Guardián. Contemplar por primera vez el fresco supone sumar 1% a MITOS DE CTHULHU, y los investigadores deberán realizar además una tirada de PODx1 para comprobar que efectos tiene el portal que guarda el fresco sobre ellos.

El jugador que supere la tirada tras pasar varios minutos alelado contemplando el borroso fresco vera como una extraña fosforescencia verde brota del mismo. Si vuelve a superar otra PODx1 vera como las figuras del fresco comienzan a moverse y escuchara gritos en su cabeza, mientras la gran figura central (el gran Nyarlathotep) alarga una mano para tratar de apresarle. Ver esta chifladura costara 1/1D3 de perdida de Cordura, y una tirada de IDEA. Si el jugador falla la tirada de IDEA se frota fuertemente los ojos, sacude la cabeza y vuelve a la realidad (pero la Cordura se ha perdido). Si supera la tirada de IDEA, tras frotarse los ojos sigue viendo el fresco moviéndose, a lo que responde con un grito ahogado y un pequeño desmayo.

Los jugadores se hallan ante la clave de la historia, pero ellos no saben nada, claro... En cuanto a posibles viajes a través del portal en este momento seria inútil, ya que aunque Arroyo quito el signo arcano que lo cerraba el portal se creo con una clave de acceso (cierto cántico) que quizás mas adelante los investigadores logren descubrir.

Tras contemplar largo rato el fresco, que cándidamente atribuye el abate a una especie de pantocrátor de la época romana, los investigadores pueden lanzarse a analizar el resto de la cripta, incluso los posibles desmayados que al recuperarse y ver el fresco quietecito y a sus compañeros partiéndose de risa de él se le pasa el mal rato sufrido.

⌘ Tirada Simple ARQUEOLOGÍA

Superar esta tirada conlleva datar de forma aproximada (para mas detalles se precisaría mas tiempo y mejores condiciones de observación) los distintos elementos que conforman la cripta. Así la mampostería y el fresco son de la época romana (un éxito conlleva identificar los muros como la construcciones típicas empleadas en las termas), la decoración añadida a los muros se reconoce como árabe (relacionada con el arte granadino de principios del X en caso de éxito), datando como el componente mas moderno diversos pilares de sustentación de la iglesia de época cristiana siglo XIII (con éxito se identifican como los cinco pilares superiores ordenados “satánicamente” si se advirtieron). El componente mas antiguo es un pequeño altar, situado ante el fresco y que ahora soporta los trastos de pintar de Arroyo. En su superficie se aprecian marcas iberas.

⌘ Tirada Combinada DESCUBRIR / HISTORIA

El investigador encuentra entre las ruinas un pequeño crucifijo con una piedra engastada en cada una de sus puntas. Lo datara en el siglo XVII, y un éxito superior supone que lo identifica como un modelo que era usado solo por los miembros del Santo Oficio. Dicha cruz había pertenecido a un inquisidor.

⌘ Tirada Simple CIENCIAS OCULTAS

Superar esta tirada conlleva descubrir signos y marcas propios de los aquelarres medievales celebrados en honor al Hombre Negro. Tales signos se hallan por toda la cripta (marcas en la piedra, pequeños objetos rituales llenos de polvo...). Sin embargo no se encontrara ningún signo posterior al siglo XVII. Un éxito superior conlleva descubrir indicios de signos de ocultismo propios de épocas pretéritas (árabes, romanos, iberos...) lo que permite aventurar que aquel lugar era empleado por los sectarios desde tiempos inmemoriales.

⌘ Tirada Simple MITOS DE CTHULHU

El investigador reconoce en el fresco a Nyarlathotep y sus sirvientes, gules y horrendos cazadores (o los nombres por los que los conozca).

El abate García esta por completo superado por los acontecimientos. Tanto si los investigadores ponen de manifiesto el origen ocultista de la cripta y el fresco como si no, acuciado por el desastre que ha sufrido su iglesia, el párroco comienza a respirar agitadamente y sale fuera de la cripta en busca de aire. Los civiles le ayudan a salir no sin antes “invitar” a los investigadores a que abandonen la cripta.

En la planta superior de la iglesia los albañiles de Estebill ya han concluido parte de su trabajo. Han colocado varios travesaños que cruzan el boquete del techo y el alcalde, nervioso al ver el aspecto con el que el abate sale del subterráneo, pide que abandonen la iglesia y la clausuren de nuevo. El resto del trabajo (cerrar el techo con graba y tejas) podrán hacerlo los albañiles desde fuera de la iglesia.

Cualquier intento de los investigadores de pedir que les dejen dentro de la iglesia o no que clausuren sus puertas será vano. Los civiles están con el alcalde, la iglesia se vacía por completo y se atranca a conciencia desde fuera.

Información para el Guardián. Si los investigadores son cabezones deberán superar tres Tiradas Consecutivas de PERSUASIÓN para que el alcalde consienta en dejarles dentro de la iglesia, que de todas formas quedara clausurada por completo desde fuera. Durante el resto de ese día los investigadores encerrados dentro de la iglesia ven como los albañiles cierran el boquete y como la noche cae lentamente. Es entonces cuando surge el horrendo cazador por el portal y se lanza al ataque contra los investigadores que intentaran defenderse con lo que puedan... Sin embargo aun derrotando al horrendo cazador el problema principal, el portal, seguirá coleando y lo siguiente que pueda aparecer por el mismo puede que sea algo peor, a decisión del guardián por haber chafado la historia por comportarse como unos cabestros en vez de dedicarse a investigar.

COMIENZAN LAS PESQUISAS

A la salida de la iglesia los investigadores deciden donde continuar sus pesquisas. Así tienen diversos escenarios donde investigar que ya habrán sido mencionados por algunos de los personajes del pueblo. Podrán visitarlos todos antes de que caiga la noche y el horrendo cazador vuelva.

Estos escenarios serán la casa del abate, la finca “la Naveta”, el cementerio de San Jorge y el Pozo Seco. Si los investigadores no toman una decisión sobre donde ir, en base a lo indicado por los distintos personajes, sigue el curso de la narración, de forma que la aventura sea dirigida.

LA CASA DEL ABATE

Tras tantas emociones y disputas el abate sufre un pequeño mareo y pide a los investigadores que le acompañen a su casa, situada detrás de la Iglesia del Perdón. Allí, desvanecido en la cama, se encuentra el restaurador Arroyo.

La casa es pequeña, con un jardincito frente a la fachada. Dentro, mientras el abate se calma preparándose una tila y hablando de forma incoherente sobre temas vanos (el impacto de ver su iglesia destrozada y de que fuera un nido de satánicos medievales es fuerte) les muestra un pequeño cuaderno de campo de Arroyo, donde el pintor escribía las incidencias de su trabajo. El mismo se halla en esos momentos en la habitación de invitados de la casa, durmiendo y descansando.

El contenido del cuaderno de campo es el siguiente:

Jueves, 3 de marzo, por la tarde...

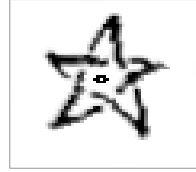
El tren llegara pronto a Cáceres y de allí tomare un pequeño trolebús hacia Vegaviana. La verdad espero poco del encargo del episcopado, es difícil que en la zona extremeña resten nuevos frescos o frisos romanos. En todo caso espero encontrar algo interesante... y al fin y al cabo necesito el dinero.

Jueves, 3 de marzo, de madrugada...

Nunca pensé que un simple fresco pudiera afectarme tanto. Apenas vislumbré el ciclópeo personaje retratado caí desmayado, aun a pesar del burdo trazo que tachaba la mayor parte del dibujo. El abate García lo achaco a un vabído fruto del cansancio y ayudándome me instalo en su casa.

Sábado, 5 de marzo, al anochecer...

Me he pasado dos días enteros contemplando atónito el extraño fresco, y no tengo dudas sobre cual debió ser su forma original. Muy probablemente añadieron el tachón posteriormente, tiene un acabo burdo y apresurado y sin embargo parece una labor cuidadosa y medida. He hecho una copia del mismo. Empleare algún diluyente muy licuado para borrarlo sin afectar el fondo del dibujo...



Domingo, 6 de marzo, al anochecer...

Tras un día completo de trabajo he logrado borrar el grueso trazo. Sin embargo, concluida la labor un extraño impulso me llevo a dejar corriendo la iglesia antes de que anoheciera... Ni siquiera mire el dibujo del fondo, cuando termine de borrar el dibujo salí corriendo, hasta el punto de que temo que el abate piense que he perdido la razón... Mañana volveré y comenzaré con el rostro del hombre oscuro...

Lunes, 7 de marzo, por la mañana...

La restauración será lenta y compleja. Y parece que el abate tiene problemas con a gente del pueblo, la entrada a la cripta ha aparecido esta noche abierta, sin embargo no tocaron nada de las catacumbas. Alguien nos ha dado un aviso. Temo que quieran destruir el valioso fresco.

A diferencia del tachón superficial el resto del fresco tiene acumulada gran cantidad de polvo, cenizas y arenillas... Tendré que dedicarle mucho tiempo...

Martes, 8 de marzo, por la mañana...

Hoy he dormido ante el fresco y sin querer he dejado el farol de carburo encendido. Además he tenido sueños extraños. Unas figuras oscuras intentaban agarrarme, pero algo se lo impedía y lanzando gruñidos se retiraban dejándome descansar en paz. Quizás se me están pegando las supersticiones de los aldeanos, desde que estoy aquí dos de ellos han desaparecido.

He logrado quitar la porquería de la cara de la figura del hombre oscuro, sin embargo todavía no puedo percibir sus rasgos, necesito mas luz...

Aquí concluye el cuaderno de campo del restaurador. Justo cuando los investigadores lo están terminando de leer un grito procedente de la habitación de invitados rasga el silencio.

☞ Juan Arroyo. Pintor a sueldo del episcopado. Los investigadores lo encuentran semi incorporado en la cama, gritando de terror debido a una pesadilla que ha sufrido. Para poder detener al agitado pintor los investigadores necesitaran primero superar una Tirada de PRESA para inmovilizarle (la FUE de Arroyo es 9) y posteriormente una Tirada de PSICOANÁLISIS para poder sacarle algo más que balbuceos. En este caso logran entender que le persiguen “los hombres de cara de perro y grandes colmillos” y que los manda “el, el hombre oscuro y sus secuaces”. Si se consigue un éxito especial el pintor añadirá un confuso “salieron del cuadro”.

Si los investigadores fallan la PRESA recibirán un empujón del pintor (daño 1D3 y bd nula). Si fallan la tirada de PSICOANÁLISIS no podrán entender nada de lo que diga el sobrepasado restaurador. En cualquier caso Arroyo, tras tranquilizarse, habla de forma extraña, sin reconocer ni siquiera al párroco ni recordar su nombre. Una Tirada de MEDICINA indicara que el pintor sufre una amnesia causada por una gran impresión sufrida (vio salir del portal a varios gules, que no le atacaron por la luz de la lámpara de carburo que les irritaba).

Ante la situación el abate García decide quedarse junto al pintor mientras manda a un zagal del pueblo que llame al médico rural. Los investigadores continúan con su investigación.

COMIDA EN “LA NAVETA”

Como quien no quiere la cosa uno de los investigadores se mira el reloj, son las 14:00, hora de ir a comer a la casa del cacique local. Si no quieren el abate les recuerda que Don Gómez tiene

poder pleno en el pueblo, sin su apoyo en unos minutos estarían fuera de la comarca, y rechazar su invitación (ver arriba) supone un desaire bastante grave.

Ya sea andando o en coche, a través del bosque o por la Trocha la Nava, los investigadores llegan a tiempo para la comida. “La Naveta” es una gran finca solariega con un imponente edificio de tres plantas en su centro, de ladrillo visto en la fachada y con enredaderas trepadoras que le dan un toque siniestro.

La comida se celebra en el salón principal de la planta baja, sala amplia con grandes ventanales y un único cuadro, un retrato familiar. Varios criados sirven las viandas, durante la comida Don Gómez no para de hablar de política, del avance de los liberales, que se teme quieren romper el pacto de gobierno, de los gobiernos largos de los conservadores, de los asuntos de la guerra en África... Ya en los postres parece calmarse y desviar su atención hacia los investigadores, haciéndoles preguntas sobre que piensan que puede haber pasado. Contesten lo que contesten los investigadores Don Gómez se limita a limpiarse las barbas de restos de barquillos.

Ya en los postres, cuando la verborrea del anfitrión parece decrecer y esta de mejor humor con la barriga llena, los investigadores harán una tirada de IDEA. Los que la superen se fijan en el único cuadro del salón en el que aparece retratado el hermano pequeño de Don Gómez, de aspecto físico similar a él pero mas delgado y con la cara lampiña.

Don Gómez ensombrece su gesto y algo nervioso dice que el retratado es Pedro Gómez de la Serna, su hermano pequeño, estudiante de historia desaparecido hace un año durante un viaje que hizo a Egipto. “Era un chico muy estudioso, el único de la familia que fue a la universidad... Creo incluso que encontró papeles viejos sobre la iglesia en los “madriles”... Los guarde en su cuarto, atestado de libracos...”

Pero Don Gómez no esta dispuesto a que unos desconocidos se dediquen a rebuscar en las pertenencias de su hermano desaparecido. Para lograr la autorización alguno de los investigadores deberá superar una Tirada de CRÉDITO. Si la fallan todos el cacique da por terminada la comida y despidе de malos modos a los investigadores.

Superada la tirada Don Gómez manda a un criado que acompañe a los invitados hasta la habitación del señorito Pedro. Tras subir por varios tramos de escalera hasta la ultima planta llegan a una pequeña puerta, que da paso a una habitación atestada de libros y papeles desordenados. Cada investigador hará una Tirada de BUSCAR LIBROS.

El primero que la supere encuentra un pequeño cartapacio rotulado “Breve Resumen de la Historia de la Iglesia del Perdón”. El segundo que la supere encuentra una copia fotostática de un pergamino guardada en una cartulina doblada titulada “Papeles del Inquisidor De Ribera (1.624)”. Si solo hay un investigador necesitara al menos un éxito especial para encontrar ambos documentos.

El texto titulado “Breve Resumen de la Historia de la Iglesia del Perdón” es eso exactamente. En varios folios Pedro Gómez escribe de puño y letra la historia de la iglesia de Vegaviana mediante una pequeña cronología. Los puntos remarcables son:

1.230

Fernando III “el Santo” sube al trono de León. Desde 1.217 ya era rey del reino de Castilla. Para evitar las habladurías sobre el carácter dominante de su madre lanza una cruzada contra herejes y satánicos. A finales de años se fija en Vegaviana, foco de herejes y diabólicos.

1.231

Fernando III arrasa Vegaviana. El pueblo, advertido de antemano, huye ante las fuerzas reales. Estas destruyen los edificios y casas, de forma que el pueblo queda desolado. Sin embargo las fuerzas del rey son diezimadas, quedando vivos solo el rey y dos guardas personales.

Ante los destrozos causados Fernando III decide, para aliviar las penas de aquellos desdichados y acercarles a la buena ventura del Señor, construir una iglesia sobre los restos de unas antiguas termas romanas utilizadas por los árabes que se decía era el templo de los satánicos. Nombra a un lugareño, el Maestre Lucas, para que dirija la construcción.

1.232

Comienza la construcción de la Iglesia del Perdón bajo dirección del Maestre Lucas. Los planos y plantas del futuro templo respetan las catacumbas que no destruyeron los hombres del rey. Durante la construcción solo el maestre puede acceder a tales lugares.

1.243

Se termina la construcción del templo en un tiempo record. Según la leyenda por la noche el diablo construía el templo con grandes ruidos y golpes de martillos, versión de la leyenda nacida sobre la construcción del acueducto de Salamanca.

El segundo texto es un relato que entronca directamente con los Mitos de Cthulhu y es clave para el desarrollo final de la presente historia.

Su autor es el Inquisidor Don Garcí de Ribera y Arosa, del que los investigadores tendrán noticia si superan una Tirada de HISTORIA. Le identificarán como uno de los más activos inquisidores del Santo Oficio del siglo XVII, que se retiró pronto de ejercer su labor tras múltiples procesos sanguinarios y en la última parte de su vida fue acusado por sus enemigos de adorador del Diablo. Estuvo a punto de acabar en la hoguera en 1.645 si no llega a ser por Felipe IV que sustituyó la pena por prisión perpetua, donde moriría en 1.656. Un éxito especial conlleva aclarar que a pesar de su macabra labor como inquisidor negaba el empleo de la tortura como método inquisitorial (dato bastante desconocido de esta figura histórica y parece que único entre el resto de inquisidores).

El documento es una copia fotostática de un antiguo pergamino, carente de cualquier referencia los investigadores no tienen forma de saber de donde la extrajo Pedro Gómez. El texto es de fácil lectura y está escrito en castellano clásico (del siglo XVII):

📖 Papeles del Inquisidor De Ribera (1.624); Castellano clásico.

Puntos de Cordura 1/1D3

Mitos de Cthulhu +3%

Hechizos Símbolo Arcano (llamado Gran Sello)

Las partes remarcables del texto son:

Año del Señor de 1.623

Apostilla a los procesos de Vegaviana

Hago constar aquí, para futuros usos, el exorcismo que practique en la Iglesia del Perdón donde muchos herejes fueron sentenciados por el Santo Oficio bajo pena de adorar a infernales criaturas, llegando incluso a abrir un camino para que éstas pudieran acceder a nuestro mundo.

Del detestable NECRONOMICON, recién impreso por impías manos en la aforada Navarra, he logrado descubrir la manera de clausurar para siempre tal acceso maligno, y evitar que los horrores descritos por los sentenciados, tales como la MUERTE ALADA o los CANES DEL INFIERNO puedan pasear entre los hombres.

He mostrado el GRAN SELLO que empleare a los condenados y la Santa Cruz que empleare. Sus reacciones me muestran que servirá para acabar con los males que pretenden hacer entrar en nuestro mundo...



[El manuscrito narra a continuación el hechizo llamado por Ribera el GRAN SELLO, adjuntado un dibujo del mismo]

Ruego a Dios que por ningún motivo el GRAN SELLO desaparezca o pierda su poder. De otro modo el fin de los tiempos se acercara a pasos agigantados.

Conseguir que Don Gómez les deje marcharse con la copia fotostática requerirá una Tirada de CRÉDITO. Si la fallan el cacique les dirá que pueden copiar su contenido. (Llevar la copia o el original influirá mas adelante a la hora de recitar el hechizo).

Los investigadores podrán ahora salir corriendo a la iglesia con el Gran Sello para clausurar el portal (como se indica mas adelante), si bien el Guardián podrá redirigirlos antes o después de que cierren el portal hacia los otros dos escenarios que quedan, ya que aun cerrado el portal quedan todavía un par de sorpresas pendientes.

UNA AUTOPSIA Y OTRA CRIPTA

Mientras que los investigadores están leyendo o copiando el texto fotostático llega a “La Naveta” un zagal con un mensaje para el cacique. El alcalde Zacarías esta en el Cementerio de San Jorge donde el sepulturero Pérez se niega a dar entierro al cuerpo del abuelo Ramírez y la familia de este, enojada, quiere obligarle a hacerlo, estando a punto de llegar a las manos.

El cacique, al que no le gusta que le quiten sus dos horitas diarias de siesta, se molesta y pide a los investigadores que acudan ellos al cementerio del pueblo para evitar que los campesinos lleguen a las manos.

Si los investigadores aceptan tras un agradable paseo de media hora por el bosque llegan al Cementerio de San Jorge, llamado así por el bello fresco de este santo acabando con el dragón que hay en una de sus criptas.

Como ocurriera cuando llegaron al pueblo los ánimos en el cementerio están exaltados. Los familiares del abuelo Ramírez quieren que este descanse en tierra pero el sepulturero Pérez se niega a enterrarle en tierra consagrada por el olor “no cristiano que emana”.

Para superar esta disputa los investigadores tendrán que superar una Tirada Combinada de PERSUASIÓN / CRÉDITO para convencer al sepulturero que entierre el cuerpo. Si fallan el alcalde Zacarías les mirara con cara desconsolada y les pedirá que entierren ellos mismos el cuerpo.

Tanto si tienen que enterrarlo ellos como si lo hace el sepulturero los investigadores tendrán opción de estudiar el cuerpo del malogrado difunto, cuya visión, como mordisqueado y golpeado con mala saña, produce la perdida de 0/1 puntos de Cordura.

⌘ Tirada Simple CONOCIMIENTOS (o MEDICINA, o AUTOPSIA...)

Los investigadores pueden determinar sin lugar a dudas que las mordeduras que sufrió el anciano no son de lobo, sino de perro, pero que se produjeron con posterioridad a la muerte, que devino a consecuencia de un fuerte golpe en la parte baja del cráneo. Con un éxito especial se advertirá que en los antebrazos del anciano se aprecian claramente arañazos de hombre, como si el anciano se hubiese resistido al ataque de otro ser humano.

⌘ Tirada Simple MITOS DE CTHULHU

En este caso los investigadores identifican el olor del cuerpo con el despedido por los gules. Un éxito especial conlleva determinar que el ataque fue de un gul (si los investigadores conocen esta especie).

Acabada la autopsia-enterramiento los investigadores tienen la opción de estudiar el cementerio en el que se encuentran. Así a la vista de la cripta que da nombre al camposanto, pequeña, de sillares grandes y poco ornamentada, salvo en el interior donde esta el fresco de San Jorge, pueden hacer las siguientes tiradas:

⌘ Tirada Combinada IDEA / ARQUEOLOGÍA

Los investigadores datan la cripta en cuestión del siglo XIII. Un éxito especial les permite identificar elementos arquitectónicos (vanos, bóveda...) como similares a los de la Iglesia del Perdón.

⌘ Tirada Combinada DESCUBRIR / HISTORIA

Superar esta tirada permite a los investigadores constatar que el fresco de San Jorge no es de San Jorge. El supuesto santo no aparece con los elementos pictóricos propios de las

representaciones medievales del mismo, como tampoco el dragón sigue el canon típico. La figura humana representada a caballo sin duda es de la realeza, ya que cuenta con todos los atributos propios de esta. Un éxito especial permite identificar al montado como Fernando III el Santo.

⊞ Tirada Simple DESCUBRIR

Cabe esta tirada solo si encontraron el símbolo del maestro Lucas en la iglesia. En este caso la cruz celta (⚔) del maestro esta grabada sobre una losa disimulada bajo el fresco donde esta el corazón del dragón. Golpeando la losa se descubre que guarda un espacio hueco por detrás, mientras el resto del fresco es muro sólido.

Tomando mismamente la pala de enterrar los investigadores pueden intentar abrir la losa, ya que no existe otro método para descubrir el contenido del agujero. Así se enfrentara la FUE del que de el golpe contra la FUE 8 de la losa.

Abierta la losa se descubre un hueco cubierto de telarañas y en su interior una urna con el mismo signo del maestro Lucas (⚔) en la tapa. La urna no tiene cerrojo, se abre fácilmente y en su interior los investigadores descubren otro posible método para resolver los problemas de Vegaviana, también con forma de pergamino.

📖 Pergamino del maestro Lucas titulado “Nostrum” (datado en el XIII); Latín vulgar.

Puntos de Cordura 1D2 / 1D4

Mitos de Cthulhu +4%

Hechizos Convocar / Atar Horrendo Cazador (llamado “Draco Dominatio”)

Leer el texto requiere superar una Tirada de Otras Lenguas: LATÍN. Titulado “Lo nuestro” es un original del maestro Lucas, arquitecto y constructor de la Iglesia del Perdón y de la cripta donde se hallan ahora los investigadores.

En dicho texto el autor narra como ante el ataque que Fernando III el Santo lanzo contra Vegaviana tuvo que recurrir a uno de los más poderosos siervos del Hombre Oscuro, el “draco”, para evitar que las termas “donde otros mas sabios y antiguos que él abrieron la puerta” fueran arrasadas.

Para ello empleo un antiguo ritual llamado “Draco Dominatio”, que describe en el pergamino, por el cual podía llamar y controlar al “draco” dándole ordenes simples. Sin embargo Fernando III y varios de sus hombres lograron vencer a la bestia y pensando que habían librado al pueblo de las fuerzas malignas ordenaron la construcción de la iglesia y la cripta para honrar a los allí caídos.

El maestro Lucas cuenta como decidió entonces que el culto a los aquelarres volviera a quedar en la sombra, “como ya ocurrió en tiempos romanos con el *Versus Necrantia*”.

Una Tirada de HISTORIA permite recordar a los investigadores que el Senado Romano promulgo un decreto llamado *Versus Necrantia* por el cual prohibía en todo el Imperio la practica de la adoración al *Necro Hommo*, cuyo culto se distinguía por los crueles sacrificios que practicaba. Un éxito especial permite recordar que en el texto de aquel decreto se ordenaba la búsqueda y captura del cabecilla del culto, un tal *Lucius*.

Si hacen una Tirada de HISTORIA para averiguar que es lo que saben del maestro Lucas descubrirán, aun con un éxito especial, que prácticamente no se conoce nada cierto de la figura del constructor de la Iglesia del Perdón.

De esta forma los investigadores adquieren otro hechizo y otra forma de resolver el dilema del pueblo. Pero aun queda otra cuestión, principal para los habitantes del pueblo, ¿dónde se hallan los desaparecidos?

EN EL FONDO DEL POZO (SECO)

En la lectura del pergamino del maestro Lucas están los investigadores cuando llega al cementerio el número López de la Guardia Civil. Alterado les cuenta que han encontrado, o eso creen, el cuerpo de otro de los desaparecidos.

Cuenta que a la vuelta al cuartel tras la visita de por la mañana a la iglesia un apestoso olor, el mismo que reinaba en la iglesia y en la cripta donde descansa el cuerpo del abuelo Ramírez, llenaba la zona procedente del Pozo Seco.

Asomándose con precaución el sargento Herranz cree divisar una mano en la zona del pozo donde da la penumbra, y antes de hacer nada decidió llamar a los investigadores.

Tras otro agradable paseo, esta vez por pastos donde los animales parecen asustados y se apretujan los unos contra los otros, llegan al Pozo Seco, en realidad una especie de falla del terreno alrededor de la cual se construyo un pequeño pretil.

Allí se encuentran con el sargento Herranz que les cuenta que el pozo nunca tuvo agua en realidad, sino que se trata de una cueva profunda que principia con un agujero vertical de unos 6 metros y después, tras un tramo horizontal de unos 4 metros se abre a una basta gruta. Fue en el brocal donde encontraron el cuerpo del abuelo Ramírez, apestando al olor que ha vuelto a surgir del pozo (el mismo de la iglesia y del cuerpo, por lo que no es necesario hacer tiradas, si a estas alturas no lo conocen ya...)

Herranz, asomándose peligrosamente al pretil del pozo, cree divisar en la zona de penumbra de la gruta horizontal un brazo (?), opinión que ningún investigador puede corroborar. Si a ninguno de ellos se le ocurre de motu propio harán una Tirada de IDEA para decir alegremente “vamos a bajar”, con lo que quitaran una pesada carga al sargento que en realidad tiene algo de pelusa.

Tomada la decisión el sargento manda a López en busca de un par de cuerdas, una linterna y varios revólveres del 38 (arma corta, 20%, daño 1d10, 15 m, 2 ataques por turno, 6 balas, pifia 00) para evitar que posibles lobos puedan causar mas desgracias.

Dado que la luz solar ilumina suficiente el tramo vertical de la gruta no necesitan encender la linterna para hacer la Tirada de TREPAS en el descenso. Un fallo significa una caída y sufrir 2D6 de daño, aparte de montar un gran escándalo.

Llegados al fondo del pozo sanos y salvos los investigadores harán Tiradas por ESCUCHAR y DESCUBRIR. Si las superan oirán unos ruidos extraños, como gruñidos y gorjeos, producidos por algo que les aguarda mas adelante en el túnel, acompañados por un lloriqueo suave, así como una especie de fosforescencia verde que mana de la boca horizontal del túnel, donde, sin necesidad de tirada ni encender la luz ven el cuerpo fallecido de la frutera, perdiendo 0/1D3 de puntos de Cordura. Una Tirada de CONOCIMIENTOS (o MEDICINA, o AUTOPSIA...) permite descubrir que la frutera murió de un golpe en la sien, provocado por una caída desde lo alto. Igual que con el abuelo los mordiscos son post-mortem.

Escuchados los ruidos o vista la fosforescencia podrán hacer una Tirada de DISCRECIÓN para acercarse con una reducción del 25% de la bonificación por moverse en la semi oscuridad verdosa del pasaje horizontal.

Superadas esta serie de tiradas sin alertar o producir ruido, o sin encender la linterna y enfocarla al túnel, los investigadores verán como dos gules están tomando un festín con los cuerpos de sus congeneres eliminados por el Horrendo Cazador la noche anterior, pero la comida se les acaba y están mirando cada vez mas a los dos niños, los hermanos desaparecidos, que tienen atados en el fondo de la gruta. Los gules son carroñeros por lo que primero tienen que matar a las presas y luego se las comerán (como a la frutera o al abuelo). Tras la escabechina que la noche anterior hizo el Horrendo Cazador, los dos gules que sobrevivieron se pusieron las botas con los cuerpos de sus hermanos tras arrastrarlos allí. Contemplar tan instructivo amor fraternal, así como a las figuras de los gules (que en la practica no deberían existir) costara la friolera de 1D3/1D6+1 de puntos de Cordura.

Si durante el trayecto hasta la gruta de los gules los investigadores se han caído por la gruta, no han oído los gruñidos de los bichejos, han encendido la luz, han hecho demasiado ruido al acercarse a los gules, o simplemente han enloquecido ante tanta cosa rara, los gules advertirán su presencia y se lanzaran al ataque sin pensárselo dos veces.

El combate tendrá lugar en la oscuridad, a no ser que los investigadores (previa posible Tirada de IDEA o MITOS DE CTHULHU) enciendan la linterna (con una Tirada de MECANICA, ya que es de carburo) o retrocedan a la parte en penumbra de la gruta. Si el combate es en la oscuridad las bonificaciones de los investigadores quedaran reducidas a la mitad, no así las de los gules.

Dos GULES, bien alimentaditos

	FUE	CON	TAM	DES	POD	Mov	Pv
Gul número 1	16	13	16	10	8	9	13
Gul número 2	12	12	14	16	15	9	13

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Garras 30%, daño 1D6+bd; Mordisco 30%, daño 1D6+ agarrón automático

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles solo les hacen la mitad del daño.

Hechizos: Ninguno

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Olfatear putrefacción 65%, Saltar 75% y Tregar 85%.

Ya que es de día los gules no podrán salir de la gruta con lo que lucharan con todas sus fuerzas por eliminar a los invasores. En caso de que quede uno solo y con todas las de perder intentara tomar a uno de los niños como rehén.

Eliminados los canes del infierno y salvados los niños estos claman a los investigadores por que vayan a la iglesia a evitar que el gusano alado vuelva para comérselos cuando caiga la noche. Una Tirada de PSICOANALISIS permite poner en claro que vieron como un gusano alado se comía a los hombres perro y que los dos que sobrevivieron, mientras se comían a sus congeneres hablaban de huir antes de que el ser volviera. Un éxito especial conlleva el añadido de los niños de que la frutera intento escapar pero resbaló mientras trepaba y cayo, siendo atacada a continuación por los hombres perro.

Y ya por fin, con el sol a punto de ponerse, los investigadores parten al galope hacia la Iglesia del Perdón y su nefasto fresco, por el que un Horrendo Cazador (muerte alada, gusano alado, ser...) esta a punto de emerger con nefastas intenciones.

Conclusión

DE NUEVO LA IGLESIA DEL PERDÓN

La historia traza su círculo completo y los investigadores, bien informados y dotados de algunos recursos mágicos vuelven a la Iglesia del Perdón para cerrar el paso a la monstruosidad alada que al anochecer aparecerá por el portal de la Iglesia.

Lo primero de todo será volver a abrir la Iglesia, ante lo cual se negaran los habitantes de Vegaviana, y más aun ahora que cae la noche, en la figura del Alcalde Zacarías. Si los investigadores han encontrado y salvado a los niños el alcalde cederá ante las peticiones de los investigadores sin necesidad de tirada. Si no cede corresponde una Tirada de PERSUASIÓN. Si la superan el alcalde termina cediendo.

Si fallan incluso la tirada no podrán hacer nada hasta que alguno vaya en busca del cacique, (tirada de IDEA), pero para cuando puedan traer a Don Gómez para que hable a la gente ya ha anochecido y el Horrendo Cazador ha atravesado el portal y esta dentro de la iglesia, dando golpes contra las recién clausuradas puertas y tejado.

Lograda la autorización para entrar los civiles procederán a quitar los maderos que aseguran las puertas. Dentro de la iglesia varios son los principales cursos de acción según las investigaciones realizadas:

⊕ Clausurar el portal con el GRAN SELLO. Si los investigadores han logrado entrar en la iglesia antes de que el Horrendo Cazador aparezca tendrán una oportunidad de cerrar el portal con los papeles de Ribera.

En este caso, una vez ante el horrendo fresco, deberán primero trazar el sello, empleando PINTAR (habilidad artística) o GRABAR (habilidad artesanal), suponiendo un éxito especial terminar el dibujo o grabado en la mitad de tiempo, lo que les otorga dos posibilidades de recitar el hechizo. Si no superan estas tiradas a la primera el horrendo cazador aparecerá.

Ya que en un día no da tiempo a aprenderse un hechizo conforme las normas del libro los investigadores tendrán que recitarlo empleando la chuleta. Si cuentan con el original fotostático bastara con que superen una Tirada de INTx3, si lo que tienen es la copia manuscrita del mismo deberán superar un INTx2.

Si acabaron el sello en tiempo record tendrán dos oportunidades para recitar el hechizo. Si no solo tendrán una. Un fallo a la hora de recitar el hechizo no supone ningún efecto negativo. Recitarlo correctamente supone la pérdida de los 2 puntos de POD por parte del lector (que basta con que sea uno) y la clausura del portal antes de que aparezca la criatura. Si encontraron la cruz y superan una Tirada de IDEA la emplearán para cerrar el portal, sin tener que perder los puntos de POD. Usada de esta forma la cruz pierde sus poderes mágicos.

Si aparece la criatura, una vez que puedan hacerse cargo de otra cosa que no sea correr y chillar podrán volver a intentar clausurar el portal.

⊕ Minar el techo de la iglesia. Si los investigadores entran antes de que la criatura llegue cada uno de ellos podrá hacer una Tirada de IDEA. Los que la superen advierten que tras las reformas mañaneras del techo del templo dos vigas laterales soportan la gran parte del peso del mismo, por lo que destruyendo las mismas todo el templo se viene abajo.

Las vigas tienen un Pr de 25 cada una, y pueden ser demolidas con dinamita (explosivo, %lanzar, 5D6) que solo podrán obtener de los guardias civiles en el caso de que hayan encontrado a los niños.

De esta forma mientras unos están intentando cerrar el portal o atar a la criatura otros pueden intentar colocar las cargas en los lugares adecuados, mediante una Tirada de CONOCIMIENTOS (para saber donde colocarlas) y otra de TREPAS (para ir y colocarlas) por cada una de las vigas. Deberán superar además una Tirada de IDEA para calibrar que tienen que colocar dos cartuchos en cada viga para asegurar el derrumbamiento. Los civiles solo tienen cuatro cartuchos, no un arsenal.

La decisión de explotarlas corresponderá a quien tenga el disparador, que solo tendrá que apretar un botón (la cartucha no se ha lanzado sino que ha sido colocada al efecto). La iglesia caerá si ambas tiradas de daño (5D6 un cartucho, o 10D6 dos) superan los 25 puntos. Si solo explota una viga la estructura de la iglesia se mantendrá intacta.

Si la explosión pilla al Horrendo Cazador en la iglesia se disolverá por efecto de la luminosidad de la misma. Los pobrecillos investigadores que estén dentro de la iglesia deberán hacer una Tirada de FUEX2 para salir evitando cascotes y pedrulos. Si la fallan tendrán la oportunidad de hacer una Tirada de SUERTE para comprobar si quedan atrapados entre los escombros pero vivos con dos puntitos de vida. En caso de fallar todo han muerto bajo los restos en honroso acto de servicio.

Aunque la iglesia sea derruida, (debiendo los investigadores soportar las iras del episcopado, el cacique, las autoridades...) el portal seguirá abierto y nuevas criaturas pueden aparecer por el mas adelante. La explosión sirve, básicamente, para eliminar al horrendo cazador como ultimo método posible.

⊕ Emplear el “Draco Dominatio”. Si a pesar de todo los investigadores no logran llegar a la iglesia antes de que anochezca, cerrar el portal o volar la iglesia en las narices del Horrendo Cazador este queda suelto en su interior (ver más abajo).

Si los investigadores consiguieron el pergamino “Nostrum” podrán intentar atar al bicho, para ello deberán recitar el hechizo de atadura superando una Tirada de INTx3, y solo podrán intentarlo aquellos investigadores que sepan LATIN (al menos un 25%).

Fallado el hechizo el cazador se lanzara en tromba contra el investigador que intento atarle. Conseguido el hechizo el cazador estará atento a la orden del hechicero, del tipo “Vete por donde has venido y no vuelvas”, o “Marchate y cierra al salir”, etc... En este caso el Guardián deberá advertir al investigador que la orden ha de ser clara y concisa y los efectos de esta dependerán de cómo se pronuncie.

APARECE EL GUSANO ALADO

Si los investigadores no logran cerrar el portal antes de que el Horrendo Cazador aparezca los efectos de dicha aparición dependerán de donde le vean por primera vez. En todo caso ver a tal espanto de la naturaleza costara 0/1D10 puntos de Cordura.

⚡ Si la criatura aparece cuando los investigadores están en la cripta tratando de cerrar el portal todos ellos, tras las tiradas de Cordura, harán una Tirada de SUERTE. El que la falle por más (obtenga el resultado más alto y además falle la tirada) será apresado por la cola del monstruo, con las consecuencias que ello conlleva.

↪ Si aparece mientras los investigadores están en la nave de la iglesia el combate se disputará normalmente, tomándola la criatura contra el investigador que falle por mas su Tirada de SUERTE (pero en este caso no lo apresa automáticamente).

↪ Si la criatura aparece y los investigadores no han entrado aun en la iglesia, estos tendrán un plazo de tiempo para hacerlo, si se atreven dados los gritos y alaridos del bicho lanzándose de nuevo contra las paredes de la iglesia (nuevas tiradas de PERSUASIÓN, de FUE contra las puertas atrancadas, nivel 15...). Tras un tiempo prudencial el cazador vuelve a reventar el techo de la iglesia, y se lanza al ataque de los despavoridos campesinos, con unos investigadores que trataran de inventar algo para evitar la masacre.

Un HORRENDO CAZADOR, con ganas de marcha

	FUE	CON	TAM	DES	POD	Pv	Mov
H. Cazador	31	9	42	21	16	26	7/11 volando

Bonificación al daño: Nula

Ataques: Mordisco 65%, daño 1D6; Cola 90%, daño presa

Armadura: 9 puntos de piel, no se les puede empalar con balas

Hechizos:-

RECOMPENSAS Y OTROS FINALES MENOS FELICES

Si los investigadores solventan el asunto rápidamente, clausuran el portal, encuentran a los niños, evitan que el Horrendo Cazador aparezca y demás obtendrán el beneplácito del Episcopado (que les tendrá en cuenta para futuros encargos) así como 1.000 € a repartir entre todos. El cacique también les recompensará con varios jamones de pata negra y quizás les pida que busquen a su hermano, prometiéndoles una recompensa bastante mayor.

Personalmente cada investigador recuperará 1D3 de cordura si cerraron el portal, 1D4 si eliminaron a los gules, otro 1D4 si salvaron a los dos niños (reducido a 1D2 si solo salvaron a uno), y 1D6 si acabaron con el Horrendo Cazador.

Si a los investigadores les quedan cabos sueltos, no han cerrado el portal, no han encontrado a los desaparecidos, el Horrendo Cazador ha hecho de las suyas... el Guardián deberá adoptar en cada caso concreto los finales adecuados. Nótese incluso que los investigadores pueden haber volado una iglesia en la década de los 20, siendo difícil que se puedan marchar de rositas por un tal hecho. Así pueden acabar en la cárcel, expulsados de España, condenados a cadena perpetua... O puede que el portal siga abierto y nuevos entes lleguen a este mundo, o el Horrendo Cazador haga sus tropelías por la sierras extremeñas, apareciendo noticias en la prensa del tipo “Pequeño pueblo extremeño arrasado” o “Pánico en la Sierra de Gredos”, lo que llevaría a pérdida de puntos de cordura (1D4, 1D6 o incluso 1D10 según las barbaridades que cometan tales entes).

En cuanto a los papeles y documentos hallados los investigadores los conservaran o no según haya sido su actuación en los hechos. Si no los conservan pierden los hechizos, ya que no los aprendieron.

EL TESORO DE LOS TEMPLARIOS

Los Pjs están en club social al que pertenecen, el club es de lo mas típico ingles, olor a pipa, libros, whisky y un buen sofá. Uno de los Pjs estará leyendo el periódico donde leerá una noticia que le sorprenderá y disgustara. Un amigo suyo, el doctor Simon Louthier, a desaparecido en Egipto donde se encontraba estudiando las ruinas de un antiguo castillo medieval,(al menos eso pone en el periódico), justo al lado del artículo se encuentra una foto de archivo del profesor en unas ruinas de un castillo francés.

El Pj al ser amigo de él tendría que verse motivado para convencer a los demás para investigar la extraña desaparición del profesor pero si los demás no aceptan, según su profesión recibirán el encargo de ir a investigarlo.

Si investigan acerca del profesor, **buscar libros**, descubrirán en una biblioteca de New Orleans La fecha de su nacimiento(26/8/1846), parientes mas cercanos vivos: tía Mary(New York), y su hijo, Samuel(New Orleans), así como su lugar de residencia: calle *big oak N°6*. Otra tirada de **buscar li bros** revelara unos periódicos donde aparecen noticias del profesor, todas relacionadas con la arqueología, menos una que será la noticia del fallecimiento de su esposa, también descubrirán dos libros publicados por el profesor Simon: “Los cruzados y sus misterios” y “La verdadera historia de la orden del temple”. Los dos libros son de la misma editorial: Undercover Mysterys. Cada libro se tarda en leer unos 5 días, el primero no tiene nada de interesante pero el segundo si. El libro habla de los templarios y narra su historia desde sus comienzos con Hugo de Panys hasta el final con la masacre de los caballeros acusados de brujería y satanismo. Al final del libro en el epilogo el profesor da las gracias a la universidad de Cambridge por haberle facilitado tantos datos y en especial al profesor Jonhson. También dice que el mismo comenzara unas investigaciones en Egipto sobre los últimos pasos de los templarios y que después escribiría su ultimo libro.

LAS ENTREVISTAS:

-La entrevista con la tía Mary no revelara nada en especial excepto que el profesor era una persona muy centrada en su trabajo tanto que ni se intereso por su familia, siempre de un lado para otro, como diría Mary “era un culo inquieto”. Con una tirada de **charlatanería** conseguirán que les deje las llaves del piso del profesor para que lo revisen si así lo desean.

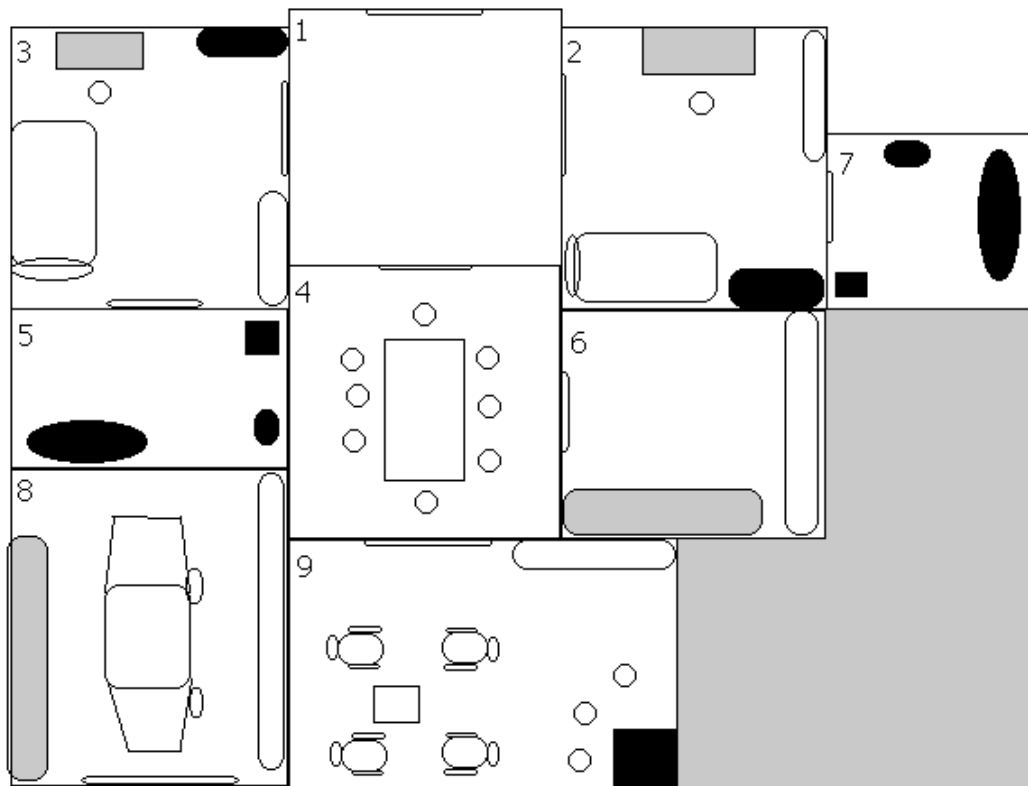
-La entrevista con su hijo será mucho peor, no accederá a hablar con ellos e incluso si le molestan mucho llamara a la policía.

-Si van a la editorial los recibirá el director, el señor O’Hara, que gustosamente accederá a hablar con ellos acerca del profesor. Les dirá que el profesor era una persona agradable, risueña y llena de vida. Les comentara que mensualmente el profesor le enviaba paginas para su nuevo libro:” El tesoro de los templarios” hasta que un mes dejaron de llegar, Mr. O’Hara intento ponerse en contacto con el pero no pudo. Con una tirada de **charlatanería** y aflojando 50\$ el director les dejara ver las paginas del inacabado libro.

Las paginas del libro cuentan como el profesor creía haber encontrado la pista definitiva hacia el tesoro de los templarios en un castillo medieval cerca del Cairo. El castillo fue propiedad de los templarios durante la cruzada contra los infieles y guarda secretos que solo un buen arqueólogo podría descubrir. El profesor decía que contaba

con la ayuda de una nativo llamado Mohamed Al-shefii que aun siendo un ayudante excepcional ponía demasiado interés en el asunto lo que ponía nervioso al profesor.

LA CASA DEL PROFESOR:



1: HALL, es el típico hall de todas las casas estilo colonial, hay un espejo en la pared de enfrente a la puerta que da a la calle. En las paredes hay cuadros de todas las formas y tamaños.

2: HABITACIÓN DE INVITADOS: Los dos armarios están vacíos, en la mesa de color verde hay unos cuantos folios en blanco y en uno de los cajones una cámara de fotos con un carrete dentro sin revelar.

3: HABITACIÓN DEL PROFESOR: El armario amarillo esta vacío a excepción de un par de camisas apolilladas. El armario azul esta cerrado pero se podrá forzar la cerradura superando una tirada de resistencia de la cerradura(resistencia 12). Dentro habrá un pantalón viejo, y en un cajón del armario habrá un revolver del 45. con el tambor lleno, a su lado habrá una caja de munición con 12 balas, también habrá un cuadernillo de notas del profesor referentes a su libro: “Los Cruzados y sus misterios”. Las notas hablan sobre todo del perdido tesoro de los caballeros Templarios y algunas conjeturas del profesor acerca de él. La mayoría solo son historias sin fundamento que el profesor ha recogido para un estudio póstumo, el profesor también habla acerca de un viaje que pensaba hacer en el futuro a Egipto, mas concretamente a una pequeña ciudad cercana a El Cairo llamada Rasjún.

4: COMEDOR, un comedor muy fino con cuadros del siglo XVII, espejos de Francia y esculturas de Italia. Todo ello valorado en aproximadamente 5.000\$.

5: W.C.

6:COCHINA, nada en particular, eso si todo esta muy limpio y muy ordenado.

7:W.C.

8:GARAGE, en las baldas amarilla y verde tan solo hay herramientas de mecánico tales como llaves inglesas, martillos, clavos...

Dentro del coche si fuerzan la cerradura (res.13) y miran en la guantera tan solo verán un papel con un numero de teléfono apuntado: 457-87-4649856.

9:SALÓN, hay varios sofás de cuero, una chimenea, mas cuadros y una estantería llena de libros sobre historia.

LA INVESTIGACIÓN:

Si llaman por telefono al numero del papel les respondera alguien hablando en una lengua extraña con tintes arabigos, si el Pjs que esta hablando sabe egipcio entendera: *“Hotel Rasmín, le atiende Mustafa, en que puedo ayudarle?”* en caso de que no sepa egipcio (lo mas normal) y el responda en Ingles el hablante empezara a chapurrear en Ingles diciendo algo asi: *“Buenas dias le atende Mr. Mustaff es la hotel Gasmin puda ayodarle?”*

Podran preguntar lo que quieran Musatfa les contara todo lo que quieran saber acerca del profesor: Llego al hotel el día 20 de Septiembre (estamos a 10 de Octubre y el profesor desaparecio el dia 4)alquilo por telefono dias antes.Todos los dias hasta su desaparicion durmio en el hotel. Les alquilara habitacion si asi lo desean. Tambien les dira que tienen la habitacionde del profesor a su disposicion aunque cree que no encontraran nada de provecho ya que la mayoria de las cosas se las llevo la policia.

Si llaman a la universidad de Cambridge y preguntan por el profesor Jonhson les diran que no esta, que salio para El Cairo el dia 5.

Si revelan el carrete de la camara conseguiran unas fotos en las que se ve algun tipo de ruinas. En especial se ven fotos acerca de las vitrinas de alguna iglesia, si se pasa con exito una tirada de **conocimientos** se daran cuenta que es la iglesia de Notre Damn, en Paris. En la vitrina se ve lo que parece un caballero con una cruz roja en el escudo y un caliz de oro en la mano. Despues de toda esta investigación podrán partir hacia El Cairo.

EL VIAJE:

Les costara 300\$ a cada uno. Una vez en El Cairo podran alquilar un taxi que los lleve hasta Rasjún (25\$) y una vez allí les indicara el camino hasta el hotel Rasmín. La noche cuesta 1\$ y cada habitación incluye: cama, desayuno, armario y caja fuerte. Al día siguiente los recibira Mustafa que les dara las llaves del cuarto del profesor para que lo miren. la habitación esta echa un asco, todo revuelto y tirado por el suelo: sabanas, armario, cortinas...

Si revisan la habitación y sacan un **descubrir** encontraran pegado al techo del armario por la parte de dentro un librito pegado con celo. Es el diario del profesor Simon. Cuando se dispongan a leerlo entrara un policia que se identificara como tal en Ingles y les pedira que le acompañen a comisaria para declarar. Una tirada de **psicologia** revelara que el policia no esta lo suficientemente relajado por lo que esta mintiendo. De todas maneras les pedira que salgan y despues de quitarles todas sus pertenencias les meta en un furgon. Si se niegan desenfundara su pistola y se liara a tiros.

Si les mete en el furgon les llevara de viaje durante 2 horas y luego oiran como se para el motor, como se baja el policia, como arranca una moto y luego el silencio mas absoluto. Si tiran la puerta del furgon (res.14) saldran a un desierto muy desertico, en cambio si no lo logran tras 3 intentos significara la muerte por calor.

EL DIARIO:

A continuacion se leen los pasajes mas importantes del libro:

Día 25“*En mi segundo viaje a las ruinas de Rajusman he encontrado mas referencias a los templarios que en ningun otro de mis viajes a tros castillos.*”

Día 28 “Creo que estoy tras la pista del perdido tesoro de los templarios, cada vez las pistas son mas claras. Estoy pensando cada vez más en dejar mi libro y dedicarme por entero a la búsqueda del tesoro.”

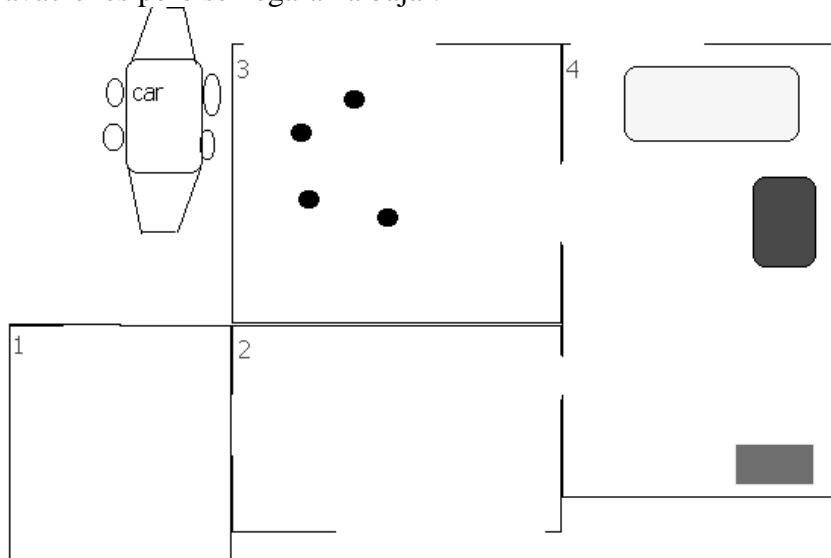
Día 1 “Hoy tras haber contratado unos canteros en el bar Taj-Majal he ido a cavar una zona del castillo donde creo que encontrare la pista definitiva hacia mi nuevo destino, creo que mañana o pasado encontrare lo que busco”

EL DESIERTO:

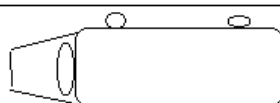
La zona en la que se encuentran es una zona especialmente desértica, ha la vista tan solo hay un peñasco al Norte, unas dunas de arena al Sur y las huellas de la moto que van hacia el Este. Lo mas normal seria ir siguiendo las huellas de la moto. Despues de 5 días de viaje, tiradas de vigor si no 1,2,3,4,5 puntos de vida perdidos segun el día. Despues de esos 5 días andando por el desierto llegaran de nuevo al pueblo. Si van al hotel, Mustafa les dara unos dolares para que compren lo necesario, y les dejara darse una ducha, les dara 200\$. Luego podran ir a la tienda de contratacion de canteros a preguntar por el profesor. Si van a la comisaria les diran que no saben nada sobre el misterioso policia. En la tienda de los canteros podran hablar con los canteros que ayudaron al profesor en las excavaciones, ellos no sabran nada sobre su desaparicion pero si quieren les llevaran a las ruinas del castillo que el profesor estaba investigando. Tambien les diran que en el segundo dia de excavacion un hombre europeo segun parecia estuvo hablando con el profesor unos minutos. Parece que discutieron sobre algo relacionado con un tesoro, despues de la conversacion el profesor tenia cara de miedo y dijo a los excavadores que se dieran prisa. Nada mas.

LAS RUINAS DEL CASTILLO TOLEDO:

Los excavadores les llevaran en una camioneta hasta las ruinas, una vez alli ellos esperaran en la camioneta mientras ellos revisan las ruinas, les indicaran donde estan las excavaciones pero se negaran a bajar.



Camino



Habitacion 1: Lo que eran los pisos del castillo se han caido completamente y solo quedan los pisos de abajo llenos de escombros.

Habitación 2: Era la puerta de entrada al castillo. Todo destruido y lleno de cascajos.

Habitación 3: Aquí hay 4 árabes que al oír ruido se han escondido aquí. Tres de ellos llevan revólveres del 45. menos uno que lleva una escopeta recortada. En cuanto los Pjs entren en la habitación nº 4 les atacarán. Si pillan a alguno de ellos vivo solo estará completamente tranquilo y después de estar callado se tomará una pastilla que le matará. Si le revisan encontrarán un carnet de identidad que lo identificará como Mohamed Al-sheffi. También en uno de sus bolsillos encontrarán una nota en la que pone “ Il Bello Romino” nada más. Después de preguntar acerca del nombre en alguna oficina de información les dirán que corresponde a un aeropuerto de Italia, más concretamente al sur de Italia. Si van al aeropuerto del Cairo (el único en un radio de 1500 km a la redonda) les dirán que exactamente el día 3 de Octubre salió una avioneta monoplaza con destino a ese aeropuerto. Por 100\$ una avioneta les llevará hasta Italia.

ITALIA:

A su llegada a al aeropuerto les estará esperando el un hombre que se identificará como el profesor Johnson gran amigo del profesor Simon. Les comentará que se ha enterado que llegaban a Italia y se quería poner en contacto con ellos ya que sabe que están llevando la investigación. Le contará todo lo que sabe acerca del profesor, que es lo siguiente:

El profesor llegó a Egipto con la intención de explorar unas ruinas de las que había oído hablar ya que según se decía guardaban relación con los templarios y lo que es más importante, con el tesoro. Después de unos días de investigación le visitó un hombre que le exhortó a que se marchara de allí ya que según decía el hombre el tesoro no incumbía a las gentes del norte. El profesor debió tener un encontronazo violento con alguien, no se con quien, pero decidió que lo mejor sería marcharse al país civilizado más cercano: Italia. Y aquí es cuando le pierdo el rastro, espero que me podáis ayudar. El profesor les dirá que les acompañará a su hotel y a la salida del aeropuerto un coche con matrícula francesa(**conocimientos**) exactamente de París (**conocimientos:2**) les disparará con una metralleta desde una ventanilla. Tirada de **suerte** sino de 1 a 4 impactos de bala de una Tomphson(1D8). El profesor morirá alcanzado por tres terribles impactos en el abdomen. Antes de morir les dirá que deben ir a París, a Notre Damn donde encontrarán la última pista acerca del profesor y lo que es más importante el tesoro. El avión les costará 60\$.

FRANCIA:

Cuando lleguen a París lo mejor será que busquen un hotel, con su Frances chapurreado encontrarán 2 hoteles: uno cerca de la torre Eiffel (4\$ noche) y otro en lo que es el barrio de Mon-Magt (5\$ noche). Si en cambio saben francés y sacan la tirada encontrarán un hotel justo al lado de Notre Damn y a un precio muy económico, 3\$ por día. Cuando vayan a la catedral verán que está cerrada por obras, el patrón de la obra les dejará entrar con una tirada de **charlataneria**, si le preguntan acerca del profesor el responderá que sí, que recuerda a un señor americano que también pidió entrar. Dentro verán vitrinas, bancos y lo típico que suele haber en una iglesia. Si tenían la foto de la vitrina verán una prácticamente igual en una de las paredes menos por un detalle, el caballero no lleva casco en la vitrina la foto, es avitrina debe ser otra diferente, pero la foto lleva una firma en la que dice que fue sacada en Notre Damn por lo que deben suponer que existe otra vitrina escondida a los ojos del público pero que el profesor encontró. Con una tirada de **descubrir** encontrarán en la vicaría un pasadizo oculto tras una pequeña alfombra. Si bajan se adentrarán en un pasadizo de escaleras estrechas y hondas. Las paredes estarán húmedas y gotean agua creando un raro eco. Si no llevan linterna mejor que compren una porque sino uno de ellos resbalará recibiendo 1D6 de daño. Al final llegarán a una estancia bastante grande con una mesa que deberá tener

unos cuantos cientos de años. Sobre ella hay instrumentos como de laboratorio pero eso si muy antiguas. Tambien habrá un libro apolilladisimo en el que todavia se leen y se repiten bastante las palabras: ferro, aurum y argenta. Si son un poco inteligentes supondrán que lo que los templarios hacian era convertir el hierro y la plata en oro por medio de metodos alquimicos. Tambien en un extremo de la estancia habrá un vidrio roto que seguramente correspondia a la vitrina de la foto. Cuando esten mirando entraran unos hombres vestidos de negro que les odenaran tirara las armas y poner las manos en alto en Ingles. Les ataran las manos y les llevaran a una furgoneta. Despues de 1h de viaje sin posibilidad de escape abriran la puerta y les meteran en un caseron abandonado en las afueras de la ciudad, son las 22:00 horas.

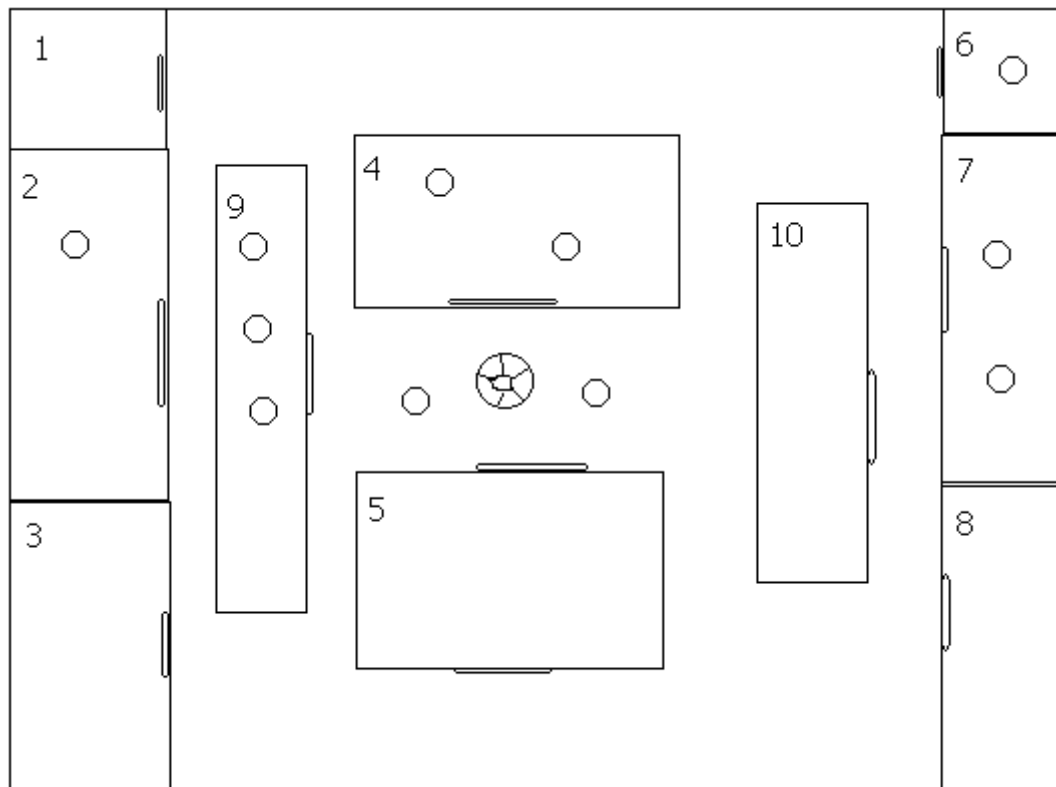
Les llevarana una estancia y les dejaran alli cerrando con llave, allí se encontrara otro hombre que es Simon Louthier. Les contara que cuando ya estaba cerca de conseguir la pista definitiva acerca de la fabricacion de oro le secuestraron. Podranhacerle cuantas preguntas quieran, inventate las respuestas pero no lo lies mucho. Tambien les dira que deben escapar del caseron antes de que los cientificos de la banda de gangsters consigan descubrir el elemento secreto, la piedra filosofal. Ellos veran como lo hacen, que no sea muy fantasioso por favor:

Datos: -Les dan comida 2 veces al dia, entran dos hombres, uno con unas bandejas y otro con un rifle en la mano.

- Hay 11 gangsters.

-Van todos armados.

-En el garage esta la furgoneta con las llaves puestas y con 2kg de dinamita en el maletero.



1 y 6: W.C.

2: Cocina, aqui hay cuchillos.

- 3: Carcel.
- 4: Salon
- 5: Comedor
- 7: Laboratorio, estos gangaster no van armados.
- 8: Dormitorios
- 9: Dormitorios
- 10: Salon.

El Cliente

Esta es una historia en la que el investigador no debe ser escéptico y creer en que es posible que lo que tiene delante puede no ser lo que parece ser.

Boston, Miércoles 5 de Mayo de 1920

Información para el guardián

John Houston no es en realidad lo que parece. Su verdadero nombre es Edward McGregor. Nacido en el año 1830, lleva media vida absorbiendo la vida de sus víctimas para rejuvenecer. Casi a la par, cambia su apariencia cada diez años.

Tuvo la suerte de tener en sus manos un libro atribuido a Alberto Magno, el pequeño Alberto, del que existen innumerables ediciones. Se trata de una colección apócrifa de fórmulas, recetas e imágenes donde se mezcla la magia y la brujería.

De el pequeño Alberto tomó varias notas que aún conserva en un pequeño cuaderno de color verde oliva que mantiene guardado en una pequeña biblioteca que ha organizado dentro de un armario situado en su habitación. Es humano, como cualquier persona de la calle, pero tuvo la suerte de conocer los secretos de la vida eterna.

Descubrió que, para poder usar la magia sin ser afectado a su vez por ella, debía de morir y ser resucitado por alguien. Tuvo a un discípulo bajo su tutela al cual enseñó a resucitar a los muertos. Le prometió la resurrección tras matarle, una vez que éste le hubiera resucitado a él, y así entre los dos conquistar el mundo. Tras ser resucitado, acabó con la vida de su discípulo y le suplantó en el mundo de los vivos.

Información para los jugadores

La mañana del 5 de Mayo de 1920, Mary Bradbury (ya sea una buena amiga de un jugador, llame a la puerta de un detective, pida ayuda a la policía o lo que se te ocurra), solicita que alguien trabaje para ella como guardaespaldas. Ella es una mujer con un cuerpo imponente pero cuyo rostro debe tapar bajo una espesa capa de maquillaje porque no tuvo suerte con ella. Quizá por ello cursó unos estudios de derecho, obteniendo media de sobresaliente en casi todas las asignaturas. Inteligente donde las haya es una de los tres abogados de mayor prestigio de la ciudad de Boston.

Últimamente siente la presencia de algo o alguien que la sigue, aunque no lo ha visto, pero ya sabes lo intuitivas que pueden llegar a ser las mujeres. Ofrece 30\$ diarios más los gastos en gasolina; ya que no puede permitirse el que la vean en su mismo coche con un hombre, aunque sea su guardaespaldas. Por tanto, en caso de salir en coche, éste deberá hacer lo imposible por mantener su propio vehículo a pocos metros por detrás del de ella.

Esa noche debe ir a una cena de gala (una reunión de ricachones en la que intentará pescar alguno, algo que no conseguirá).

A las 21:30 debe estar en el restaurante “La Rosa del Cairo”, donde han reservado uno de los salones. Tras la cena, que suele durar unas dos horas, habrá un baile con orquesta (la cual tocará, de hecho, durante toda la velada). Tras lo cual, en cualquier momento puede decidir volver a casa.

La casa de Mary Bradbury

Si uno viera la casa de Mary Bradbury, jamás pensaría que es uno de los mejores abogados de la ciudad. De hecho, se trata de una casa situada en una urbanización de viviendas individuales que poseen su jardincito delantero, su garaje (el que lo tenga), setos para separar un terreno de otro pero sin cercas en la parte delantera de la casa. Como su trabajo no le permite comer en casa, tampoco se ha preocupado por tener una cocina donde hacerse la comida. Hay una pequeña despensa en el armario que va todo a lo largo del salón (encontrarán botellas de vino, copas, latitas de paté, pan de molde, etc.). Pero siempre come fuera.

Quizá los jugadores decidan poner a alguien a

cargo de la casa, para complicar la labor de John Houston.

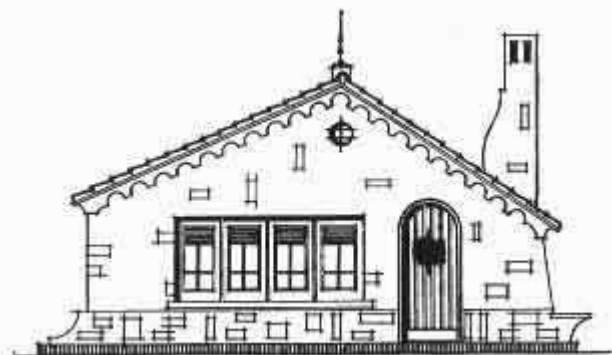
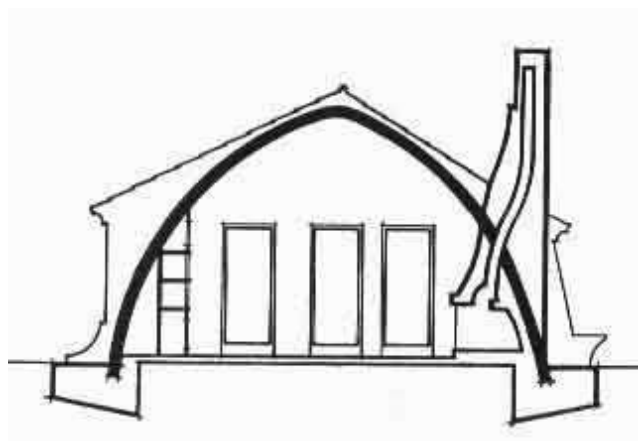
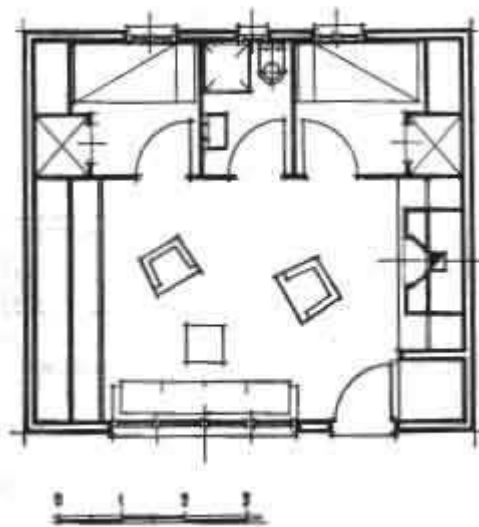
Este
asomará
su cara
por el
barrio de
chalets,
donde
vive Mary
Bradbury,
a las

22:00. Saldrá desde su casa, situada en una calle

paralela a ésta, transformado en murciélago. Con una tirada de "Idea" en combinación con "Descubrir", podrán darse cuenta de la presencia de este murciélago (restando un 20% debido a que es de noche). Tanto si la tirada falla como si no, se dirá que hay luna llena (salvo si saca una pifia). Ciertamente se darán cuenta de que es un murciélago (con una tirada de éxito), pero tan sólo con un especial podrían describir a dicho animal. Pudiendo describir al animal, con una tirada exitosa de "Biología" podrán asegurar que se trata de un zorro volador, un tipo de murciélago que no es propio de Norteamérica, sino de la India.

Salvo en el caso en que obtenga un especial en la tirada, perderán la pista del murciélago y deberán tirar otra vez "Descubrir" para darse cuenta que se introduce por el hueco de la chimenea. John habrá volado hasta la chimenea de la casa de Mary Bradbury. Bajará trepando por la chimenea y esperará paciente a su presa escondido allí, esperará hasta que sepa que la víctima se encuentra sola; ella entrará en el cuarto de baño justo antes de acostarse, momento que aprovechará John Houston para entrar volando en la habitación de ésta para esconderse entre las vigas del techo.

Esperará a que la víctima se duerma y realizará su hechizo de "Absorber la vida". Mientras ocurre esto la víctima realizará tiradas de "Suerte" cada turno, desde el primer punto de característica que pierda, para ver si se despierta (ten en cuenta que por cada punto de POD que pierda la víctima, su "Suerte" decrementará un 5%).



En caso de ser descubierto (y darse cuenta John), tratará de escapar por donde ha entrado. Si ve que no puede, buscará otra salida visible, pudiendo tomar como alternativa el salir rompiendo una ventana.

La muerte de Mary Bradbury

Esto sólo hay que tenerlo en cuenta si muere Mary Bradbury, aunque el guardián siempre puede llevar la historia de forma que Mary Bradbury muera sin posibilidad de poder despertarse mientras pierde la vida. Recuerda que el guardián tiene el poder en sus manos, y nadie sabrá si Mary tuvo alguna posibilidad de reaccionar.

La muerte de Mary Bradbury será un notición para la prensa (ver los recortes de prensa), y más teniendo en cuenta que ha muerto de una forma poco común.

La policía tomará baza en el asunto y en 24 horas dará con el paradero del investigador que se hizo cargo de ser su guardaespaldas. Dicho investigador será interrogado (en presencia de su abogado si lo desea y menciona) sobre su relación con la señorita Bradbury. Deberá permanecer 24 horas encerrado entre rejas para que al día siguiente asista a un tribunal penal que dictaminará si da a lugar la acusación de homicidio por parte de este investigador. En caso de salir airoso, se dirá que la vista continuará dentro de 1 mes, solicitando al imputado que no salga de la ciudad durante ese periodo de tiempo. Un policía (quizá jugador) que haya visto el cuerpo de Mary Bradbury no creería que un hombre fuera capaz de tal barbarie, por lo que dirá al investigador: «el pueblo buscará un cabeza de turco para no alarmar a la población; yo que usted buscaría un buen abogado o al verdadero culpable».

Buscar una pista, previa tirada de “Descubrir”, en la casa de Mary Bradbury servirá para encontrar hollín tanto en el salón (como si algo saliera de la chimenea) como en la habitación de Mary Bradbury (en las vigas y en el suelo bajo el lugar donde se encontraba escondido John Houston). Pero claro, la zona está precintada para la investigación policial. Un policía pasará sin problema, al igual que un detective de la policía (salvo si es el acusado). También se puede realizar una tirada de “Charlatanería” (una tirada de “Persuasión” les llevaría a estar una hora hablando con el poli que hace custodia de la casa por el día). Tan sólo por la noche no hay vigilancia, aunque la puerta habrá sido precintada al igual que la posible ventana que pudiera haber roto John Houston (junto a ella habrá una mayor cantidad de hollín debido al impacto).

Recortes de prensa

La noticia de la muerte de Mary Bradbury es el detonante de esta historia:

Mary Bradbury asesinada en su propia casa

BOSTON. 6 de Mayo de 1920 - En la madrugada de hoy, Mary Bradbury, una de los mejores abogados de la ciudad de Boston, fue asesinada en su propia casa mientras dormía. El cuerpo sin vida, del que dicen que parecía un cascarón seco, fue encontrado en la cama en actitud de reposo. La autopsia se realizará mañana y podría desvelar nuevos datos.

Según nuestros datos ocurrió otra serie de asesinatos, el año pasado, que fueron investigados por el entonces inspector de la policía Michael Kent. A pesar de tener un sospechoso jamás se pudo demostrar su vinculación con dichas muertes.

La investigación

En la hemeroteca de la biblioteca de Boston. Allí podremos encontrar varios recortes relacionados con el tema en los que se exponen varios relatos extraños en los que murieron personas de una forma bastante parecida. Se da la circunstancia en que todas ellas murieron en días de luna llena. La investigación del caso la llevó por entonces un tal Michael Kent, detective de la policía. Se sospechó de un hombre, pero Michael Kent fue incapaz de presentar pruebas contra él que le implicaran en los asesinatos.

En la comisaría de policía. Siendo un caso abierto, la policía podría presentar resistencia para presentar los informes de dicha investigación. Con una tirada de “Charlatanería” o incluso de “Derecho”, se podría convencer al oficial al cargo sobre los derechos que tienen de ver dichos informes que podrían ser utilizados ante un tribunal como prueba. En ellos se podrá leer que todas las víctimas murieron de la misma forma quedando sus cuerpos como si fuera un cascarón, aunque no se pudo determinar si el asesino fue la misma persona o personas vinculadas entre sí. En alguno de ellos se hace mención de la visión que tuvo algún vecino de un murciélago demasiado grande para existir en Norteamérica, también menciona el hecho de que en todos los casos había luna llena.

Michael Kent

Tiene toda la información del caso, del antiguo caso. Este les llamará (al jugador que resulte sospechoso), para darles información (a criterio del guardián) sobre la relación de dichos asesinatos con respecto a los acontecidos en años anteriores.

Según Michael Kent el autor de dichas muertes se llama John Houston, tiene su dirección.

«Hace casi 10 años apareció un tal Tim Plummer muerto en su propia casa y tumbado en la cama. La autopsia reveló que había muerto hacía ya 10 años. Era algo extraño, ya que Tim Plummer había acudido a su trabajo la mañana antes de su desaparición. Las llamadas insistentes de su jefe a la casa de Tim, hicieron que se sospechara que algo le había ocurrido, aunque nadie hubiera dicho que 10 años antes. La autopsia se repitió, pero el resultado fue el mismo.

Cerca del lugar un vecino reconoció la foto de Tim Plummer, y dijo que estuvo fisgoneando alrededor de la casa de un tal John Houston.

Interrogué a John Houston, que dijo no haber conocido personalmente a Tim Plummer jamás en la vida. La coincidencia que me hizo sospechar de él, es que tanto Tim como John eran hombres que aparentaban tener unos 30 años, no tenían amigos ni se trataban con familiares.

Jamás tuve pruebas suficientes ni siquiera para sospechar. Aunque algo en mi interior me decía que era culpable. Por eso no pude obtener una orden de registro que me permitiera buscar pistas en su casa.

Durante los siguientes 10 años se siguieron sucediendo las muertes en Boston. Borrachos, niños, mujeres y ancianos. Pero tan sólo uno o dos al año, y claro, uno no puede permitirse el lujo de tener a un hombre custodiando a otro las 24 horas del día durante todo el año. Pero di con la clave, aunque quizá demasiado tarde. Todas las muertes ocurrían en noches de luna llena».

Sospecha que John Houston en realidad es el Tim Plummer que fue al trabajo el día antes de su muerte, y el mismo que estuvo merodeando cerca de la casa de John Houston cuando fue visto por un vecino. Cree que en realidad es una tercera persona que suplantó a Tim Plummer, y luego a su vez a John Houston, y sospecha que dentro de poco aparecerá el cuerpo sin vida de John Houston muerto hace 10 años. Pero no acaba de comprender cómo es eso posible, y por miedo a que le consideren un loco, se

callará estas pesquisas salvo si le preguntan cuáles fueron sus conclusiones al respecto (aunque deberán de insistir).

John Houston

John Houston vive en una calle paralela a la de Mary Bradbury. Quiere parecer la víctima de un complot contra él. Sabe que no hay pruebas contra él, de modo que no soltará prenda.

John Houston (Anticuario):

FUE 11	DES 13	INT 15	Idea 75
CON 12	APA 14	POD 17	Suerte 85
TAM 14	COR 0	EDU 14	Conocimientos 70

Puntos de vida: 13 Puntos de magia: 17

Bonificación al daño: 1d4

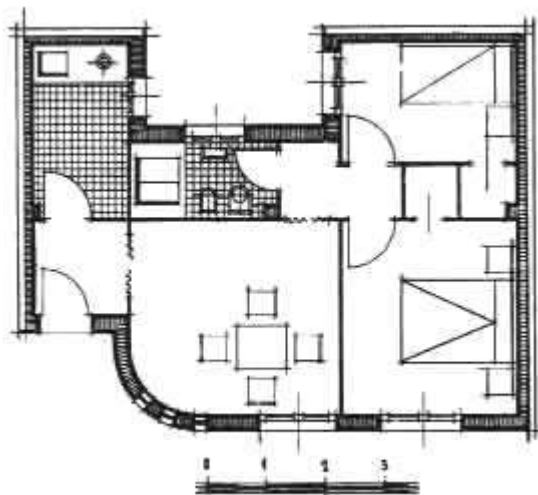
Edad: 30 años (aparentemente)

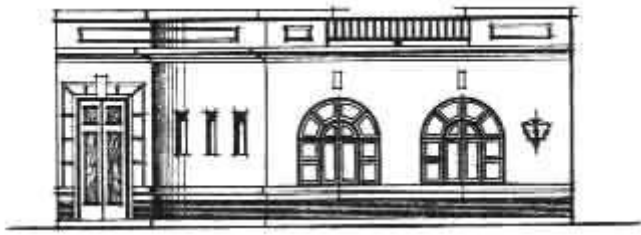
Habilidades: Arqueología 41%, Conducir 27%, Derecho 15%, Descubrir 45%, Discreción 66%, Electricidad 19%, Herrería 70%, Dibujar 55%, Historia Natural 11%, Lanzar 29%, Inglés (Lengua Propia) 80%, Mitos de Cthulhu 8%, Nadar 30%, Ocultarse 60%, Alemán (otras lenguas) 70%, Primeros Auxilios 40%, Regatear 47%, Saltar 28%, Tregar 80%, Puñetazo 90%.

Hechizos: Absorber vida, Absorción de poder, Forma de murciélago, Resurrección, Transformación corporal de Gorgoroth.

John Houston nació en el año 1830. A la edad de 40 años tuvo acceso al libro el pequeño Alberto. Del que sacó algunas anotaciones que pueden leerse en un pequeño cuaderno de verde oliva que hay entre los libros de lectura que guarda en el armario de su habitación (la de la cama de matrimonio, aunque es soltero). Dicho armario se encuentra cerrado con llave, por lo que se deberá superar una tirada de “Cerrajería” o acabar con el armario a hachazos quizá. Dentro se encuentran libros como “El Conde de Montecristo”, “Los tres mosqueteros”, “Viaje al centro de la tierra”, “El misterio de la guía de ferrocarriles”, “Un gato en el palomar”, etc. Para encontrar el cuaderno deberán superar una tirada de “Buscar Libros”.

Se trata de un cuaderno bastante viejo, con las hojas amarillentas que comienza con el aprendizaje de los tres hechizos que conoce John Houston (“Absorber vida”, “Absorción de poder”, “Forma de murciélago”, “Resurrección” y “Transformación de Gorgoroth”). Después cuenta lo siguiente:





«Relato lo siguiente para aquel que pueda leer esto en caso de que desaparezca o me vuelva loco sin motivo aparente. Hoy, día 18 de abril de 1870 me dispongo a absorber la vida de un mendigo que me proporcionará, posiblemente, la eterna juventud.

De no ser así, ruego que guarden este cuaderno de notas como relato y como recuerdo de una obra que cayó en mis manos “el pequeño Alberto”».

Esta primera hoja deja el resto en blanco, pero en la siguiente hoja se puede leer lo siguiente:

«Lo he conseguido. No sé si esto tendrá efectos secundarios, pero por el momento me siento como si hubiera recuperado 10 años de mi vida. Sé que eso no es posible, quizá sea puramente psicológico, pero sé que algo ha ocurrido.

Me dirigí por la noche, tal y como indica el hechizo y siendo luna llena, hasta una de las calles menos concurridas de la ciudad y buscando a algún borracho solitario que no pudiera presentar resistencia. Una vez realizado el hechizo notaba cómo mi cuerpo se revitalizaba al tiempo que aquel hombre agonizaba, envejecía, se arrugaba y se iba consumiendo poco a poco hasta quedar reducido a un horrible cascarón seco. No sentí lástima por él. Quizá por el hecho de haberlo conseguido, estaba eufórico.

Esta tarde se ha sabido lo del borracho. Lo han encontrado, sorprendidos de no haberse percatado de él anteriormente. Viéndole como estaba, han supuesto que llevaba bastante tiempo allí muerto y no le han dado mayor importancia».

En la siguiente hoja hace mención a la primera vez que va a utilizar el hechizo de “Absorción de Poder”. Después hace mención de otras muertes para rejuvenecer, ya convencido de que el poder es real. Y en la siguiente hace mención de la utilización del hechizo “Forma de murciélago”.

La siguiente hoja permanece en blanco, y después se puede leer que ha escrito 3 años más tarde:

«Escribo tres años más tarde desde la última vez. Por lo visto debió de darme un ataque de locura debido al cual permanecí en estado de letargo durante todo este tiempo.

Descubrí, no hace mucho, que la única manera de que no me afecte el hecho de utilizar la magia es ser algo más increíble que la magia, es decir, haber muerto. Pero para ello necesito volver a la vida. Por esto he aceptado a William Jackson como mi pupilo. Le enseñaré el hechizo para resucitar a los muertos y le convenceré para que me resucite después de muerto».

Después otra pausa, y a continuación:

«Es agradable volver a la vida».

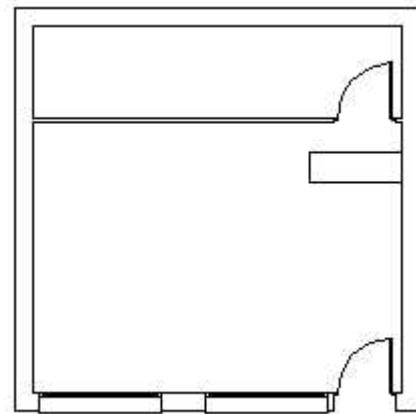
Leer este cuaderno de notas provoca una pérdida de cordura de 1D3/1D6, otorgando un +7 a “Mithos Cthulhu”, y se necesitarán 3D6 semanas para aprender los cinco hechizos que vienen escritos.

En la otra habitación (la de la cama individual), si superan una tirada de “Idea”, encontrarán que el armario es la mitad de profundo que el que hay en la habitación con la cama de matrimonio. Con una tirada de “Descubrir”, notarán que este armario tiene un doble fondo de madera. Si no, tan sólo verán un montón de camisas y pantalones colgados en perchas. Deberán destrozar dicha pared falsa para encontrar al verdadero John Houston totalmente descompuesto dentro de dicha pared. Esta visión producirá una pérdida de cordura de 0/1D6.

Si van a casa de John Houston, sin haberla registrado antes, éste les dirá que se equivocan de persona. Que él no sabe nada sobre el asunto de las muertes, salvo por el periódico.

Si se acercan a la tienda de antigüedades donde trabaja para arrestarle por el asesinato de la persona que tiene emparedada en su casa, John Houston tratará de huir.

La tienda debe de medir 6x6 m2. Cada vez que se entre deberán hacer una tirada de “DESx5” para no tirar nada. Se trata de una tienda de antigüedades donde los objetos apenas permiten el paso de las personas. Si no superan esta tirada, deberán superar una tirada de suerte para que lo que hayan tirado no se rompa, si se rompiera, deberán tirar 1D6 y multiplicarlo por 20\$ para saber lo que cuesta lo que han roto. Tras la barbarie (y el pago de los daños) les echará de la tienda.



Si tienen prisa por agarrar a John Houston, la tirada será de “DESx1”. Allí encontrarán espadas medievales, ballestas sin flechas, jarrones de Ming, esculturas de gárgolas, fruteros hechos de cobre, candelabros de plata, etc.

Detrás hay un almacén donde guarda las piezas de mayor valor, aunque nada referido al ocultismo o a los Mithos de Cthulhu.

Si alguien saca un arma, es posible que John Houston no trate de escapar, pudiendo hacerlo en otra ocasión desde la cárcel (como si un murciélago no pudiera escapar de entre los barrotes). Pero eso sería otra historia que debería ser contada más adelante.

Recompensas

Si se consigue que no acaben con la vida de Mary Bradbury, los investigadores ganarán 1D6 de COR. Si matan al murciélago sin saber qué o quién es, ganarán 1D4 de COR. Si saben lo que es John Houston y logran encerrarle entre rejas o acabar con su vida, ganarán 1D10 de COR.

La recompensa económica dependerá del tiempo que permanezca viva Mary Bradbury. El cuaderno que tiene John Houston en el armario es todo un regalo para los investigadores. Si se les ocurriera invertir el hechizo de resurrección, tardarían en aprenderlo correctamente 1D3 semanas (aunque el guardián puede reducir ese tiempo a su gusto).

Apéndice

Michael Kent (Antiguo Detective de la Policía):

FUE 12	DES 13	INT 14	Idea 70
CON 14	APA 11	POD 15	Suerte 75
TAM 11	COR 70	EDU 17	Conocimientos 85

Puntos de vida: 13 Puntos de magia: 15
Bonificación al daño: nula
Edad: 60 años

Habilidades: Buscar libros 31%, Charlatanería 15%, Crédito 30%, Derecho 35%, Descubrir 59%, Discreción 39%, Equitación 45%, Escuchar 80%, Español 18%, Esquivar 34%, Fotografía 22%, Francés 44%, Historia 27%, Inglés 72%, Interrogar a un sospechoso 85%, Mithos de Cthulhu 2%, Persuasión 70%, Psicología 70%, Seguir Rastros 40%, Tregar 35%.

Ataques: Arma corta (revólver .38) 45%, daño 1D10.

Mary Bradbury (Abogada):

FUE 10	DES 11	INT 17	Idea 85
CON 12	APA 6	POD 8	Suerte 40
TAM 14	COR 40	EDU 19	Conocimientos 95

Puntos de vida: 13 Puntos de magia: 8
Bonificación al daño: nula
Edad: 31 años

Habilidades: Buscar libros 76%, Charlatanería 55%, Conducir automóvil 50%, Contabilidad 50%, Crédito 85%, Derecho 99%, Descubrir 45%, Fotografía 40%, Persuasión 35%, Psicología 75%, Regatear 75%.

Nota: conduce un Ford Modelo A de color negro.

Policías:

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
ART	13	16	14	16	13	15
BOB	17	14	13	12	11	14
NATE	12	11	15	11	10	13

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Revólver .38 40%, daño 1D10; Porra de policía 40%, daño 1D6+bd; Presa 40%, daño especial.

El Retorno del CYAEGHA

Aún recuerdo cuando fui con unos amigos a una tienda de rol y elegí comprarme “La llamada de Cthulhu”, juego inspirado en los libros de H. P. Lovecraft. Me gustó en aquel momento y me sigue gustando ahora.

Información para el Guardián

Esta es una aventura basada en la historia de Howard Phillips Lovecraft, “El frecuentador de la oscuridad”. El monstruo más parecido que he visto, a sido Cyaegha [página 140 de “La llamada de Cthulhu”].

El guardián puede establecer el año que le parezca, ya que hay gente a la que le gusta jugar a Cthulhu en los noventa. Los investigadores tendrán que estar en un pueblo de cualquier país, [preferiblemente que sea católico], ya que en el pueblo vecino se encuentra la iglesia que desarrolla la aventura. En el lugar en el que se halla la iglesia, había anteriormente un cementerio en el que se convocaba y sacrificaba. Después, se construyó una iglesia encima, pero la gente no quería ir porque había un aura aterrizadora. Fue por eso por lo que se construyó otra iglesia en el pueblo y se abandonase ésta. En ese momento, una reducida secta se infiltró en la iglesia convocando a Cyaegha regularmente. La Santa Inquisición, que aún existía, [ya que hablamos del 1800 más o menos], acabó con todos ellos y decidió vallar la zona de la iglesia para que no se produjesen más actos como el anterior. Desde entonces nadie a querido acercarse a la iglesia, y ha sido por eso por lo que una esfera irregular, que contenía al malvado Cyaegha, se ha quedado allí esperando años y años.

Introducción Para los Jugadores

Los investigadores se encuentran reunidos en la casa de uno de ellos [a elección del guardián], en una apacible tarde de otoño. Mientras discuten, uno de ellos mira por la ventana y se fija en una iglesia del pueblo vecino y le pide unos prismáticos al dueño de la casa [este se los tendría que dar para el buen desarrollo de la aventura]. Como se supone que todos miran por la expectación, se sienten atraídos por la extraña iglesia. [En realidad es por un aura gigantesca que emana Cyaegha, y el guardián tendría que hacer que se interesasen por el asunto].

La Biblioteca

En el pueblo donde está situada la casa del investigador, hay una biblioteca en la que una tirada de *Buscar Libros* encuentra un libro de mitos de la comarca, que hace referencia a una leyenda sobre “El Gran Cyaegha” que dice que un tal Carlos Terrás hacía cultos a Azathoth y a Nyarlathotep, y que éstos decidieron llevarle a otro mundo, donde se convirtió en un monstruo llamado Cyaegha, que sólo puede salir al mundo exterior en completa oscuridad.

El Periódico y Otros

En ninguno de los dos pueblo hay periódicos y los periódicos de la comarca no hacen referencia sobre el tema. Los ayuntamientos no quieren decir nada sobre el asunto y una tirada de *Psicología* da a pensar que se ponen muy nerviosos al oír hablar sobre el tema pero no dirán nada.

El Pueblo Vecino

El pueblo vecino es unos $\frac{3}{4}$ que el de la casa del investigador, y las calles estrechas y con las fachadas semi destruidas son lo más abundante.

La gente parece estar medio atontada y las respuestas a toda pregunta sobre la vieja iglesia (recordemos que hay dos) las responderán así:

- *Tú estaz "apardolao" o que. Si entraz ahí er bichejo eze te comerá.*
- *Yo no zé nada de eza mierda.*
- *Ezo ez un inzurto pa la ciudad*
- *Como haiga un apagón zardrá y noz comerá a todoz.*
- [...]

Una vez que los investigadores sigan para adelante, se darán cuenta de que la gente intenta evitar al máximo la iglesia y que los pájaros se desviarán de su rumbo sólo por no pasar por encima de ella. Entonces es cuando los investigadores se hacen el maravilloso regalo a la vista como es la iglesia que andaban buscando con tanto ahínco. Los investigadores se encuentran en una plaza barrida por el viento, empedrada de un modo muy raro, con una alta pared en uno de sus extremos y observando atónitamente la iglesia que se encontraba en una amplia meseta, rodeada de una barandilla de hierro y cubierta de una impresentable e indefinible maleza, que parecía haber sido sustraída de la misma selva Amazónica. La iglesia se hallaba en un estado de gran decrepitud. Algunos de los altos contrafuertes de piedra habían caído y varios delicados remates yacían ocultos por la inconmensurable maleza. Las fuliginosas ventanas de estilo gótico se encontraban enteras en su mayor parte, aunque faltaba un gran número de fragmentos de los parteluces. Lo que más les impuso fue cómo habían podido subsistir los cuadretes de vidrio pintados de color oscuro, teniendo en cuenta que a la mayoría de los chiquillos de todo el mundo les complace el ir fragmentando los vidrios abandonados. En la plaza había un policía aparte de unas cuantas personas yendo de aquí para allá.

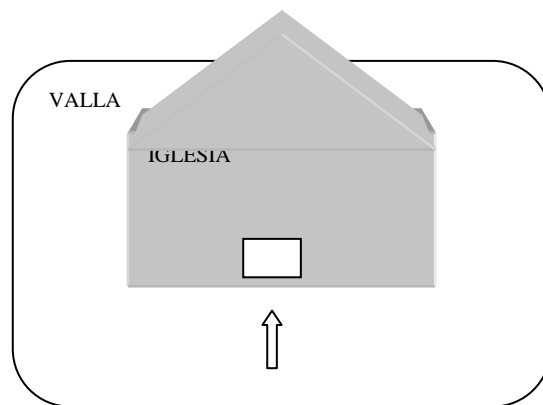
El Policía

El policía se encuentra allí para que no haya ningún altercado público y por eso responderá a casi todas las preguntas que se le hagan. [El policía habla sin cecear, ya que es de otro pueblo]. Si se le formula alguna pregunta sobre la iglesia, éste responderá apresuradamente que los Italianos [se supone que el Papa], advertían a todo el mundo de que el edificio era maldito. También ha oído que una secta estaba en la iglesia haciendo sacrificios y que dejaron un terrible monstruo en la iglesia. Les explica que intentaron exorcizar el lugar pero sólo la luz podría hacerlo.

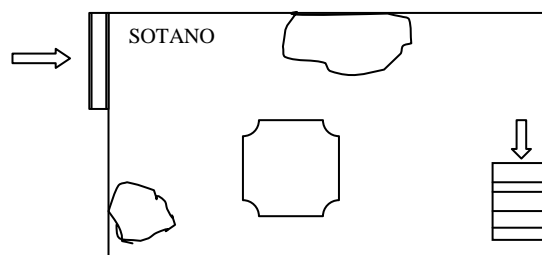
[Nota del escritor: Bien parecido a lo de la biblioteca, ¿no?] El guardia ya no sabe nada más sobre la iglesia y las respuestas a otros temas, las tendrá que solucionar el guardián.

La iglesia

[¡Por fin van a ir a la iglesia!] La iglesia está vallada por los alrededores para que nadie pueda entrar. Si quieren subir, tendrán que conseguir una tirada de *tregar*, ya que tiene unos barrotes que facilitan la subida, pero si alguien hace una tirada de *descubrir* o mira por la valla, encontrará un pequeño orificio de entrada por el que pueden pasar perfectamente. Si alguien se cae trepando, sufrirá 1d4 de daño, y tendrá que volver a tirar por *tregar* [lo mismo pasaría en la vuelta]. La puerta principal está cerrada y no se puede tirar abajo excepto con dinamita [solo que ésta avisaría a todo el mundo de que intentan entrar a la iglesia, y por ese “delito” les detendrían. Si los investigadores dicen que miran por los alrededores de la iglesia, verán una pequeña ventana por la que se puede acceder al interior de la iglesia.



Dentro, los investigadores podrán observar que la iglesia no ha sido habitada desde hace décadas. En la habitación, hay se encuentra una gran cantidad de telarañas y polvo débilmente iluminado por los rayos de sol que entraban por la ventana. Aparte de telarañas, había escombros, barricas viejas, cajas destrozadas y muebles de diversas clases, todo ello cubierto por una espesa capa de polvo [todo ello les puede dar a pensar a los investigadores que es un sótano].



En la esquina inferior derecha, hay una arcada que conduce al piso superior. En el sótano los investigadores sentirán un aura espectral [al igual que en todo el resto de la iglesia]. Si los investigadores no llevan luces, no podrán seguir avanzando, ya que si no se tropezaran con todo y habrá que quitarles puntos de vida [si son tan tontos como para no volver a por linternas, de vez en cuando se les quitará un 1d3].

La Planta Baja

Una vez en la planta baja, los investigadores ya no necesitan tanto el uso de las linternas. Todas las puertas interiores están abiertas de manera que se puede ir de un lugar a otro sin pararse. La colosal nave es un lugar casi fantástico con unas montañas de polvo impresionantes. Su altar y su púlpito en forma de reloj de arena, y sus titánicas cuerdas de tela de araña, extendiéndose entre los puntiagudos arcos de la galería y rodeando las bellísimas e interminables columnas góticas. Si los investigadores consiguen la tirada de *descubrir*, verán que los amplios ventanales no contienen santos, sino más bien imágenes censurables, y también se darán cuenta de que el altar tiene forma de *Ankh* o signo egipcio.

Los investigadores ven una especie de sacristía situada al lado del ábside. Dentro, hay un escritorio semipodrido y unas estanterías que llegan hasta el techo de altas llenas de libros desintegrándose y llenos de telarañas con sus respectivos bichos. Los intrépidos investigadores que tengan el valor suficiente como para buscar por la estantería, encontrarán la maravilla de las maravillas, una versión horrible del *Necronomicon*, el siniestro *Liber Ivonis*, el nefando *Cultes des Goules* de Comte d'Erlette, el terrible *Unaussprechlichen Kulten* de von Juntz, el infernal *De Vermis Mysteriis* de Ludwing Prinn, el *Book of Dizan* y los *Pnkotic Manuscripts* *. Aunque la única pega es que están custodiados por dos *Viudas Negras* **. [Nota del escritor: No está hecho a cachondeo, ya que en libro de donde saqué la aventura dice eso, aunque el Máster puede cambiar los libros si quiere o hacer que estén más custodiados...] Encima del semi destruido escritorio se encontraba un cuaderno lleno de criptogramas casi indescifrables, que por mucho *Ocultismo* que se tenga, no se podrá descifrar en este momento.

En el vestíbulo de la parte delantera, hay una puerta que presumiblemente conducen hacia la torre y al campanario ennegrecidos.

La escalera es una espiral con altos y angostos peldaños de madera, y de cuando en cuando se puede ver el pueblo, ya que hay algunas ventanas. Pero cuando llegan al final, en vez de ver el esperado campanario, pueden comprobar que aquello no alberga ninguna campana, habiendo estado, evidentemente, destinada a menesteres muy distintos. La habitación, de unos quince pies en cuadro, está débilmente iluminada por unas cuantas ventanas ojivales, una a cada lado, pero casi opacas debido a la abismal cantidad de polvo depositada. En el centro, se irgue una columna de piedra curiosamente angulada de unos cuatro pies de altura y dos de diámetro, cubierta muy extrañamente en una de sus caras por extraños e irreconocibles jeroglíficos toscamente cincelados. [HASTA AHORA HEMOS ESTADO EN EL COMIENZO DE LA AVENTURA, AVISO]

Si los investigadores osan hacer una tirada de *descubrir* y la pasan, encontrarán que aparte de esa columna, hay un montón de polvo más grande de lo normal, que está situado en una esquina del supuesto campanario. Al limpiar, esparcir o lo que hallan hecho, verán un cadáver [tirada de COR y 1d3 o 0]. Éste tiene unas claras evidencias,

como para pensar que era periodista, ya que lleva unos zapatos, hebillas de metal, gemelos, un alfiler de corbata, y la más clara, una placa de reportero del *Providence Telegram*, aparte de un estropeado cuaderno de notas con tapas de cuero. Éste dice lo siguiente:

“El profesor Enoch Bowen regresó de Egipto en mayo de 1844... compró la Iglesia Libre Albedrío en julio... sus trabajos arqueológicos y sus estudios sobre ocultismo son muy conocidos.”

“El Dr. Drowne del 4.º Baptista advierte contra Sapiencia Sideral en sermón del 29 de diciembre de 1884.”

“Congregación 97 a finales de 1845”.

“1846: 3 desapariciones... Primera mención de *Shining Traperzohedron*.”

“1848: 7 desapariciones... Se empieza a hablar de sacrificios cruentos.”

“La investigación de 1853 resulta infructuosa... se habla de sonidos misteriosos.”

“Fr. O'Malley habla de culto del diablo con caja encontrada en grandes ruinas egipcias... dice que invocan a algo que no puede existir en la luz. Huye ante una pequeña luz, y se desvanece con una luz intensa. Entonces tiene que ser invocado de nuevo. Probablemente se enteró de ello por la confesión en su lecho de muerte de Francis F. Feeney, que había ingresado en la Sapiencia Sideral en 1849. Esa gente dice que el *Shiningl Trapezohedron* les muestra el cielo y otros mundos, y que el Frecuentador de la Oscuridad les revela secretos de algún modo...”

“Relato de Orrin B. Eddy en 1857. Le invocan contemplando el cristal y utilizando un lenguaje secreto que sólo ellos conocen.”

“200 o más en la congregación de 1863, exclusivamente para hombres.”

“Los muchachos irlandeses promueven alborotos en la iglesia en 1869, después de la desaparición de Patrick Regan.”

“Velado artículo en J. El 14 de marzo de 1872, pero la gente no habla del asunto.”

“6 desapariciones en 1876: el comité secreto apela al Mayor Doyle.”

“Prometida intervención en febrero de 1877. Iglesia cerrada en abril.”

“Los *Federal Hill Boys* amenazan al Dr. y a sus correligionarios en mayo.”

“181 personas abandonan la ciudad antes de que termine 1877: no se mencionan nombres.”

“Las historias de fantasmas empiezan alrededor de 1880. Trato de comprobar la veracidad del informe que asegura que ningún ser humano ha entrado en la iglesia desde 1877.”

“Preguntar a Lanigan por la fotografía del lugar tomada en 1851...”

La Columna

Si los investigadores miran lo que hay en la columna, verán que reposando en ella, hay una caja de metal de forma peculiarmente asimétrica; está abierta y en su interior hay un objeto de forma ovalada o irregularmente esférica de unas cuatro pulgadas de longitud, [unos 10 cm].

Aparte de eso, hay un bajorrelieve y hay que quitar el polvo si se quiere ver lo que hay. [También se supone que tienen que quitar la esfera.] Al quitar la esfera, se ve que no es una esfera irregular, sino un poliedro casi negro, estriado de rojo, con numerosas superficies planas e irregulares; y que se trata de un cristal muy singular. No está tocando el fondo, sino que está tendida unos centímetros más arriba por una ligera cinta de metal que rodea su centro.

Al cogerla, ejerce una fascinación tremenda, y los investigadores se quedarán unos instantes mirándola como tontos. En ella se puede ver mundos de maravilla formados en su interior.

Volviendo al trasfondo. En el se pueden ver unas figuras muy extrañas. [Sólo con más de 80 en *Mitos de Cthulhu*, y sacando la tirada, se puede averiguar que es Cyaegha, al igual que si se tiran los *Mitos de Cthulhu* para averiguar que significa la bola. [Recuerdo que ha de tener 80 o más.] Si se destruye el cristal en algún momento, saldrá de inmediato Cyaegha. Si se llevan el cristal a casa, en el momento en que estén en completa oscuridad (un apagón en una noche oscura, ventanas cerradas, un sótano...) también saldrá. Pero si la bola es guardada en su caja y se cierra, los investigadores se habrán pasado la aventura ya que lo han encerrado para “siempre”, con la condición de no reabirla.]

Después de haber mirado la esfera, los investigadores deben realizar una tirada de *escuchar*, si la pasan, oirán unos ligeros ruidos que parecen ser ratas [si no se pasa la tirada no se comenta]. Si los investigadores no oyen nada o se quedan a admirar a tales bichos, éstas atacarán.

NO HAY NADA MÁS EN EL CASTILLO.

Pasado Unos Días

Una vez han salido de la iglesia, los investigadores deben saber qué hacer con la esfera [si es que aún la llevan]. A todos los investigadores les sigue intrigando la iglesia, [recuerdo que es por el aura] y se quedan en la misma casa. [Los investigadores tienen un periodo de seis días para sacar cosas en claro. Si están todavía con la esfera, El máster tiene que leer lo que se encuentra en negrita, y si no, se sigue con la letra normal de la partida.]

Por Fin Lo Bueno

[Si los investigadores no han metido la esfera en su caja y la han cerrado bien cerrada, agonizarán en lo que queda de aventura. (Nota del escritor: JA, JA, JA...)]

Al sexto día, por la noche, habrá una tormenta en la que el pueblo vecino, en el que está situada la iglesia, sufrirá un apagón. [Los investigadores se tendrían que asustar] Éste dura veinte minutos y al transcurrir, los investigadores sentirán una rara presencia en el ambiente. [Explicación: Gracias al apagón, Cyaegha habrá salido de la esfera y está al acecho para atacar a los investigadores en el próximo apagón, ya que una vez cogida la esfera no lo invocaron. Cyaegha se encuentra en la iglesia, y es por eso por lo que si los investigadores toman la estúpida decisión de entrar allí, se lo encontrarán escondido y les atacará]

De Nuevo el Pruebo

El pueblo está muy alborotado y bastante despoblado. Si se le pregunta a cualquier ciudadano éste responderá de la siguiente manera:

- ¡Ya ha zalío, huyamoz ¡
- ¿Por qué ha nozotroz, eh? ¿Por qué?
- Quién habrá zío el capullo que lo ha zacao??? Como lo pille lo machaco.
- Déjeme, tengo priza.
- [...]

Si los investigadores observan la parte exterior de la iglesia, verán que las vidrieras están tapadas por cojines y demás. [Si entran a la iglesia ya he comentado lo que les pasará]
[Si vuelven a casa, al día octavo sufrirán un grave percance]

El Día Octavo

Ocho días después del primer apagón, hay otro. Por la ventana se ve el pueblo vecino con toda la población en la misma calle, y escoltando a un cura que está a la vez haciendo gestos raros con las manos. Todos los aldeanos llevan antorchas y hay muchas hogueras. De repente se produce un viento infernal que hace que todas las antorchas se apaguen incluidos los artilugios que puedan tener los investigadores para hacer luz. Empieza una definida hinchazón de unos sonidos procedentes de lo que parece ser el interior de la temida iglesia. El aura en estos momentos es insoportable [1d6 de cordura]. UNOS MINUTOS MÁS TARDE APARECERÁ CYAEGHA.

Por Fin Lo Bueno 2

En la noche del sexto día hay un apagón en el que inevitablemente sale de la esfera Cyaegha y ataca a los investigadores.

Soluciones Posibles

La mejor solución sería en el momento en el que se ha cogido la esfera, dejarla de nuevo en su lugar y cerrar bien cerrado el pequeño cofre.

Si los investigadores optan por llevarse la esfera a casa, la solución sería que una vez salido el monstruo, saliese algún investigador con la esfera y la guardase en el baúl.

Otra solución es contactar con alguien que sepa el conjuro de *Contactar con Cyaegha*, y una vez convocado lo mandase a la cuarta dimensión [lo malo de esto, es que solo existen tres en todo el mundo por ahora].

Recompensas

Los investigadores que finalicen con éxito la misión, ganarán un dado de 100 puntos de cordura y los agradecimientos de todo un pueblo.

El Fracaso

Si los investigadores son matados por Cyaegha o luchan contra él pero antes ha pasado por el pueblo y ganan, al día siguiente saldrá al día siguiente un periódico diciendo lo siguiente:

THE DAY

TERRIBLE BOMBA EN EL PUEBLO

La bomba fue puesta a las dos y media de la madrugada de ayer, increíblemente murió toda la población y el pueblo ha quedado totalmente aniquilado.

Cyaegha

FUE	80			
CON	120	<i>Arma</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>
TAM	200			
INT	20	Tentáculo	100%	8d6
POD	35			
DES	14	<i>Armadura:</i>	Ninguna	
PT VIDA	160			
MOV.	25	Volando		
	COR: 1d100/1d10			



año :1920 en la misteriosa ciudad de Arkham

Introducción :

Charles Dompig, antiguo amigo del PJ ha desaparecido. La policía no tiene ninguna pista de su paradero ni de lo que le ha sucedido. Lo único que tiene es el lugar donde fue visto por última vez, la poco frecuentada mansión “La Mediana” en las afueras de Arkham. Esta pensión es regentada por una anciana llamada Sra Higgan, y la policía no sospecha nada de ella. La casa fue registrada y la señora interrogada, pero no descubrieron absolutamente nada.

Información para los Jugadores :

Los PJ deben sentirse muy mal por la desaparición de su amigo, y mucho más por lo misterioso de lo sucedido. Una noche se despierta soñando con la mansión y la idea fija de que allí está la clave que le llevará a su amigo Charles Dompig. Tiene la sensación de que algo ocurre en la casa, pero es consciente que la anciana no levantó sospechas, por lo que tiene la sensación de que debe vigilar sus movimientos.

Información para el Guardián :

El Guardián debe montárselo, para que los PJ tengan el objetivo de ir a la pensión como huéspedes, sin levantar sospechas y una vez allí investigar.

¿Pero, qué es lo que está pasando ? La Sra Higgan es en verdad un Hombre serpiente, que con un hechizo, que le dura de 11 de la noche a 7 de la mañana, mantiene aspecto de anciana. Vive hace muchos años en la

pensión, y esta esperando el día en que el Gran Yig vuelva a la tierra y los hombres serpiente dominen el mundo ; pero lo hace de manera paciente, así que pasa el día leyendo y descansando (durmiendo en el porche) y cuando se acaba el hechizo sale a los alrededores de su casa en forma de serpiente y se dedica a reptar entre las rocas y cazar roedores e insectos. Charles Dompig se quedó una noche en la pensión por que le quedaba de paso, pero a medianoche fue a la habitación de la señora Higgan y la vio en su estado natural. Ésta se abalanzó sobre el y lo mordió, dejándolo inconsciente. Ahora lo tiene recluido en una habitación oculta tras el armario de su casa, y dándole de comer insectos, haciéndole injertos de su propia piel y dándole de beber su verdusca sangre. Charles esta condenado eternamente, y ya es casi un hombre serpiente.

Pensión “La Mediana” :

Casa muy antigua, aunque se encuentra en perfecto estado, consta de dos plantas y no tiene sótano ni boardilla. Esta rodeada de grandes rocas y algunos arbustos. A continuación se detallan :

1ªPLANTA :

1-Entrada de la casa. Unas pequeñas escaleras conducen hacia un porche donde hay una confortable mecedora (donde la señora Higgan pasa largas horas al día) y la puerta (grande de doble hoja y de madera)
2-Recibidor con los muebles típicos, y una barra con el libro de registros. Este libro tiene la entrada de Charles

Domping. Los PJ deberán firmar la primera vez que lleguen y pagar la primera noche que son 4\$.

3-Salón enorme, con grandes divanes y cuadros extraños que representan distintas mitología y en los cuales siempre hay presente serpientes. Destaca un gran lienzo que representa una mujer desnuda, cuyo cuerpo es enrollado por una serpiente y la boca de la misma esta a punto de engullir la cabeza de la mujer. El salón esta limpio, pero se ve que no es nada utilizado.

4-Comedor vulgar y corriente con mesas y sillas, que parecen casi nuevas.

5-Pequeña cocina donde siempre esta la ventana abierta y se pueden ver bastantes insectos (vivos). La comida que hay es escasa y se trata sobre todo de pasta y galletas.

6-Cuarto de baño normal y corriente.

7-Cuarto de la ropa. Con plancha, pila de lavar, y en la ventana ropa tendida. La ropa que hay es casi toda para un hombre mayor, y además de talla muy pequeña. Una tirada de descubrir superada y se encontrara un pañuelo muy parecido a los que usaba Charles.

4- Otro dormitorio. Lleva vacío mucho tiempo. Si son dos PJ a uno se le dará este dormitorio. Igual que el anterior.

5- Tercer dormitorio. Esta ocupado por un viejo el Sr. Howard Rassed. “*ver Howard Rassed*”.

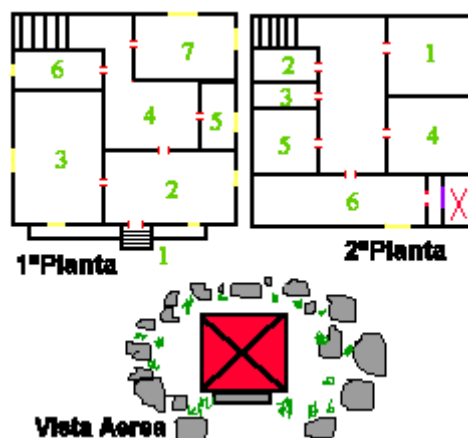
6- Dormitorio de la Sra Higgan. Si un jugador se acerca a la puerta, debe hacer una tirada de escuchar, si la consigue oirá pasos por la escalera. En realidad es un hechizo que ha hecho la Sra Higgan para asegurarse que nadie fisga en su cuarto, no hay nadie en la escalera, es una ilusión. En el cuarto de la Señora Higgan (abrir la puerta con tirada de mecánica o similar) hay una cama, y un armario, todo cubierto por un mar de libros. Éstos son de diversos temas : Civilizaciones antiguas, fauna, flora, insectos, pero predominan los que tratan de serpientes. Con una tirada se podrá encontrar un extraño libro forrado con piel de serpiente y que tiene por título *ABERRANT* “*ver Aberrant*”. Dentro del armario con una tirada de descubrir se encuentra una trampilla secreta. Es muy frágil y se puede retirar o romper, si los PJ realizan esto ir a Charles Domping.

2ªPLANTA :

1- Habitación donde se había quedado Charles. Es la habitación que ofrece la Sra Higgan al PJ. Una mesa, una silla y una cama, nada mas. Tiene pinta de haber sido usada hace poco.

2- Baño típico, se encuentra justo encima que el de la planta baja

3- Armario empotrado con todo tipo de utensilios de limpieza y ropa de cama. Tirada de Descubrir y se consigue un paquete hecho con una sábana con alguna ropa que el PJ juraría que es de Charles.



Aberrant :

Este milenarismo volumen escrito en Árabe, habla de Yig y de su regreso a la tierra, esta escrito en verso y es como una gran profecía. Esta forrado de piel de serpiente, y cambia de textura una vez al año (igual que la mayoría de las serpientes). Contiene :

Mytos +2	Multiplicador X3
Cord 1D6	
Hechizos :	Convocar a un
Horrendo Cazador	Atar a un
Horrendo Cazador	

Sr. Howatd Rassed :

Este viejecillo de poco mas de metro y medio lleva una década viviendo en la pensión. Apenas come y sale del cuarto. Cada media hora los jugadores deberán tirar escuchar y si lo consiguen oírán unos gritos entrecortados salir de su habitación. El viejo es un sádico y solo quiere estar solo para hacerse cortes en el cuerpo, con lo que disfruta infinitamente. Tiene una pequeña navaja que utiliza con gran precisión, pero est hecho polvo. La puerta de su habitación esta cerrada, por lo que los jugadores tienen dos opciones :

1-Si entran en la habitación abriendo la puerta con mecánica a la primera, lo sorprenderán desnudo encima de la cama, con la navaja en la mano y haciéndose un corte en la muñeca izquierda, todo su cuerpo esta lleno de cardenales y de heridas recientes, aunque para todas las que tiene hay muy poca sangre Cord(0/1D4). El al verlos saldrá hacia ellos rápidamente(dentro de sus posibilidades) y amenazante con la navaja.

2-Si él se percata de que están intentando entrar, se tapa con una sabana blanca y permanece quieto e inmóvil. Cuando entre el PJ le dirá que se marche y lo deje solo, y negara que cualquier cosa este pasando. Pero el PJ vera como la sabana se esta tiñendo de

rojo. S quitan la sábana verán su cuerpo lleno de heridas y con algo de sangre (el viejo es una llaga humana)

Cord(0/1D4). Entonces atacara con su navaja.

En la Habitación esta la cartera de Charles Dompung que había sido sustraída por el Viejo sádico.

FUE 8 CON 6 TAM 7 DES 6 INT 8

COR 0 POD 8 PV 7 MOV 4

Navaja (75%) 1D4

Charles Dompung :

Si rompen o retiran la trampilla, Charles saldar corriendo empujando al PJ. Se dirige a la puerta de la habitación, en ese momento el PJ lo ve de espalda y se da cuenta de que es Charles. Si lo llama, se dará la vuelta y vera a un ser con rasgos de reptil y con ojos saltones y sin párpados, una gran lengua no dejara de entrar y salir de su boca haciendo un horrible ruido. Charles se quedara unos segundos mirando al PJ como si lo conociese, pero después le atacará mordéndolo. Si lo dejan escapar, la Sra Higgin lo matara a la salida.

FUE 11 CON 12 TAM 11 DES
11 INT 6 POD 6 PV 11 MOV 8

Mordisco (40%) 1D8 Armadura
1pto por piel escamosa Cord(1/1D6)

Señora Higgin :

La primera vez que se le vea, parece raquitica e inofensiva y da lástima. Destaca una blusa azul que lleva puesta y que parece de un extraño tejido. Se pasa la mayor parte del día en la cocina, o en el porche en su mecedora (durmiendo). Despues de las 11 sale a la calle en forma de hombre serpiente y se alimenta de insectos y roedores, asi como pulula libremente. También le

gusta mucho reptar por las paredes exteriores de la casa. Cuando los PJ se encuentren con Charles. Si lo matan, ella entrara por la ventana y veran a un ser enorme y horripilante con forma de serpiente-hombre y con una lengua vívida y amenazante, que sostiene un cuchillo y avanza hacia ellos. La reconocen por la blusa azul que ahora es un chaleco que brilla increíblemente y se ajusta a su cuerpo.

FUE 15 CON 14 TAM 14 DES 14 INT
12 POD 17 PV 14 MOV 8

Mordisco (60%) 1D8+veneno*

Armadura 1pto por piel
escamosa 2 por blusa azul**

Cuchillo (40%) Cord(1/1D6)

Puede morder y acuchillar
simultáneamente por asalto

* Tiene una potencia de 8 el veneno.

** A cualquier ataque se le restan 3
puntos de daño

Durante toda la partida se tiene
que dar la sensación que se está en un
ambiente tenso, y que alguien le
vigila.(aunque no sea así, hará estar
alerta al PJ)

Misión Cumplida :

-Si los personajes consiguen
terminar vivos 1D6 de cordura.

-Si matan a la Sra Higgan 1D6
de cordura.

-Si matan a Charles Dompig
1D8 de cordura pues se darán cuenta de
que aliviaron su sufrimiento.

-Si matan al Sr. Howard Rased
obtendrán 1D4 de cordura, si por el
contrario lo capturan y lo llevan al
manicomio obtendrán 1D6 de cordura.

-Además todo lo que se lleven
de la casa pasará a su propiedad.

Notas del Autor :

Esta campaña la cree para un
sólo jugador, o en todo caso para dos,
con la idea de que adquirieran
experiencia para campañas superiores.
Si el guardián que la utilice, lo hace con

este propósito, le indico algunos puntos
claves.

■ Los Pj deben de sobrevivir,
esto es mucho más sencillo si
van armados con pistolas o
escopetas.

■ Deben de requerirse todo tipo
de tiradas : Descubrir,
discreción, escuchar,
mecánica, Buscar Libros,
Arma corta, Arma blanca,
Primeros auxilios, etc, la idea
es que los PJ vayan cogiendo
experiencia.

■ El libro aportará dos hechizos
muy potentes, como es
convocar a esa pedazo de
bestia que es un Horrendo. Se
incluye el de atadura, para
que después de recibir la
orden, los PJ se puedan
desacer del mismo. Hay que
recordar que si los PJ después
de la partida se aprenden los
Hechizos, no se les debe dejar
convocar a un horrendo
dentro de una casa y cosas
así. Además aportara un par
de puntos de mitos.

■ La Blusa Azul esta hecha de
un extraño tejido. Cambia
según la descarga de
adrenalina del PJ. Si esta
calmado, se ajusta como una
camiseta suave, pero si esta
alerta o en tensión se pega a
el fuertemente y toma una
forma consistente, sirviendo
de 2 ptos de armadura (en la
parte que protege, claro). La
blusa es indestructible,
aunque se rasgue se vuelve a
regenerar.

■ El modulo lo cree yo, pero el
master puede (“debe”)
cambiar lo que le plazca.

Alan

INTRODUCCION

Hace 100 años, el abuelo de Alan Ducker (Mart Ducker) convocaba a Hastur utilizando los bloques de piedra. Pero éste fue muerto por los campesinos de entonces, y un movimiento de tierra enterró los bloques de piedra, dejando solo 5 picos a la vista.

Alan ha encontrado un diario, el de su abuelo, y leyéndolo bajó a la oscuridad tenebrosa de la locura más atroz y desesperante. Y ahora tiene una nueva meta, una gran meta, la meta de su vida, continuar el trabajo de su padre para gloria de él y suya.

Los Byakhee raptan 3 personas por mes, que son dadas a los guls como pago por desenterrar los bloques de piedra, o mejor dicho, encontrar su base para poder convocar a aquel que no debe ser nombrado. Ya han encontrado 5 de ellos. Los Byakhee son convocados por Alan y ayudan a este para que su amo sea liberado. Los guls piden solo a cambio de su trabajo carne, tres piezas de carne fresca al mes, tres humanos. Los Byakhee ayudarán a Alan en cualquier cosa, incluso se interpondrán entre Alan y los investigadores para salvar a Alan. Hastur debe ser convocado y liberado.

El número de desaparecidos ha ido aumentando desde Octubre. Ya estamos en Enero. Cuando se le vio en el cementerio comenzaron las sospechas. Todo explotó el día en que amanecieron 3 tumbas vacías en Noviembre. Lo acorralaron en su casa, pero estaba muerto en su despacho. Lo enterraron en una esquina del cementerio.

Cuando todo parecía haber acabado, las desapariciones continúan, los pájaros vuelven a aparecer, la muerte se adueña del pueblo. Entonces ¿Alan es inocente?.

Los investigadores llegan el 5 de Enero y ya se han producido 2 desapariciones este mes.

CASA ALAN DUCKER

1. Quien duerma: Sueño con Franzyn (mujer rubia de AP17 pidiendo auxilio.

Tirada de suerte para abrir pasadizo tras cristal.

Tirada de escuchar para oír ratas detrás de pared falsa.

2. Armario lleno de botes de sustancias químicas. Tirada de Descubrir para encontrar pequeño bote de extraño olor, inscripción “fin temporal”.

3. Tirada de Buscar Libros: Cultes des goules, frances, cor 1d4/1d10, +14 MC, multiplicador de hechizos X2

Conjuro: Mal de ojo.

Coste 10 puntos de magia, 1 cor.

La víctima ve reducida su suerte a la mitad, las tiradas de armas se encasquillan con 75%. Duración hasta medianoche, muerte del lanzador o herir al lanzador.

“Sientes un escalofrío gélido, extraño...”

4. Vidriera.

-El dibujo de la vidriera consiste en círculos concéntricos y líneas radiales que delimitan zonas de diversos colores, todos ellos en tonos pastel, excepto el círculo central, que parece de cristal corriente. Es una vidriera bellísima, única. Los colores parecen fundirse entre sí con una singular armonía, de tal manera que, a pesar de estar compuesta por cristales de diferentes colores, azules, amarillos, verdes, violetas....el conjunto parece variar gradualmente desde tonos muy claros en el círculo más periférico hasta muy oscuros casi negros, en la zona que rodea al ojo central de cristal incoloro. En realidad parece como si el color hubiera sido progresivamente aclarado desde el centro hacia la periferia o progresivamente oscurecido en sentido inverso, y los distintos tonos

cromaticos estan tan bien combinados que, al mirarlos atentamente, producen la invariable sensacion de que los circulos giran mientras el color fluye y que se une como un oleaje concentrico.

-Quien mire al ojo central: El paisaje que se extiende ante tus ojos es abrupto y con toda seguridad no pertenece a este planeta. El cielo que ves está cuajado de estrellas extrañas (Tirada de Astronomia: Excepto una constelación con cierto parecido con las Hiadas no conoces ninguna). En est paisaje hay movimiento En esos cielos ajenos y en aquella tierra consumida se mueven grandes seres amorfos que van rapidamente hacia ti con intenciones claramente maleficas, como pulpos grotescos y otros seres de pesadilla vuelan con enormes alas negras proyectando hacia ti sus garras.....resbalas, te caes..... cor 1d3/1d6 MC +3.

5. Tirada de Buscar Libros: Papiro

Componentes del fin temporal

-5-7 g. de craneo humano triturado.

- Polvo de escatas de serpiente

- Cornea de murcielago

- Vino

- 4 gotas de sangre

- 3 Puntos de magia

- Vaso de plata con el signo (Ver signo en seccion mapas)

Efectos:

1d6 horas espera tras ingerir

1d100

100 Muerte real

Hasta 99 2d6h de muerte aparente.

AQUI VA EL PLANO DE LA CASA DE ALAN DUCKER (Ver sección de mapas)

2º CASA DE ALAN DUCKER

1-Entrar/Salir de casa: Aparecen $n+1$ Bhyakhee donde $n=N^{\circ}$ de veces que los jugadores dicen no saber que hacer o hacen alguna pregunta al master.

2-Monolitos, Tirada de Botanica/Historia natural. Por los líquenes lleva unos 100 años.

3-Tirada de Geologia: Semicubierta por un desprendimiento hace 100 años.

4-Tirada de Buscar libros/Descubrir: Papiro de conjuro Expulsar demonio

-10 puntos magia, tirada POD/POD (de la mente que se quiere expulsar) (otros pueden ayudar aportando POD a la tirada)

5.Cueva: $20+n\%$ posibilidades se abre cuevan y aparecen $1d4+4n/2$ guls, donde $n=N^{\circ}$ de explosiones). (Ver mapa para comprenderlo)

6-Laberinto. 1d10 guls

7-Alfombra, $2xPOD=1d100$ intranquilidad, mal olor.

8-Tirada de descubrir: Entre los huesos vaso de plata con el signo: (Ver signo en seccion mapas).

9-Tirada de seguir rastros: Como excavado por zarpas.

CASA 1 (granjero Mori Phillips)

1-Lugar donde encontraron trozos de ropa del Sr. Mori. Tirada de Seguir Rastos para encontrar “semihuellas” en forma de media luna acabada en punta (Zarpa rarísima)

2-Tirada de Buscar Libros: “Cepas y vinos” 1d10 botanica 1d4 semanas.

AQUI VAN MAPAS DE LA CASA DE MORI PHILLIPS (Ver sección mapas)

CASA 2 (Medico Arny Pieor)

1-Tirada de Buscar Libros: “Recopilación de enfermedades transmitibles por animales”
10% tratar enfermedades 1d6 semanas.

2- Mesita, potecito pequeño, substancia verdosa con formula quimica. Tirada de Quimica: No es ninguna formula conocida. 1d10 vida, 1d4 cor. (mareos y alucinaciones)

3-Tirada de Descubrir: Cristales rotos (entró el Byakhee)

4-Cajon (no cerrado del todo)

Nota: “Ya lo hemos atrapado, hizo demasiados paseos por el cementerio. Ha sido una suerte que lo viera rondando por alli. Sin duda él causo las desapariciones. Ademas en su segunda casa habia ruido, no normal, como explosiones. Le sorprendimos en su casa, pero fue una lastima, no pudimos cogerle vivo, su cuerpo estaba en su despacho, la muerte le sorprendio, ese cerdo profano nuestras tumbas, nuestros muertos, le hubieramos hecho pagar aquello muy caro. No se que eran esos papeles, esos signos no eran normales, no los conocia, solo entendi algo. Pude fabricar una substancia, tan extraña y poderosa ¿como puede curar tanto y tan rapido?. Lastima de los efectos secundarios.

(Cambio de azul a rojo en el papel y opcional tirada de psicologia para notar un ligero cambio en sus nervios cuando lo escribio)

Aun no ha acabado, esos pajaros siguen volando de noche, seguro que volviera a suceder, volveran a haber mas desapariciones. El cuerpo de Alan ha desaparecido, no está donde se le enterró. A la vuelta del cementerio he vuelto a ver a esos pajaros, pero esta vez no se escondieron, casi me seguian.....”

AQUI VA EL PLANO DE LA CASA DEL DOCTOR PIEOR (Ver sección de mapas.)

AYUNTAMIENTO

1- Tirada de Buscar Libros para encontrar: 1-El plano de la localización de la segunda casa de Alan

2-Economia agraria +8% credito, 14d meses.

2-Tirada de Buscar Libros/Descubrir para encontrar archivo sobre Alan Ducker.

Dice lo siguiente: “29-Dic. Inspección en segundo hogar de Sr. Alan Ducker. Motivo: Ruidos anormales, posible relacion con desapariciones. Resultado negativo.

MAPA DEL AYUNTAMIENTO (Ver sección mapas)

CEMENTERIO

1-Tirada de trepar: Fallada 1d3

2-Al pasar por delante de ella Tirada de Descubrir para encontrar tumba de Mart Ducker (el abuelo). El cadaver esta boca abajo, si se le pone boca arriba +15% encuentros con Byakhees (=1d3 COR). Llave OTI

3-Tierra removida. Pisadas en forma de T. (Tirada de Descubrir)

4-Agujero, más pisadas, dirección a la 2ª casa de Alan Ducker.

MAPA DEL CEMENTERIO Y DEL PUEBLO EN DIRECCION A LA 2ª CASA DE ALAN

(Ver sección de mapas)

CRIATURAS

Esqueletos: (COR 0/1d6)

1- FUE 13. CON /. TAM 9. INT 8. POD 1. DES 12.

Arma Hoz 25% Daño 1d6+1

2- FUE 12. CON /. TAM 9. INT 12. POD 1. DES 10.

Arma Hoz 25% Daño 1d6+1

3- FUE 13. CON /. TAM 9. INT 12. POD 1. DES 10.

Arma cuchillo 25% Daño 1d6

PdV: no aplicable

Daño armas no empalan por 4 es el % de posibilidades de destruirlo.

Daño armas si empalan por 2 es el % de posibilidades de destruirlo.

Habilidades:

Levantarse inesperadamente 60%

Byakhee (COR 1/1d6)

1-FUE 17. CON 10. MID 17. INT 10. POD 11. DES 13. MOV 5/20 VOLANDO

PdV 1,2,3,4,5,6,7

2-FUE 18. CON 11. TAM 18. INT 11. POD 11. DES 14. MOV 5/20 VOLANDO

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14

3-FUE 19. CON 12. TAM 19. INT 12. POD 12. DES 15. MOV 5/20 VOLANDO

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14.

Bonificacion al daño 1d6

Armas: Zarpa (x2) 35% Daño 1d6+bd

o mordisco 35% Daño 1d6+1d6 FUE

Armadura 2

Habilidades: Escuchar 50%. Descubrir 50%

Guls (COR 0/1d6)

1-FUE 16. CON 13. TAM 13. INT 13. POD 13. DES 9. MOV 9.

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13.

2.FUE 17. CON 13. TAM 13. INT 13. POD 13. DES 8. MOV 9.

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13.

3-FUE 15. CON 13. TAM 13. INT 13. POD 13. DES 8 MOV 8.

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13.

Armas: Zarpa (x2) 30% Daño 1d6+1d4.

Mordisco 30% Daño 1d6

(FUE/FUE para quitarselo, sino zarpas daño automatico)

Habilidades:

Excavar 70% Escalar 85% Escondarse 60% Saltar 75 %

Escuchar 70% Oler putrefacción 65% Discreción 80% Descubrir 50%

Armadura: Daño armas de fuego/2

Alan Ducker

FUE 10 CON 11 TAM 12 INT 12 POD 13 DES 9 APA 8 EDU 7 COR 8

PdV 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Bonificacion al daño: 0

Armas: Automatica calibre 45 60% Daño 1d10+1

Revolver claibro 45 55% Daño 1d10+1

Habilidades:

Botanica 32% Buscar libros 47% Ciencias ocultas 45% Descubrir 60% Discrecion 79% Escuchar 30%

Frances 57% Idioma guls 45% Mitos Cthulhu 40% Ocultarse 65%

Conjuros:

Contactar con Hastur. Convocar/atar Byakhee

Encantar silbato. Mal de ojo. Fin temporal

Objetos:

Silbato +20% convocar/atar Byakhee.

DESCRIPCIONES

Gul: Un ser casi humano, con rasgos caninos, inclinado hacia adelante, con piel gomosa, porosa, supurante, medio tapada por mohosos harapos putrefactos. Pero ese ser, esos gestos, sus miradas.....si, ese ser está dotado por una blasfema inteligencia.

Byakhee: Volaba, como si fuera un pajar, pero sus antenas eran de insecto, sus alas membranosas, como las de los murcielagos, no eran de este mundo. Sus zarpas, esas zarpas en forma de Y con tres dedos, tan gran parecido era con los grandes saurios que permite suponer un lazo con ellos....¿seran una raza no extinta?, un ser de las profundidades tenebrosas del tiempo y del espacio.

Esqueletos: Los huesos que deberian descansar durante toda la eternidad se mueven, recomponiendose, irguiendose. Como seres humanos despojados de carne, esos huesos armados con hoces y cuchillos, andan; y si esos craneos tuvieran ojos y se os acercan vereis la mirada fria, la mirada de la muerte.

CONCLUSION

COR

1d10 por salvar a Franzyn

1d6 por resolver desapariciones

1d4 por cerrar la entrada a los guls

1d4 X monolito destruido.

ENTREVISTA ALCALDE

“Desde Octubre desaparecen 3 personas cada mes. Las dos ultimas hace dos dias. Los desaparecidos han sido Mori Phillips, el granjero y Arny Pieor, el medico. Tambien ocurren otroshechos. Algunas personas hablan de grandes pajaros volando por el cementerio.

De hecho cremos haber atrapado al culpable, Sr. Alan Ducker (vendia pesticidas), andaba merodeando desde qe comenzaron las desapariciones por el cementerio. Pero murio en Diciembre, a principios del mes, segun el medico de un ataque al corazon.

Todos creimos que se habia acabado con las desapariciones, pero nos equivocamos. Se hospedaran en su casa. Hay alimentos para 3 dias.

BORRACHO

Charlataneria/whisky

“Alan no esta muerto”

“Sus pajaros le buscaron...la noche en que dejo de ser vivo”

VACAS

Los Byakhee se alimentan a golpe de vaca, las sangran hasta morir.

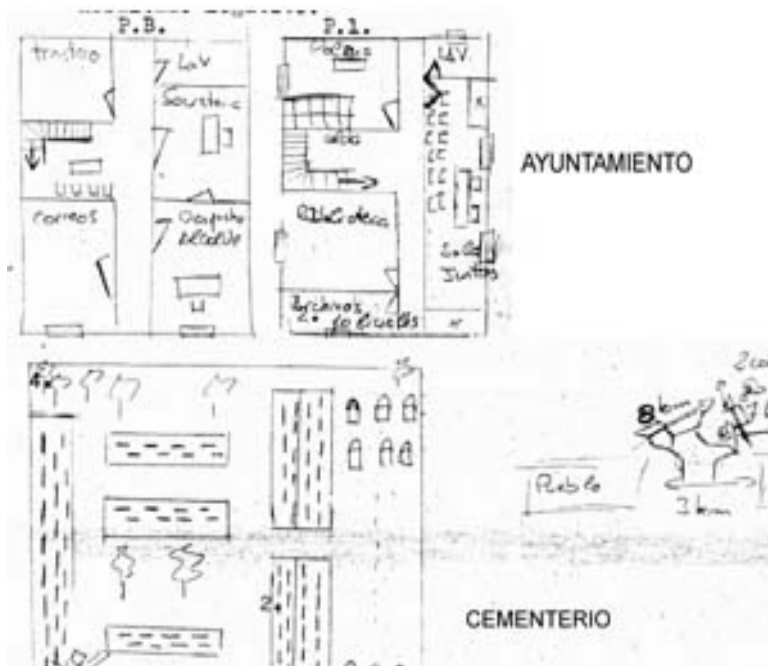
“Han atacado a otra vaca, le ha tocado a Ben (Strotx)”

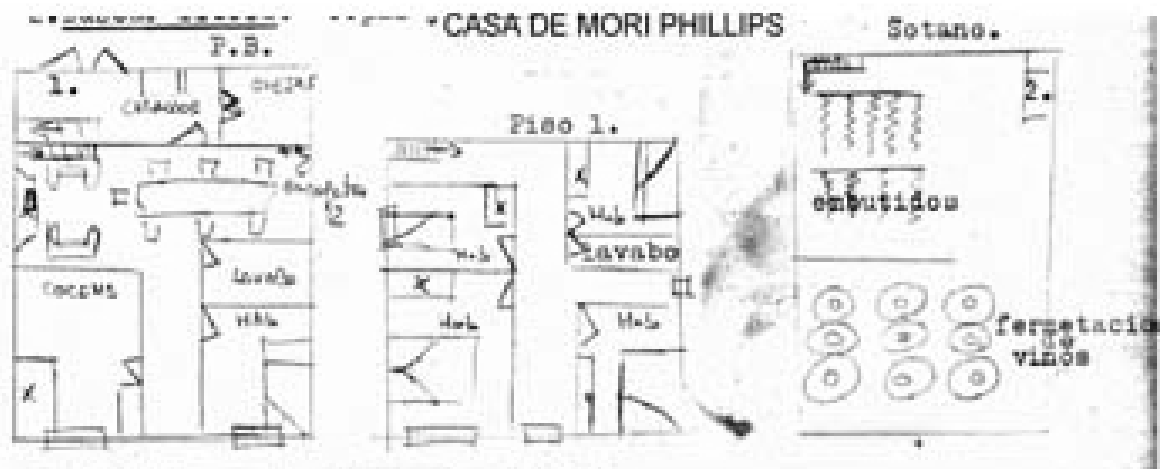
“Tenia la misma herida, sin sangrar. Esos grandes vampiros van a dejarnos sin vacas”

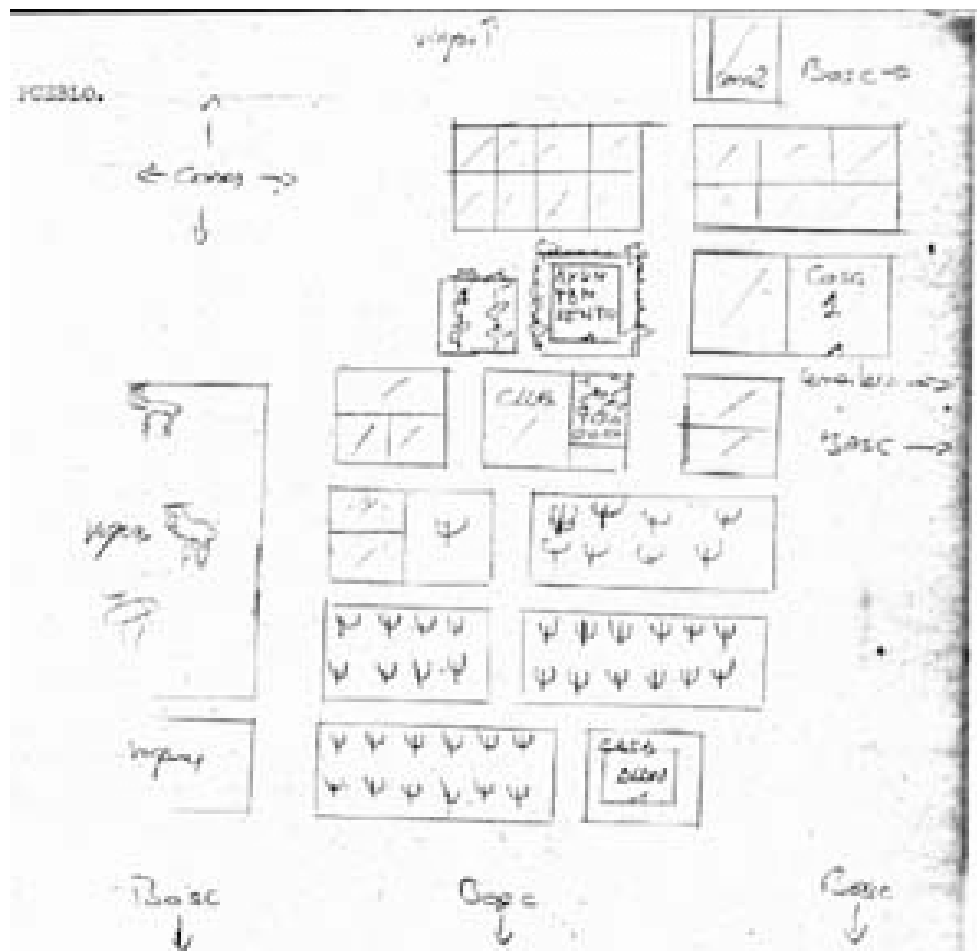
LUGARES DE INFORMACION: Calles, club, tiendas de alimentos.....

DESCRIPCION DE ALAN DUCKER

“Si, eso es Alan, el que un dia fue Alan Ducker, un hombre. Ahora tiene rasgos casi caninos, con casi hocico, uñas largas y extrañas, zapatos abultados, como si un gran pie no humano hiciera presion sobre el. Y el olor, su olor de ultratumba, de putrefaccion, de muerte. Alan Ducker, el hombre, ha muerto, sin duda, una muerte en vida, en vida de esa cosa, esa cosa semihumana, semicanina. COR 0/1d6.









El Loco



INTRODUCCION

Informacion para los investigadores

Un pequeño periodico local, "La Trompeta", ha publicado una serie de articulos que hacen referencia a extrañas desapariciones en el pueblo de Black Knob, de 2500 habitantes, y que otros periodicos de ambito mayor en Nueva York y otras ciudades han recogido como hecho curioso. Al parecer han desaparecido mascotas y animales de granja, asi como un par de personas. Ademas, hace una semana, una mujer llamada Margaret Brown tuvo que ser internada en un manicomio tras ser hallada babuceando incoherentemente. Algunos vecinos informan haber oido volar esa misma noche a una gran bandada de pajaros. Algunos de los diarios de menor tirada han publicado todos los articulos juntos, acompañados por comentarios de famosos ocultistas, que proclaman el significado sobrenatural de estos sucesos.

Informacion para el guardian

Adam Smythe, un neoyorkino adinerado, compro una casita en las afueras de Black Knob hace tres meses . Adam habia adquirido conocimientos arcanos de tremendo efecto sobre la salud mental mediante la lectura de un viejo libro, y estos conocimientos le llevaron a locura, y al desarrollo de una doble personalidad. Una, a la que llamaremos Adam el Bueno, es una persona buena y sensible, apreciada en el pueblo, y que se enamoro de la infortunada Margaret Brown. La segunda personalidad, Adam el Malo, es la mas debil de las dos, pero es totalmente consciente de la existencia de Adam el Bueno, mientras que esto no sucede a la inversa. Adam el Malo vio que la relacion con Margaret Brown podia frustrar sus malignos proyectos (puesto que tener una mujer inocente al lado haria dificil la realizacion de excursiones nocturnas y el mantenimiento de entrevistas con monstruos) por lo que la volvio loca a fin de eliminar el problema.

Actualmente, Adam el Malo solo actua un par de veces por semana, y el resto del tiempo es Adam el Bueno el que funciona, ignorando por supuesto la existencia de los Primigenios, puesto que todo conocimiento sobre ellos ha sido borrado de su memoria, asi como los planes de Adam el Malo. Este ultimo desea convocar a la Tierra al Guardian del Simbolo amarillo, para que le libre definitivamente de Adam el Bueno, pero para ello debe contactar primero con Hastur, quien tambien esta conectado con el Simbolo amarillo. Actualmente procede a consagrar los nueve enormes bloques de hormigon que necesita para convocar a Hastur (y mas adelante para contactar con el Guardian del Simbolo amarillo). Los bloques estan situados en el bosque , a un kilometro y medio de la casa de Adam.

El guardian debe leerse el escenario de forma muy cuidadosa, puesto que los jugadores deberan enfrentarse a un problema particularmente intrigante. Adam Smythe es una persona amable y muy apreciada en el pueblo, por lo que su muerte tendria un impacto negativo de mucha consideracion. Los investigadores se haran notar mientras recaban informacion, por lo que seran los primeros sospechosos si tiene lugar algun hecho

violento, y además la policía podría querer acusarles también de la locura de Margaret Brown. Dadas estas limitaciones, tendrán que actuar de forma excepcionalmente cuidadosa.

Una excelente forma de involucrar a los investigadores en este asunto es sustituir a Adam Smythe por uno de ellos. La próxima vez que un investigador se vuelva loco de forma indefinida (perdiendo más del 20% de su COR de una sola vez) se le hace creer que está curado, por cualquier método disponible, y en realidad se le coloca en este escenario. Al personaje habrá que retirarlo del juego durante algunas semanas, teóricamente para que recupere COR. Puede entonces ir a Black Knob, comprar la casita y actuar como el Adam Smythe del escenario. Incluso podría continuar en el juego, sin que el jugador que lo controla fuera consciente del hecho de que su personaje tiene una doble personalidad. Si el investigador tiene novia se sustituye a Margaret Brown por ella, y si no tiene se puede decir que durante los meses pasados en Black Knob el personaje se ha enamorado de Margaret, o bien que esta es una pariente próxima. Recuérdese que al menos un par de veces por semana habrá que sacar del juego a Adam Smythe para que pueda actuar Adam el Malo. El escenario empieza sin indicio alguno que apunte a Adam, por lo que los investigadores podían incluso ser llamados por Adam el Bueno para averiguar que es lo que está sucediendo.

BLACK KNOB

Comisaria de policía. Aquí se podrá obtener información mediante tiradas de Derecho y/o Elocuencia.

En los últimos meses se han recibido muchos más informes de lo normal sobre mascotas y animales de granja perdidos. Esta es una pequeña comunidad donde todo el mundo conoce a sus vecinos y a sus animales, pero lo más ominoso es la desaparición de dos personas. Una de ellas es un jardinero, Scott Spade, y el otro, llamado Sim Monson, un vagabundo. El (único) policía del pueblo está preocupado por el tema de las desapariciones y carece de pistas.

Oficina de "La Trompeta". Todo aquel cuyo aspecto sea lo suficientemente respetable podrá examinar los archivos del periódico. Tom McKay, el editor y casi único redactor del rotativo, que no es sino un seminario de 4 páginas, estará encantado de recibir visitas, sobre todo si sus visitantes son periodistas. El resto de sus camaradas excepto uno se recuperan en la siguiente hora. A las pocas horas de recuperar el conocimiento, los PJs y sus compañeros por el Tte. de la PM Alan Xavier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en que confiesen que habían desertado, y sobre todo que digan como escaparon de Chaumont para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera y atravesando campos de batalla. Insinuará que la desertación les costará un consejo de guerra. Una tirada de "Derecho" permitirá dilucidar a los PJs que este caso merecería una revisión, por las misteriosas circunstancias que rodean el caso. Teniendo en cuenta que el encargado de realizarla es el "amable" Tte. Xavier, es muy probable que los PJs y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta.

LA INVESTIGACIÓN

Maurice Orelav tiene un amigo enchufado en la oficina de Estado Mayor. Una llamada telefónica hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que se puede conseguir es la siguiente:

- El día 13 el Cuartel Gral. recibió un mensaje de la Segunda Cia., informando de un "extraño accidente" en el cual había muerto el capitán. Se enviaron varios mensajes, que al parecer nunca llegaron, ya que pocas horas después se recibió un mensaje, según el cual ya habían llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se envió ningún sustituto. Las comunicaciones se cortaron. Cuando un polotón consiguió llegar a la posición de la Segunda Cia. lo encontró totalmente desierto, como si nunca hubiera estado allí..
- A raíz de la ofensiva alemana en Reims el 15 de julio, y la contra-ofensiva aliada del día 18, parte de los efectivos de la división Rainbow se trasladaron hacia dicha zona, descubriendo los cuerpos de los 21 soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se desconoce el paradero del resto de la compañía.
- Del castillo en cuestión se desconoce el nombre, pero al parecer se encuentra en las cercanías de un villorio llamado Seizassons. Al cabo de unos días (el 30 de julio) los PJs son dados de alta. disponen de un permiso de convalecencia de 2 semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, debe permanecer en cama durante un tiempo.

"El Monasterio"

Advertencia Si no sos Guardián de los Arcanos (Master de "La llamada..."), o no pensás dirigir esta aventura, no sigas leyendo.

Una vez que conozcas la trama de la misma, perderá toda gracia jugarla. Este módulo está pensado para 4 o 5 jugadores-investigadores, de los que al menos uno o dos deben ser agentes del F.B.I., para lo que te recomiendo que los generes con la profesión de "Policía" (página 103 del libro). El resto de los jugadores de ésta partida podrá utilizar cualquier otra profesión sin más especificaciones. A jugar!!!

Información para el Guardián de los Arcanos Santiago de Claravet era un monje benedictino apasionado de lo prohibido. Su ansia por el conocimiento lo llevó a recorrer el mundo en cada una de sus investigaciones. En sus viajes comenzó una investigación que no complació a sus superiores eclesiásticos. Así fue como en el año 1619 el monje fué expulsado de su orden, sin que ninguna clase de juicio o papeles dejaran constancia de ello. Aunque el castigo pareciera severo, no lo fue tanto. Si los sacerdotes hubieran sabido a qué se orientaban las pesquisas del monje, lo hubieran quemado en la hoguera por infiel. Por supuesto (si no esto no sería un módulo de "La Llamada de Cthulhu"), sus contactos no habían sido sólo con humanos, sino que se había topado con otra clase de seres. Cuando fue descubierto, se unió al grupo de puritanos que iban a emigrar al todavía inexplorado continente americano en el barco "May Flower", y hacia estas tierras viajó.

Una vez establecido en las cercanías de la Stone Island, volvió a sus antiguas prácticas de ocultismo. Pronto sus investigaciones lo llevaron a contactar con una colonia de Cthonians que vivían en las cercanías (el muchacho no se andaba con chiquitas, era flor de investigador); quienes, a cambio de no se sabe qué oscuros favores, le dieron el secreto de la vida después de la muerte. De ésta manera se inició la secta conocida por sus miembros como la de los Timarotes. Está dividida en dos niveles bien diferenciados: al comienzo se es "iniciado", unido por un juramento de sangre al demoníaco Santiago de Claravet.

Los iniciados son los que se encargan de encontrar a las víctimas para las ofrendas y son la primer fuerza de choque del grupo. Cuando un iniciado muere, sus compañeros lo conducen a las cuevas, donde habitan, y lo dejan en manos de los Timarotes, quienes realizan sortilegios sobre el cuerpo para traer el alma de vuelta de la muerte y fijarla nuevamente a la carne, transformando al ex-iniciado en un Timarote más.

Años después, o para ser más exactos el 13 de Agosto de 1926, el agente federal John Broker era llamado frente a sus superiores para ser destinado al caso mas importante de su carrera. Se sabia que el archiconocido traficante de licor Tino Ciccone, un mafioso de amplio prontuario, se habia instalado (luego de la ultima redada realizada por el FBI) en las cercanías de un pequeño pueblo costero llamado Stone Island.

Dos semanas después, Broker se dirigiría a Stone Island para comenzar sus investigaciones. Durante algunos días llegaron informes rutinarios sobre los movimientos de la gente del pueblo, sus costumbres y actividades, pero ningún indicio sobre los supuestos tráficos de alcohol que se suponía se realizaban en la zona. Esto era lógico, ya que, en realidad, los informantes estaban sobornados por el Clan Ciccone y las destilerías estaban ubicadas cerca de Chicago. Los informes de Broker mencionaban una extraña superstición que tenían los habitantes del lugar. Estos creían que unos inusitados seres salían algunas noches del mar para buscar victimas y realizar rituales demoníacos.

Movido por la curiosidad lógica de un investigador, Broker se internó en el bosque una noche... y ya nunca se supo de él.

Comienza la partida Primeramente, y como ya les anticipé, hay algunos requisitos que el grupo de jugadores debe cumplir para llevar de una manera coherente esta aventura.

Al menos unos o dos de ellos han de ser agentes del FBI, que serán comisionados a investigar la desaparición de su colega Broker. Estos serán los que contacten al resto de los jugadores, quienes pueden tener cualquier profesión (queda a discreción del Guardián el aconsejar a los jugadores utilizar profesiones que faciliten la integración del grupo). Los agentes federales llamarán al resto de los personajes, citándolos a una reunión previa al viaje, para explicarles todo lo que saben. Que en realidad es bastante poco!! En resumidas cuentas: "Broker estaba investigando las actividades del Clan Ciccone en la zona, y misteriosamente, desapareció." Los investigadores del FBI tienen ordenes de reclutar al resto de los jugadores para facilitar la investigación, por lo que los convencerán de que vayan a como de lugar. Si los personajes deciden recolectar más información acerca de Stone Island antes de viajar, tienen dos lugares a donde acudir: la biblioteca y la estación de policía. En la biblioteca de Arkham (porque allí es dónde comienzan todas las aventuras, eso está claro, ¿verdad?) encontrarán referencias acerca de la geografía, población y costumbres de Stone Island (aquí de nuevo intervendrán las creadoras neuronas del Master, improvisando acerca de estos datos. Igualmente, recordamos que la población del pueblo viene en franca disminución desde su fundación, en 1643 y que se dedican al comercio y a la explotación de varias granjas en la zona). En la estación de policía tendrán acceso (los agentes del FBI) a los informes delictivos a lo largo de la historia del pueblo. Estos son, a saber: una epidemia de peste negra a principios del siglo XVIII; el linchamiento de un sacerdote (nada que ver con los Timarotes) acusado de brujería, en 1810; el incendio de la fábrica de cerveza, única actividad productiva del pueblo hacia 1890; el homicidio de Mary O'Higgins y sus quince hijos por parte de desconocidos (otra vez sin relación con los monjes), que irrumpieron en la granja de la desafortunada viuda en busca de nunca se supo qué cosa, en 1903 y para terminar, una serie de desapariciones acaecidas en los últimos dos años. Cabe aclarar que este último, es el único dato relevante para el desarrollo de la aventura, por lo que convendrá hacérselo sudar a los personajes.

El Viaje Los agentes del FBI recibirán, por parte de sus superiores, los pasajes en tren necesarios para dirigirse (junto con todos los investigadores con los que estos se han contactado) a Stone Island. El tren partirá a las ocho de la mañana de la Estación de Arkham para arribar a Stone Island aproximadamente a las cuatro de la tarde. El viaje transcurre sin inconvenientes durante todo el trayecto, en el que los personajes pueden conocerse mejor entre sí.

Al bajarse del tren, nuestros investigadores podrán ver una casucha que hace las veces de estación y vivienda del viejo guarda ferroviario.

El Pueblo Stone Island es un pequeño pueblo costero de unos cincuenta habitantes, en donde los jugadores no podrán encontrar grandes centros de diversión. Los lugares mas importantes son:

La Estación de Policía: Con certeza los agentes del FBI presentes en el grupo querrán saber con qué elementos cuenta la policía local, y qué datos importantes han podido recabar con respecto a la desaparición de Broker.

Al llegar a la estación, el oficial Bobbie Smith (un joven policía que cree que su superior es el mejor policía del siglo XX, y a quien sigue ciegamente) los recibirá de muy mala gana y los pondrá frente al comisario Robson. Este les informara sobre una serie de desapariciones que han ocurrido durante los últimos dos años y de las cuales no se ha podido averiguar prácticamente nada. A su vez les dará una caja con las pertenencias de Broker y les dirá que éste se hospedaba en una de las cabañas de la playa que la Sra. Heather Hunter alquila a los forasteros, ya que el hotel cerró debido a la baja afluencia de personas que visitan Stone Island. Seguramente nuestros muchachos del FBI querrán hospedarse en dicho lugar. Si así no fuese, se darán cuenta que dichas cabañas son el único lugar donde pueden hacerlo, a menos que gusten de dormir en la Avenida Principal de Stone Island. Lamentablemente la Policía local no podrá darle otra información sobre los acontecimientos ya que carece de ella, y además, son bastante reacios a compartir su empleo con los "federales".

Las Cabañas: Están ubicadas sobre la playa. Hay una cabaña principal, en donde vive la dueña del complejo, la señora Hunter y un gigantesco mastín que cuida el lugar. La mujer es una vieja bastante malhumorada que cobrara un buen monto (\$10 por día, un verdadero robo) por darles alojamiento a nuestros investigadores. El "motel" cuenta con seis cabañas en alquiler ubicadas sobre la pequeña playa. Su último huésped fue el agente Broker, quien desapareció extrañamente como sabemos. Si los jugadores comienzan a hacer muchas preguntas a la anciana, esta contestará con respuestas evasivas y se retirará rápidamente. A su vez la mujer querrá saber a que se dedican los personajes. Si éstos mienten sobre la investigación, la Sra. Hunter no hará mas preguntas y se quedará conforme con sus nuevos clientes. Si así no fuese y nuestros amigos le dijeran la verdad, ésta irá a la Policía para informar al comisario de los extraños individuos que han arribado al pueblo (típico de vieja chusma). Lógicamente, si los jugadores no se habían dirigido ante las autoridades, la policía acudirá esa noche a las cabañas para realizar algunas preguntas de rigor a los visitantes.

El Museo Thomas Johnson: Aquí los investigadores podrán recabar interesante información sobre los comienzos del pueblo, su fundación y un extraño episodio que data de aquella época. Un folleto informativo que les darán al ingresar al museo cuenta que a comienzos del 1643, un grupo de colonos se instaló cerca de un peñón rocoso al que llamaron Stone Island. Un misterioso monje vivía en las cercanías y había construido un lúgubre monasterio al que no se les permitía ingresar. Poco tiempo después, comenzaron a ocurrir singulares desapariciones dentro de la colonia. Una noche Thomas Johnson vio al monje moverse en la oscuridad con una mujer en brazos. Extrañado por dicho incidente, decidió seguirlo, hasta llegar a las puertas del monasterio y se coló dentro. Se dice que lo que vio allí fue terrible, pero sólo se lo contó a dos jóvenes amigos a su salida. Estos, junto a Johnson, decidieron quemar esa misma noche el maléfico lugar, que ardió hasta sus cimientos, no escapando nadie de él; todo lo que queda ahora son unas desgastadas ruinas al norte del pueblo. Los personajes no podrán rescatar otra información de importancia en el museo, pero es aconsejable que el Master dé informaciones secundarias sin importancia para dar un trasfondo mas interesante a la aventura (algo así como las investigaciones de los "X-Files").

El Cementerio: Se encuentra al Norte del pueblo. Es un pequeño lugar con una centena de lápidas y dos casuchas desgastadas. El mas importante es un panteón dedicado al "Salvador del Pueblo", Sr. Thomas Johnson (como podrán advertir este Johnson paso a ser una celebridad dentro de Stone Island, después de convertir al monasterio en una gran pira). El otro edificio es una pequeña cabaña en la que vive el viejo Isaías Brown, un negro de unos ochenta años quien se encarga de mantener en condiciones el diminuto cementerio (bastante deficientemente, por cierto). Al encontrarlo, los jugadores podrán notar que se encuentra completamente borracho (como casi todo el tiempo). De buen gusto, el viejo les contara una de sus clásicas historias de terror con las que asusta a los niños del pueblo. Aquí acudiremos, una vez más, a la capacidad de improvisación del Master quien deberá contar a los jugadores un viejo relato de terror que le venga a la mente en ese momento. No debe tener "necesariamente" relación con la aventura, pero dejo a cargo del Guardián este tema. En realidad, no importa mucho de qué trate, solo debe generar el clima necesario como para que los jugadores comiencen a desear no haber ido a Stone Island. Si los personajes preguntan a alguna persona en el pueblo sobre el viejo, ésta contestará que está medio loco y les aconsejará no dar importancia a las cosas que dice.

El Faro: Si nuestros jugadores deciden conocer el único atractivo turístico de Stone Island, pueden dirigirse al viejo faro, que se encuentra en desuso desde hace casi treinta años. Allí no podrán encontrar nada de

utilidad, ya que este esta clausurado y se verán imposibilitados de ingresar, a menos que fueren la puerta o las ventanas, todas ellas tapiadas. Si alguno de ellos intenta violentar la puerta verá que esta cede fácilmente ante un fuerte empujón. Dentro podrán ver una enmohecida escalera en caracol (que sube hasta lo mas alto del faro, donde se ubicaba la potente luz) y la vieja estufa contra una de las paredes laterales. Si deciden revisar la estufa podrán ver (con una tirada exitosa en Descubrir de por medio), que debajo de ésta hay unas maderas sueltas.

Esta es una de las tres únicas entradas que utilizan los seguidores de Santiago de Claravet para ingresar a los túneles en donde viven.

Las otras dos se ubican en la cabaña del cementerio y en un viejo granero abandonado que está en el bosque. Esto está detallado más adelante en la sección de las catacumbas. Es posible que los jugadores no encuentren ésta entrada o que encuentren primero una de las otras dos. De todas maneras es aconsejable que no ingresen al faro y que no hallen ninguna de las entradas hasta no pasar la primera noche en el pueblo.

Para ello el Master puede utilizar algunos de los clásicos artilugios disponibles: que hay mucha gente mirando (pescadores, policías, profundos... a no, esa no!, que hay un foso lleno de cocodrilos... mejor tampoco, que se yo!, etc...), o cualquier otro sugestivo comentario que haga desistir a nuestro muchachos de su propósito, al menos hasta el día siguiente.

La primera Noche Cuando los jugadores se encuentren en la cabaña, ya pasada la hora de la cena, una extraña neblina luminiscente aparecerá sobre el mar. Comenzara lentamente a envolver la casa, y unas curiosas criaturas vestidas con túnicas oscuras rodearan el exterior de la cabaña. Si alguno de los investigadores espía a través de la ventana verá por primera vez a los Timarotes. Son terribles figuras similares a zombies, quienes solo tienen una larga vara como arma. Se sugiere al Master que, si desea dar una descripción mas acorde con un juego de estas características consulte la sección de "Examen de Cordura" en la Pag. 181 de libro de reglas, y que no tenga vergüenza en abusar de los adjetivos allí mencionados (asi de feos son!!!).

Las figuras se retirarán pocos minutos después dejando un mensaje escrito en la arena, frente a la puerta de la casa.

El mensaje insta a los moradores a retirarse del pueblo, y dice que si así no lo hiciesen ellos volverán para llevárselos.

Si alguno de los jugadores decide salir mientras los Timarotes se encuentran allí, probablemente nunca se volverá a saber de él, por lo que se pueden utilizar los viejos trucos: "la puerta no se abre, esta como mágicamente trabada" o "al tocar el picaporte mágicamente te desmayás, debe ser alguna clase de conjuro...").

De todas maneras, si quieren enfrentarlos "si o si", las armas de fuego son inútiles, puesto que atravesarán los cuerpos (que ya están muertos, por otro lado), que inmediatamente regenerarán cualquier trozo perdido. El mensaje se borrara segundos después de haber sido leído por los personajes, sin dejar ningún tipo de rastros.

Las Catacumbas Una antigua red de túneles, cavada hace cientos de años, es utilizada por un grupo de seguidores de los monjes. Estos han conseguido el antiguo secreto de la vida eterna por una conexión que estableció Santiago de Claravet con un Cthonian que habitaba en la zona. Los túneles son húmedos, cargados de fuertes olores a viejo y muerte, y prácticamente todos están a oscuras. Los sectarios entregan periódicamente, como ofrenda a los monjes, cuerpos vivos para realizar sangrientos rituales que solo estos conocen. Las victimas son atadas a una gran piedra de mármol ubicada en una cueva junto al mar.

Los Timarotes (de los cuales Claravet es el jefe) salen del mar envueltos en la niebla que nuestros amados jugadores pudieron ver, y toman el cuerpo del infortunado elegido, que cae en un trance que le impide luchar; luego lo conducen al mar sin que se la vuelva a ver con vida alguna vez. Existen tres salidas que permiten salir de las catacumbas al exterior. Una es la descrita anteriormente en el faro. Otra se ubica en la cabaña del cementerio, bajo la alfombra del cuarto principal.

El Sr. Brown se encuentra controlado por un conjuro por el cual protege, con su propia vida si fuese necesario, esta entrada.

La tercera está en un viejo granero ubicado en el bosque, bajo una trampilla tapada por montones de paja. Las tres puertas dan a sendos pasillos que se adentran en las profundidades, hasta desembocar en la gran cavidad natural conectada con el mar que utilizan para sus horrendos sacrificios. La única manera de destruir a los Timarotes es romper una calavera ritual, entregada por los Chtonians a Claravet hace cientos de años, ubicada sobre un pequeño pilar de mármol. Este se encuentra cerca de la Piedra de los Sacrificios, en la cueva junto al mar. Además de las variadas trampas que esconden la multitud de pasillos (desde falsos pisos que se hundien hasta paredes que aplastan los que esté en la habitación), existe otro terrible peligro dentro de las catacumbas. Una puerta guarda el pasaje que conduce al Chtonian adulto con el que Claravet hizo contacto. Los sectarios nunca lo han visto, y solo abren la puerta para ofrendar la vida de algún incauto al que han atrapado recientemente.

Si los jugadores rompen el candado e ingresan, probablemente serán despedazados por el monstruo, pero con los dados de por medio...

Al destruir la calavera, la conexión entre el cuerpo y el alma de los Timarotes se rompe, con lo que estos se transformarán automáticamente en polvo y una masa viscosa y húmeda de telas y carne podrida; pero para eliminar a los fanáticos hará falta matarlos. Si alguno de ellos queda con vida, realizará por segunda vez contacto con el Chtonian, posiblemente refundando la secta.

Hay un total de alrededor de 25 iniciados, y los Timarotes son casi 40..

El Final Para destruir las catacumbas basta con volarlas con explosivos, lo que seguramente eliminará definitivamente a los sectarios, pero no destruirá a los Timarotes o al Chtonian. Esto de ninguna manera soluciona el problema, puesto que, si los Timarotes siguen vivos, las reconstruirán fácilmente. Lo más completo que pueden hacer los jugadores es destruir la calavera, asesinar a todos los sectarios, volar las catacumbas y reventar al Chtonian. Si lo hacen, la Liga de la Justicia seguramente les pedirá que se unan a ella. De todos modos, incluyo la tabla de Recuperación de Cordura por completar la aventura (quedó en versito). Además, siempre existe la posibilidad de que el Guardián premie (o castigue, quién sabe) a sus jugadores con algún objeto mágico o libro maldito de los que abundan por ahí.

Tabla de Recuperación de Cordura Destruir la calavera (y con ella a los Timarotes): 2d6.

Matar a los sectarios: 1d8.

Matar al Chtonian: 1d20.

Demoler las catacumbas: 1d8.

Los Chobis

Timarotes FUE 8 DES 10

CON 19 TAM 12

INT 17 POD 18

P.V.: 30

Arma ..(%).. Daño

Puño-Garra ..(70%).. 1d6

Bastón.. (55%).. 1d8.

Los sectarios FUE 15 DES 12

CON 19 TAM 12

INT 13 POD 14

P.V.: 15

Arma.. (%).. Daño
Corta ..(45%).. 1d8
Puño ..(70%).. 1d3
Daga.. (35%).. 1d4+2

Isaías Brown (Cuidador del Cementerio) FUE 11 DES 10
CON 17 TAM 11
INT 13 POD 8
P.V.: 11

Arma.. (%) ..Daño
Puño.. (60%) ..1d3
Pala.. (35%) ..1d6+2.

Cthonian FUE 54 DES 7
CON 40 TAM 49
INT 17 POD 18
P.V.: 48

Arma .. (%) ..Daño
Tentáculo.. (75%) ..3d6
Aplastamiento.. (80%).. 5d6

Los Huérfanos (hijos de alguien sin nombre)

Módulo para un grupo de investigadores, medios o novatos (5-7 jugadores con porcentajes medios), apto para intercalar en cualquier campaña con sólo cambiar (si fuera preciso) al Innombrable por alguno de sus compañeros de panteón.

San Luis, Missouri, 25 de agosto de 192... Uno de los investigadores recibe una carta de uno de sus confidentes habituales. Dentro de ella hay un recorte de periódico (ver gráfico adjunto), que debe ser suficiente motivo para despertar el interés del grupo. Compran los billetes de tren, y al día siguiente llegan a Elkland (MO), lugar del suceso.

Introducción (sólo para los ojos del guardián)

Hasta la pequeña ciudad de Elkland llegan las ramificaciones de un oscuro culto a Hastur el Innombrable. Su mano ejecutora es el pastor Baptista Rvdo. Vilburn Steward. Este tenebroso personaje se propone captar gente que se encuentre bajo su ámbito de influencia, con la ayuda de unas extrañas hierbas usadas por los indios en la antigüedad, que tras un ritual previo (no a la vista de la víctima, por supuesto), y administradas en infusión (como una manzanilla), va anulando la voluntad del que las toma, tras repetidas ingestiones (en varios días), a favor de quien realizó el ritual de preparación.

El Rvdo. Steward tiene 263 años de edad y su vitalidad la obtiene gracias al hechizo "Absorber la Vida" (Fragmentos de Terror, pág. 9). La familia Buckner fue la primera elegida por Steward para engrosar su futuro ejército de seguidores. Todos menos el hijo mayor, Kirk. Este había sido operado en San Luis para corregir su prognatismo, común a toda la familia pero especialmente acusado en él, hacía casi un mes y como consecuencia de la operación llevaba una serie de alambres que unían momentáneamente su maxilar superior con la mandíbula, no podía por tanto, ingerir alimento sólido alguno (se alimentaba por medio de una "pajita"). Esta fue la causa por la cual no asistía a casa de Steward, cuando éste invitaba a la familia a almorzar, y por ello no probó ninguna vez las hierbas. Estas produjeron un cambio (¡a peor!) tan espectacular en sus padres y hermanos que en principio sintió miedo, e incluso pánico por su comportamiento y oscuras actividades, hasta que una trágica noche, les sorprendió junto con Steward, realizando una indescriptible ceremonia en su propia casa. No pudo más, fue a por la escopeta de su padre y sucedió lo que todos sabemos. Cuando volvió con el arma, Steward ya se había esfumado.

Sucesos/investigación

Bajo este epígrafe detallo una serie de situaciones que deberán jugarse en el momento en que los jugadores opten por hacerlo; únicamente se dan unas pocas notas básicas que el guardián ampliará pertinentemente: (el orden es totalmente arbitrario).

*Visita al profesor de la escuela de Kirk (Kevin Sharp). Con una tirada de Elocuencia o Discusión, les enseñará las calificaciones, donde se aprecia un descenso de la media de los últimos meses, pero dirá que su comportamiento es perfectamente normal, de lo cual puede dar fe su mejor amigo (les dará la dirección).

*El amigo de Kirk. Tirada de Elocuencia. No está en casa. Después de la tragedia está viviendo en casa de sus abuelos, en un pueblo a unos 60 Km. (Si se molestan en ir a verlo no sacarán nada en limpio).

*Sheriff Fraker. Elocuencia, Discusión o Derecho. Si entre los investigadores hay algún policía o consiguen una tirada de Discusión, sacará una carpeta del archivo y mostrará dos informes de sus ayudantes:

·Según unos vecinos de los Buckler, hace unas noches se oyeron gritos sordos "como de mujer joven" y ruido de forcejeos (caída de sillas, platos rotos, etc...).

·El día 14, según el relato de un vecino del pueblo que volvía de recoger el ganado, vio como entraba corriendo en la casa del reverendo Steward una pareja que le pareció el matrimonio Buckler. Le llamó la atención porque no le devolvieron el saludo, y él iba cojeando y dejando un ligero rastro de sangre (producido en un pequeño altercado con el "nuevo inquilino" que los Buckler tienen en su casa).

*Vecinos de los Buckler. Elocuencia. Son muy cerrados y cooperarán muy poco. Incluso se resistirán a abrirles la puerta. Sólo si se les pregunta por algún suceso fuera de lo normal en los últimos tiempos, una mujer les dejará caer con expresión envidiosa, que ella no veía bien que el Rvdo. Steward invitara a los Buckner tan reiteradamente a almorzar, habiendo otros fieles más necesitados. Lo de los ruidos que escucharon, se lo callarán.

*Tío James Shinick. Charlatanería o Elocuencia. Está convaleciente en el hospital, recuperándose de la herida recibida. Los médicos recomiendan que no sufra sobresaltos, pero, si les convencen, aceptarán la visita de condiciones (que no estén más de 2 personas, y que no estén más de 15 minutos). Lo único que sacarán será:

·El chico le llamo "demonio" entre dientes, antes de abrir fuego contra él (Kirk creía que también estaba implicado su tío en el asunto)

·Si le piden la descripción física: "estaba rojo de ira... y llevaba un crucifijo colgado del cuello" (crucifijo que fue hábilmente retirado del cuello del chico por el Rvdo. Steward en un descuido de los agentes durante el levantamiento del cadáver).

*Depósito de cadáveres. Es un edificio anexo al hospital. Pueden ir con un permiso escrito del Sheriff (lo conseguirán con una tirada de Elocuencia con un -10) o bien ilegalmente (de noche). Si examinan el cadáver de Kirk, verán los alambres que le impedían comer y casi hablar. Tiene una etiqueta con un código colgando del cuello. Es la clave para encontrar el informe de la autopsia en los archivos: "Kirk Buckner. 19-VIII-192...Falleció el día 18 del presente mes por shock hipovolémico con grave afectación de aorta abdominal, estómago, hígado y duodeno-páncreas. Apreciadas 5 incisiones de arma blanca, con una longitud aproximada de la hoja de 20 cm., en pared anterior del abdomen. No se aprecian otros datos de interés"

Firmado Dr. Willmarth

La casa de los Buckner

No les darán permiso para entrar, luego ha de ser de espaldas a la ley. La casa está precintada por la policía (ver archivo adjunto). Si entran en la cocina:

*Si superan un Escuchar (el Guardián tira una vez por cada investigador que entre), oirán un extraño ruido en el armario. Si lo abren ven un par de ratas mordisqueando un pedazo de tarta de queso que se asustan en cuanto abren. Si alguien se preocupa de examinarla (Descubrir) verá que en su interior hay un pequeño tubo metálico camuflado. Contiene una nota manuscrita que dice: "Sois los primeros en comprender, pero pronto seremos cientos. Aceptad este presente:" y una cadena para colocarse en el cuello, con un extraño símbolo ornamental (ver archivo adjunto).

*Con otro Descubrir verán que el horno cuya puerta está empotrada en la pared no es tal, sino que es la entrada de un túnel secreto de 40 cm. de alto, 5° cm. de ancho y 6m. de largo, con una inclinación descendente de 40°. Si alguien se introduce (de uno en

uno), ha de llevar una luz. Al final, el túnel se abre a una habitación de paredes húmedas y suelo terroso sin ninguna comunicación aparente con el exterior. Tirado en el suelo, verán un cuerpo en el fondo de la habitación. Es un cadáver en incipiente descomposición (tirar COR 0/1D6) que, cuando algún investigador esté lo suficientemente cerca, ¡se levantará y por sorpresa y atacará! (es un zombie creado por el Rvdo. Steward a partir del que fuera su criado, Nathan. Piensa utilizarlo para "tirárselo" a los que se pongan pesados).

Si iluminan el techo (a 3m., Descubrir) verán una trampilla que comunica con el jardín de los Buckner.

En un rincón hay un pequeño cofre cerrado con un candado y sin llave, que contiene dos cartas y un anillo de oro con un brillante engarzado (tasarlo a discreción del Guardián). Las cartas dicen: "Será mejor que lo mantengamos en el sitio previsto. Nos será útil para librarnos de quien nos interese", y "Venid el día 14 por la noche, y no os olvidéis de echarle una ojeada a nuestro amigo de vez en cuando" (obviamente son cartas del Rvdo., sin remite por supuesto, que hacen referencia al zombie).

Casa del Rvdo. Steward

Si van por cuenta propia, estará cerrada, y la vecina les dirá que está de viaje y volverá en 2 días. (Se trata de que ésta sea la última parte de la aventura en ser jugada. De forma que cuando ya hayan jugado los eventos anteriores, reciben una nota del Rvdo. En su Hotel, invitándoles esa misma noche a las 22:00. De nuevo, si van antes de esa hora, la vecina les dice que le parece muy extraño, pues aún no ha vuelto del viaje).

Teniendo en cuenta todo esto, cuando lleguen se encontrarán con que la puerta esta abierta y sale luz del interior (es de noche). Según el croquis de la casa del fichero adjunto:

1: Salón.

2: Biblioteca. Libros de historia y antropología en su mayor parte.

3: Sala de estar. Mesa camilla con 4 sillas alrededor. Hay un gato debajo del mantel (dar un susto a los investigadores).

4: Sala de reunión de los fieles de la congregación Baptista (vacía).

5: Cocina. Si tiran un Descubrir, verán un saquito lleno de unas extrañas hierbas de flores azules. Si se lo llevan y hacen una tirada de Química en el laboratorio pertinente, sabrán que tiene gran capacidad neuroléptica e hipnótica en cobayas, desconociendo su actividad en humanos (son hierbas totalmente desconocidas).

6: Escaleras hacia el piso superior.

7: Habitación de invitados.

8: Habitación de Nathan. (Recordar que ahora es un zombie).

9: Habitación del reverendo.

10: Despacho personal. Hay otro saquito de hierbas como el de la cocina y un libro abierto sobre la mesa: "Prodigies in the New England canaun", Por el Rvdo. Ward Philips. Está en inglés, su lectura da +4% de conocimiento de mitos y resta 1D6 de COR.

11: Sala del éxito o del banquete. (Ahora se verá).

Nada más abrir se dan de narices con un vagabundo dimensional, que ataca a lo bestia. Más atrás está Steward, que lanzará conjuros o atacará con la espada (decisión del Guardián. Asimismo si el Guardián cree que es poco, puede meter otro vagabundo dimensional sobre el símbolo taumatúrgico, y representar que el Rvdo. Está acabando de invocarlo).

El final (¿?)

Si se deshacen de toda esta peña recuperarán 2D8 de cordura, aparte de lo que puedan haber obtenido (el libro, el anillo, las hierbas...). En este instante podrán apreciar unas hojas de papel que revolotean sobre el símbolo taumatúrgico a la luz de la luna, a pesar de que la ventana está cerrada y no entra aire. Son notas de una "convención" de amigos de Hastur, a celebrarse en Boston, dentro de un par de meses. Pero esto es ya otra historia...

Dramatis personae

*Kevin Sharp. Profesor de escuela, hombre tímido, delgado, usa gafas redondas y pajarita. FUE 8, DES 5, INT 15, CON 8, APA 11, POD 7, TAM 9, EDU 14, COR 35, PV 9, leer/escribir francés 40%, botánica 25%, psicología 50%.

*Sheriff Fraker. Gordo, simpático, recelará al principio (a menos que algún investigador sea policía en San Luis, pues busca un enchufe para un ascenso). Siempre lo verán con un sandwich en la mano, lleva un revolver del 0'38 y en el coche una escopeta del calibre 20. FUE 12, DES 8, INT 10, CON 12, APA 9, POD 9, TAM 13, EDU 10, COR 45, PV 13, disparar 60%, conducir 50%, leyes 15%, montar a caballo 15%.

*"Mad" Goug. Ayudante del sheriff, tiene fama de tener la cabeza llena de pájaros. Todos los peros van detrás de él (siempre les da comida). Siempre silba la misma canción "DIXIE". Lleva un revolver del 0'38. FUE 13, DES 12, INT 16, CON 10, APA 12, POD 12, TAM 12, EDU 12, COR 60, PV 11, disparar 80%, contar 15%, diseñar módulos para Cthulhu 70% (¿?¿?¿?).

*Vecinos de los Buckner. Son los típicos pueblerinos del Sur, recelosos y desconfiados. El Guardián debe crear sus características si lo cree conveniente. Ellos COR 35, PV 10, conducir tractor 50% y agricultura 50%. Ellas COR 35, PV 7.

*James Shinick. -sta "hecho polvo". Parece sincero en lo que dice. FUE 6, DES 10, INT 10, CON 8, APA 10, POD 8, TAM 12, EDU 7, COR 40, PV 2.

*Zombie de Nathan (leer sus datos en el libro). FUE 17, CON 15, TAM 10, POD 1, DES 7, 2 puntos de armadura, movimiento 6, PV 13, atacar con tranca de madera 35% (2D8+1D6 de daño).

*Vagabundo dimensional (ver sus datos en el libro). FUE 19, CON 17, TAM 19, INT 7, POD 11, DES 10, PV 18, MOV 7, PM 11, 3 puntos de armadura, atacar con garra 30% (1D8+1D6 daño). Verlo sin superar la tirada, cuesta 1D10 COR. Puede atacar con ambas garras a la vez con la misma DES, cuando le queden la mitad de PV coge a uno del grupo y se lo lleva a otra dimensión (y nunca más se supo, ver esto en el libro).

*Rvdo. Wiburn Steward. Forma parte de una cadena internacional de "captadores del alma" para preparar el retorno de aquél que no puede ser nombrado. En sus ojos se ve el reflejo de años y años de depravación y culto al maligno. FUE 13, DES 12, INT 17, CON 12, APA 7, POD 17, TAM 14, EDU 16, COR 0, PV 13, PM 13, hechizos: absorber vida y explosión mental (ver "Fragmentos de Terror"), llamar a Hastur, convocar/expulsar vagabundo dimensional, crear zombies, consunción y signo de conjuración; antropología 65%, arqueología 54%, química 45%, mitos de Cthulhu 90%, elocuencia 95%, historia 72%, buscar libros 70%, discusión 93%, espada 40%. Lleva un bastón que se convierte en espada al pulsar un mecanismo (1D6+1 de daño, 15 puntos de R., y puede empalar).



El homicida fue finalmente muerto a cuchilladas por su tío

Un muchacho de catorce años mata a sus padres y a sus tres hermanos

Una espectacular matanza llenó de sangre el domicilio familiar de un joven de catorce años de edad, que comenzó a disparar indiscriminadamente contra todos los miembros de su familia, causando la muerte de sus padres y de tres de sus hermanos pequeños, a los que la muerte sorprendió durmiendo en sus habitaciones. La tragedia no finalizó ahí, sino que el enloquecido homicida dio muerte también a su tía, siendo finalmente muerto a cuchilladas por su tío.

Elkland (EE. UU.)

La ciudad de Elkland, en el Estado de Missouri (EE. UU.) amaneció ayer con la trágica noticia de la masacre llevada a cabo por un muchacho, de catorce años de edad, que asesinó a sus padres, a sus tres hermanos, de ocho, seis años y quince meses, y a una tía, contra los que disparó de forma indiscriminada en sus respectivos domicilios. Fue finalmente su tío quien puso fin a la matanza, acuchillando a su sobrino homicida antes de que éste le matara a él de un disparo, en medio de una demencial orgía de sangre.

La Policía de la ciudad de Elkland ha informado que el joven asesino, identificado como **Kirk Buckner** disparó contra todos los miembros de su familia en la madrugada de ayer, causando la muerte de sus padres y de sus tres hermanos pequeños, a los que sorprendió durmiendo.

Posteriormente, el muchacho se trasladó en el automóvil propiedad del padre a la casa de sus tíos, situada a unos ocho kilómetros de su domicilio, donde

irrumpió en la vivienda con el mismo arma que utilizó para matar a sus padres y hermanos, efectuando un nuevo disparo que alcanzó mortalmente a su tía, **Julie Schnick**.

Acuchilló a su sobrino

El tío de **Kirk**, **James Schnick**, que se hallaba en esos momentos recogiendo el ganado, oyó el disparo y corrió hacia su casa, donde forcejeó con el muchacho cuando éste se encarró con él con el arma en la mano y dispuesto a matarle también. Durante el enfrentamiento, el señor **Schnick** pudo zafarse de su sobrino, quien disparó contra él causándole una herida en el estómago. Sin embargo, el tío logró hacerse con un cuchillo con el que finalmente dio muerte a su enloquecido sobrino.

Según informó un portavoz de la Policía local, los dos hijos pequeños del matrimonio **Schnick** lograron salvar su vida, ya que no se encontraban en la casa en el momento de la visita del asesino, pues habían pasado la noche anterior con sus abuelos.

Vecinos de la familia asesinada han manifestado que **Kirk Buckner** era un chico normal en la escuela, poco dado a las peleas y no se explican las razones que le condujeron a matar a seis miembros de su familia.

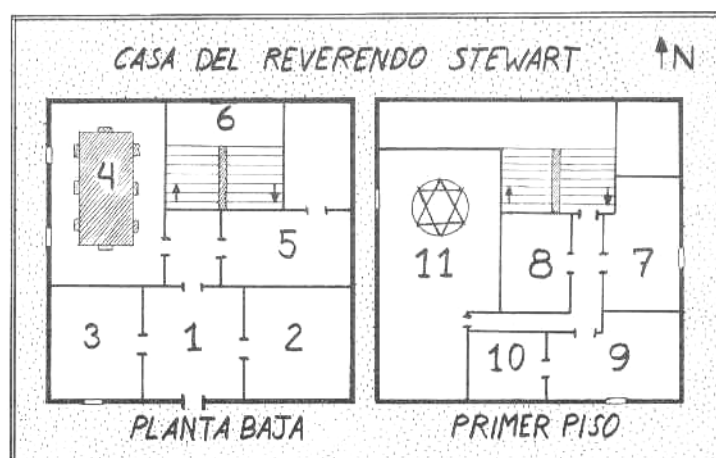
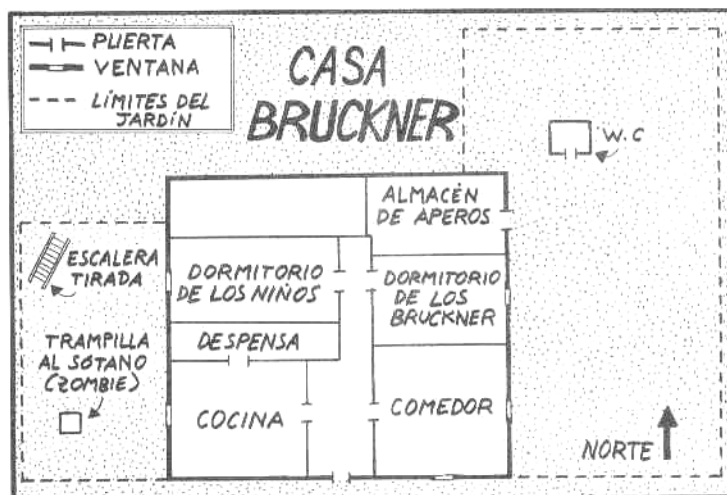
El jefe de la Policía local, el **Sheriff Eugene Fraker**, dijo que la primera noticia de la tragedia se tuvo cuando el propio **Schnick** les llamó por teléfono para avisarles de que necesitaba ayuda y que había pasado «algo terrible» en su granja.

Escena atroz

Cuando llegó la Policía, **Schnick** se encontraba desangrándose en la sala, y en uno de los pasillos estaba muerto el joven **Buckner**. En el dormitorio estaba muerta, tendida sobre la cama, la tía del joven. En la casa del homicida la escena era más atroz aún. La Policía encontró al padre muerto en un camino que conduce a la casa, y a la madre y a los hermanos en los dormitorios.

El reverendo **Wilburn Steward**, pastor de la Iglesia Bautista, a la que estaba afiliada la familia **Buckner**, dijo que **Kirk** era un chico normal y que no tenía problemas en el colegio. **Steward** comentó que aparentemente no existían problemas entre la familia y el muchacho y no se explica las razones que le impulsaron a cometer la matanza familiar.

Nota aparecida en la sección de sucesos del Missouri Mirror, el día 19-VIII- 192...



Los Elegidos de Yog-Sothoth

Primer escenario de la campaña de cinco módulos para La Llamada de Cthulhu **La Bestia no debe nacer**, por Ricardo Ibañez

... Esto dice el que tiene los siete Espíritus de Dios y las siete Estrellas: Conozco tu conducta: tienes nombre como de quien vive, pero estás muerto...

(Apocalipsis 3,1)

Nota introductoria (extensa pero imprescindible) **para el Guardián**

Éste es el primero de cinco módulos que se enlazan formando una campaña un tanto especial. En ella los Pj's no actúan movidos por el simple deseo altruista de salvar el mundo, sino porque la trama les atañe especialmente. Esta vez, es algo personal...

Para arbitrar dicha campaña el Guardián necesitará, aparte del Manual, el suplemento "Fragmentos de Terror". El suplemento "Piel de Toro puede ser útil para la tercera parte de la misma, aunque no es imprescindible

Los Pj's, que no deben tener ninguna experiencia en los Mitos de Cthulhu, se generarán de la manera habitual, aunque su edad no superará los 40 años, ya que el módulo transcurre en la Francia de la I Guerra Mundial, y los Pj's intervienen en ella como integrantes del ejército aliado. Los que tengan la profesión de "Soldado" reciben automáticamente el grado de Sargento. Aquellos que tengan Educación 18 o más y saquen una tirada de "Suerte" reciben el grado de Teniente. Un médico será automáticamente Teniente médico. Sería interesante que uno o más dominaran el francés.

El hecho de encontrarse en la guerra conlleva a los Pj beneficios y desventajas: Tienen una serie de puntos extra (los mismos que tengan en Destreza x 5) para repartir en las habilidades de Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros Auxilios y Rifle.

La desventaja es que si no pasan una tirada de Suerte deberán hacer una tirada por la tabla de secuelas de heridas. (Tabla basada en las reglas opcionales aparecidas en "Les annes folles", suplemento para personajes franceses publicado por nuestros colegas de "Jeux Descartes"

Tabla de secuelas

1D100	Localización (1D10)	Tipo de Herida	Efectos
01-70	01-02 Rostro	Cicatriz	-1APA
03-06	Cuerpo	Sinefecto	
07-08	Brazos		-1DES
09-10	Piernas		-1Mov
71-00	01-03 Rostro	Desfiguración	-5APA
04-06	Cuerpo	Daños Internos	-3CON
07-08	BrazosB.	Anquilosado	-4Des
09-10	Piernas	Cojera-	3Mov

En el caso de Pj's femeninos, sea cual sea su profesión se encontrarán sirviendo de enfermeras en el hospital donde se hayan los infortunados Pj's. Podrán repartirse los puntos de "Poder" x 4 en las siguientes habilidades: Primeros Auxilios, Tratar y Diagnosticar enfermedades, Farmacología y psicoanálisis

Caso de que alguno de los Pj's muera durante la campaña, el jugador podrá generarse otro Pj, que será siempre uno de los 21 compañeros de armas (ver más adelante). es importante , como se verá al final de la campaña, que el Guardián haga respetar escrupulosamente este punto: esta fiesta está reservada para estos 21 "elegidos". Solamente en caso de que sea algún Pj femenino el que "casque", habrá que recurrir al tan sobado recurso de sacarse de la manga a amigas, novias, hermanas... Entre los 21 elegidos hay sin embargo cuatro PnJ, que serán importantes a lo largo de la campaña. Ellos son:

•Maurice Orelav, un emigrante polaco. Un hombre jovial, bajo y fuerte, con una eterna sonrisa bajo su espeso bigote. Es famosa su increíble suerte. Se encuentra herido de una rodilla.

•Joe King. El sargento más veterano de la compañía. Es un bostoniano de altura media, muy musculoso, impopular para algunos por su agudo sentido de la disciplina. Sin embargo, es un buen soldado y mejor camarada. Lleva siempre encima, como amuleto, una foto de su novia, Elisabeth.

•Francis Campos (Keeper). Californiano de ascendencia mexicana, con aficiones esotéricas. Le llaman "Keeper" (Guardián) porque, según se dice, es imposible cogerlo por sorpresa, ni siquiera cuando duerme.

•Richard Harper. Un individuo más o menos alto, con pelo y barba muy cortos. Es el único de los 21 que no despierta del coma.

Por cierto, el autor de ésto se ha permitido la libertad de jugar un poco con los nombres y profesiones de los PnJ. Así pues, si algún conocido se ve retratado en los módulos de esta campaña, siento decir que NO es pura coincidencia. Que piense lo peor... que acertará. Pido disculpas a todo aquél que pudiera ofenderse. (Nota retrospectiva: Bueno, perdí varios amigos, pero gracias a Dios ningún diente. Desde entonces entreno regularmente en un gimnasio)

Introducción (esta vez sí):

25 de Julio de 1918

Alguien comentó una vez que un buen módulo de Cthulhu debía ser como una pesadilla: le complaceremos.

El Guardián hará que cada jugador lance 1D6, haciéndole jugar (en privado y sin darle explicaciones) la pesadilla que corresponda. El Pj saldrá de ella (y del coma) gritando, perdiendo "solamente" 1D4 puntos de COR si no pasan la consabida tirada y 1 si la pasan. (Y no valen protestas):

•1. El Pj forma parte de un pelotón que, al mando del capitán, avanza cautelosamente hacia una trinchera enemiga. De repente, de la trinchera sale "una cosa", un amasijo repugnante de tentáculos cubiertos de baba, que atrapa al capitán y lo despedaza ante los aterrorizados ojos de sus hombres. El engendro dice en ese momento: "ahora yo soy vuestro capitán".

•2. El Pj se despierta en una sala inmensa, encima de una mesa de piedra. La sala está llena de otras mesas similares, igualmente ocupadas por otros cuerpos, entre los que el Pj reconoce a alguno de sus compañeros de armas. Todos están muertos, terriblemente despedazados y desfigurados, y el Pj se da cuenta de que él ¡también está muerto! Algo empieza a moverse, entonces, en el interior de sus entrañas, como si quisiera salir...

•3. El Pj se encuentra, junto con tres compañeros más, en un nido de ametralladoras. Alguien da la alarma y una incontenible oleada de "boches" (alemanes) se lanza contra ellos. Las balas no parecen afectarles, y el Pj se da cuenta de repente, de que no son humanos...

•4. El Pj se encuentra escuchando misa. Debe ser un recuerdo, ya que se ve a sí mismo vestido ridículamente de marinerito, y de unos siete u ocho años de edad. La misa es católica (independientemente de las

creencias del Pj). Al recibir la comunión en su boca, nota algo extraño: escupe y ve que es, en realidad, un amasijo de carne podrida y sangrante. Parpadea y mira con nuevos ojos a su alrededor: Él y sus compañeros de compañía se encuentran devorando un cadáver semi-putrefacto...

•5. El Pj se encuentra encadenado a la pared. Una figura, vestida con una túnica negra con capucha se acerca. El Pj descubre, aterrorizado, que es un esqueleto. Éste alarga su descarnada mano y toca al Pj en el hombro derecho. Su contacto quema como si fuera fuego...

•6. El Pj se encuentra en una fila, caminando hacia una luz. Hay niebla. Una voz apremia al grupo, haciéndoles acelerar la marcha. El Pj no quiere ir, pero no puede evitarlo. la angustia crece a medida que avanza, y cuando es tragado por la luz, cree oír a sus espaldas una burlona carcajada...

Los Pj despiertan en el hospital militar du Val de Grace, situado en el 227 de la rue de saint Jacques, en París. Todos pertenecen a la 2ª Compañía del I Regimiento de la 42 División (División Rainbow) del I Cuerpo Expedicionario de los Estados Unidos. En camas adyacentes se encuentra el resto de sus compañeros de armas, 21 en total. Al parecer, son lo único que queda de la 2ª compañía. Según el jefe de planta, doctor Alexander Scie de Villeville, todos presentan los mismos síntomas: han estado sumidos en un estado de coma, inexplicable en términos médicos, desde que llegaron al hospital, hace cinco días, procedentes de un hospital de campaña en las afueras de Reims, donde en un principio se creyó que podían ser víctimas de algún nuevo tipo de gas.

Todos, sin excepción, sufren una amnesia parcial: son incapaces de recordar nada de las dos últimas semanas. (Los últimos recuerdos de los Pj's, en efecto, se refieren exclusivamente a la monotonía de la guerra de trincheras del frente americano, en

los alrededores de Chaumont). Además, todos ellos tienen un extraño tatuaje en el hombro derecho. Nadie recuerda nunca haber visto nada igual...

El resto de sus camaradas (excepto Richard Harper) se van recuperando a lo largo de la siguiente hora.

Pocas horas más tarde los Pj's y sus compañeros son interrogados por el teniente de la policía militar Alan Xabier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en hacerles confesar que desertaron, insistiendo en que le expliquen cómo consiguieron esfumarse de Chaumont para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera y atravesando campos de batalla. Cuando, al ponerse pesado los Pj's le envíen (con mayor o menor amabilidad) de paseo al fondo de las letrinas, insinuará que esta deserción les costará un Consejo de Guerra, y posiblemente una cita con el pelotón de ejecución. Una tirada exitosa de "Derecho" permitirá al grupo darse cuenta de que esto no es tan evidente, ni mucho menos: las circunstancias que rodean el caso son lo suficientemente misteriosas como para exigir una investigación preliminar, de la cual dependería en gran parte el dichoso Consejo de Guerra, suponiendo que finalmente lo hubiera. Teniendo en cuenta que el encargado de realizarla es el "amable" teniente Xabier, es más que probable que los Pj's y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta...

La investigación

Maurice Orelav tiene un amigo enchufado como oficinista en el Estado Mayor. Una llamada telefónica (en la que se pueden alternar promesas, alagos, sobornos o chantajes) hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que puede conseguir es la siguiente:

•El día 13 el Cuartel General recibió un mensaje de la 2ª cía, informando de un "extraño accidente" en el que había muerto el capitán George Lombard. Se enviaron varios mensajes, que al parecer nunca

llegaron, ya que pocas horas después se recibió un nuevo mensaje, según el cual ya había llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se envió ningún capitán como sustituto. Las comunicaciones se cortaron a continuación. Cuando un pelotón logró llegar a la posición de la 2ª cía, la encontró totalmente abandonada, como si la compañía hubiera desertado en masa...

- A raíz de una ofensiva alemana sobre Reims el 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del día 16, parte de los efectivos de la División Rainbow se trasladaron a dicha zona, descubriendo los cuerpos de los 21 soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se desconoce el paradero del resto de la compañía.

- Del castillo en cuestión se desconoce su nombre, pero al parecer se encontraba en las cercanías de un villorrio llamado Seizassons

Al cabo de unos días (el 30 de Julio) los Pj's son por fin dados de alta. Disponen de un permiso de dos semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, aún debe guardar cama durante un tiempo.

En la Biblioteca Víctor-Cousin, de la Sorbona, (la Universidad) los Pj's encontrarán más información sobre el castillo en cuestión (para lo cual, por supuesto, deberán salvar la correspondiente tirada de "Biblioteca" y otra de "Leer francés").

El único castillo situado en las cercanías de Seizassons es el llamado "Tournoir". Al parecer, está situado sobre un emplazamiento celta, posiblemente un lugar sagrado de la religión druídica, ya que existen manuscritos del siglo VIII haciendo referencia a un extraño templo. En ellos la zona aparece denominada como "Trounoir"

(agujero, hoyo negro). Corren numerosas leyendas en torno a ese paraje, según la tradición popular maldito. El castillo pertenecía a los condes de Torunoir hasta que hacia 1592 el último descendiente de la familia, Pierre Streé Tournoir, fue acusado de brujería y quemado ante las mismas puertas de su castillo. Al parecer había atraído a toda una compañía de soldados del rey hasta su fortaleza, donde los había torturado y asesinado...

En caso de que algún Pj se someta a una sesión de hipnosis, consulta a un vidente o hace alguna parida semi esotérica similar, para intentar darse de la manga qué sucedió durante las dos semanas que tienen en blanco, los resultados serán desalentadores: el subconsciente de los Pj's no conserva más que fragmentos de recuerdos: una celda fría y oscura, cánticos incomprensibles, un sacerdote ataviado de manera grotesca, dolor, gritos... y un recuerdo vívido: subir hacia una luz, penosamente, entre los truenos de una tormenta.

Llegados a este punto es más que probable que los Pj deseen trasladarse a Reims para hacer una visita turística a cierto castillo. Traslarse no es tan fácil. Su permiso de convalecencia se limita a París, y tienen que presentarse diariamente a las 9 h. ante el comandante médico Joseph Beltrie, un paranoico individuo responsable de los americanos del hospital. No hacerlo significaría ser acusados de desertores. Sin embargo Reims se encuentra relativamente cerca de París: a cinco horas escasas en tren, y a 10 h. en automóvil (recordemos que la velocidad media de un auto era de 22'5 km/h). Así pues tienen el tiempo justo para hacer una visita relámpago, siempre y cuando no tengan problemas con los puestos de vigilancia. El amigo de Orelav, sea como fuere, puede conseguir unos pases de viaje a Reims si se le agobia lo suficiente.

El castillo

A raíz de la ofensiva alemana del 15 de Julio, y de la contraofensiva aliada del 18, toda la zona se fue fuertemente castigada por el bombardeo artillero. Ahora, no obstante, es un paraje relativamente seguro, ya que el enemigo ha sido expulsado más

allá del Marne. Pero del castillo no quedan más que un amasijo de ruinas, después que algunas piezas de artillería hicieran blanco sobre él. Apenas un lienzo de muralla y los restos de un torreón siguen en pie. Si los Pj's han investigado y buscan un "agujero u hoyo negro" una tirada de "Descubrir" les permitirá fijarse en una grieta ancha, abierta en lo que era un patio de armas. Al parecer, debajo de éste se encuentra una vasta sala subterránea. de la grieta sale un ligero pero perceptible hedor a putrefacción...

Los Pj's podrán bajar por la grieta con la ayuda de una cuerda de 25 m. como mínimo. Una vez abajo, y si han traído luz, descubrirán horrorizados un dantesco espectáculo: se encuentran en una gran sala, tallada en la roca viva, de la cual salen varios corredores. Las paredes de la sala se encuentran pintarrajeadas de símbolos extraños. Hay montañas de escombros (producto del bombardeo artillero) y los cadáveres mutilados y semi-putrefactos de más de 200 personas. Gracias a los restos de uniformes, podrán reconocer a sus compañeros de compañía. Hay igualmente mesas de piedra, extraños dibujos pintados en el suelo con lo que parece que es sangre y algún cadáver desnudo, en el que es reconocible un tatuaje como el que tienen los Pj's. la visita turística a esta salita de estar cuesta (of course) 1D6 si no pasan la tirada de COR y 1 si la pasan.

Una tirada de "Descubrir" exitosa hará que los Pj's encuentren algunos cadáveres no humanos: son parecidos a serpientes antropomórficas, con cabeza y escamas de ofidio, dos brazos y dos piernas y cola. Visten ropas amplias. Hay cuatro de ellos, aplastados por los escombros, y su visión cuesta 1D4 de COR si no se pasa la tirada.

Los Pj's se darán cuenta que, mientras que los cadáveres con uniforme (o harapos de) han sido asesinados y torturados, los cadáveres con tatuaje y los hombres-serpiente han muerto aplastados o atrapados bajo los escombros.

Los corredores conducen a un laberinto aparentemente desierto de corredores y salas abandonadas

A no ser que los Pj's recalquen que no se separan, el caótico Guardián supondrá que se dispersan para mejor registrar el lugar. En este caso, el Pj que saque peor resultado en una tirada de "Suerte" descubrirá el cuerpo de un hombre, aplastado de cintura para abajo por un gigantesco bloque de piedra. (Una tirada de Idea exitosa supondrá perder 1D4 de COR previa tirada: ¡Cualquier hombre normal hubiera muerto en cuestión de horas con una herida así!) Y nuestro hombre, ahí está la gracia, está perfectamente consciente. Va vestido con ropajes estafalarios, como un sacerdote pagano. Se trata del mago Pierre Strée Tournoir, causante de todas las desventuras de los Pj's. Junto a él se encuentra un Vampur, que le suministra puntos de Poder necesarios para sus hechizos (ver Dramatis Personae). En caso de ser descubierto por un solo Pj intentará hipnotizarlo, para que no diga lo que ha visto y para que vuelva posteriormente: Su plan es cambiar su cuerpo por el suyo para poder así huir. En caso de ser descubierto por el grupo procurará neutralizar o matar a todos menos a uno, al que primero lanzará un hechizo de Inmovilización para luego hipnotizarlo. Se protege con un hechizo de Protección Corporal de intensidad 20. El Vampur, mientras tanto, irá robando puntos de poder a los Pj's. En caso de que sea descubierto (con una tirada de "Descubrir" y eliminado, el mago intentará rendirse y negociar. De ser interrogado, explicará a regañadientes que pretendía realizar un ritual para terminar con la guerra, en el que, lamentablemente, debían ser sacrificados los Pj's. En caso de morir a manos de los rencorosos Pj's, su cuerpo se disolverá en un polvillo gris-verdoso francamente repugnante. Si se arma mucho follón en la sala (de resultados de un "cambio de impresiones" a tiros o simplemente por gritos) hay un 60% de posibilidades de que acuda desde los corredores, atraído por el ruido, un Hombre-Serpiente Degenerado (ver Dramatis Personae)

La realidad de los hechos

En el paraje de Trounoir existió, desde el principio de los tiempos, una colonia de Hombres-Serpiente, adorados y protegidos por los druidas locales primero, y por el linaje de los Tournoir después, a cambio de lo cual se convirtieron en poderosos brujos. El último de los Tournoir fue Pierre Streé, que fue quemado por brujo en 1592. Siglos más tarde fue resucitado por Nyarlathotep para que sirviera a sus oscuros fines. Nyarlathotep encargó a su sicario que realizara "cierto rito" con 30 hombres sanos. para ayudarlo en su tarea le cedió un Vampur. Con su ayuda Pierre colocó en trance el día 13 de Julio a toda la 2ª compañía, a la que hizo pasar a través de un portal dimensional hasta los subterráneos de su castillo, donde aún quedaban algunos hombres serpiente, junto con un ejemplar degenerado de su raza. Allí empezó el rito, que debía durar toda una semana, y durante el cual sacrificó a los hombres sobrantes y tatuó con el Signo a los elegidos. Con lo que no contaba Pierre fue con los avatares de la guerra: Por error el castillo recibió varios impactos de artillería, que provocaron que parte de la antigua construcción se viniera abajo. Los cuatro hombres serpiente que asistían al mago fueron sepultados por los escombros, pero éste, al ser un resucitado, no podía morir tan fácilmente.

De los 30 elegidos, 21 consiguieron escalar penosamente hasta alcanzar la salida, donde volvieron a caer en trance. El resto murió en el bombardeo, o atrapados por los escombros.

Epílogo, recompensas y ¿final?

Si los Pj's consiguen descubrir el misterio y neutralizar al mago (ya sea machacándolo ellos solos, dejándoselo de regalo al Hombre-Serpiente o sencillamente abandonándolo a su suerte) ganarán confianza en sí mismos (en términos prácticos, 1D8 de COR). Si se les enseñan a las autoridades militares los subterráneos del castillo, junto con los cadáveres del resto de la compañía, se retirarán los cargos presentados contra los Pj's, y el caso será archivado con la conclusión de que la compañía fue secuestrada por una secta de fanáticos enloquecidos...

El 11 de Noviembre termina la guerra, y los Pj's y sus compañeros son repatriados hacia Estados Unidos. Richard Harper, lamentablemente, no ha recuperado el conocimiento. Los supervivientes de la 2ª compañía se despiden, con la convicción de que no van a volverse a ver.

Dramatis Personae

Conde Pierre Streé de Tournoir

Fue 13, Con 12, Tam 15, Des 12, Apa 16, Pod 1, P.V. 14

Hechizos

Ajar un miembro, Sugestión mental, Inmovilizar víctima, Protección corporal, Hipnosis, Dominación, Creación de Portal, Intercambio de Mente, Consunción, Invocar Nyarlathotep

Notas:

Se trata de un zombi muy especial, inteligente y con apariencia perfectamente humana. La única manera de matarlo es volándole la cabeza (se entenderá que un resultado crítico o uno normal que le quite de golpe todos sus puntos de vida le da en la cabeza, aunque apoyarle un arma en la sien y apretar el gatillo también vale). Carece de puntos de poder, como buen Muerto Viviente, pero soluciona el problema gracias a su "Vampur".

Vampur (raza estelar independiente)

Descripción:

Los Vampur son seres de otro planeta, pequeños, débiles y ciegos. Tienen forma de una bola de pelo grisáceo del tamaño de dos puños cerrados sobre cuatro patas. De la bola sobresalen dos antenas blanquecinas. Rara vez llegan a alcanzar los 50 cm. en su forma adulta. Carecen de ojos y boca, teniendo como único órgano visible sus largas antenas retráctiles.

Notas:

Los Vampur se alimentan exclusivamente de la energía de otros seres vivos, la cual son capaces de absorber gracias a sus antenas. Son muy útiles para los magos, ya que pueden enlazarse telepáticamente con ellos, usándolos como proveedores de energía. El Vampur, en efecto, es capaz de absorber el Poder de su víctima y pasárselo a su amo en el mismo turno.

Características:

Fue 3, Con 1, Tam 1, Des 16, Int 7, Pod 20, P.V. 1, Mov 5

Carece de armaduras y hechizos

Arma:

Absorción de Poder. El Vampur tiene que encontrarse a menos de 5 m. de su víctima. Si gana en una confrontación de Poder contra Poder en la tabla de resistencia puede arrebatarse 1D6 puntos de Poder NO RECUPERABLES.

COR: Ver un Vampur no cuesta puntos de COR.

Hombre Serpiente Degenerado

Descripción:

... Y de la hendidura surgió algo horrible que se retorció, una repugnante cosa que hacía vacilar la mente y parpadeaba bajo la limpia luz del sol (...) Ví lo que tres mil años de retroceso pueden hacerle a una raza (...) Esta cosa se parecía más a una serpiente gigante que a cualquier otra cosa, pero tenía piernas abortadas, y brazos tortuosos con garras ganchudas. Se arrastraba sobre el vientre, retorciendo sus labios moteados para desnudar colmillos como agujas... (El pueblo de la oscuridad, de Robert E. Howard)

Notas:

Estos hombres-serpiente se hallan reducidos, por siglos de retraso cultural, aislamiento y endogamia, al simple nivel de animales no inteligentes. Son, sin embargo, más grandes y más fuertes que un hombre

serpiente normal, por lo que éstos los utilizan como bestias de carga.

Características:

Fue 20, Con 15, Tam 20, Int 4, Pod 4, Des 4

Arma:

Mordisco 60% 2D8 + veneno de potencia igual a su Constitución

Armadura: Escamas por valor de 3 puntos

COR: Ver un Hombre Serpiente degenerado cuesta 1D8 puntos de COR si no se pasa la tirada

¿Como consiguieron los elegidos salir de los subterráneos si estaban en trance? ¿Es cierta la explicación de Pierre Streé? ¿Por qué sigue en coma Richard Harper?

¡Salvad a los niños!

Segunda parte de la campaña

LA BESTIA NO DEBE NACER

¡Salvad a los niños!

Segundo escenario de la campaña de cinco módulos para La Llamada de **Cthulhu La Bestia no debe nacer**, por Ricardo Ibañez

... Y el Dragón se detuvo delante de la mujer que iba a dar a luz, para devorar a su hijo en cuanto este naciera...

(Apocalipsis, 12, 4)

Resumen de lo publicado:

Los Pj's pertenecieron todos, durante la Gran Guerra, a la misma compañía, y se vieron envueltos en una extraña aventura de magia y muerte. Ahora, el único recuerdo de esa aventura es un insólito tatuaje, que todos ellos llevan sobre el hombro derecho. Sin embargo...

Sábado, 6 de marzo de 1922

Han pasado casi cuatro años desde que los supervivientes de la 2ª compañía volvieran a casa, al finalizar la Gran Guerra. El muy caótico Guardián se interesará pues por las actividades de los Pj's durante este tiempo, haciendo especial incapié (como quien no quiere la cosa) en la cuestión de la familia: si algún incauto proclama su deseo de fundar un hogar con la mujer de su vida, el Guardián le informará con la mejor de las sonrisas que es padre de al menos 1 niño, de edad variable (máximo 3 años, off course), rizos rubios y ruidosas costumbres nocturnas.

Los supervivientes siguen más o menos en contacto gracias a Francis "Keeper" Campos (ahora un prestigioso abogado) que ha organizado, medio en broma medio en serio, un club de ex-combatientes llamado "Warmice". "Keeper" organiza un par de encuentros al año, y se mantiene en contacto con todos menos con Richard Harper, que continúa en estado de coma y se encuentra internado en una clínica privada de Arkham.

Es precisamente en uno de estos encuentros en los que empieza el módulo.

Una docena de miembros de "Warmice" (entre los que se encuentran los Pj's y "Keeper") están comiendo, acompañados de sus parejas, en un buen restaurante de Nueva York. El resto de los miembros del grupo se ha disculpado, al serles imposible desplazarse a la ciudad.

En la sobremesa "Keeper" explica a los comensales el motivo de la reunión: Desde el final de la guerra, el misterio del tatuaje que todos llevan en el hombro derecho se ha convertido en una obsesión para él. Sólo había conseguido descubrir que era un signo con un fuerte significado esotérico, hasta que recientemente entró en contacto con Michael Olive, profesor de Filología alemana de la universidad de Miskatonic. Al parecer, un compañero suyo de la facultad, actualmente en paradero desconocido, estudió durante un tiempo con mucho interés ese signo.

Pero eso no es todo. recientemente se ha cometido un asesinato múltiple en la ciudad de San Francisco. Todas las víctimas tenían tatuado en el cuerpo el signo del tatuaje...

Son exactamente las 16 h. Entonces...

•En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...

•Los Pj's y sus compañeros notan una leve molestia en el lado derecho, donde tienen el tatuaje...

•En su habitación privada, Richard Harper se agita levemente...

•En Boston, en pequeño Erik despierta...

•En España, Georges Zamañorre sabe lo que va a suceder, y lloraría si no le hubiesen arrancado los ojos...

16:01 h.

•El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...

•La leve molestia se convierte en una sensación de ahogo...

•Richard Harper abre los ojos...

•Erik mira asombrado hacia el armario de los juguetes...

•En la ciudad de Irem, el Guardián se agita...

16:02 h.

•El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...

•Los Pj's empiezan a marearse...

•Cristine Palmer, la enfermera personal de Richard, entra en la habitación y se asusta al verlo: tiene el rostro desencajado por el terror, y suda a mares...

•Erik empieza a llorar, llamando a sus padres...

•En el pueblo de Chico, en California, empiezan a llover piedras...

16:03 h.

•El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas. la sangre cae a chorros al suelo, donde está dibujado un extraño signo...

•Los Pj empiezan a sentir punzadas ardientes en el tatuaje...

•Richard Harper se incorpora a medias de la cama...

•Joe King entra corriendo en la habitación de su hijo, y contempla una secreción gigantista, como una especie de vagina escarlata y carnosa que se ha formado donde antes se encontraba el armario, la cual se está tragando literalmente a su pequeño Erik...

•En la roca del Diablo, frente a las costas de Innsmouth, los Profundos bailan...

16:04 h.

•Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada...

•Las punzadas ardientes se convierten en un dolor de infierno, como si alguien estuviera hurgando en sus entrañas con una barra al rojo vivo...

•Richard Harper grita con todas sus fuerzas...

•Joe King se lanza de cabeza por esa extraña abertura escarlata, en un intento desesperado de sacar de ella a su hijo...

•En R'yleh, el gran Cthulhu mueve sus tentáculos, impaciente...

16:05 h.

•El cántico cesa de repente.

•El dolor desaparece.

•Richard Harper vuelve a caer sobre su cama, entrando de nuevo en coma.

•La vagina escarlata se esfuma en el aire.

•Nyarlathotep se rie.

16:06 h.

Han desaparecido 15 niños. Todos eran varones. Todos tenían menos de 3 años. Eran los primogénitos de los supervivientes de la 2ª compañía. En todas sus habitaciones se encuentra ahora, dibujado, el mismo signo que tienen los Pj's tatuado en el hombro derecho.

Los Pj's pierden 1D6 de Cor por la experiencia si fallan la tirada, y 1 si la pasan. Deberán hacer además otra tirada (arriesgándose a la pérdida de otro 1D4 de Cor) al enterarse de las desapariciones de los niños.

La policía, por supuesto, se negará a aceptar la idea de que a los niños desaparecidos "se los tragó la pared". Sus pesquisas serán totalmente infructuosas. Los viejos compañeros de armas se encuentran solos, una vez más.

Nota para el Guardián:

Es aconsejable que el peso de la investigación lo lleven de nuevo, como en el módulo anterior, solamente los Pj's. El resto

del grupo de veteranos debería mantenerse en la reserva, realizando como máximo alguna investigación paralela en otras ciudades. Sin embargo, si el guardián lo considera necesario, pueden acompañar a los Pj's, a la hora de las bofetadas, algunos de sus compañeros de armas. Se recomienda que no sean más de cinco.

El signo

Si los Pj's examinan los signos dibujados en la pared de las habitaciones, descubrirán que todos ellos se encuentran exactamente en el centro de la pared y a metro cincuenta del suelo. El signo es ligeramente fosforescente, y no parece ni pintado, ni grabado. Pasar la mano por encima es suficiente para que desaparezca.

Si se ponen en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard, en Arkham, una tirada exitosa de Crédito, Charlatanería o Elocuencia les informará de los últimos acontecimientos. Asimismo descubrirán que el color del tatuaje de Richard ha cambiado: de ser negro es ahora de un vivo tono rojizo. (Mientras que el tatuaje de los demás sigue sin cambios)

NOTA PARA EL GUARDIÁN: Es de suma importancia, para el desarrollo de la campaña, que nada le pase a Richard Harper. Así que si algún Pj cafre le vacía el cargador de su calibre 45 al grito de ¡chungo! ¡chungo!, Richard deberá sobrevivir. No importa si los detalles no tienen explicación lógica.

A Francis Campos no le será difícil conseguir una entrevista con el profesor Michael Olive. éste, sin embargo, se negará a hablar de "ciertos temas" por teléfono, e insistirá en que el grupo se desplace hasta Arkham.

La investigación de Georges Zamañorre

Michael Olive es un individuo bajito, con gruesas gafas y poblada barba negra, al que parece imposible tomar en serio. Unos minutos de conversación con él, sin embargo, bastan para darse cuenta de que está sinceramente preocupado por la desaparición de su amigo: Georges

Zamañorre era profesor de Historia Antigua, especializado en culturas del Mediterráneo Occidental anteriores al florecimiento del Imperio Romano.

A mediados de octubre de 1921 confesó a Olive, muy excitado, que creía haber encontrado restos de una cultura común entre los diversos pueblos mediterráneos del siglo VI a JC. Basaba sus teorías en un misterioso signo que podía encontrarse, toscamente labrado, en algunas tumbas de cierta región de la antigua Mauritania, en la actual Marruecos, que según se decía era el signo del "Abridor del Camino". Pero Zamañorre había igualmente encontrado el mismo signo en una necrópolis Ilergeta cerca de la ciudad de Tarragona, en España, sólo que allí recibía el nombre de "Signo de la Puerta y la Llave". Y afirmaba que había encontrado referencias "en un venerable libro" de que el signo era conocido en la península árabe por las mismas fechas, bajo el nombre de "Umr al Tawil".

Georges Zamañorre partió hacia España dos meses más tarde, en Diciembre. Iba en busca del origen de este culto, que según él se encontraba en la mítica ciudad de Tartessos. No se ha vuelto a saber nada más de él. Olive sospecha que ha sido secuestrado o algo peor...

Como los Pj ya habrán supuesto, el signo que tan excitado traía a Georges Zamañorre es el mismo que tienen ellos tatuado en el hombro.

Si los Pj's consultan con algún lingüista (en la misma universidad de Miskatonic, por ejemplo) se les traducirá sin problemas el nombre de "Umr al Tawil". Aprenderán así que es gramaticalmente incorrecto: debería escribirse Tawil al Umr, que significa "Prolongador de la Vida".

Entre los escasos papeles que dejó zamañorre tras su partida los Pj sólo encontrarán (y si pasan las oportunas tiradas de Descubrir), unos apuntes sobre el simbolismo del Signo:

El símbolo representa la Puerta. En una tumba, es la puerta hacia la Otra Vida,

hacia la Muerte. Pero puede ser igualmente una puerta en la otra dirección: de la Muerte a la Vida. Asimismo, parece ser que en algunos ritos se consideraba que por dicha puerta se podía entrar en contacto con dioses o demonios. Al parecer, el mayor punto de fuerza mística del signo se encuentra en el vértice inferior.

El Signo indica una puerta abierta. Según parece hay otro signo para cerrarla. Según referencias, este otro Signo tiene forma de una estrella de cinco puntas

Igualmente encontrarán una apresurada anotación en una vieja agenda que dice: "Consultar Capt. V. de Rama Dorada".

Una consulta a los registros de la biblioteca mostrará a los Pj's que Zamañorre solicitó consultar, en los meses anteriores a su partida, los siguientes libros:

- "Necronomicón", traducción de John Dee

- "Magia auténtica", de Theophilus Wenn

- "La Rama Dorada", de James G. Frazer.

Los dos primeros pertenecen a la sección 240 BL, y los Pj's tendrán serios problemas para consultarlos, ya que se trata de ejemplares raros y muy valiosos. Además, tendrían que colocarse en la lista de espera, con lo que su consulta se retrasaría varios meses...

El tercer libro, en cambio, es más asequible, pudiendo conseguirse sin más problemas que pasar una tirada de "Buscar Libros". Hay un párrafo en el capítulo V que interesará especialmente a los Pj's:

... para viajar a tiempos y lugares lejanos habrás de invocar a Aquél de Fuera, al llamado Umr al Tawil, el que va cubierto

con un velo místico y mora en los abismos más allá de la Tierra. Hay quien dice que es, fue y será, y que vino antaño desde las oscuras estrellas con sus hermanos, y que su simiente cubrió la Tierra, y que sus hijos perduraron a través de las Edades...

El conocimiento de estas informaciones supondrá a los Pj la pérdida de 1D4 de Cor si no pasan la tirada correspondiente, y de 1 si la pasan. Ganarán, del mismo modo, 3 puntos de Mitos de Cthulhu.

Los asesinatos

Si los Pj's desean investigar el asesinato múltiple de San Francisco deberán pasar todo un día en una buena Hemeroteca, consultando los periódicos de California y pasando una tirada exitosa de "Buscar Libros", lo cual dará como resultado que averiguen los siguientes datos:

- Las víctimas fueron 6 hombres y 3 mujeres. Dos de los hombres eran asiáticos, y el resto, junto con las mujeres, de ascendencia hispana. Fueron encontrados, totalmente desnudos, en un descampado de las afueras, en la madrugada del día 1 de Marzo. Habían muerto degollados. Se les había dibujado a todos el Signo en el Pecho, con la punta de un cuchillo afilado.

Pero eso no es todo. Otra tirada de "Buscar Libros" revelará que no se trata de un hecho aislado:

- En la ciudad de Vallejo, el día 20 de febrero, se descubrió el cadáver de un japonés, vecino de la comunidad. había sido degollado y marcado como posteriormente en San Francisco.

- En Stockton, el 23 de Febrero, se encontraron tres cadáveres con idénticas características: las víctimas eran de raza negra.

- En Oakland, el 26 de Febrero, se descubrieron 6 cadáveres más.

- En San José, el 4 de Marzo, 12 cadáveres..

- Y ahora en San Mateo, el 7 de Marzo, se han descubierto 15 cadáveres más.

Ninguno de los muertos es un WASP (ni blanco, ni anglosajón, ni protestante): en efecto, se trata de hispanos, negros y asiáticos. Todos han sido degollados. Todos llevan el misterioso signo marcado. Todos, según los forenses, fueron asesinados entre las 15 a 18 h. del día anterior al que fueron encontrados. Seguramente, los Pj no dejarán de recordar su propia experiencia (y sus visiones) del día 6. Si sus jugadores piensan un poco, no dejarán de notar la correlación numérica de las fechas (19, 22, 25, 28 de Febrero, y 3 y 6 de Marzo) , así como la del número de víctimas (1, 3, 6, 9, 12, 15).

Pero eso no es todo: si los Pj's han investigado los papeles del profesor Zamañorre les llamará la atención una noticia de sociedad, aparecida en un periódico de San Mateo, sobre una cena ofrecida al alcalde por los miembros de la asociación "La Puerta y la Llave" (apelativo por el que conocían los antiguos Ilergetas el Signo). Es posible que, al enterarse de ello, se planteen seriamente una excursión a California. En especial cuando, al consultar un mapa. se fijen en que los seis sitios (San Francisco, Vallejo, Stockton, Oakland, San José, San Mateo) se encuentran en un área razonablemente reducida...

San Mateo (Primera parte)

San Mateo era, en 1922, una pequeña localidad californiana con mucho futuro, buenos viñedos, algunos yacimientos minerales y una mano de obra barata formada principalmente por mexicanos, que han cruzado la frontera más o menos ilegalmente. Hay igualmente un buen

número de emigrantes chinos, filipinos y japoneses. Las gentes de raza negra, por el contrario, son muy escasas.

Nota para el Guardián:

Nominalmente, gobierna en San Mateo el alcalde, Arnold Crossbowmen. En la práctica, ni éste ni el sheriff de la localidad mueven un dedo sin que se lo mande John Irving Deaths, el cacique local. Deaths controla igualmente al presidente de "La Puerta y la Llave" (Josef Pars) y al redactor del periódico local "El líder de San mateo", Patrick Peter Jar. Lo que muy pocos saben es que Deaths fue asesinado hace ya seis años, siendo sustituido por un Mi-Go, que transformó "La Puerta y la Llave" de una asociación de carácter esotérico-iniciático a una auténtica secta que rinde adoración a Nyarlathotep...

Si los Pj's investigan sobre el asesinato múltiple se encontrarán sólo con silencios y frases evasivas: los ciudadanos de raza blanca se muestran indiferentes y hostiles, los emigrantes están asustados. El mismo sheriff del pueblo, J.C. Warrior, se mostrará indiferente: para él, se trata de algún ajuste de cuentas entre trabajadores. Si se le insiste, afirmará con acritud que él "sólo investiga asesinatos de blancos".

La Puerta y la Llave

Investigar la asociación no supondrá, en principio, demasiados problemas: cualquier blanco explicará a un Pj amable (y que no sea de color, por supuesto) que se trata de una especie de club en el que se integran los ciudadanos más influyentes de la localidad. La asociación realiza numerosas obras para la comunidad, como son la recaudación de fondos para edificios públicos, organización de fiestas y celebraciones, o dejar una parte de su local social para que se realicen exposiciones y obras de teatro.

Si los Pj visitan los locales de la asociación con una excusa razonable (querer realizar un artículo periodístico o simplemente hacerse socios) serán atendidos amablemente por el presidente en persona,

Josef Pars. Éste afirmará que la asociación fue creada por un grupo de aficionados al esoterismo, para disponer así de un local social donde poder hablar a sus anchas de su tema favorito, y poder disponer de una extensa biblioteca común. Con el paso del tiempo la asociación se ha separado un poco de sus primeros objetivos, convirtiéndose en algo muy parecido a un club inglés. Esto ha sido debido en gran parte a la enfermedad del antiguo presidente (y socio fundador) J. I. Deaths

Si los Pj's le preguntan sobre dicha enfermedad, afirmará que Deaths sufrió hace 6 años un ataque al corazón gravísimo. Desde entonces no ha salido de su casa.

Si le preguntan sobre las actividades de carácter esotérico de la Asociación, dirá con cierta vacilación que organizó hace poco una serie de conferencias en varias ciudades vecinas. cambiará de tema lo más pronto que pueda.

Si se le interroga sobre el nombre de la Asociación, explicará que hace referencia a la Puerta cerrada del Conocimiento, y a la Llave (el Estudio) que puede abrirla.

Una visita más discreta al local (por ejemplo, de noche, cuando se cierra) puede aportar información más jugosa: en la secretaría (3) una tirada de "Descubrir" permitirá a los Pj encontrarse con la documentación relativa a las conferencias realizadas en las ciudades vecinas:

- El 19 de Febrero, en Vallejo
- El 22 de Febrero, en Stockton
- El 28 de Febrero, en San Francisco
- El 4 de Marzo, en San José

Una representación de la asociación se desplazó a cada una de dichas ciudades. Estaba formada por:

- Josef Pars
- P.P. Jar
- Alan Xavier

San Mateo (Segunda parte)

En la Biblioteca (7) entre libros de ocultismo de interés relativo, pueden encontrarse, si se pasan sendas tiradas de "Buscar Libros" los libros de poesía "El Pueblo del Monolito" de Justin Geoffrey, y "Azathoth y otros" de Edward Derby, así como dos curiosos estudios sobre la magia: "magia auténtica", de Theophilus Wenn, y "La Rama Dorada", de J. G. Frazer.

En la bodega (10), donde los pillines de la asociación guardan todavía una exquisita colección de bebidas alcoholicas (¡pese a la prohibición!) una tirada de "Descubrir" hará que los Pj encuentren la puerta secreta de (11) que conduce directamente a una pequeña habitación donde se encuentran tres túnicas negras. Dicha habitación da a una especie de templo (13) con charcos coagulados de sangre en el suelo. Hay también manchas de sangre coagulada salpicando las paredes, las columnas, el altar. La sala apesta como si fuese un matadero. Para que un Pj tenga estómago para entrar deberá tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasa la tirada, vomitando la primera papilla y negándose en redondo a cruzar el umbral.

En el templo hay seis columnas, en las que están tallados seres horribles. Si alguien manifiesta la insana curiosidad de examinarlos con detalle, deberá tirar por Idea. De pasar la tirada deberá tirar nuevamente, esta vez por Cor (1/1D4) ganando en contrapartida 2 puntos de Mito de Cthulhu, ya que representan con todo detalle diversas criaturas de los Mitos.

En un altar de piedra negra, situado en el fondo de la sala, se encuentra un extraño ídolo de piedra, de unos 50 cm. de altura. Representa a un ser de aspecto humano, desnudo, sin sexo, que en lugar de cabeza tiene una masa informe de esferas. Lleva algo colgando de la mano, que por los pliegues parece un trozo de lienzo.

Con una tirada de "Descubrir" los Pj podrán encontrar, medio tapado por los costrones de sangre coagulada, el signo de su tatuaje grabado a gran tamaño en el suelo de la bodega.

En un momento determinado (al cruzar una calle del pueblo, por ejemplo), un flamante "Ford T" se cruzará por delante de los Pj. Aquel que pase una tirada de "Descubrir" reconocerá, al volante del mismo, a un viejo amigo: el "amable" teniente Alan Xavier (ver aventura anterior).

Cualquiera reconocerá el coche como propiedad del secretario personal del señor J.I.Deaths. Ocupa este cargo desde que terminó la Gran Guerra.

Una visita a la Alcaldía, concretamente al Registro de la Propiedad, dará como resultado informaciones muy interesantes: Deaths es el propietario del periódico, del local de la asociación de la Puerta y la Llave y de la mitad de las casas del pueblo, así como de extensos campos de cultivo y de una pequeña empresa minera, la J.K. Internacional.

Tanto el sheriff J.C. Warrior como el alcalde Crossbowmen, el periodista P.P. Jar, el presidente Josef Pars o el secretario Alan Xavier podrán sobre aviso a Deaths caso que los Pj les hagan alguna pregunta indiscreta. En concreto Xavier (que los conoce) dará la alarma de su presencia nada más tenga conocimiento de ella.

Deaths enviará entonces a Alan y a seis matones a que ataquen a los Pj, a ser posible en su hotel, por la noche. Tras el tiroteo, Deaths "sugerirá" al alcalde que ordene al sheriff la detención del grupo, con las acusaciones de agresión y asesinato a miembros de la comunidad. Acompañarán a Warrior un buen número de "voluntarios" (trabajadores de Deaths bien armados).

Si los Pj se dejan cojer vivos (que ya es mucho suponer), serán asesinados en la cárcel con la excusa de que "intentaban escapar".

Si los Pj consiguen capturar vivo a algún enemigo, sólo P.P. Jar, Josef Pars o Alan Xavier poseen información interesante. Los demás no saben nada de Mitos, sectas, magia, ni mucho menos nada de los hijos del grupo.

Esos tres, sin embargo, sí que saben que los niños han sido proyectados mágicamente a un destino desconocido, por motivos que solamente Deaths conoce (Nota al Guardián: Ni que decir tiene que no darán esta información por las buenas...)

En caso de que los Pj logren escapar al primer ataque armado, Deaths colocará 3 hombres de vigilancia en su casa, y pedirá al sheriff que mantenga vigilado el local de la asociación.

La mansión de J.I. Deaths

La residencia de Deaths se encuentra situada en un lugar solitario, bastante alejada del pueblo. Es una hermosa mansión de estilo colonial, con un agran entrada porticada con seis columnas blancas. Deaths vive sólo, sin otra compañía que su secretario Xavier y Virginia Chadler, una mujer que se ocupa de la casa.

Muchas de las dependencias de la casa están cerradas con llave, ya que no se usan. Además, desde su ataque cardíaco" Deaths sale en contadas ocasiones de su habitación. Por supuesto, se negará a recibir a los Pj si estos intentan visítarle por las buenas.

En realidad, Deaths es un Mi-Go, ante lo cual tiene una serie de adminículos especiales en el primer piso: su habitación (14) carece de muebles, y está climatizada mediante un extraño aparato metálico, del tamaño de una caja de zapatos, para que la temperatura se mantenga dentro de la habitación por debajo de los 10 grados celsius bajo cero. Otro aparato filtra el aire, eliminando la mayor parte de oxígeno. Estas condiciones son las que el Mi-Go considera "cómodas" para su existencia. Si algún Pj realiza algún ejercicio violento (como luchar) en esta habitación, deberá tirar por Constitución x 3 para no desmayarse.

La habitación (15) ha sido habilitada como laboratorio y despensa del Mi-Go, ya que éste no puede consumir alimentos terrestres. Está llena de aparatos incomprensibles para los Pj, y de frascos con

sustancias semi líquidas y totalmente desconocidas. Nada puede ser usado como arma (acalaración para Pj rapiñadores)..

El Mi-Go se disfraza de humano colocándose una máscara hecha de una perfección inhumana, y cubriendo su cuerpo con ropas amplias y una manta tapándole las "piernas". Se desplaza mediante una silla de ruedas con un pequeño motor eléctrico. habla en susurros, ya que su garganta no está preparada para emitir sonidos humanos, y debe recurrir a un pequeño aparato que utiliza como sintetizador vocal. También lleva consigo en todo momento un pequeño emisor de alarma, que en caso de ser activado atraerá en 1D20 turnos a 1D6 hermanos suyos.

El Mi-Go luchará hasta la muerte. En caso de ser eliminado, aún tendrá fuerzas para decir (mientras su cuerpo se disuelve):

"Ya no podréis detenernos ahora... el Nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros..."

La explicación de los hechos

Cuatro años más tarde del aparente fracaso del ritual que Streé realizó con los Pj y sus compañeros (ver aventura anterior) Nyarlathotep prepara un nuevo paso: ordena a un agente Mi-Go infiltrado en la sociedad humana que realice un ritual mágico, destinado a teletransportar a 15 niños (los hijos de los elegidos, nacidos durante estos últimos cuatro años) a un cierto lugar, donde ellos serán la materia base para realizar otro hechizo, al parecer de gran importancia para los Otros Dioses. El Mi Go, ya hace tiempo que contactó con Alan Xavier, atrayéndolo hacia su bando, para mejor poder localizar en su momento los hogares de los ex-combatientes. No cuenta con que éstos, no obstante, puedan llegar hasta él...

Epílogo, recompensas y preguntas sin respuesta...

Si los Pj consiguen desarticular la secta (dándole un billete de ida al otro barrio al pobre Mi-Go) ganarán 1D8 de Cor, y se lo tendrán bien ganado...

Dramatis Personae

Maurice Orelav

Fue 15, Con 14, Tam 11, Int 13, des 12, Apa 11, Pod 17, Edu 17

Cor 85%, P. Vida 12

Habilidades:

Buscar Libros (85%), Conducir Automóvil (60%), Hablar Francés 40%, Química 70%, Mecánica 75%, Arma Blanca 50%, Elocuencia 65%

Notas:

Emigrante polaco, compañero de armas de los Pj

Francis (Keeper) Campos

Fue 12, Con 13, Tam 12, Int 13, Des 14, Apa 12, pod 12, Edu 19

Cor 60%, P. Vida 13

Habilidades

Buscar libros 60%, Charlatanería 45%, Derecho 50%, Latín 40%, Psicología 65%, Descubrir 95%, Arma corta 50%

Notas:

Abogado, compañero de armas de los Pj.

Josef Pars

Fue 13, Con 12, Tam 10, Des 13, Apa 12, Pod 13 Edu 15

Cor 0%, P. Vida 11

Habilidades:

Buscar Libros 40%, Psicología 60%, Charlatanería 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Revólver 22 35%

Hechizos:

Consunción, Crear Portal

Notas:

Presidente de la Asociación de "La Puerta y la Llave" y, en sus horas muertas, hechicero a las órdenes de J.I. Deaths

P.P. Jar

Fue 12, Con 13, Tam 14, Int 13, Des 14, Apa 15, Pod 11, Edu 15

Cor 0%, P. Vida 14

Habilidades:

Charlatanería 70%, Psicología 40%, Ocultismo 75%, Mito de Cthulhu 30%, Pistola cal. 38 65%

Hechizos:

Consunción, Crear Portal

Notas:

Periodista inglés, redactor del periódico de San Mateo. También hechicero a las órdenes de J. I. Deaths.

Alan Xavier

Fue 12, Con 12, Tam 11, Int 12, Des 11, Apa 12, Pod 11, Edu 10

Cor 1%, P. Vida 12

Habilidades:

Conducir auto 40%, Elocuencia 30%, Mitos de Cthulhu 5%, Revolver cal. 45 40%

Notas:

Ex oficial del ejército, secretario personal de J. I. Deaths

Virginia Chadler

Fue 9, Con 11, Tam 12, Int 14, Des 10, Apa 16, Pod 9, Edu 10

Cor 0%, P. Vida 12

Habilidades:

Competencias de base. Mitos de Cthulhu 15%

Notas:

Mujer al servicio de J.I. Deaths

J.C. Warrior

Fue 15, Con 14, Tam 14, Int 9, Des 14, Apa 10, Pod 8, Edu 10

Cor 40%, P. Vida 14

Habilidades:

Esquivar 40%, Saltar 40%, Esconderse 35%, Descubrir 60%, Revolver cal. 45 75%

Notas:

Sheriff de San Mateo

Matones varios

Fue 14, Con 12, Tam 12, Int 5, Des 11, Apa 10, Pod 6, Edu 4

Cor 30%, P. Vida 12

Habilidades:

Esquivar 40%, Saltar 35%, Escopeta cal. 20 40%, Cuchillo 35%

Notas:

Trabajadores temporeros y camorristas del pueblo, reclutados por dinero para intimidar a los enemigos de Deaths. No saben nada de los Mitos y huirán en caso que se enfrenten con un grupo de combate decidido y eficaz.

J.I. Deaths (Mi-Go camuflado)

Fue 15, Con 14, Tam 11, Int 15, Des 16, Pod 13

P. Vida 13

Armas:

Pinzas 45% (2D6)

Armadura:

Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo daño.

Hechizos:

Consunción, Creación de portal, Invocar a Nyarlathotep, Invocar a Yog-Sothoth

COR:

1D6, si no se pasa la tirada.

Notas:

La misión de este Mi-Go es supervisar la extracción de ciertos minerales de mucho interés para su raza. Bajo la tapadera de J.K. Internacional hace que los humanos extraigan el mineral, que periódicamente entregan en un lugar secreto a sus hermanos.

En la próxima actualización:

A los Pj sólo les queda una pista por seguir: buscar al profesor Georges Zamañorre, desaparecido en España, con la esperanza de que sus conocimientos sobre el Signo le permitan explicar al grupo cual es la ceremonia a la que van a someter a sus hijos, por qué han sido ellos precisamente los elegidos y lo más importante: dónde y cuándo se realizará.

La Hora de la Revelación
Tercera parte de la Campaña
LA BESTIA NO DEBE NACER

La Hora de la Revelación

Tercer escenario de la campaña de cinco módulos para La Llamada de Cthulhu **La Bestia no debe nacer**, por Ricardo Ibañez

... He aquí que una puerta estaba abierta (...) y aquella voz que había oído antes, cómo voz de trompeta hablara conmigo, me decía: "Sube acá, que te voy a enseñar lo que ha de suceder después"...

Resumen de lo publicado

Mediante un poderoso ritual mágico, han sido secuestrados los primogénitos de los 21 únicos supervivientes de la 2ª Cía. Las averiguaciones de los Pj les han permitido descubrir a los autores del hecho, pero no el paradero de los niños.

Introducción

Abril 1922. Tras sus aventuras en la Costa Oeste, es más probable que los Pj y sus amigos se sientan desconcertados: en efecto, no había en San Mateo ninguna pista sobre el paradero actual de sus hijos. Será entonces cuando se ponga en contacto con ellos, nuevamente, el profesor Michael Olive (ver módulo anterior): ha recibido una carta de España, y cree que su contenido puede tener gran interés para los Pj...

La carta

La carta tiene remitente de Sevilla, e iba dirigida en un principio al responsable del departamento de Historia Antigua de la Universidad de Miskatonic. Este, tras hojearla, se la ha pasado a Michael Olive, consciente de la preocupación que éste siente por el paradero de su amigo:

Estimado señor: Mi nombre es Jordi Cabó, y soy profesor de Historia Antigua de la Universidad de Barcelona. Conocí al profesor Georges Zamañorre hace unos años, en Oxford, durante un ciclo de conferencias al cual asistimos ambos. Pronto congeniamos, ya que descubrimos que teníamos una obsesión común: La búsqueda de Tartessos, esa mítica ciudad-imperio de la que nos hablan Isaías, Hesíodo y Estrabón. Ambos decidimos dedicarnos a su búsqueda, buscando pistas de su localización en la influencia cultural, que por fuerza debía haberse reflejado en las civilizaciones vecinas. Personalmente me concentré en la búsqueda de su literatura, (según Estrabón tan hermosa y abundante), y de la que al parecer todavía podían encontrarse fragmentos cien años antes de Jesucristo. El profesor Zamañorre, en cambio, investigó los posibles restos de su religión, diseminados por el Mediterráneo. Estuvimos carteándonos durante unos años. En Noviembre del año pasado recibí su última carta, en la cual me hablaba de que por fin había encontrado la "llave" que nos desvelaría el misterio de Tartessos. Insinuaba en su carta que la religión turdetana (nombre de los habitantes de Tartessos) podía tener aún seguidores. Decía que era de suma importancia llegar a Tartessos "antes de que fuera demasiado tarde". No daba más explicaciones. ¡Parecía insinuar que algo estuviera a punto de ocurrir! Yo debía encontrarme con él en Sevilla en Enero, cuando arreglara mis asuntos en Barcelona. Sin embargo, no estuve libre hasta mediados de Febrero. Para

entonces Zamañorre ya había partido, sólo, hacia un pueblo situado en la desembocadura del Guadalquivir, llamado "Bonanza". Fui tras su pista pero no lo encontré. Parecía como si se lo hubiera tragado la tierra. He vuelto a Sevilla. Sigo los pasos de Zamañorre, intentando descubrir la pista que lo llevó a Bonanza. No estoy tranquilo, sin embargo. Tengo la sensación de que me vigilan. Si George Zamañorre tenía amigos capaces de venir a este país a resolver el misterio les aguardaré. En caso contrario le ruego que lo comunique, ya que entonces volveré a Barcelona olvidando para siempre este asunto.

Muy excitado, Michael Olive propondrá a los Pj el viajar hasta España al rescate de su amigo: es posible que allí encuentren la respuesta a sus preguntas...

La leyenda de Tartessos

Seguramente los Pj querrán estudiar, en algún momento de la partida, algo sobre la ciudad de Tartessos. El Guardián puede pasarles entonces parte de esta información o toda íntegra, según donde la busquen. El nombre semita de la ciudad-imperio era Tarschisch. Los fenicios la llamaban Tarsis, los griegos Tartessos. El mismo nombre designaba a la capital, al río junto al que se encontraba y al imperio, que comprendía las actuales Murcia y Andalucía, siendo sus límites geográficos el Guadiana y el Júcar. Fue contemporáneo de los faraones egipcios y los mesopotámicos, desconociéndose a ciencia cierta el origen de los turdetanos, sus habitantes. Según el griego Poseidonio, "habían llegado al valle del Guadalquivir más tarde que los Iberos, quizá desde el mar". Fuera como fuere, se hicieron los amos del Mediterráneo antiguo. En tiempos del rey Salomón (1000 a.C.) ya existía un comercio regular entre Tartessos e Israel. Al parecer, sostuvieron luchas contra los fenicios y los griegos, de las cuales siempre salieron más o menos victoriosos, hasta que en el 535 los Cartagineses asaltan la ciudad. A partir de allí el nombre de Tartessos se esfuma. Se conocen el nombre de algunos de sus reyes, como Gerión y Argantonio, gracias a Herodoto. Igualmente se conocen algunas de sus ciudades importantes, como Menace (posiblemente, hoy Torre del Mar, cerca de Málaga) y Mástia (hoy Cartagena). Se conocen asimismo algunos detalles de su civilización. Eran muy cultos, poseyendo unas leyes escritas en verso que tenían más de 6.000 años de antigüedad (¡en la época de Estrabón!). Eran asimismo expertos en la metalurgia, siendo su país rico en oro, plata y cobre, así mismo como de otros muchos metales. Poseían también una próspera agricultura. Eran igualmente buenos navegantes, llegando incluso a comerciar con las islas británicas. Parecer ser que tenían como dioses las estrellas. De su físico poco se nos dice, excepto que eran extraordinariamente longevos, teniendo un gran respeto hacia la vejez. Isaías tiene en la Biblia un curioso párrafo referente a la ciudad: "Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza (...) Levantaron las torres de asalto, demolieron sus alcázares, la convirtieron en ruinas. Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza..." (Isaías 23).

Andalucía en 1922

La prosperidad económica producida en la 1ª Guerra Mundial hace tiempo que se ha desvanecido. Las empresas nacionales no pueden competir con las Europeas y Americanas, una vez libras éstas del peso de la guerra. Como secuela de la guerra hay una fuerte inflación, (los productos doblaron sus precios de 1914 a 1922), lo cual provoca constantes reivindicaciones salariales por parte de los obreros, unificados sindicalmente en torno al anarquista "Sindicato Único". Este hundimiento económico se agrava con la rebelión de Abd-el Krim el 5 de Junio de 1921. Marruecos se convierte en una sangría de dinero y soldados. La inflación afecta especialmente al campo, empobreciendo a los pequeños propietarios, y provocando una migración interna del campo a la ciudad. (Sólo Sevilla pasa de tener 148.315 habitantes censados en 1900 a tener 228.729 en 1931). En el campo el ambiente es básicamente de atraso, superstición y pobreza. Los pueblos están controlados por los terratenientes locales, los "señoritos", auténticos señores feudales. La posesión de armas de fuego está rigurosamente prohibida, a no ser que sean armas de caza y la Guardia Civil redacte el correspondiente

permiso. Además, y en el caso concreto de los Pj, existe todavía un fuerte sentimiento de xenofobia hacia los Norteamericanos "que nos robaron Cuba y Filipinas" (Si el Guardián desea ampliar información sobre el viaje hasta la península, o sobre cómo conseguir equipo, le remito a la "excelente" (ejem) extensión de Call or Cthulhu sobre la España de los años 20 titulada "Piel de Toro", accidentalmente, escrita por mí)

Investigaciones en Sevilla

Una vez en Sevilla Michael Olive insistirá en ponerse en contacto inmediatamente con Jordi Cabó. Este se encuentra alojado en un buen hotel, en el centro de la ciudad, e insistirá en que el grupo se aloje igualmente allí, por motivos de seguridad. Acompañan a Jordi su hermana, Montserrat, y un joven americano llamado Ernest Urdisch, un diletante de Providence que conocieron en el tren, camino de Sevilla, y que lleva ya cerca de un año, como él dice, "recorriendo Europa de vacaciones". Encuentra excitante la idea de buscar una ciudad perdida, por lo cual se ha unido incondicionalmente al profesor. Sin embargo, y ha juzgar por las apariencias, parece que también muestra "un cierto interés" hacia Montserrat. El profesor Jordi Cabó es un hombre de mediana edad, pelo escaso y aspecto de cura de pueblo que nunca alza la voz. Tal y como dice en su carta, se siente vigilado por desconocidos. No existe ninguna evidencia del hecho, sin embargo, motivo por el cual tanto su hermana como Ernest no se lo toman en serio. Es posible que los Pj le hagan más caso, ya que, cuando dejen sus habitaciones solas un par de horas (al ir a comer, por ejemplo) se las encontrarán de regreso patas arriba. Si guardaban en ellas algún objeto ilegal (como por ejemplo, armas) el grupo será denunciado por una llamada anónima a la Guardia Civil. El personal del hotel no sabe aparentemente nada... sólo si los Pj pasan una tirada de "Psicología" se darán cuenta de que el recepcionista parece ocultar algo. De ser sonsacado terminará confesando que un hombre muy amable preguntó por ellos cuando se inscribieron en el hotel. Afirmó que creía haber reconocido en uno de ellos a un viejo conocido. Le pagó una generosa propina al recepcionista para que éste le dijera sus nombre y las habitaciones en las que se alojaban. Durante los próximos días, los Pj más avisados podrán darse cuenta de que son seguidos, normalmente por un individuo a pie. En caso de que hagan algún viaje a las afueras, será un Elizalde negro matrícula de Barcelona el que vaya tras sus pasos (lo cual llama bastante la atención en Sevilla, ya que esta época casi no hay coches).

Nota para el Guardián:

Mientras arreglaba sus asuntos en la universidad, el Profesor Jordi Cabó no pudo evitar cometer una indiscreción, vanagloriándose de que iba a descubrir la auténtica Tartessos. Por motivos turbios que sólo el autor de esta descomunal parida conoce, el asunto llegó a oídos de tres aventureros sin escrúpulos: Emeterio Fragué, Carlos Vlancos, y Fernando Arbor (ver *Dramatis Personae*). Su intención, por supuesto, es dejar que Cabó les lleve hasta Tartessos para apoderarse de los tesoros que toda ciudad perdida debe tener. Por eso no les hace ninguna gracia que el grupo de Pj se haya unido al profesor, e intentan librarse de ellos.

No emplearán la violencia en Sevilla, si pueden evitarlo, limitándose a seguir al grupo a distancia. En caso de que los Pj se enfrenten con ellos con decisión, hiriendo o matando a alguno de ellos, tomarán las de Villadiego de vuelta a Barcelona.

Es posible que los muy paranoicos Pj sospechen de Ernest Urdisch, y decidan realizar un par de averiguaciones. Lo más sencillo en este caso es hacer una llamada telefónica a uno de los compañeros que se haya quedado en Estados Unidos, para que investigue sobre el muchacho en cuestión. Los resultados serán reveladores: Ernest Urdisch no es natural de Providence, sino de un pueblecito llamado Insmouth, y no lleva un año recorriendo Europa: muy al contrario, partió de Insmouth a principios de Enero, en dirección a España.

Nota para el Guardián:

En realidad Ernest Urdisch es un Profundo con apariencia humana, que ha viajado hasta España para realizar una misión muy concreta: Los orgullosos turdetanos de Tarsis no eran otra cosa que Profundos, que se separaron de sus hermanos por motivos religiosos: al parecer, adoraban a Yog-Sothoth por encima de Dagón. La desembocadura del Guadalquivir formaba en ese tiempo un gran puerto natural. Con el paso de los años, sin embargo, la zona se fue desecando paulatinamente (al retirarse las aguas) y la ciudad entró en decadencia. Los pocos descendientes de Profundos que podían quedar en la ciudad fueron exterminados por los cartagineses.

Las ruinas de la ciudad fueron evitadas por los humanos durante más de mil años, ya que las consideraban malditas, hasta que los agentes de los Mi-Go descubrieron unos ricos yacimientos de mineral en las cercanías de la ciudad. Desde entonces se han dedicado a una explotación minera sistemática de la zona. Esto no gustó nada a los Profundos, ya que consideran sagradas sus ciudades. Sin embargo, pese a que tuvieron noticias del saqueo de los Mi-Go, desconocían el emplazamiento exacto de Tartessos. Por eso, al enterarse por medio de un espía de la universidad del viaje de Zamañorre, enviaron al joven Ernest con órdenes de encontrar las ruinas y limpiarlas de profanadores. Ernest en el fondo es un buen chico, y si los Pj no lo linchan al grito de "Muere merluza con patas", intentará hacer un trato con ellos: él les ayudará a rescatar al profesor Zamañorre si ellos le ayudan a llegar a la ciudad y a realizar un hechizo que aniquilará a todos los Mi-Go de Tartessos (es posible que este último apartado les guste). No les dirá todo lo que sabe de golpe, sin embargo, por miedo a que se asusten y abandonen la empresa. Si los Pj le preguntan sobre el famoso tatuaje, les explicará que es el sello de Yog-Sothoth, un ser de enormes poderes, que vive en el espacio exterior, y que tiene la facultad de viajar por los diversos planos de la realidad, o hacer que otros viajen. Sin embargo, no pueden instalarse de manera definitiva en la Tierra. Afirmará muy convencido que el hecho de que los Pj estén marcados con su sello significa que son propiedad suya.

Por su parte, el profesor Jordi Cabó se encuentra en un punto muerto: sabe que Georges Zamañorre pasó buena parte del tiempo que estuvo en Sevilla encerrado en la Biblioteca de la Universidad, pero aunque ha consultado casi todos los libros no ha encontrado la referencia al pueblo de Bonanza que puso a Zamañorre sobre la pista definitiva de la supuesta localización de Tartessos. Caso de que alguno de los Pj se ofrezca a ayudarlo en su investigación, y si pasan una tirada de "Descubrir", podrán fijarse en un viejo cuadro colgado en una de las paredes de la biblioteca. Dicho cuadro presenta la fachada de una minúscula ermita... Encima de la puerta, borroso pero reconocible, los Pj encontrarán reproducido por el pincel del artista el famoso signo. La ermita, evidentemente, se encuentra en el pueblo de Bonanza...

Un lugar llamado Bonanza

Para ir hasta Bonanza los Pj deberán seguir la carretera hacia Sanlúcar de Barrameda. Alquilar un coche será virtualmente imposible, por lo cual tendrán que contentarse con coches de caballos, o con el servicio de diligencias. En ambos casos serán seguidos más o menos discretamente por Emeterio Fragué y sus secuaces, a bordo del "Elizalde" de color negro (suponiendo que no hayan tenido un encuentro más o menos funesto para ellos con los Pj).

Bonanza es un pueblecito pequeño, de casitas blancas y gentes silenciosas. La ermita se encuentra en un paraje algo alejado del pueblo en sí, y se encuentra cerrada con llave, ya que está en desuso. Los Pj pueden pedir dicha llave en la rectoría de la iglesia del pueblo (donde todo serán pegas y deberán hacer una buena tirada de Charlatanería o similar con el vicario) o bien entrar por las buenas, forzando la cerradura (cosa por lo demás no demasiado difícil). La historia de la ermita (caso de que los Pj se tomen la molestia de investigarla en Sevilla o en el archivo parroquial de la misma iglesia de Bonanza) es poco menos que curiosa: los visigodos la levantaron sobre los restos de un antiguo templo romano. Con la llegada de los musulmanes fue purificada y consagrada al culto a Alá, siendo tras la Reconquista consagrada de nuevo. Fue casi

destruida por un incendio en 1592, siendo reconstruida con bastante poco acierto. Actualmente su valor artístico es casi nulo, a excepción de unos bajorrelieves de la época visigótica que milagrosamente todavía adornan una de las paredes. Dichos bajorrelieves representan a Jesús descendiendo a los Infiernos para salvar las almas de los primeros Padres. La imagen hace referencia al Evangelio Apócrifo de San Pedro, escrito hacia el siglo II.

La ermita en verdad no vale gran cosa. Ya en su interior, y si los Pj pasan una tirada por "Descubrir" (o de manera automática si han investigado sobre la ermita), se fijarán en un borroso bajorrelieve en el cual puede distinguirse la figura de un ser alto, de cuerpo bien formado, con un extraño velo en el rostro (los Pj pueden relacionarlo con la estatuilla que encontraron en el templo de la Asociación de la Puerta y de la Llave, en el núm. anterior). El Ser se encamina hacia una ciudad de extraña belleza, donde viven unas criaturas extrañas y deformes (N. para el G.: Profundos). Una tirada de Idea/2 permitirá darse cuenta de que el paisaje montañoso que sirve de fondo a la escena está reproducido con una minuciosidad asombrosa. El artista debió sin duda copiarlo de la realidad. Si la ciudad representa Tartessos, los Pj sólo deben pues, buscar desde qué punto de las marismas pueden verse esas montañas para encontrar la ciudad.

Hacer que los aldeanos hablen será muy difícil, encontrar un guía imposible. Sin embargo, invitar a unas rondas a los lugareños en la taberna del pueblo, mostrarse amistoso y cordial, y sobre todo pasar una tirada de Hablar Castellano (en caso de que nadie del grupo sepa pueden dejar enrollarse a Jordi o a Montserrat); hará que el grupo pueda (más o menos) orientarse con respecto a la localización de la ciudad. Asimismo se enterarán de un par de rumores interesantes:

- Aquél lugar es la puerta al Infierno. Ninguno de los hombres o animales que se han internado en esos parajes ha vuelto jamás.

- De vez en cuando, cuando el viento sopla a favor, trae ecos de ruidos extraños, sin duda producidos por las fraguas de Satanás.

- Algunas veces alguno de los ángeles caídos sale de noche, emprendiendo el vuelo. Tienen forma de crustáceos, con alas membranosas, y muchas patas

(Al oír éste último rumor todo aquél Pj que haya sobrevivido al módulo anterior deberá tirar por Cor (0/1D4), ya que está describiendo perfectamente a la raza de los Mi-Go, con la cual ya han tenido un tropiezo).

A los Pj sólo les restará prepararse lo mejor posible para hacer una visita a Tartessos... la puerta del Infierno.

Tartessos la grande

Si Ernest acompaña al grupo no habrá ninguna dificultad en encontrar el paraje reproducido por los bajorrelieves; en caso contrario, deberán superar una tirada de Suerte/2. Para desilusión de los Pj, al pie de las montañas tan minuciosamente representadas en la ermita no hay aparentemente nada: tan sólo marismas y vegetación enmarañada... Sin embargo, si avanzan un trecho en dirección a las montañas, superarán el hechizo de enmascaramiento colocado por los Mi-Go, encontrándose de repente con que el paisaje se desvanece: se encuentran ahora en una pequeña loma, extendiéndose ante ellos las ruinas de una ciudad barroca y fantástica, en la cual arrastran y vuelan seres de apariencia inhumana. Esta repentina visión de Tartessos la grande merece una tirada de Cor: (1/1D6). Desde su puesto de observación, (y si los Pj llevan prismáticos o similar, o afinan sus tiradas de "Descubrir") los Pj podrán darse cuenta de que, mientras que la parte izquierda de la ciudad se conserva

razonablemente intacta, la parte derecha está casi totalmente derruida. En dicha parte se encuentran dos altos edificios (3/8 y 2) de una especie de metal negro, de construcción claramente muy posterior al resto de la ciudad, y de arquitectura totalmente diferente. Hay asimismo dos grandes pozos que se hunden en el suelo, con una serie de complicados aparatos alrededor. Una tirada de Idea permitirá identificarlos como las entradas de una mina. La actividad de las diversas criaturas de la ciudad se centra en esta parte. Al fondo de una gran y ancha avenida se encuentra un edificio muy parecido al templo de Quetzalcoatl, en Teotihuacán. (Una pirámide truncada adornada con cabezas de seres grotescos en sus paredes). Muy excitado, Ernest dirá que ese es el templo donde deben realizar la ceremonia. Sobrevuelan la ciudad extrañas criaturas (Byakhees).

Nota para el Guardián:

La colonia minera está habitada por tres tipos diferentes de criaturas:

- Por un lado los Mi-Go, que se encargan de la administración y dirección del complejo. Hay cerca de una docena.

- Hay igualmente unos 20 Byakhees, que se encargan de realizar los trabajos pesados, que requieren su gran fuerza física.

- Asimismo hay casi un centenar de humanos que han sido tratados quirúrgicamente: se les ha extraído el cerebro, el cual ha sido reemplazado por un pequeño ingenio electrónico. Ahora son zombies sin inteligencia ni voluntad, que obedecen al pie de la letra a sus amos, y que trabajan infatigablemente en la mina. Este ha sido el destino del cuerpo de profesor Zamañorre, mientras que su cerebro, introducido en un tubo metálico, sigue vivo y consciente, en el edificio 2, en espera de ser llevado a Yuggoth con el próximo cargamento.

Los Pj tienen a partir de aquí varias opciones: pueden lanzarse en épica carga colina abajo contra estos bichos sin Dios (animalicos), pueden intentar introducirse en alguno de los edificios, o en la mina, para investigar (en cuyo caso serán casi automáticamente detectados). También pueden dar media vuelta y olvidarse del asunto, pero en ese caso el módulo (y la campaña) se terminará para ellos. Asimismo pueden seguir a Ernest (si no lo han pasado a cuchillo) hasta el templo, ya que al fin y al cabo parece estar bastante enterado de la movida, y por el momento es un aliado. Desplazarse por la ciudad sin ser detectados por Byakhees guardianes no es fácil. Si los Pj especifican que avanzan tomando precauciones (pegarse a la pared, detenerse cuando pasan los Byakhees, aprovechar las sombras, etc.) deberán tirar por Suerte o Discreción (lo que tenga más alto) cada vez que crucen una calle. (No deberán hacerlo si se limitan a seguir la manzana). En caso que avancen por la gran avenida deberán tirar por Suerte/2 (o Discreción/2) al cruzar las Calles. En caso de que pasen por la zona derecha de la ciudad (las ruinas) deberán tirar por Poder x 2", en caso de que su camino pase por alguno de los edificios usados por los seres su porcentaje se limitará a su Poder en %. En caso de que algún Pj falle la tirada todo el grupo deberá hacer una tirada de Ocultarse, o serán detectados por Byakhees. El grupo será atacado al siguiente asalto por dos Byakhees. Al siguiente asalto de combate tiraremos 1D6, para ver que refuerzos se suman a la lucha:

- 1. Nada (hay suerte)
- 2. Nada (sigue habiendo suerte)
- 3. 1D4 Mi-Gos

- 4. 1D6 Byakhees
- 5. 1D10 Humanos alterados
- 6. 2D10 Humanos alterados

En el siguiente asalto lanzaremos 1D6 para ver cuantos asaltos tarde en llegar el segundo grupo de bichos, que elegiremos del mismo modo, y así sucesivamente. En caso (bastante improbable) que los Pj lleven las de ganar en esta batalla, los Mi-Go empezarán a invocar a Retoños Oscuros de Shub-Niggurath, para animar la fiesta. En caso de combate Ernest se lanzará a la carrera al interior del templo, sin que ningún monstruo pueda pararlo (aunque alguno lo intentará). Tanto si hay combate como si no, Michael Olive se escabullirá al primer descuido de los Pj, para ir en busca de su amigo (¡esto es amistad!). Las criaturas no perseguirán a los Pj al interior del templo, limitándose a mantener vigilada la puerta. Detectan el enorme poder mágico del templo, y confían en poder rendir a los Pj por el hambre, o por la desesperación. Además ¿dónde van a ir?

El templo

El templo consta en su interior de una única sala, enorme y desnuda, sembrada de ciclopéas columnas que sostienen el techo. Pese a que no hay ventanas, se desprende de los muros una suave fosforescencia que permite ver con bastante claridad una vez los ojos se han habituado a ella. En el centro de la sala se alza un altar negro, enorme, sobre una especie de tarima del mismo color. Ernest se subirá a ella de un salto y rogará al grupo que no hable, para no perder la concentración. Seguidamente, derramará el contenido de dos pequeños frascos (que lleva en el bolsillo) sobre el altar y se sumirá en trance, empezando a murmurar una letanía. Mientras Ernest está ocupado, hay algo que interesará sobremanera a los Pj. Se trata de los grabados que adornan las paredes. Parecen narrar una historia... Una tirada de Idea/2 permitirá descubrir su orden correcto:

- 1º 30 hombres, todos ellos con el Signo de Yog-Sothoth en el pecho, agrupados como ovejas por una figura más alta, con un cayado como de pastor.

- 2º Los 30 hombres están acostados en altares de piedra, una lluvia como de globos, o pompas de jabón, cae sobre ellos, posándose justo a la altura de su bajo vientre.

- 3º 29 de los 30 hombres están de pie, casi todos llevan un niño en los brazos.

- 4º Los niños se elevan por los aires encima de las cabezas de los hombres, atraídos al parecer por una masa de globos, o esferas que se encuentran sobre sus cabezas.

- 5º El hombre acostado es elevado igualmente. Los niños giran entre las esferas.

- 6º Los niños y el hombre giran juntos entre las esferas.

•7º Los niños y el hombre han desaparecido. De las esferas baja un hombre, que en lugar de cabeza lleva una masa informe de esferas. Diversas criaturas se humillan ante él y le rinden culto.

Si los jugadores recuerdan que en un principio eran 30, y no 21 (ver primera parte: "Los elegidos de Yog Sothoth."), que uno de los supervivientes aún se encuentra en estado de coma tumbado, y de las palabras finales del Mi-Go (ver segunda parte "¡Salvad a los niños!):...el nuevo Dios nacer, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros... ; es posible que se pongan algo nerviosos. Más o menos en ese momento Ernest lanzará un grito agudo, y el templo empezará a temblar. Una mirada hacia el exterior mostrará que las bestias corren de un lado para otro, despavoridas. Rápidamente, Ernest conjurará un hechizo de Portal, diciendo al grupo que pase por él. Él debe quedarse, sin embargo, para cerrarlo una vez hayan huido los Pj. "Ningún mortal volverá jamás a Tartessos", dirá un poco entristecido. Si alguno de los Pj no le hace caso e intenta salir del templo por la puerta, es lamentable decir que se acabó su existencia en el reino de los vivos: Ernest ha usado parte del poder innato de Yog-Sothoth (que impregna aún hoy su templo) para situar la ciudad en un plano de la realidad diferente al terrestre. Y el hechizo es irreversible. En el último momento una última figura traspasará el portal. Se trata de Michael Olive. Tiene la ropa desgarrada, y está completamente loco. Pero aferra entre sus manos un tubo de metal, donde está grabado toscamente el nombre de Zamañorre. El pobre está totalmente loco, y sólo dice incoherencias con su aparato de vocalización. A veces, simula que sus aparatos para ver u oír no funcionan (ver manual, pág. 50). Sin embargo, posee un 40% de Mitos de Cthulhu, por lo cual puede ser una buena ayuda para los perspnajes, si el Guardián lo considera oportuno. Para conseguir que diga algo positivo, de todos modos, los Pj deberán superar una tirada de Psicoanálisis. Sea como fuere, Zamañorre divagará un buen rato hasta que por fin dirá, con una voz totalmente normal: "Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontrareis a vuestros hijos detrás de la Puerta". Lo dirá una sola vez. Luego volverá a decir tonterías. Tras el umbral del Portal (que se desvanece a su espalda) los Pj pueden contemplar el cielo azul y el sol de Andalucía. La hierba está verde, y a lo lejos, el Guadalquivir brilla como si fuera de oro...

Epílogo, recompensas y un enigma que resolver...

Si la colonia minera de Tartessos es destruida los Pj ganarán 2D6 de Cor. Si asimismo lo han hecho colaborando con Ernest Urdisch ganarán igualmente 1D4 de Mitos de Cthulhu, en concepto de explicaciones varias que haya podido darles.

Dramatis personae

Michael Olive

Fue 8, Con 12, Tam 10, Int 15, Des 10, Apa 12, Pod 13, Edu 19.

Cor 65%, P.Vida 11

Habilidades:

Buscar libros 40%; Hablar alemán 80%; Leer/escribir alemán 75%; Lingüística 70%; Conducir automóvil 21%; Patada 50%.

Notas:

Profesor de Filología alemana en la Miskatónic, amigo del profesor Georges Zamañorre.

Jordi Cabó

Fue 11, Con 12, Tam 13, Int 14, Des 12, Apa 10, Pod 11, Edu 20

Cor 55%, P.Vida 13

Habilidades

Arqueología 60%; Buscar libros 55%; Ciencias Ocultas 35%; Historia 90%; Hablar inglés 60%; Leer latín 75%; Teología 60%.

Nota:

Profesor de Historia de la Universidad de Barcelona, en busca de la mítica ciudad de Tartessos. Es vital para la continuación de la campaña que salga vivo y cuerdo de la aventura.

Montserrat Cabó

Fue 10, Con 13, Tam 9, Int 14, Des 15, Apa 14, Pod 12, Edu 15

Cor 60%, P.Vida 11

Habilidades:

Elocuencia 45%; Hablar inglés 40%; Equitación 75%; Psicología 30%; Primeros auxilios 50%

Notas:

Hermana de Jordi Cabó.

Ernest Urdisch

Fue 13, Con 15, Tam 12, Int 17, Des 12, Apa 11, Pod 18, Edu 20

Cor 0%, P.Vida 14

Habilidades:

Arqueología 60%; Buscar libros 75%; Charlatanería 35%; Equitación 80%; Hablar español 40%; Mitos de Cthulhu 45%; Nadar 100%; Ocultarse 80%; Psicología 40%; Revólver.38 35%

Hechizos:

Inducir al pánico, Consunción, Nube mental, Creación de Portal.

Notas:

Se trata de un Profundo con apariencia humana, enviado por los suyos para liberar a Tartessos de los profanadores Mi-Go.

Emeterio Fragué

Fue 12, Con 13, Tam 10, Int 15, Des 13, Apa 13, Pod 10, Edu 14

Habilidades:

Conducir automóvil 40%; Charlatanería 65%; Descubrir 40%; Pistola.38 65%

Notas:

Ganster barcelonés que sigue a Jordi Cabó con la intención de saquear Tartessos.

Carlos Vlancos

Fue 15, Con 14, Tam 16, Int 12, Des 17, Apa 15, Pod 7, Edu 12

Cor 35%, P.Vida 15

Habilidades:

35% Descubrir 60%; Escuchar 70%; Saltar 45%; Tregar 60%; Cuchillo 80%; Revólver.45

Notas:

Compañero de Emeterio Frague.

Fernando Arbos

Fue 10, Con 12, Tam 12, Int 8, Des 10, Apa 10, Pod 12, Edu 7

Cor 60%, P.Vida 12

Habilidades:

Conducir automóvil 60%; Charlatanería 45%; Regatear 75%; Escopeta recortada 100%

Notas:

Compañero de Emeterio Frague

Mi-Gos

Fue 13, Con 1, Tam 10, Int 13, Des 14, Pod 13, Mov 7/9 (volando)

P.Vida 11

Armas:

Pinzas: 45% (Daño 1D6); Tubo lanza-rayos 40% (Daños 2D6)

Armadura:

Todas las armas que empalan le hacen el mínimo daño. Cor: 1D6, si no se pasa la tirada.

COR:

1D6, si no se pasa la tirada.

Notas:

Alguno de ellos sabe invocar Retoños oscuros de Shub-Niggurath

Byakhees

Fue 17, Con 10, Tam 17, Int 11, Des 14, Pod 11

Mov 5/20 (Volando), P. Vida 14

Armas:

Garras 45% (Daño 2D6)

Mordisco 30% (2D6+ succión)

Armadura:

2 puntos de pelaje y piel dura

COR:

1/1D6

Humanos alterados

Fue 18, Con 12, Tam 12, Int 0, Des 8, Apa 1, Pod 0, Edu 0

Mov 6, P.Vida 12

Armas:

Herramienta de minero (especie de pico) 45% (Daño 2D8).

Armadura:

Ninguna.

COR:

1D4, si no pasan la tirada.

En la próxima actualización:

¿Qué ha querido decir Zamañorre con su enigma? ¿Dónde, en definitiva, están los niños? ¿Cuál es, exactamente, el papel de Richard Harper en esta aventura?

La Ciudad de los Pilares
Cuarta parte de la Campaña
LA BESTIA NO DEBE NACER

La Ciudad de los Pilares

Cuarto escenario de la campaña de cinco módulos para La Llamada de Cthulhu **La Bestia no debe nacer**, por Ricardo Ibañez

... Un ángel poderoso alzó entonces una piedra, como una gran rueda de molino, y la arrojó al mar diciendo: "Así, de golpe, será arrojada la Gran Ciudad, y no aparecerá ya más (...) Por que tus mercaderes eran magnates de la tierra, por que con tus hechicerías se extraviaron todas las naciones y en ella fue hallada la sangre de los profetas y de los santos y de todos los degollados sobre la tierra...

(Apocalipsis 18; 21,24)

Resumen de lo publicado

Una extraña secta ha raptado a los hijos de un grupo excombatientes de la Gran Guerra. Estos no se han mantenido de brazos cruzados y han seguido la pista de la secta, desde Francia de la Guerra hasta la Costa Oeste de los USA, desde la Universidad de Miskatonic hasta el Sur de España. Ahora, sin embargo, la única pista que tienen son las enigmáticas palabras de un loco: "Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontrareis a vuestros hijos detrás de la Puerta"...Sin embargo...

Introducción

Abril/Mayo 1922. Tras los últimos sucesos, (ver núm. anterior) es probable que el grupo desee reponerse físicamente en alguna ciudad grande, como Sevilla o Madrid. El profesor Cabó, mientras tanto, se compromete a hacer algunas averiguaciones sobre el significado de la frase de Zamañorre, (el cual se mantiene en un hosco silencio). Afirmará que un colega suyo, llamado Luis Redentor, postuló hace unos años unas curiosas teorías sobre una extraña religión antigua, basada en el culto a fantásticos demonios. Por supuesto, lo único que consiguió fue crearse fama de excéntrico y lunático, teniendo que abandonar, al menos en parte, sus investigaciones. Sin embargo, el profesor Cabó ha reconocido, en los Mi-Go de Tartessos, a una de las razas de criaturas que Redentor describía. Si alguna de los Pj, a raíz de los grabados del templo de Tartessos, intenta ponerse en contacto con la clínica privada dónde se encuentra Richard Harper la telefonista le informará que la comunicación está cortada: al parecer, se ha producido algún accidente. Algunas averiguaciones (llevadas a cabo por algún compañero que aún se encuentre en USA) les permitirán conocer el testimonio de la única superviviente, la enfermera personal de Richard, Christine Palmer. Según confesará entre balbuceos "algo, como un ser sin forma, cayó sobre la clínica haciéndola pedazos junto a sus ocupantes, y arrebatando intacto a Richard. ¡Y lo más horrible de todo es que éste reía a carcajadas, mientras se elevaban por los aires!" Al cabo de cierto tiempo, las gestiones de Cabó darán resultado: El Director General del Archivo Histórico de Simancas, Don Luis Redentor, ha contestado afirmativamente a su carta. El grupo será recibido por él en el mismo archivo, situado en el castillo del mismo nombre, en la Villa de Simancas, provincia de Valladolid.

En el Archivo de Simancas

Don Luis Redentor es un individuo de mediana edad, de cuerpo muy delgado, casi consumido, y mirada febril. Recibirá al grupo en privado, en su propio despacho. Tras un breve relato de lo sucedido, y como respuesta a la frase de Zamañorre aconsejará, textualmente: "Les recomiendo que consulten el "Necromión" ". A las preguntas de los Pj explicará que el Necromión es la traducción de "Al-Azif", obra escrita hacia el año 730 por un poeta loco, llamado Abdul al-Hazred, el cual dedicó su vida a estudiar criaturas con las que se enfrentan los Pj. En su obra las describe con detalle, narrando asimismo su origen y su destino: exterminar a la raza humana, reinando sobre la Tierra. Él tiene un ejemplar en castellano del libro, traducido en León hacia el año 1300, y está dispuesto a consultarlo para buscar la información que los Pj necesitan. Si estos intentan consultar el libro ellos solos, se llevarán una desilusión: escrito en castellano medieval, y con un estilo ampuloso y enrevesado, es ilegible para todo aquel que no tenga un mínimo de 75% en Leer Castellano. Los Pj deben comprender, además, que Luis ya ha consultado el libro con anterioridad, y que puede encontrar en semanas lo que otro tardaría meses. Concretamente Redentor tardará 1D4 semanas en encontrar dicha información.

Durante ese tiempo, los Pj pueden intentar encontrar algo más sobre al-Hazred en el archivo. Para eso deberán superar una tirada de "Leer Español" y otra de "Buscar Libros". Abdul al-Hazred era originario de Sana, en Yemen. Era un estudioso que visitó las ruinas de Babilonia, y los subterráneos secretos de Menfis. Asimismo se dice que pasó diez años de su vida en el llamado Roba-el-Jali, también llamado Dana, el desierto escarlata. Según parece este desierto está habitado por espíritus y monstruos malignos. En los últimos años de su vida residió en Damasco, donde escribió su obra. Sobre su muerte circulan dos versiones diferentes: Ibn-Khallikan, que escribió una biografía sobre él en el siglo XII, cuenta que fue devorado por un monstruo invisible, ante gran número de testigos. Otra tradición cuenta, sin embargo, que escribió el Al-Azif en una sola noche, intrigado por un preceptor sobrenatural que lo inició en los secretos de lo arcano, muriendo al terminar su obra. Los Pj ganarán 1 punto de Mitos de Cthulhu por esta información.

Pasado el tiempo necesario, Redentor encontrará en su libro la referencia que necesitan los Pj:

De los primeros Engendrados, escrito está que esperan siempre al umbral de la Entrada, é la dicha Entrada se encuentra en todas partes é en todos tiempos, ca Ellos non conocen tiempo ni lugar, sino existen en todo tiempo é todo lugar, a la vez é sin parecer, é los hay de Ellos que tomar pueden diferentes formas é Maneras, é revestir una Forma dad é un Rostro sabido; é las Entradas de Ellos están en cualquier, más la primera es aquella cuya fize avrir, a saber: Irem, Cibdat de los muchos Pylares, Cibdat so el Desyerto, más sy ome alguno dixere la Palabra prohibida vrirá allí una Entrada é podrá aguardar a Los Que Atravesaren dicha Entrada, que asy podrán ser: Doles é el Mi-Go, é el pueblo Cho-Cho, é los Profundos del Mar, é los Gugos é las Descarnadas Animalias de la noche, é los Chogotes é los Vornis, é los Santacos que fazen custodia de la Kadat del Desyerto de los Yelos é la Meseta de Leng. Que todos por igual son fijos de los Dioses Primeros. Pues aconstesció que, la Grande Rraza de Yit non aviedo conzierto con los Primigenios, nin estos con aquella, nin ambos com los Dioses Primeros, é separados todos, dexaron a los Primigenios el selorio del Universo Mundo, ca tornando de Yit la dicha Grande Rraza, tomó la Su Morada en un tiempo de la Tierra por venir, é todavía non conocido de los que agora caminan por sobre della. E aquí mesmo aguardan Ellos fasta que tornen otra vegada de los bientos é las Vozes que antes los llebaron é Lo Que Caminó sobre los Biéntos del Mundo é de los espazios vacios que están entre las estrellas por siempre.

Los Pj ganarán 10 puntos de Mitos de Cthulhu por esta información, debiendo tirar por Cordura, perdiendo 1D8 de Cor si no pasan la tirada y 1 si la pasan. Si investigan sobre esa Irem, "Ciudad de los Pilares" en el mismo archivo (y pasan las consabidas tiradas) podrán averiguar lo siguiente: La ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de la tribu surela de Ad. Se la conocía también como la Ciudad sin Nombre, o la Ciudad de los

Pilares. Algunos afirman que se encuentra cerca de Hadramaut; otros, que se encuentra enterrada bajo las ardientes arenas del desierto de Dana. De todos modos, ninguno de los que han partido en su busca ha regresado jamás. Según una antiquísima profecía, sólo los que han sido elegidos especialmente por los dioses del mal pueden llegar hasta ella.

Si los jugadores atan cabos, sabrán ahora el significado de la palabra de Zamañorre: deben "seguir los pasos del viejo loco" (Alharzed) viajando hacia el desierto de Roba-el-Jali, hacia la ciudad de Irem, donde se encuentra la Puerta tras la que se hallan sus hijos.

Arabia en 1922

La península de Arabia ocupa una superficie de unos 3.000.000 de Km² de extensión. El terreno es fértil en costas y en algunos puntos del interior; el centro está formado por una gran meseta rodeada de desiertos de arena con algunos oasis. El clima es templado e las regiones montañosas del sur, y excesivamente cálido al norte en la costa occidental. El suelo produce café, algodón, incienso, goma, mirra, áloe, caña de azúcar, cocos, aromas preciosos y árboles frutales. Los animales más representativos son la pantera, el leopardo, el lobo, el jabalí, el chacal, el zorro, la gacela, algunos cuadrúmanos, el asno, el buey, la cabra, la oveja, y especialmente el camello y el caballo. La moneda local es el Rial y el Dinar. Un Rial de plata son 100 Dinares. En el interior se habla el Árabe (con infinidad de dialectos). En las ciudades importantes es corriente hablar además el turco y el inglés. Geográficamente, puede dividirse en seis zonas: Heyaz, a lo largo del Mar Rojo. Yemen, al sur de Heyaz. Omán, al sudoeste. Ahasa e islas Bahreim, en el Golfo Pérsico. Neyed, en el centro. El territorio consiguió independizarse de la dominación Turca en 1918, pasando a ser, nominalmente, un Protectorado inglés. En la práctica, sin embargo, la Corona sólo tiene verdadero poder en el Protectorado de Adén, aunque mantiene una cierta influencia sobre el emirato de Bahreim, el territorio de Hadramaut (en guerra civil) y Costa de los Piratas, dividida entre varios jeques que luchan igualmente entre sí. Hussien, rey de Heyaz y Jerife de la Meca, y Abd el Aziz Ibn Saud, sultán de Nedj (perteneciente a la secta Wahabita) se encuentran en guerra desde 1921. La ruta más fácil y rápida para los Pj es desplazarse hasta Gibraltar (posesión inglesa) desde donde podrán tomar un barco con destino al puerto de Adén, por el canal de Suez. Los barcos que cubren esa ruta prosiguen viaje dirección Bombay, por lo que deberán organizar desde allí su expedición hacia el desierto de Dana.

El viaje

Durante el viaje, todo aquél Pj que no pase una tirada de Poder x3 tendrá la siguiente pesadilla: en ella se verá desnudo, atado de nuevo a una mesa de piedra, en una sala que reconocerá sin dificultad como el sótano del castillo de Tournoir (ver módulo 1). Reconocerá a sus compañeros, atados como él en mesas similares e inconscientes. Una figura, vestida con amplios ropajes, se acercará a él. Se trata del zombie-mago Streé Tournoir. Su carne está podrida, y cuelga a jirones de su sonriente calavera. En las cuencas vacías de sus ojos brillan dos brasas de fuego. Con voz cavernosa dirá: "¿Por qué luchas contra nosotros estúpido? Lo que fue ya es, y nadie puede cambiarlo". A continuación lanzará una carcajada. Su cara estallará entonces, y el asombrado Pj podrá ver que debajo de ella se encuentra el rostro burlón de Richard Harper. El tatuaje en el pecho empezará a doler, como aquella vez en el restaurante de Nueva York (ver módulo2), convirtiéndose de hecho en una mancha de lepra que se extiende rápidamente, consumiéndole todo el cuerpo y pudriéndoselo en vida... El Pj despertará de este agradable entretenimiento bañado en sudor. Deberá tirar por Cor(1/1D6).

El viaje en barco transcurre sin incidentes, a excepción hecha de que el grupo deberá embarcar sus armas en el equipaje, no pudiéndolas llevar encima durante el trayecto (aunque es fácil llevar encima sin que se note una pistola o revólver de mediano calibre o cuchillo pequeño). Las autoridades coloniales no pondrán problemas a que un grupo de blancos vayan

armados, siempre y cuando las armas sean legales (ante lo cual quedan excluidas escopetas recortadas, cartuchos de dinamita, cañones de campaña y otros accesorios del equipo básico del aventurero cthulhuideo)

Aden

Aden es un vivero de aventureros y cortagargantas, de negocios dudosos y rápidos y de muerte fácil. Tanto blancos como árabes van siempre armados. En este pintoresco ambiente los Pj deberán organizar su expedición hacia el desierto de Dana. Los primeros pasos en este sentido serán infructuosos: el desierto de Dana es una de las zonas más agrestes de Arabia, y hay que conocer muy bien los escasos pozos de agua para no morir de sed. Además, los nativos rehuyen la zona, ya que, según cuentan, está poblada por Genios maléficos del aire. Y es necesario atravesar el desierto de Ahkaf para llegar hasta el puerto de Dohar (también llamado Al Bida), capital del emirato de El Katar, bordeando toda la península. Desgraciadamente, los europeos no son muy bien vistos en esta región. En pocas palabras: los Pj deben darse cuenta de que organizar por sus propios medios el viaje es imposible. Por fin, y cuando empiecen a desesperar, oirán hablar de un guía medio loco y poco fiar, casi una leyenda viva en Aden. Se hace llamar Yusufal-Akba, aunque es europeo, y podrán encontrarlo en un café llamado "La Flor del Desierto".

NOTA PARA EL GUARDIÁN: si los Pj se aburren, es posible organizar una pelea en dicho café, en el más puro estilo "Dungeons", entre los Pj y algunos árabes xenófobos. El sobrevivir a ella les haría ganar puntos en la estimación de Yusuf. Este es un aventurero francés llamado Henri de Graumont, oveja negra de una familia de sangre noble, el cual lo abandonó todo en su día para alistarse a la Legión extranjera. Amante del desierto, terminó por adoptar la religión musulmana y trasladarse a vivir a Arabia. Yusuf no querrá ni oír hablar de buscar ciudades perdidas, pero si el grupo le paga lo suficiente (10.000 Rials o más) accederá a llevarlos hasta el borde del Roba-el-Jali. Él se encargará de organizar la expedición, incluyendo la compra de equipo y armas. Instruirá al grupo sobre cómo montar en camello y les facilitará ropa del desierto para no llamar la atención en El Katar.

INTERLUDIO: caso de que los Pj hayan mencionado a otro que no sea el Yusuf su intención de llegar a la ciudad de Irem, recibirán en la habitación de su hotel durante la noche la poca grata visita de 6 "Guardianes" (ver Dramatis Personae) armados de cuchillos curvos, que lucharán hasta la muerte. Si el grupo duerme en habitaciones individuales, ellos también se dividirán para atacarlos. Todos llevan, tatuado en medio del pecho el símbolo de Yog-Sothoth. Lucharán hasta la muerte, y en caso de caer prisioneros se suicidarán AGUANTANDO LA RESPIRACIÓN HASTA LA ASFIXIA. Si los Pj le muestran el signo de Yog-Sothoth a Yusuf, este lo identificará inmediatamente como signo de la tribu de Ad, una tribu mítica que ocupaba el sur de Arabia en tiempos inmemorables, antes de emigrar hacia Dana y desaparecer. (Es posible que los Pj recuerden que la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de Ad).

El desierto escarlata

Los Pj realizarán el viaje hasta Dohar en un rápido barco mercante, de cuyo patrón, un viejo americano Xavier Hole, se dice que tiene tratos con los piratas que infectan la zona. Sea como sea, lo cierto es que nunca ha sido molestado, y este viaje no es una excepción. El único incidente es que, si en el grupo hay una mujer de Apariencia 15 o más, Hole sondeará discretamente a los Pj por si les interesa venderla. En el emirato de El Katar los Pj no tendrán demasiados problemas, a no ser que hagan notar demasiado (vistiéndose a la europea, por ejemplo) En ese caso despertarán hostilidad y quizá alguna pedrada. Si atacan o amenazan a algún indígena corren el peligro de ser linchados por la multitud. Yusuf guiará al grupo hasta el primero oasis de Roba-el-Jali, tras o cual se despedirá, insistiendo al grupo de vuelvan con él. Es muy posible que los aventureros se nieguen (vaya Pj de rol serían si no), tanto más cuando,

desde que pisaron los límites del desierto, sienten todos la sensación de que saben a dónde deben ir. Una fuerza misteriosa les guía en una dirección determinada. Durante dos semanas, y prescindiendo del mapa de Yusuf, el grupo se irá internando en el desierto. Irán encontrando oasis y pozos, pequeños, pero suficientes para calmar su sed y la de los camellos. Por las noches, dormirán acompañados por un extraño murmullo. Una tirada de Mitos de Cthulhu lo identificará como el Azif, el susurro de los demonios del desierto. Esto les hará tirar por Cor, perdiendo 1 punto si no pasan la tirada.

Para ver que tal se desenvuelven los Pj montando en Camello, cada uno de ellos deberá tirar Destreza x3. En caso de que no la pase, tendrá todo el cuerpo dolorido, ya que habrá caído del camello más de una vez. En caso de sacar 96 a 00, significará que la caída ha sido más grave, y se ha fracturado algún hueso. Él decidirá si es un brazo o una pierna. Esto le quitará 1D6 Puntos de Vida, y por supuesto le imposibilitará su uso.

Igualmente deberán tirar Constitución x 3 para ver que tal aguantan los rigores del desierto. Aquellos que no lo pasen tendrán malus de 10% en sus acciones, ya que estarán agobiados por el calor.

Por último, el perverso Guardián hará que el Pj con poder más bajo haga tres tiradas de Suerte: por cada una que falle, el grupo sufrirá uno de los encuentros de la siguiente tabla durante el viaje: (Lanzar un Dado de 6):

- 1-Una docena de hombres armados, pertenecientes a ya sea a Heyaz o a Nedj, avista a los Pj y se dirige hacia ellos. Si estos no huyen les interrogarán sobre su presencia en el lugar, exigiéndoles un pago por pasar por "sus" territorios. Si los Pj huyen o atacan, lucharán contra ellos hasta perder un tercio de su gente, en cuyo caso huirán.

- 2-Los Pj son emboscados por 2D6 Guardianes de la tribu de Ad. Lucharán a muerte.

- 3-Durante la noche, mientras los Pj descansan, se despertarán de repente por gemidos histéricos de sus camellos. Intentan avisarles de la presencia de 1D4 Gules, que atacan a los Pj con ganas de merienda.

- 4-También durante la noche, los Pj recibirán esta vez la visita de 1D6 Habitantes de la Arena.

- 5-Durante la marcha, los Pj verán asombrados una columna de fuego que se dirige hacia ellos. Se trata al parecer de un Genio del fuego (los que saquen una tirada de Mitos lo identificarán como un Vampiro de Fuego). Este amable vecino atacará aleatoriamente a los Pj durante 1D6 turnos. Luego se alejará. Es posible dañarle arrojándole arena (a razón de 1D3 de daño) Los Pj tienen para ello un porcentaje igual que su Destreza x2, deben estar razonablemente cerca y deben usar un instrumento adecuado, como un cubo o un sombrero.

- 6-Los Pj son atacado por un Genio del Viento invisible. (Tirada de Mitos: un Pólipos volante). Dispersará al grupo con un gran chorro de aire, y seguidamente se lanzará contra sus víctimas (elegidas de manera aleatoria por el Guardián, incluyendo camellos) para capturarlas y devorarlas en su cubil. Se retirará cuando se haya llevado el equivalente a 50 puntos de Tamaño. Un camello tiene 30 puntos. De nada.

Irem, la Ciudad de los Pilares

Por fin, los supervivientes verán a lo lejos la silueta de una ciudad fabulosa, erizada de altísimos pilares que se elevan hacia el sol del desierto como los brazos de los condenados del Infierno. Los edificios, de arquitectura extraña y casi inhumana, se encuentran intactos. Tampoco hay la más mínima mota de arena o polvo en las calles empedradas. La ciudad está immaculada y desierta, como si sus habitantes la hubieran abandonado silenciosamente un minuto antes. Los Pj no encontrarán alma viviente en la ciudad, y sin embargo... sin embargo aquellos que pasen una tirada de Poder x4 tendrán la sensación de no estar solos: "algo" se desliza entre los edificios, el aire de la ciudad parece infectado de alientos extraños, ojos invisibles parecen observarlos impunemente desde las sombras... Dichos Pj deberán tirar por Cor, perdiendo 1D4 si no pasan la tirada. En el centro de la laberíntica ciudad se alza un templo de formas tan extrañas y barrocas, que todo aquél que lo mire fijamente (y pase una tirada de "Idea") tendrá la sensación de que cambia de forma continuamente. (Tirada de Cor, 1 punto si se pasa)

Dentro del templo los Pj encontrarán una sala vastísima, en la cual se encuentra una gigantesca estatua de figura humana, con esferas en lugar de cabeza, que ya vieron en los sótanos de "La Puerta y la Llave"(ver módulo 2), en la ermita de Bonanza y en el templo de la ciudad de Tartessos. Acurrucado a los pies de la estatua se encuentra lo que en otro tiempo fue un hombre. Es un ser de extrema vejez, desnudo, de ojos grandes y amarillos, sin pupilas. Los hombres del desierto lo llaman simplemente el Ángel, y es el Guardián del Templo de Irem. En otro tiempo su nombre era Aghu-El-Rash, y era el más sabio de los patriarcas de la tribu de Ad. Alzará la cabeza cuando los Pj entren en la sala. Si alguno de ellos intenta agredirle en el más puro y paranoico estilo Ramboso, impactará siempre. Desgraciadamente, será el Pj el que reciba el daño de su propia arma, quedando el Ángel intacto. Éste hablará a los Pj con una voz muy vieja, muy cansada:

¡Por fin habéis venido!. Hace mucho que esperaba a los Elegidos de Yog-Sothoth. Sólo aquellos que hayan sido marcados por el Sagrado Signo pueden atravesar la Puerta, para enfrentarse a su Destino. Antes, sin embargo, deberéis responder a la Pregunta. Y esta es: ¿Cuál es el nombre del Dios que no ha sido, pero será?

Aquí los Jugadores deberán exprimirse el cerebro y revisar las notas. Saben (módulo2) que un nuevo Dios ha de nacer, y que con él morirán sus hijos. Saben su apariencia (módulos 2 y 3) un hombre sin sexo con una masa de esferas en lugar de cabeza. Saben (o creen saber) que en el nacimiento del dios juega una parte importante Richard Harper (módulo 3). Si recuerdan los estudios de Jordi Zamañorre (módulo 2) sobre ese dios común en muchos pueblos mediterráneos, conocido en la península árabe como "Umr al Tawil", el cual se cubre con un velo místico, y relacionan con que tanto las figuras del santuario de "la Puerta y la Llave", como de la ermita de Bonanza llevaban un velo, sabrán cual es el nombre del nuevo Dios, de la Bestia que no debe nacer: Umr al Tawil, el prolongador de la vida, el que posee poder sobre todas las puertas del espacio y el tiempo, el Abridor del Camino. El Guardián dejará que los Jugadores piensen tanto como haga falta. Luego les preguntará de uno en uno. Si uno dice la respuesta correcta, el grupo habrá superado la Prueba.

La gestación de un Dios o el cómo y el porqué de esta campaña

Llegados a este punto es muy probable que los Pj exijan a gritos el paradero de los niños, y que les explique de una puñetera vez a santo de qué viene este montaje: Yog-Sothoth controla el espacio y el tiempo, mora en los intersticios de los planos del universo, y su poder parece no tener fin. Pero lo tiene. Su camino hasta la Tierra le está parcialmente velado, y al estarle velado a él, le está velado igualmente a los otros dioses: Azathoth, Shub-Niggurath, sólo pueden venir al planeta para cortos periodos de tiempo, y gracias a complicadas ceremonias.

Los dioses que aquí se encuentra, como Cthulhu, Hastur, Ithaqua, ven sus poderes mermados, encontrándose como prisioneros, o adormecidos. El Mensajero de los dioses, Nyarlathotep, el Caos Reptante, se propuso terminar con esta sustitución. Instruyó a agentes suyos para que prepararan la ceremonia de la venida de un Nuevo Dios, capaz de traer a los otros a la tierra. Fueron elegidos 30 hombres. Se les inculcó en su simiente la esencia de Yog-Sothoth. Deberán haber sido re-educados, pero la ceremonia se truncó por un desgraciado accidente. Sin embargo, el plan siguió adelante. Los supervivientes de estos elegidos tuvieron hijos. Todos ellos humanos, pero tenían igualmente la esencia de Yog-Sothoth en su interior. Cuatro años después fueron llamados, ahora están en el Lugar, y junto con aquel de los 30 que fue Elegido de antemano, darán lugar a un nuevo dios: un dios con la esencia de Yog-Sothoth, pero sin sus limitaciones respecto a la Tierra, ya que habrá nacido de carne mortal. Un dios que permitirá la venida masiva de los Otros Dioses, y el ocaso del hombre sobre la Tierra.

Si los Pj le interrumpen preguntándole dónde está la Puerta, él la convocará simplemente haciendo un círculo con las manos. Se formará en el aire un arco de un color rojo brillante. Si le preguntan como se puede detener la ceremonia, responderá moviendo la cabeza que "lo que está escrito n puede ser borrado". Sólo aquellos que sean Elegidos, aquellos que lleven la marca de Yog-Sothoth en el hombro pueden atravesar la Puerta. Así que los jugadores que lleven Pjs que no formen parte de los 21 elegidos deberán quedarse en la ciudad, junto con los posibles Pnjs que les acompañen... El grupo de Elegidos penetra en el arco rojo brillante... y desaparece.

Dramatis personae

Mantón árabe típico

Fue 15, Con 12, Tam 12. Int 10, Des 11, Apa 8, Pod 8, Edu 3

Cor 40%, P.Vida 12

Habilidades:

Esquivar, 40%, Lanzar 40%, Puño 60%, Cuchillo 40%

Guardianes

Fue 15, Con 13, Tam 11, Int 8, Des 13, Apa 10, Pod 6, Edu 5

Cor 0%, P.Vida 12

Habilidades:

Trepar 60%, Ocultarse 70%, Discreción 45%, Saltar 40%

Armas:

Cuchillo 75%: (1D6+1D4)

Mosquete 40%: (1D8+4) Dispara 1 vez cada 6 turnos)

Notas:

Son los últimos descendientes de la tribu Ad, consideran sagrada la ciudad de Irem, y asesinarán a cualquiera que intente acercarse. La ciudad es tabú incluso para ellos, por lo cual no pondrán el pie en su interior.

Gules

Fue 18, Con 12, Tam 13, Int 10, Des 14, Pod 14

P.Vida 13

Armas:

Zarpa 45%: (1D6+1D4)

Mordisco 30%: (1D6+1D4+presa) Ver reglas, pág. 47

Armadura:

Las armas de fuego sólo le hacen la mitad de daño.

Habilidades:

Discreción 80%, Ocultarse 60%, Escuchar 70%, Descubrir 50%, Tregar 85%, Saltar 75%

COR:

1D6, si no se pasa la tirada

Vampiro de Fuego

Fue ---, Con 7, Tam 1, Int 12, Des 19, Pod 15

P.Vida 4

Armas:

Toque 85% (2D6+drenaje P.Magia) Ver reglas, pág. 62

Armadura:

Las armas materiales no le afectan.

COR: -

Pólipo volante

Fue 55, Con 28, Tam 50, Int 15, Des 15, Pod 20

P.Vida 39

Armas:

Tentáculo 85% (1D10)

Otros poderes: Ver reglas, pág. 56

Armadura:

4 puntos, más los bonus por invisibilidad

COR:

En un principio el Pólipo estará invisible, cogerá su comida y se irá. Si lo hieren se volverá visible: 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

En la próxima actualización:

Los Pj han sido torturados, utilizados, heridos. Les han destrozado sus vidas y las de sus familias. Ya nada volverá a ser como antes. ¡Es hora de ajustar cuentas!

La Batalla Final
Última parte de la campaña

La Batalla Final

Primer escenario de la campaña de cinco módulos para La Llamada de **Cthulhu La Bestia no debe nacer**, por Ricardo Ibañez

...¡Aquí está la sabiduría! Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia: pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666...

(Apocalipsis 13, 18)

Resumen de lo publicado:

Todo empezó a finales de la 1ª Guerra Mundial, cuando los Pj y sus compañeros fueron raptados y sometidos a un extraño ritual mágico que quedó inconcluso por accidente. Cuatro años más tarde, fueron sus hijos los que desaparecieron mágicamente. Su búsqueda ha llevado a los Pj a enfrentarse a sangre y fuego con extrañas criaturas por medio mundo. Ahora, la batalla final debe resolverse más allá de la Tierra, más allá de la Puerta sagrada de Irem.

Introducción: El Lugar

Un resplandor dorado... Una fugaz sensación de dolor, tan intensa como clímax de un orgasmo... y los Pj atraviesan la Puerta, encontrándose el Lugar.

El Lugar... ese paraje desolador; entrevisto a veces en pesadillas por genios y visionarios, esa frontera entre la Fantasía y la Locura. Los Caprichos de Goya, el Retablo de las Maravillas del Bosco, el Infierno de Dante, los poemas de Poe, la música enloquecedora de los flautistas de Azathoth no son más que fragmentos confusos de un Horror mucho más grande. El Lugar existió mucho antes que el hombre, y continuará existiendo mucho después que él.

Los Pj se encuentran en una pequeña loma, bajo un arco de piedra tallada. Ante ellos se encuentra una llanura, extensa hasta perderse la vista, completamente cubierta de esqueletos, tantos que no dejan ver ni un solo palmo de tierra. No hay otros desniveles en el terreno que la loma en la que se encuentran, ni crece ningún tipo de planta. El cielo sobre sus cabezas es del color de la sangre coagulada, y el aire tiene una pestilencia fétida, como el olor de un cadáver que se quema.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: pasar por la puerta cuesta a los Pj el perder un punto de Cor y 1 punto de Magia. La encantadora visión del Lugar supone igualmente tirar por Cor, perdiendo 1D8 si se falla. En el Lugar, sin embargo, los Pj tienen una pequeña ventaja: no se volverán locos por mucha Cor que pierdan, ante lo cual se ignorarán las reglas relativas a shock temporal o locura indefinida. En caso de que alguien quedara a 0 puntos de Cor, se moverá como un zombi junto a los otros Pj. "Algo" (como se verá más adelante) está interesado en que los Pj lleguen por su propio pie a su destino.

Sentada al pie de la loma se encuentra una figura humana, cubierta de harapos ensangrentados y llagas purulentas, que aprieta contra su pecho el esqueleto de un niño pequeño, de no más de dos años.

Si se le acercan, los Pj se darán cuenta de que es Joe King, su viejo compañero de armas, desaparecido cuando raptaron a los niños (ver primera y segunda parte de la Campaña).

Está llorando sangre, un hilillo de baba se le escurre de la boca y sus ojos están en blanco. Canturrea continuamente: "El amor es el arma más poderosa. El amor es el arma más poderosa". Si los Pj le hablan y se dan a conocer les dirá: "Seguid el río hasta el Pozo. Os están esperando". No podrán sacarle ninguna información más.

Si algún Pj listillo dice que ya tiene bastante e intenta volver a Irem por el Portal, se llevará un chasco: por este lado no funciona.

Al cabo de un cierto tiempo caminando (los Pj no podrán calcular cuánto: no hay puntos de referencia, y los relojes no funcionan) el grupo se tropezará con un río de color negro como el carbón. El líquido es inoloro, pero disolverá en el acto todo lo que moje (ya sea una bota, un dedo o un lápiz). Si los Pj lo siguen en la dirección de la corriente no tardarán en llegar a un pozo enorme, de centenares de metros de diámetro y miles de profundidad; por el que cae el río oscuro. Una tirada de "Descubrir" permitirá a un observador atento darse cuenta de que hay varios "pisos" que escalonan el pozo. Una estrecha escalera, tallada en la pared de piedra, permite a los Pj bajar de uno en uno. Al parecer, el río oscuro se transforma en nubes negras, ya que los Pj no encontrarán dónde cae.

El Reino del Agua

El primer "piso" del pozo es una enorme extensión de barro, negruzco y pestilente, que los Pj deberán atravesar para llegar al siguiente tramo de escaleras. El barro les llega hasta la cintura, haciendo la marcha muy difícil. De pronto, surgirá ante ellos una masa amorfa, formada al parecer del mismo fango negro que los rodea: se trata de una Semilla Informe de Tsathogghua, y atacará inmediatamente

Semilla Informe de Tsathogghua (Pág.57 del Manual)

Fue 12, Con 13, Tam 16, Int 9, Des 19

P.Vida 15

Armas: Látigo 90%(1D6); Tentáculo 60% (1D6); Mordisco (Especial); Porra (2D6). Solo realizará 1 ataque por turno.

Armadura: Las armas físicas no le afectan, pero cuando haya recibido en puntos de daño el doble de sus puntos de vida volverá a hundirse en el fango, dejando pasar a los Pj.

Cor: 1/1D10

Si los Pj consiguen ahuyentar al ser, un rayo rasgará el cielo de sangre, y se oirá el retumbar de un trueno por todo el pozo.

Los Pj llegarán sin dificultades al siguiente tramo de escaleras.

El Reino de la Tierra

El segundo piso es un laberinto de paredes de piedra de unos 15 m. de alto. Los Pj pueden orientarse mientras bajan por las escaleras y ya tienen una visión completa del laberinto (Sacando Inteligencia x2) para encontrar la salida fácilmente una vez en él. Los pasillos del laberinto son estrechos, por lo cual los Pj tendrán que avanzar de uno en uno. De repente, una tirada de "Escuchar" les permitirá oír, delante suyo, algo parecido a una tos gutural... y un ser humanoide de ojos rojo-amarillentos se lanzará contra el primero de ellos doblando la esquina.

Ghast (Pág. 140 del Manual)

Fue 20, Con 15, Tam 25, Int 1, Des 10, Pod 10

P.Vida 20

Armas: Mordisco 40% (1D10); Patada (1D6+1D4)

Armadura: 3 puntos por piel dura.

Cor: 0/1D8

Si los Pj consiguen eliminar al Ghast volverán a sucederse el rayo y el trueno, como la vez anterior.

Los Pj llegarán sin más dificultades al siguiente tramo de escaleras.

El Reino de Fuego

El tercer piso es una superficie ardiente y rojiza, en la cual hace un calor de infierno. Pequeños chorros de lava surgen continua e inesperadamente de volcanes en miniatura. (Los Pj deberán pasar una tirada de Suerte para no ser salpicados por alguno de ellos (perdiendo 1D3 P.Vida)). Uno de esos volcanes reventará mostrando algo muy parecido a un lagarto, con el cuerpo cubierto de vivos colores y envuelto en llamas, que empezará a escupir flema de fuego contra los Pj.

Salamandra (Raza independiente menor)

Fue 5, Con 6, Tam 2, Int 12, Des 17, Pod 20

P.Vida 4, Mov 12

Armas: Flema de fuego 70% (1D6) Lanza 3 por turno

Armadura: 10 puntos por el intenso calor que desprende. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 10 puntos de daño cuando ataque por primera vez.

Cor: 0/1D3

La salamandra bloqueará el paso de los Pj hasta la muerte.

Eliminada la Salamandra, el grupo podrá continuar. Se volverán a repetir de nuevo el rayo y el trueno.

El Reino del Viento

El cuarto piso es una vasta extensión llana, azotada por un fortísimo viento, que obligará a los Pj a avanzar con mucha lentitud. De repente, un rugido de animal salvaje se impondrá al aullido del viento, y un ser alado, grande como un elefante y con una cabeza que recuerda la de un caballo, se lanzará contra ellos.

Shantak (Pág. 59 del Manual)

Fue 30, Con 12, Tam 50, Int 1, Des 10, Pod 12

P.Vida 31, Mov 30 (Vuelo)

Armas: Mordisco 55% (5D6)

Armadura: Piel por valor de 9 puntos.

Cor: 0/1D6

Si se elimina al Shantak el viento cesará de repente, y el rayo y el trueno serán mucho más largos que las otras veces. Los supervivientes podrán bajar sin problemas al último tramo de escaleras.

La Ceremonia Final

En el fondo del pozo se alza un templo barroco y decadente, tan grotesco y perverso como las gárgolas leprosas de nuestras catedrales, y tan poco humano como éstas. La única vía de acceso parece ser un gigantesco portal de entrada. Sin embargo, nada más se acerquen al umbral serán absorbido hacia la oscuridad del interior por una fuerza invisible, y las puertas ciclópeas se cerrarán con estrépito.

Cuando los Pj se levanten, se darán cuenta que han perdido todas sus armas, y que van vestidos únicamente con unas simples túnicas negras. Su tatuaje escuece como el demonio. Pronto se dan cuenta de que no están solos:

En las penumbras pueden distinguir con dificultad una gran muchedumbre de extraños, un amasijo de cuerpos informes con apéndices monstruosos que emiten sonidos guturales. La muchedumbre se encuentra a unos 10/15 m. de los Pj, y los rodea por tres lados. En el cuarto se alza un gigantesco astrado, en el cual se encuentra un altar negro. Hay un grupo de personas ante él: uno de ellos es su "viejo" amigo Richard Harper, perfectamente consciente. Hay asimismo un individuo alto, de tez morena y nariz aguileña, y dos seres que se mantienen en las sombras. Uno parece una mujer, envuelta en un amplio manto negro, a la cual una capucha le cubre el rostro. El otro ser es un pedazo de oscuridad de forma humanoide, sin rasgos distinguibles. Tras él se encuentra una gran esfera de luz, en el interior de la cual los Pj distinguirán unas figuras que se agitan: el grupo ha encontrado a sus hijos, por fin.

Alzando la voz, Richard Harper dirá entonces:

¡Oh Nyarlathotep, Mensajero de los Dioses! Aquí están los Elegidos de Yog-Sothoth: Aquellos que tienen la Marca de la Bestia, Aquellos que han sacrificado criaturas del Agua, de la Tierra, del Fuego y del Viento. Aquellos que han llegado hasta el lugar de su muerte por su propia voluntad. Gracias a sus esfuerzos Él será la Puerta.

En caso de que alguno de los Pj intente hacer algo (en el más puro y desesperado estilo Indiana Jones) el Guardián les comunicará que se encuentran totalmente inmovilizados. Pueden hablar, sin embargo. (Con lo cual es bastante probable que al pobre Richard empiecen a caerle encima menciones poco respetuosas hacia sí mismo y a su familia).

El ser llamado Nyarlathotep sonreirá, apenas un poco, y dirá con voz profunda y suave:

"Me has servido bien, Richard. Sírreme ahora, por última vez, antes de pudrirte en tu infierno".

Richard será elevado entonces, por una fuerza invisible, por encima de los Pj. Empezará a aullar de dolor, mientras uno a uno sus miembros se retuercen y sus huesos se astillan. De su boca surgirá un grito inhumano de desesperación, que se transformará al instante en una cascada de vómito. Luego, estallará en mil pedazos. Sus restos flotarán en el aire, mientras el Ser Oscuro levanta los brazos y empieza a entonar una extraña melodía, compuesta únicamente de sonidos guturales. La esfera de luz estallará, y los niños flotarán entre sollozos hacia la masa informe que antes era Richard Harper. Cuando estén todos flotando en ella la mujer encapuchada alzará las manos, haciendo flotar cada vez más rápido unas esferas negras, las cuales girarán formando órbitas de complicado diseño. Igual que las esferas, también los niños empezarán a girar, cada vez más rápido, haciéndose pedazos poco a poco, hasta que se produce un estallido de oscuridad. Se oye entonces claramente un chillido agudo y desgarrador, como el de una mujer dando a luz un monstruo...

Todo ha terminado. Los restos de los niños y de Richard Harper han desaparecido. Encima del altar yace el cuerpo de un adolescente, sin sexo, con un velo cubriéndole la cara. Nyarlathotep besa con sus labios suavemente el velo, dando vida, al Nuevo Ser, y éste se levanta...

NOTA PARA EL GUARDIÁN: Éste fascinante espectáculo habrá costado a los pachuchos Pj 2D10 de Cor si no pasan la tirada y 1D6 si la pasan.

Nyarlathotep lanza una carcajada mientras cubre con un manto la desnudez del Ser, y dándole un cuchillo de extraña forma le dirá:

"Realiza ahora la Comuni3n con tu auténtica raza, Umr al Tawil, Prolongador de la Vida y Se3or de la Puerta: Degolla a estos seres inferiores y rompe con tu pasado carnal! Ahora, eres un Dios".

Los Pj son obligados a ponerse en fila ante Umr al Tawil, el cual se dispone a degollarlos uno por uno...

En ese momento los Pj oirán en sus mentes la voz de Joe King:

"el amor es el alma más poderosa, el amor es el alma más poderosa".

Así pues, si alguno de los Pj le dice a Tawil alguna frase cariñosa, de las que un padre le diría a un hijo, el brazo de éste vacilará: se quitará lentamente el velo, y los Pj verán, en lugar del repugnante amasijo de esferas que teóricamente debería tener, un rostro de adolescente, en el cual verán la suma de los rasgos de sus hijos.

- Una lágrima se desliza por la mejilla de Umr al Tawil.

- Nyarlathotep grita "¡No!", y hay algo muy parecido al miedo en su voz.

- La lágrima estalla contra el suelo.

Se oye, una vez más, el retumbar del trueno. Las paredes del templo empiezan a agrietarse, y al cabo de poco el techo del templo se hunde, precipitándose sobre la muchedumbre de monstruos, y sobre los Pj...

La última prueba

Los Pj se despiertan en un desierto de arena blanca, bajo un sol cegador. Junto a ellos se encuentra Tawil. Está llorando, abrazado al Pj que le halla hablado. Es evidente que está aterrorizado. Ante los Pj aparece entonces la figura de un anciano de larga barba gris, vestido con una túnica blanca, con un larga cayado dorado en la mano derecha. (Evidentemente, se trata de Nodens, ver Manual en Pág.50) Señalará al niño y dirá con tono autoritario:

"¡Entregadme a la Bestia, mortales, para que pueda ser destruida!"

El niño llorará aún más, abrazándose con más fuerza al Pj. Si el grupo se niega a entregarle el niño, o intenta algún acto de violencia contra Nodens, éste hará aparecer a cosa de medio centenar de Ángeles Descarnados de la Noche; tras lo cual volverá a formular su exigencia:

"La Bestia debe morir, ya que su mera existencia es un peligro para la Tierra. ¡Entregádmela, o pereced!"

Si los Pj se niegan de nuevo a entregarle al niño... sonreirá y dirá, en voz baja: "El amor ha vencido"

...Y los Pj despiertan en una sala del Hospital StGregory, en Nueva York. La enfermera jefe Cathy Seaman les informará que se encuentran a 6 de Marzo de 1922. Son las 18 h. Al parecer sufrieron un ataque a las 16 h. (Ver módulo 2: ¡Salvad a los niños!)

Todos los Pj (y Pnj) que han muerto o enloquecido a lo largo de la campaña lo han hecho durante los cinco minutos del ataque. Para el resto del mundo, no ha pasado nada. (Aunque esto no es exacto: el médium Martin Smiley de Londres y la hechicera Silvie Poison de Nantes han llegado a intuirlo, ya que sus poderes no conocen fronteras.)

El tatuaje de los Pj, por cierto, se ha transformado: ahora es una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante en el centro (ver "Símbolo Arcano", pág.75 del Manual.)

Los 15 niños están todos intactos. Nada ha sucedido, y ya nada sucederá. Y es que, en esta larga historia de terror y muerte, también tiene que tener cabida el amor...

Epílogo, recompensas y (por fin) el final:

Los Pj supervivientes ganarán 1D100 puntos de Cordura. Asimismo, el tatuaje impedirá que sean atacados físicamente por cualquier raza de Servidores de los dioses Exteriores y Primigenios.

Si las cosas no van bien...

Si la ceremonia se completa y todos los Pj son degollados, el Guardián tendrá nuevo Dios para sus campañas: se llama Tawil al Umr (o Umr al Tawil, según algunos). A través de él, las manifestaciones de la presencia de los Primigenios en la Tierra se multiplicarán progresivamente. Tawil tiene la apariencia de un adolescente, con un amasijo de globos iridiscentes por la cabeza. Tiene las mismas características que Yog-Sothoth, pero es mortal: si

un grupo acierta a sustraerle sus 500 puntos de Vida desaparecerá para siempre del mundo (Ver Yog-Sothoth en Manual, pág. 64)

El Guardián tiene una excusa perfecta para hacer jugar, como continuación. Las Sombras de Yog-Sothoth, o las Máscaras de Nyarlathotep.

Si los Pj entregan el niño a Nodens, éste los teletransportará hasta Adén, medio muertos y cubiertos de harapos. Sufrirán pesadillas durante el resto de sus vidas.

Algunas puntualizaciones de la redacción de "Líder"...

- En 1916, durante la batalla de Verdun, una compañía entera de infantería inglesa desapareció sin dejar rastro.

- Existe un castillo (según la tradición popular maldito) cerca de Pouen, aunque por supuesto no se llama Tournoir. Se encuentra en una zona de intensa actividad druídica en la época pre-romana.

- El dibujo del Signo de Yog-Sothoth está sacado de un número monográfico sobre el Necronomicón que en su día publicó la desaparecida revista "Mundo Desconocido".

- En 1922 proliferaron las sociedades secretas de carácter racista. Muchas de ellas adornaron su carácter racista. Muchas de ellas adornaron su credo con algo de filosofía y rituales esotéricos.

- En el mes de Marzo de 1922 llovieron piedras en la ciudad de Chico (California) durante semanas.

- La cuarta parte de "La Rama Dorada" trata especialmente de la magia árabe, por lo que el párrafo al que se hace referencia podría en efecto encontrarse allí. (Parece ser que Ricard tuvo acceso a la edición de 1915, compuesta de 12 volúmenes, en la biblioteca de Antropología de la Universidad de Barcelona, mientras preparaba un estudio monográfico sobre Bronislaw Malinowski, discípulo de Frazer.)

- Toda la información que aparece en el módulo 3 sobre Tartessos ha sido extraída de manuales de historia (excepto, por supuesto, las hipótesis de que sus habitantes fueran Profundos y el que actualmente esté en manos de los Mi-Go)

- El texto del módulo 4 en el que se habla de Abdul al-Hazred está sacado de un texto del propio Lovecraft, publicado en The Rebel Press en 1938.

- El texto en castellano viejo del mismo módulo fue publicado por Alianza Editorial en 1969, dentro de una recopilación de relatos sobre los Mitos de Cthulhu. Al parecer, había sido descubierta por un tal F. Torres Oliver en el Archivo Histórico de Simancas.

- El texto sobre Irem está extraído del relato "La lámpara de Alhazred", de August Derlet y H.P. Lovecraft.

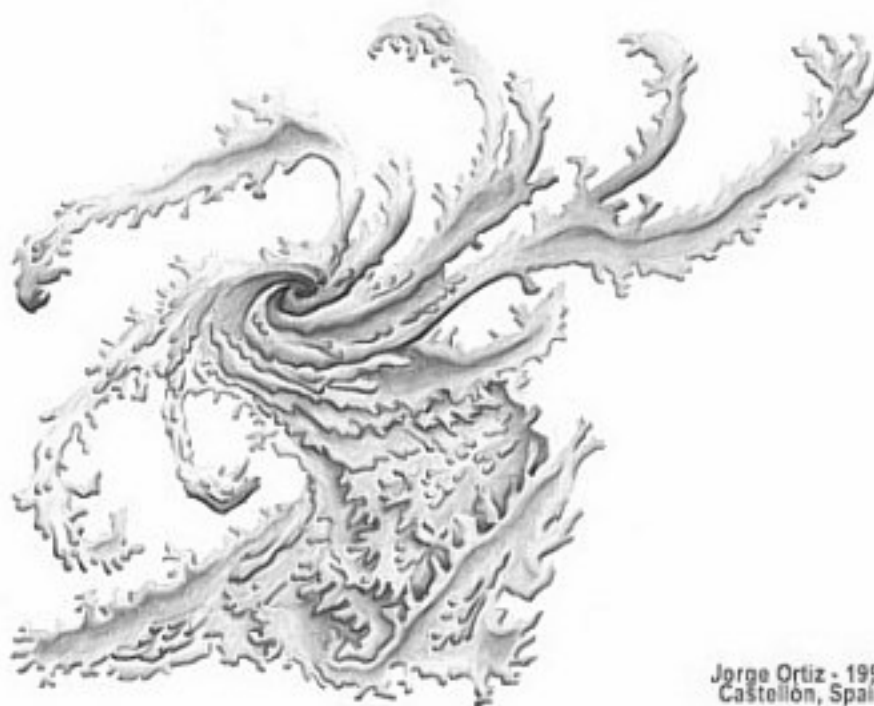
- La transcripción de los lugares geográficos árabes está realizada con los cánones de los años 20, y no los actuales. Así, hoy escribimos Rub al Khali en lugar de Roba-el-Jali, Qatar en lugar de Katar, y Dahna en lugar de Dana.

•Los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego y Viento) forman parte de la tradición místico-iniciática helenística.

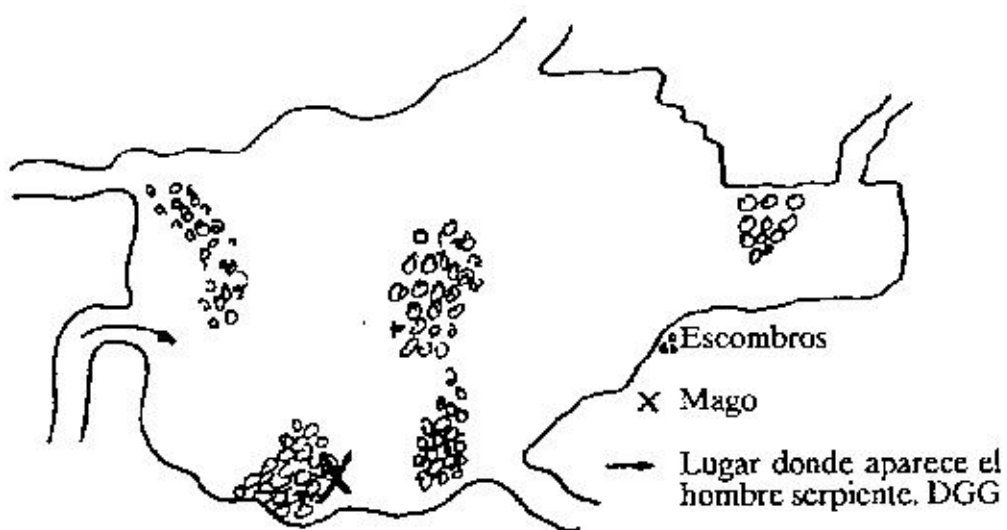
En la redacción no hemos vuelto a ver a Ricard desde Diciembre de 1989. Hay quien dice que está buscando "todo lo que se pueda encontrar" sobre magia brujería medieval. Al parecer, últimamente se ha estado viendo con gente muy rara... (¡y vaya si era así!)

Y por cierto, a raíz de esta broma final mía, contactó conmigo J. M. Marsá, un auténtico estudioso del mundo mágico en general (al principio se decantaba por la magia goética y era un poco rarillo, pero luego se decidió por la cábala para alivio de los que lo conocíamos). Tuvo a bien permitirme asomarme a un mundillo que... bueno, como decía Evaristo San Miguel... ya sabéis... "la realidad siempre supera a la ficción"

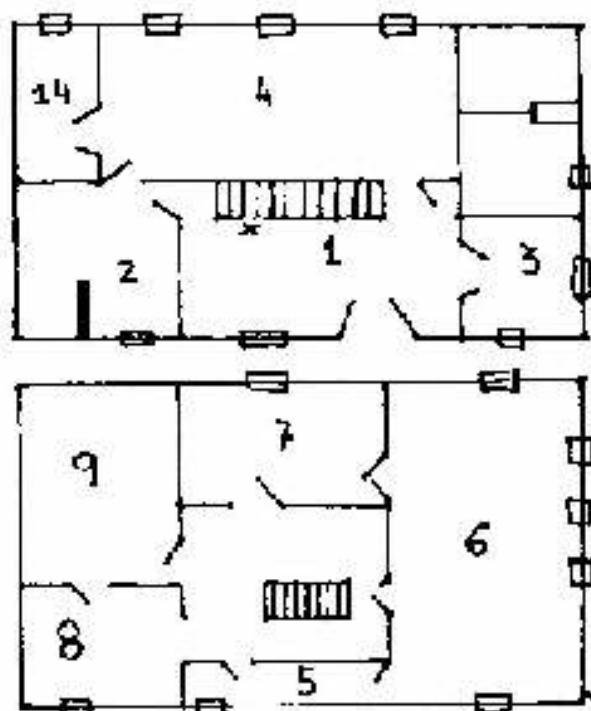




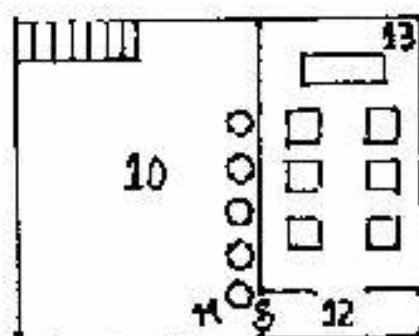
Jorge Ortiz - 1996
Castellón, Spain



P. BAJA

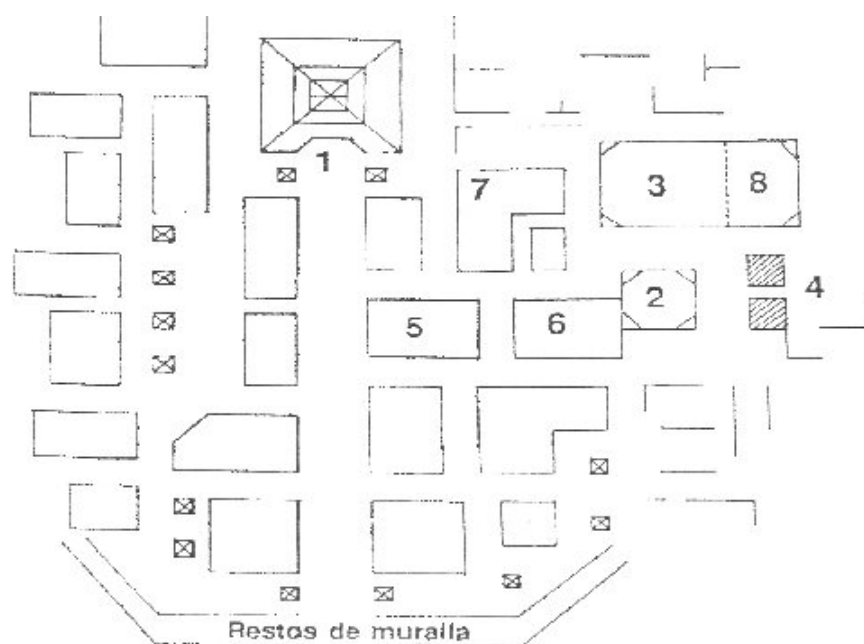


1er Piso



SOTANO

- 1- HALL - SALON
- 2- BAR
- 3- SECRETARIA
- 4- SALA DE ACTOS
UTILIZADA PARA
OBRAS DE TEATRO,
REUNIONES, ETC
- 5- COCINA
- 6- SALON COMEDOR
PARA BANQUETES
- 7- BIBLIOTECA
- 8- SALA DE REUNIONES
PEQUEÑA
- 9- SALON
- 10- BODEGA
- 11- PUERTA SECRETA
- 12- VESTIDOR
- 13- TEMPLO
- (X) PUERTA A LA
BODEGA
- 14- WC



Leyenda:

1. Templo.
2. Centro de control y administración.
3. Centro de procesado de mineral.
4. Entrada a la mina.
5. Alojamiento humanos alterados.
6. Alojamiento Byakhees.
7. Alojamiento Mi-Go.
8. Almacén.
- ⊠ Esculturas de Dagón.



Jorge Ortiz Ramos
Spain-1996



"The picture in the house" Jorge Ortiz -1995

Un Portal Al Pasado

Introducción

Este escenario desafiará la capacidad de los investigadores para adaptarse a situaciones nuevas. Aunque hay monstruos, no están interesados en la humanidad, y lucharán más entre si que contra los investigadores. Sin embargo, aunque estos no capten la situación correctamente, o no emprendan las acciones adecuadas, el escenario seguirá siendo excitante.

Los investigadores han sido contratados por la Universidad de Miskatonic para comprobar los informes de extraños avistamientos en una colina al oeste de Arkham. A cada investigador se le abonarán \$ 10 diarios más alojamiento y comidas en un hotel local. La universidad espera recibir un informe al cabo de un mes. Se les dejará de pagar, a menos que los acontecimientos hagan deseable una prolongación de su contrato. Si uno o más de los investigadores es profesor de Universidad o está conectado con alguna institución, esta puede enviarle a ayudar a los de Miskatonic.

Información para el Guardián

Tres Antiguos (raza semi-vegetal descrita en las reglas, página 40, Llamada de Cthulhu) intentan huir de la destrucción masiva de su civilización a manos de los Shoggoths a través de un portal espacio-temporal, que desemboca en la colina que domina el cementerio de Aylesbury (ver mapa de Arkham al final). Les persiguen seis Shoggoths que desean adquirir el secreto de viajar por el tiempo, y su trabajo se ve dificultado por un Ceratosaurio curioso que se pregunta si los Antiguos serán comestibles.

Como quiera que el portal distorsiona el tiempo y el espacio, extrañas manifestaciones han ido haciéndose visibles durante algunas semanas antes de la apertura del portal y la llegada de los Antiguos. Estas manifestaciones han sido detectadas por algunos habitantes de Arkham, que han informado de ellas a la prensa y a la policía.

La policía cree que las manifestaciones no son otra cosa que bromas de estudiantes, por lo que han solicitado que las autoridades académicas que investiguen y les hagan un informe. La Universidad ha delegado en los investigadores puesto que, al parecer, algún profesor pensó que había en el asunto más de lo que podía parecer a primera vista, y que el asunto requería la presencia de observadores y profesionales de lo oculto.

Información para los investigadores

El primer suceso extraño lo protagonizó Hiram R. Jones, el cuidador del cementerio de Arkham. Jones fue internado el 11 de Junio en el hospital de la calle Pickman, tras sufrir una crisis nerviosa. En el periódico local (localizable en la hemeroteca de la

Universidad o en las oficinas del periódico) se puede encontrar informaciones adicionales.

Tras facilitarles esta (más bien escasa) información, y de manifestar que la universidad no cree en la tesis de una broma juvenil (otra razón para recurrir a ayuda exterior en lugar de realizar una investigación interna), el decano volverá a sus tareas habituales y dejará a los investigadores trabajar a su aire.

Información a encontrar en Arkham

Los investigadores deben buscar cada pista en el lugar adecuado, y además sacar la tirada.

Sumario de artículos en el periódico.

Disponible en la hemeroteca de la Universidad, la biblioteca del Ayuntamiento o la oficina del Arkham Recorder-Star en High Lane, frente a la estación de ferrocarril.

4 de junio - Dos vecinos de Arkham que paseaban cerca del cementerio por la noche afirman haber visto luces en la colina. Investigaciones posteriores revelan que Hiram Jones, el cuidador del cementerio, había visto luces en dos ocasiones anteriores, el 1 y el 3 de Junio, por la noche dos veces. El artículo ridiculiza las supersticiones de los que, en el pasado, creían que el cementerio estaba embrujado, y se pitorrea de la suposición de que los presuntos fantasmas pudieran encontrar interesante el pasearse alrededor de sus sepulturas en forma de luces brillantes.

6 de junio - Hiram Jones afirma haber visto el lagarto más grande de todos los tiempos corriendo por la cima de la colina, y jura haberlo visto en la madrugada del 5 de junio. el artículo no lleva comentario alguno, excepto la última línea que dice: "Esta afirmación no precisa comentario!".

7 de junio - Las autoridades locales visitan la colina en busca de indicios del 'lagarto' de Hiram Jones, sin encontrar nada, y lo achacan a una broma gastada por estudiantes de la universidad. El periódico exige que la investigación se cierre, puesto que se está derrochando el dinero de los contribuyentes.

11 de junio - Hiram Jones es internado en un hospital aquejado de una crisis nerviosa. Al parecer, llegó a la comisaría en condiciones mentales penosas, blandiendo una escopeta y gritando que unos monstruos estaban a punto de invadir la Tierra. Uno de los médicos que le atienden manifestó que las historias previas relatadas por Jones eran un preludio para su actual condición. Va a ser enviado a Boston para que le visite un especialista.

Informes de la policía

Los investigadores precisarán tiradas de Derecho o de otras habilidades que el guardián estime necesarias, o demostrar a la policía que tienen derecho a ver los informes. Como quiera que se trata de casos abiertos, no les hará ninguna gracia enseñarlos. La comisaría de la policía está en el ayuntamiento de Arkham, en la Plaza mayor (ver mapa al Final).

4 de junio - Informe sobre las luces en la colina Aylesbury. El oficial enviado a investigar no ve luces pero habla con el cuidador del cementerio, que afirma haberlas visto.

7 de junio - Una exhaustiva investigación de la colina no reporta pista alguna. Probable broma de estudiantes de Miskatonic.

9 de junio - La Universidad contrata investigadores privados para comprobar las extrañas luces vistas en la colina Aylesbury. la policía acepta no interferir, pero sin ningún entusiasmo.

11 de junio - Hiram Jones aparece en la comisaría blandiendo una escopeta y balbuceando tonterías. Se le lleva al hospital de la calle Pickman donde sufre un colapso físico y mental completo durante la exploración.

Biblioteca de la Universidad de Miskatonic

El guardián deberá determinar la cantidad exacta de datos a obtener sobre los portales mágicos, los Antiguos, etc. Los datos del Ceratosaurio serán fáciles de obtener si los investigadores pueden describirle al bibliotecario con cierta exactitud lo que buscan. Será extremadamente difícil acceder a la colección de libros raros.

La situación en la colina

Tres Antiguos han creado una grieta en el continuo espacio-temporal, que se abre en la colina de Aylesbury, junto a Arkham. Están siendo perseguidos por un Ceratosaurio que hasta ahora les ha impedido pasar. Cada día que transcurre, tras la llegada de los investigadores, hay un 25% (no acumulativo) de probabilidad de que consigan pasar.

Los Shoggoths persiguen también a los Antiguos y tiene un 10% de probabilidad de encontrar su refugio en el período Jurásico (segundo período de la era Mesozoica, caracterizado por la presencia de dinosaurios y la aparición de mamíferos y aves primitivos), con un aumento del 5% diario. Cada día el guardián deberá tirar dos veces, una por los Antiguos y otra por los Shoggoths.

Antes de atravesar el portal, los Antiguos miran por una lente para ver si el camino está libre (de Shoggoths, los humanos no les preocupan). La lente está enfocada en la colina y requiere de un hechizo especial para cambiar el punto focal.

Hay un 35% de probabilidades de que la lente esté activada mientras un investigador patrulla de noche por la colina. Si es así, a través de ella será posible ver el pasado (porque funciona en ambos sentidos), y si se ve a los Antiguos, una tirada de mitos de Cthulhu permitirá identificarlos. Tirando Geología podrá reconocerse el período como el Jurásico superior, y existe un 45% de probabilidad de que el Ceratosaurio aparezca al fondo. Una tirada de Zoología o de Geología permitira identificarle.

El portal

El portal, la grieta en el tiempo, se abre en la colina Aylesbury procedente de un barranco en algún lugar del jurásico superior. El portal había sido construido cuidadosamente, colocando una serie de piedras en el suelo, siguiendo un esquema muy preciso, pero las hidas y venidas del Ceratosaurio han movido las piedras, desactivando el portal varias veces.

Cualquier investigador que atraviese el portal tendrá un 85% de probabilidades de encontrarse con el Ceratosaurio, y la misma con los Antiguos de encontrarse con los Shoggoths, es decir, un 10% inicial (el 12 de junio), que va aumentando en un 5% cada día.

Los Antiguos no tienen intención de desactivar el Portal. Tras llegar a nuestro tiempo, Planean pasar aquí unos días, viajando y viendo paisajes, para abrir un nuevo portal a otra parte y a otro tiempo. No atacarán a nadie que no los amenace, y huirán de cualquier conflicto. Tienen miedo de los Shoggoths.

Los Shoggoths pueden activar y usar el portal si lo encuentran intacto, pero no reconstruirlo. Segirán a los Antiguos, registrando Arkham y las zonas circundantes en su busca. Los Antiguos, a su vez, aprovecharán el desbarajuste que organicen los Shoggoths para escapar.

Los Antiguos llevan consigo un objeto de forma cuadrangular que almacena puntos de POD para utilizarlo en la creación de portales. Esta hecho de Paladio, un metal blanco plateado, y consta de dos asas de madera a uno yn otro lado de un bloque rectangular de dicho metal. No se abre. Al pasar a este lado, los antiguos gastarán todos los ountos acumulados menos 10. Como quiera que su siguiente Portal sólo ha de atravesar algunos miles de años, no necesitan la caja y la consideran desechable, pero la conservarán si lo creen conveniente.

La caja de Paladio

Etse objeto actúa como una pila que almacena puntos de POD, y se carga tocándola con la mano permitiendo de esta forma voluntaria que absorva 1D10 puntos de POD permanente. El voluntario debe tener al menos 5% de Mitos de Cthulhu para poder realizar la transferencia.

El POD acululado puede utilizarse cogiendo a la vez las dos asas, lo cual transfiere automáticamente 1D6 puntos de POD permanente al usuario, si la caja se queda cero, no puede transferir ningún punto.

La caja puede almacenar cualquier cantidad de POD mientras no resulte dañada. Aguanta 100 puntos de daño. Por cada punto de daño que reciba, su capacidad de almacenamiento es 100 menos el daño. el primer punto de daño destruye todos los puntos de pod almacenado por encima de 99, pero destrozarla por completo requiere algún esfuerzo.

Estas cajas antes muy comunes entre los Antiguos, por lo cual los tres de este escenario no la consideran muy valiosa

Criaturas del pasado

ANTIGUOS

Primer Antigo

FUE 19 CON 13 TAM 14 INT 13 POD 15 DES 14 P.de Vida 14 Armadura 5 Tentáculos 45%, daño 1D6 + constricción. Lanza 60%, daño 1D10 + 1D6 y puede empalar.

Hechizos: Crear Portal en el Tiempo, símbolo Arcano, encantar lanza.

*Nota: Este Antigo puede atacar con tres tentáculos y una lanza de Titanio que esta encantada para que haga daño normal a todo tipo de criaturas, hasta las que son inmunes a las armas que empalan. Empuñarla requiere FUE 17 y DES 13 por lo menos. El antiguo no puede dirigir más de tres ataques contra un solo blanco. Cuando un tentáculo acierta, puede agarrarse y hacer constricción, con lo que los asaltos sucesivos hace 1D6 puntos de daño de forma automática. Ver aun Antigo cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Segundo Antigo

FUE 22 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 12 DES 13 P.de Vida 13 Armadura 5 Tentáculos 40%, daño 1D6 + Constricción.

Hechizos: Crear Portal en el Tiempo, Consunción, Drenaje de energía (del módulo de las sombras de Yog-Sothoth).

*Notas: Este lleva la caja de Paladio que sirve como batería de POD. Si la suelta puede atacar cada asalto con 5 tentáculos, pero sólo puede atacar con tres a un mismo blanco por asalto. Si acierta, puede constrñir como el primero.

Tercer Antigo

FUE 20 CON 12 TAM 13 INT 10 POD 12 DES 13 P.de Vida 13 Armadura 5
Tentáculos 50%, daño 1D6 + Constricción.

Hechizos: Crear Portal en el tiempo, Drenaje de energía.

*Notas: Este puede atacar cinco veces por asalto pero sólo tres a un mismo blanco. Si acierta, puede constreñir igual que los otros.

El Ceratosauo

FUE 48 CON 20 TAM 36 POD 13 DES 13 Mov. 12 P.de Vida 28 Armadura 6
Mordisco 80%, Daño 1D10 + 4D6. Zarpa 60%, Daño 1D6 + 4D6, y además hay que tirar resistencia de la FUE del Dinosaurio contra la propia o caer al suelo.

*Notas: El Ceratosaurio puede morder una vez o atacar con la zarpa una vez por asalto. se trata de un dinosaurio que vivió hace unos 150 millones de años. Tiene proyecciones óseas encima de los ojos y un cuerno redondeado en el morro. Este ejemplar mide unos 2'70 m de altura, y la primera vez que se le ve cuesta 0/1D10 puntos de COR. Las siguientes veces no hay que tirar, puesto que después de todo es un animal, no un monstruo.

Shoggoths

Todos los Shoggoths atacan mediante aplastamiento, cuyo daño varía según las características del Shoggoth. En los asaltos subsiguientes, intentan absorber también a la víctima, con lo que hacen doble daño (o sea, 6D6 u 8D6 en lugar de 3D6 ó 4D6). Cada asalto, tras sufrir el daño, la víctima, puede intentar zafarse, tirando FUE + CON o menos en porcentaje. Las armas físicas hacen el mínimo de daño posible a estos seres, que no pueden ser empalados, y a los que el fuego les causa sólo la mitad del daño normal. Regeneran 2 puntos de daño por asalto hasta que se mueren. Ver un Shoggoth cuesta 1D6/1D20 puntos de COR.

Notas para el Guardián

Durante las pruebas de juego de este escenario, los investigadores hicieron las cosas más inesperadas. Los investigadores de cada campaña en concreto pueden encontrar formas aún más extrañas de resolver el escenario, pero aquí van algunas.

El primer grupo encontró el Portal y creó otro de vuelta (con el hechizo, puesto que lo conocían) y destrozaron uno y otro al intentar crear un tercero en el mismo lugar donde desembocaba el primero.

El segundo grupo dejó que los Shoggoths camparan a sus anchas por Arkham mientras se dedicaban a jugar al gato y al ratón con el Ceratosaurio. Finalmente

destruyeron el portal con dinamita y una mecha retardada, volviendo al presente antes de que explotara. Murieron todos a manso de los Shoggoths (es un decir) mientras intentaban salvar lo poco que quedaba de Arkham.

El tercer grupo tuvo conocimiento de los Antiguos interrogando a Hiram Jones y obteniendo una descripción del Jurásico superior, lo que les permitió crear un portal de vuelta y usarlo antes de que los Antiguos pudieran llegar a Arkham. Para obtener esta información precisaron Psicoanálisis y Psicología. Después fueron al Jurásico e impidieron que los Antiguos pudieran llegar a Arkham. Sólo dos miembros del grupo sobrevivieron al ataque de los Shoggoths. Uno volvió y destruyó la entrada a Arkham creando un tercer Portal en el mismo sitio. El otro investigador desmanteló el Portal original en el lado del Jurásico, quedando abandonado allí con los dos Shoggoths restantes, que fueron muertos, uno por el Ceratosaurio y el otro por un incendio Forestal. Este intrépido aventurero resultó finalmente muerto mientras cazaba dinosaurios.

Los grupos primero y segundo no resolvieron el problema tan rápida y efectivamente como el tercero. (el segundo no lo resolvió en absoluto), pero tuvieron más aventura y excitación que, a la postre, son los objetivos del juego.

Beneficios

Aparte de la caja de paladio, que los investigadores pueden obtener con algún esfuerzo, ganarán 1D10 puntos de COR si se enteran de la existencia de los Shoggoths y pueden impedir que lleguen a Arkham. Cada Antiguo eliminado proporciona 1D6 puntos de COR y cada Shoggoths 1D20. Si en la destrucción de un monstruo participaba más de un individuo, la COR recibida debe repartirse entre los supervivientes.

Shoggoths

Shoggoth :	1	2	3	4	5	6
FUE	35	40	43	50	30	60
CON	10	12	11	13	18	15
TAM	35	38	40	41	33	56
INT	7	8	6	8	10	4
POD	11	12	10	13	15	12
DES	4	3	2	5	4	3
P.de Vida	23	25	26	27	26	36
Daño Realizado	3D6	4D6	4D6	5D6	3D6	6D6

Este Módulo fue extraído del Complemento para la Llamada de Cthulhu el Manicomio.

SOBRE LAS VIEJAS LEYENDAS

(Un módulo realizado por David Nieto para "El minotauro que dijo que no")

5 de Mayo.

Los PJs reciben un día un paquete sin remite. Al abrirlo encuentran un libro antiguo y una nota:

No me recordáis, pero yo sí. Hace tiempo, estaba con vosotros como una investigadora más. En una ocasión escapé con vida de una muerte segura y conseguí resolver un enigma bastante inquietante. Ahora os envío este libro, es muy peligroso el tenerlo una sola persona, pronto os veré cuidar el libro.

El libro es bastante grande, en tapa dura y rodeado de cuero marrón, por fuera tiene varias manchas de sangre dispuestas al azar y grabado en el cuero el siguiente título: "Sobre las viejas leyendas". Trata diversos temas entre ellos vampirismo y licantropía. El libro tarda en leerse en su totalidad de 2 a 3 días.

Al día siguiente los diarios comentan el atroz asesinato cometido en las cercanías de Samsent Street (a tres manzanas de la casa de los PJs). La víctima ha sido una mujer desnuda sin identificar, ya que sus heridas en la cara impedían su reconocimiento. En un área de 5 metros se han encontrado todos sus miembros (excepto una mano) arrancados y dispersos bañados en un lago de sangre. La policía ante este hecho se encuentra totalmente desconcertada.

Nada más leer la noticia, al PJ que está leyendo el libro se le caen varios papeles del mismo. Parecen ser unas notas:

Todavía estoy sorprendida de lo salvajes y fanáticos que pueden llegar a ser los pobres desgraciados que escuchan el rito de boca de su líder, el tercer círculo de la orden hermética de la sombra deslizante, es el principal Banshee de América y el tercero del mundo, y ahora me persigue. Esta mañana, en Culiacan, donde ahora me encuentro, la policía ha encontrado los cuerpos desmembrados y sin vida de 15 habitantes de la ciudad y solamente han perdido sus vidas como aviso de que están cerca, muy cerca. Mañana al alba, parto hacia Monterrey para conseguir el libro este libro ha matado a cientos de personas con su encanto y transformado por todo el mundo.

20 de Mayo

Es casi imposible esquivar a los secuaces de su líder hacen un perfecto honor al nombre de su hermandad. Siento que me miran, pero esperan una orden de la mano de su preciosa líder. Tras correr por cloacas y barrios paupérrimos conseguí despistarlos y hacerme con el libro. Me costó toda mi fortuna, todos mis libros ocultos, mis joyas y hasta mi mano derecha. Ahora debo volver a la civilización para poder traducirlo.

6 de Junio

Gracias a mi cuerpo logré pasar la frontera y llegar a América, los fanáticos esperaran a la noche para hacerlo. Su líder al ser americana pasó sin problemas. Con el poco dinero que me queda, lo que tardo en escribir estas letras y la poca cordura que poseo, no creo que consiga llegar a Boston, antes me

alcanzará y entonces estará todo perdido.

8 de Junio

Con mis conocimientos no logro descifrar pasajes del libro. El dolor es cada vez más fuerte. Tengo que deshacerme de él y darlo a manos seguras que terminen mi trabajo, el libro es primordial y es un lujo que ella lo posea. Se lo mandaré a mis antiguos compañeros, pero ellos tienen que tener más cuidado que yo ya que no se van a encontrar a un solo Banshee...

Ahora leerán con más interés el libro y encontrarán pasajes con diversos dibujos y cuyo lenguaje es desconocido para ellos, por lo que podrán deducir que el origen de lo que leen no es humano. Las partes traducibles, hablan de la existencia de unos seres de origen europeo que están extendidos por todo el mundo. Los Banshee son seres que poseen varios poderes, entre los cuales cabe destacar su capacidad para emitir gritos capaces de destruir cuerpos. Los pasajes, después de 3 tiradas, podrán deducir que se trata de una lengua europea muy antigua de origen eslavo. Esta lengua, en desuso, será muy difícil de encontrar. En Boston no encontrarán nada, solo en la Universidad de Arkham encontrarán una gramática y un diccionario que posee el seminario de lenguas muertas. Allí mismo, tienen que buscar al profesor Mark Rykler, un hombre cincuentón bastante fornido aunque su constitución es propia de su edad. Deberán esperar ya que estará dando clase en esos instantes. Una vez finalizada la misma, le encontrarán discutiendo con un alumno (Christian Chase) sobre la interpretación de un texto. Si los PJs llevan el libro (aunque esté escondido) serán atendidos al instante con mucho gusto, pero sus intenciones no serán buenas (tirada de Psicología).

Para poder traducir el libro, tendrán que hacerlo por la noche en la biblioteca, ya que el diccionario no se puede sacar de la Universidad de Arkham. Tendrán que pedir permiso al Rector para hacer esto (charlatanería y crédito). Para poder traducir los fragmentos, se necesitan 2 noches enteras.

La primera noche, los PJs escucharán ruidos extraños dentro de la Universidad (escuchar). Se supone que solo está el guarda nocturno, Johan Bery. Hacia las cuatro de la madrugada se oye romper una cristalera. Rápidamente, sin que los PJs se enteren, Johan entra con su revólver del 22.

Johan Benit

FUE 12
TAM 13
DES 11
INT 13
Puntos de vida 12
Revólver 22 60%

Se introducen en la biblioteca 3 sectarios mutados para coger el libro y matar a los PJs. Los buscadores son sectarios que han presenciado los ritos de su líder. Al perder toda su cordura, se convierten en adeptos y con la voluntad del líder se transforman en semi-banshee.

Buscadores del libro

FUE 17
TAM 17
CON 15
DES 16
INT 10
COR 0
Puntos de vida 16
Movimiento 12
Mover en silencio 65%

Trepar 65%
Garra 60% 1D6+1D4
Codazo 60% 1D8+1D4
Mordisco 60% 1D6+1D4(+presa)
Cordura 1D4/1

Sobre las viejas leyendas (*Fragmentos traducidos*)

“Y sabe que además de los seres de las tinieblas que habitan nuestras habitaciones, tanto los señores Kai (vampiros), como los hombres lobo, los oscuros lores necromantes y sus hordas de muertos, existen unos seres desconocidos que habitan las sombras, los banshee. Son seres tan antiguos como el mismo hombre, pero que viven ocultos de los ojos del ser humano, desde el viejo mundo hasta los territorios inexplorados, desde la antigua Escocia y la inexorable Eslavia, los Banshee se han extendidos por todo el mundo conocido, formando culto y luchando entre estos clanes por poseer el poder máximo y el libro que tienes en tus manos.

Has de saber, ingenuo lector, que existen 10 círculos, el primero más poderoso que los demás y el último el más débil, lideradas por un Banshee Master poderoso, que dirige a sus seguidores, los cuales son obligados a oír los fragmentos que tú, lector ignorante, estás leyendo.

(A partir de aquí solo podrá seguir leyendo el traductor, que ha caído en el influjo de un señor del círculo. Si no se le arrebatara al lector el libro antes de que lo lea entero se convertirá en un buscador del libro).

Solo una tirada de Charlatanería entre dos y pagar los desperfectos, bastarán para contentar al furioso rector. Además los PJs se las tendrán que ver con la policía, ya que son presuntos

sospechosos de la muerte de Johan Benit (personaje que es probable que haya muerto durante el contratiempo nocturno).

De la traducción sacan en claro la existencia de 10 grandes Banshee en el mundo y 3 de ellos en el nuevo continente: 1 en el Norte y 2 en el Sur. Son seres muy poderosos y muy despiadados.

Ese mismo día, los PJ tendrán un fuerte dolor de cabeza y +10% a esconderse y trepar. Para los traductores del libro, los ritos traducidos son bastantes inquietantes (+5% ciencias ocultas, -1D6 COR).

Los señores Banshee están vinculados al libro, así que cuando uno de ellos se encuentra cerca, se revela su identidad.

La segunda noche, el traductor contraerá una fuerte fiebre y estará indispuerto. Además el rector se niega a concederles más tiempo.

Mark Rykler les puede esconder en la facultad de medicina, sin que nadie les descubra, en los sótanos. En realidad Mark es uno de los señores Banshee y está deseando coger el libro y convertirse en el Lord Banshee. Por eso, esa misma noche atacará a los PJs sin sus secuaces. Escogerá el momento en el que les deja escondidos, hará como si se marchase, pero en realidad se transformará a escondidas y les atacará. Nadie escuchará el alboroto que se formará, ya que el guarda de esa facultad estará sobornado. Los PJs se encontrarán situados en el despacho, donde hay una cristalera que deja ver el depósito de cadáveres. En el depósito hay 20 camas con sus respectivos fiambres encima (COR 1D3/0). Una vez que los PJs se dispongan a trabajar, Mark cerrará toda la planta y se

esconderá en el trastero, donde sufrirá la transformación. Esta transformación es bastante dolorosa, por lo que provocará gritos y aullidos que a su vez provocará el alza de los muertos. Todo esto sucederá a las 3:30 AM. Si nuestros amigos logran sobrevivir al ataque de los zombies, Mark hará su aparición para animar la fiesta.

Mark Rykler (8º Banshee Master)

Es el octavo, por lo tanto es débil.

FUE 20

CON 18

TAM 22

DES 15

POD 20

Puntos de vida 20

Armadura 3 puntos

Movimiento 10/20

Mover en silencio 90%

Coletazo 45% 1D8+1D6

Mirada PODvsPOD paraliza 1D8 turnos

Grito especial muerte

Cordura 1D6x1D3

Grito: Es utilizado cuando la persona está débil por los puntos de vida que le queden al PJ. La posibilidad, en %, de salvar la vida será igual a los puntos de vida que tenga en ese momento x5. El grito solo será escuchado por el PJ.

Segundo fragmento traducido

Estos señores Banshee, poseen el poder de controlar a los cuerpos que carecen de vida y poder manejarlas a su antojo. Son conocidos por su grito, el cual hace reventar las entrañas de quien lo escucha. También su mirada es mortal, ya que el cuerpo al que mira es incapaz de responder a sus impulsos y el pánico se apoderará finalmente de él, dejándole completamente paralizado.

Ya que has conocido los secretos de los Banshee, recita este poema:

De la oscuridad, la sombra,
de la penumbra, la niebla,

de la sangre, el hombre,
del hombre, el aullador nocturno,
salta y únete a nosotros,
bebe la sangre de una persona
inocente y observa como dejar la
absurda humanidad y eres uno más,
un aspirante al círculo.

Si consiguen matar a Mark, la policía tendrá una orden de búsqueda y captura de los PJs por la desaparición del profesor y (lo más normal) de los libros, además del desorden en medicina.

Cuando los PJs llegan a casa, se encontrarán todo revuelto. Los vecinos no sabrán nada, no habrán oído ningún tipo de ruido. En las paredes se encontrarán escrito en eslavo: “Esta noche os cogeré”. Los PJs que se hallen enfermos, comenzarán a sufrir una deformación de la cara y el cuerpo, convirtiéndose poco a poco en buscadores del libro. Estos pobres, en la tercera noche, actuarán como buscadores y tratarán de conseguir el libro y dárselo a su líder, que les espera en las afueras de Boston, concretamente en el puerto, para así partir con el libro hacia Europa. Cada PJ infectado tendrá ahora un 30% en movimiento en silencio y trepar, también andará a cuatro patas.

Escenario final

Sara Norton es una conocida mujer de negocios americana, que ha estado siguiendo constantemente durante este tiempo a los PJs. Sara aparecerá caracterizada como una prostituta de puerto que pedirá 30\$ a nuestros amigos por un “trabajo” en el coche. En el momento menos esperado, llamará a los buscadores que se lanzarán a por los PJs, y mientras, Sara terminará el rito de

transformación de los que estén enfermos.

Sara Norton, 3ª Banshee Master

FUE 22
CON 20
TAM 24
DES 17
POD 22
Puntos de vida 22
Movimiento 12/24
Armadura 4 puntos
Movimiento en silencio 95%
Coletazo 60% 2D8

Mirada PODvs.POD paraliza
Grito especial muerte
Calor 1D6
Cordura 1D8/1D4

Si los PJs logran vencer al Banshee Master, tendrán que deshacerse del libro. Porque sino la orden hermética de la sombra deslizante y los Banshee Master irán a por ellos. Los buscadores y los PJs enfermos volverán a su normalidad, pero en estado catatónico durante 2D6 horas. Los PJs ganan 1D10 COR.



La llamada de Cthulhu
1920's

Cthulhu for president!



-Oh, sí. Somos los únicos que sabemos hacer funcionar las cosas. Verás, lo único que hacen bien las personas buenas es librarse de las malas. Eso lo hacéis de maravilla, desde luego. Pero lo malo es que es lo único que hacéis de maravilla. El primer día suenan las campanas porque ha caído el tirano, y al siguiente todo el mundo empieza a quejarse porque, desde que se fue el tirano, no funciona el servicio de recogida de basuras. Porque la gente mala sabe hacer planes. Se podría decir que es un requisito imprescindible para ser malo. Hasta el último tirano malévolo ha tenido un plan para dominar el mundo. En cambio, la gente buena no parece comprender el concepto.

Terry Pratchett
¡Guardias! ¡Guardias!

Cthulhu for president!

Aunque el título de este módulo suene a cachondeo, la aventura va en serio y trata sobre las conexiones políticas de una secta servidora de los dioses de los mitos. El título lo tomé de una carpeta muy graciosa con el mismo nombre (Cthulhu for president!) y un dibujo de Cthulhu con la bandera americana y haciendo el signo de la victoria con los dedos, que un amigo mío se compró en los USA.

Notas sobre el escenario

Un número cualquiera de investigadores pueden jugar el escenario, pero entre ellos tiene que haber un par de periodistas o autores, y preferiblemente un investigador privado (también se admitirían personajes con experiencia en investigaciones secretas y/o famosos por sus publicaciones contra personajes importantes que hayan acabado con su carrera (por ser seguidores de los Mitos, es de suponer)).

La aventura no es muy larga y se puede terminar en no más de dos sesiones de juego.

Si esta aventura formase parte de la campaña La Asociación, su objetivo primordial sería el de conseguir dinero para financiar las investigaciones. En cualquier caso, los investigadores tardarán un día como máximo (menos si se dan prisa) en llegar a Washington desde Boston o Nueva York. Las acciones que suceden en la aventura tienen una situación en el tiempo, y aunque no debería ser difícil alterarlas para que se adapten a cualquier momento, aconsejamos mantener el realismo histórico. Si no hay ningún cambio o se juega de forma independiente, la acción se sitúa en Febrero de 1928.

También sería recomendable que el guardián se leyera la obra de Lovecraft "El caso de Charles Dexter Ward".

Información para el guardián (solo para sus ojos)

El editor de prensa amarilla Jack Phillips ha conseguido ciertos soplos acerca de Albert Benson, uno de los candidatos republicanos a la presidencia, siendo las elecciones en menos de un año. Phillips sospecha que el senador Benson tiene líos de faldas que pueden suponer un boom editorial (aparte de la completa destrucción política del senador, por supuesto), y encomienda a los jugadores la investigación, con un buen incentivo económico.

Pero la realidad es mucho más grave. El senador Benson pertenece a una activa y degenerada secta cthulhoidea que pretende colocar al senador en la Casa Blanca y, después, situar a sus miembros en puestos clave de la Administración hasta controlar el país por completo. Los investigadores han de descubrir todo el entramado y cortarlo de raíz, incluyendo asegurarse de que Benson nunca conseguirá un puesto relevante. Si los investigadores son hábiles, también requisarán papeles que involucren a esta secta con un plan mundial para favorecer a los Otros Dioses (que el guardián puede desarrollar por su cuenta o no, según sus ganas de trabajar)

Información para los jugadores

La aventura comienza a principios de un frío mes de febrero, el del año 1928. Uno de los investigadores recibe una carta firmada por Jack Phillips. Cualquier personaje que viva en los EE.UU. sabe que Phillips es un editor de prensa de dudosa calidad, pero con gran tirada, especializado en asuntos sucios y escándalos de los que apasionan a la gente de la calle. Algún periodista puede haberle conocido en un congreso de periodismo, pero Phillips es normalmente rehuido por los editores y periodistas de calidad (y es de suponer que también por el investigador). Junto a la carta, llega un cheque legal por valor de 500 dólares.

La carta y todas las demás ayudas de juego se reproducen también al final de la aventura.

Ayuda 1 de "Cthulhu" : Carta de Jack Phillips

Estimado _____ (nombre del investigador):

Su reputación le precede en éste, nuestro mundillo periodístico, por sus importantes artículos en los rotativos de la Costa Este, y no ha de sorprenderle que me ponga en contacto con usted. He sabido recientemente que en estos momentos no se haya usted involucrado en ningún proyecto en otro periódico, y he pensado que quizás pudiera interesarle trabajar para nosotros.

Me explicaré: una de las noticias en las que actualmente estamos ocupados necesita de periodistas tan profesionales como usted y sus habituales colaboradores, tipo de periodista que, desgraciadamente, escasea en la capital, tan acostumbrada a titulares de mucha monta y poco fondo.

Comprendo perfectamente que sus anteriores investigaciones tienen poco que ver con las noticias que a menudo publicamos en nuestros periódicos, pero le aseguro que la trascendencia de este trabajo, junto a la buena paga que estamos dispuestos a ofrecerle, justificará con creces sus molestias.

Como sin duda comprenderá, no puedo darle más detalles del asunto hasta que confirme su aceptación, si ese es el caso, pero deseo fervientemente contar con su pluma y sus habilidades en nuestra ciudad. Si también es su deseo, espero verle en nuestras oficinas centrales de la Editorial Phillips antes del diez del presente.

Se despide:

Jack F. Phillips

Washington, a 3 de Febrero de 1928

P. D.: Adjunto con esta carta un cheque de \$500, ampliables a otros 500 si acepta el trabajo, y otros 1000 al finalizarlo.

Investigando antes de partir

Un periodista que saque una tirada sencilla de *idea* recuerda que Phillips es un poderoso editor sensacionalista de Washington, con al menos cinco periódicos de gran tirada bajo sus órdenes, y que todo lo que tiene de poderoso le falta de ética profesional (no sería la primera vez que Phillips se inventase una noticia, aunque nunca se pudo demostrar nada). Sin embargo, es todo un experto en sacar basura de donde nadie sospechaba que hubiera.

Un investigador de otra profesión puede conseguir esta misma información con una tirada de *elocuencia* o *charlatanería* de un periodista con cierta experiencia o de cualquier persona que haya vivido últimamente en Washington.

Washington, D. C.

Washington es la capital de los EE. UU., y, como tal, acumula todas las administraciones centrales, el senado, los ministerios, la Casa Blanca, el Capitolio, el Memorial Lincoln, y el monumento a Washington, así como varias universidades, la National Gallery of Art y la Biblioteca del Congreso, la mayor del mundo y refugio eterno de investigadores atascados (el Pentágono, no, hasta 1942).

Esta ciudad tiene un aspecto monumental, con grandes espacios al aire libre, pero en lo demás, es como el resto, con zonas deprimidas y suburbios a los que mejor es no acercarse. Mientras los investigadores armados no se aproximen demasiado a la Casa Blanca, no tendrán problemas con los Cuerpos de Seguridad.

Es de suponer que los investigadores han aceptado el trabajo de Phillips, porque si no, no hay aventura. Una vez lleguen a Washington (tienen tiempo de sobra), deberán dirigirse a la Editorial Phillips, dirección que cualquier guardia o taxista puede indicar.

El editor Jack Phillips

El edificio de la editorial es de principios de siglo, de unas siete plantas de alto y con un enorme letrero arriba del todo que deja bien a las claras de quién es aquello. Si los investigadores compran algún periódico de Jack Phillips podrán comprobar que los titulares ocupan más espacio que la noticia, relatada de un modo bastante simple (para que la comprenda el vulgo), y que se abusa de los signos de admiración.

Cuando pregunten por él, se les hará subir hasta la puerta de un despacho en la última planta, y allí tendrán que esperar unos tres minutos. Entonces saldrá una secretaria del despacho y les indicará que el señor Phillips les está esperando.

En el despacho les recibirá Jack F. Phillips (la F es de Fergusson), un tipo de unos cuarenta y tantos, delgado, bien vestido, fumando un cigarro de mucho valor. Invita a los investigadores a sentarse, y empieza su historia.

"Me alegra que hayan decidido aceptar el trabajo, caballeros. Ahora que están aquí podré decirles de qué se trata, y les aseguro que es algo interesante, pero antes..."

Phillips desea, antes que nada, cerrar el contrato. Si los investigadores regatean, estará dispuesto a aumentar la paga hasta un total de 3000 dólares, 1000 más que la actual. En cualquier caso, Phillips tendrá un contrato preparado para firmar, por el valor acordado finalmente (ventajas de ser un PNJ), en el que se asegura de la exclusividad de lo que descubran los investigadores. Cuando todos los trámites estén ultimados, y las firmas puestas, Phillips soltará toda la tela.

Como los investigadores deberían saber, los republicanos se preparan para elegir en marzo a su representante para las elecciones generales del '29. Nadie cree que el viejo Coolidge pueda salir reelegido, y los republicanos van muy fuertes en las encuestas. De los senadores más importantes se destacaba hace unos meses Herbert Clark Hoover (N. del A.: el futuro presidente de los EE. UU.), pero el senador por Utah, Herbert Benson, ha conseguido de un modo impresionante colocarse el primero en las listas de favoritos. Es, políticamente hablando, el hombre de moda en Washington, y pocos dudan de que llegue a colocar sus posaderas en el sillón presidencial.

Sin embargo, y aquí empieza lo bueno, Phillips ha descubierto, por medio de sus informadores, que no es todo tan limpio en la vida de Benson. Según gente de la calle (de esos contactos que a Phillips se le dan tan bien), el senador ha sido visto varias veces por aislados barrios residenciales (lejos de las casas decentes), a las afueras de Washington. Phillips está convencido de que el senador está metido de lleno en un asunto de faldas que puede echar al traste su futuro político, y vender millones de ejemplares. Su creencia se ve confirmada por una redada de la policía en un tugurio del barrio latino, en la que uno de los agentes participantes jura que pillaron, junto a varias personas de dudosa moral, al senador, que, obviamente, no fue detenido (Phillips cree que todos los policías fueron bien untados, incluido el que le contó la historia).

En definitiva, Phillips quiere que los investigadores de encarguen de destapar la caja de los truenos y sacar todo lo que haya, cuanto más comprometedor, mejor. Como es evidente que se trata de un asunto difícil y delicado, sólo puede confiar en gente experimentada como los personajes, acostumbrados a trabajar con todo el mundo en contra.

Phillips cree que lo mejor es empezar por el asunto del local (es más sólido), y les da el nombre del policía (Angus McFerry) y el del local (el 'Antro de Mike'). Phillips no tiene más datos por este lado (si les interesa especialmente, les dará los datos del informador del barrio residencial, Marty 'el Búho' Willis).

Phillips alienta a los investigadores a salir de su despacho y ponerse inmediatamente manos a la obra. Con la puerta cerrándose detrás de ellos, la aventura comienza.

Los archivos del periódico

En los archivos de los periódicos de Phillips se pueden encontrar los momentos más importantes de la vida del senador Benson: su elección como senador, sus intervenciones en el congreso, y, desde hace unos meses, su efervescente subida por la escalera política de Washington. Una tirada de *buscar libros* permite, además, saber que Albert Benson está casado (cómo no), y tiene tres preciosos hijos, que viven en la mansión del senador en un lujoso barrio residencial de la capital, junto a un numeroso personal y servidumbre.

La central de policía

Para saber dónde vive el agente McFerry, los investigadores deberían dirigirse a la central de policía, ya que Phillips lo encontró en un bar (bebidas no alcohólicas, por supuesto).

La central es un edificio antiguo y grande (como todo en Washington), vigilado por policías de todo tipo que registran a los que entran (los investigadores con permiso de armas no tendrán mayor inconveniente que dejar las pistolas a la entrada hasta que se vayan, los demás, a discreción del guardián). Una tirada de soborno podría permitir hacer la vista gorda.

La dirección de Angus puede conseguirse de uno de sus compañeros o de los archivos. Para sacársela a sus compañeros bastará una tirada de *elocuencia* o *charlatanería*, pero tiene el inconveniente de que alguien sabrá lo que buscaban (lo cual puede conducirles a problemas como se verá más adelante). En cambio, una de *crédito* más una de *derecho* (o *sobornar* por cualquiera de ellas) al agente de guardia permite meterse a los archivos. Allí se consigue igualmente la dirección del agente McFerry, y alguna que otra cosilla.

Si los investigadores pasan una tirada de buscar libros, y están buscando activamente algo más, aparte de la dirección de McFerry, encuentran un parte policial del 25 de enero.

Ayuda 2 de "Cthulhu" : Parte de policía del 25 de Enero de 1928

Acción: Redada anti-alcohol.

Agentes: Sanders, J. Smith, Nathan, McFerry y Kerensky.

Resultado: Diez detenidos, un muerto, doce barriles de alcohol, disturbios de poca importancia.

Los agentes se apostaron a la puerta y ventanas del local, y entraron apuntando con sus armas. Un hombre que estaba en el local empuñó un cuchillo contra los policías y resultó muerto por dos disparos de Sanders, (eximido cualquier responsabilidad). Local de reunión de gente de los suburbios. Presencia de drogas y sustancias alucinógenas ilegales, requisadas.

Una vez leído, es de suponer que los investigadores intentarán ver las sustancias requisadas. Para conseguir un pase al almacén (que se encuentra en otro punto de la ciudad), hace falta un permiso del jefe de anti-alcohol, que solo puede ser conseguido por una historia plausible, *derecho*, *crédito* y una muy buena de *elocuencia* (no vale el *soborno*, pero quizás sí *agradar*). Con el permiso se puede acceder al almacén, pero nunca alterar las pruebas en espera de juicio.

Angus McFerry

El agente McFerry vive en la sexta con Lincoln, en un modesto apartamento que paga con su sueldo de policía. Es joven (unos 27), y está casado hace dos años. O mejor diríamos estaba. Cuando los investigadores llegan a la puerta de su casa, un ford negro se arranca a toda velocidad de la puerta del inmueble. Es inútil seguirle, ya que se perderá en un par de manzanas (los conductores conocen perfectamente la zona), pero una tirada con éxito de conducir automóvil permite acercarse lo suficiente como para copiar la matrícula (que ante cualquier investigación demostrará ser falsa).

Cuando los investigadores suban a la quinta planta, donde vivía McFerry, se encontrarán a la puerta del ascensor el cuerpo aún humeante del policía, vestido de paisano. Tiene tres impactos del .32, pero su corazón todavía late, aunque está inconsciente. Su esposa sale del apartamento, y al verle sufre un ataque de histeria (en cualquier caso ella es inútil para la investigación). Si los personajes se dan prisa en administrarle primeros auxilios y llaman a una ambulancia, llegará vivo al hospital, pero no servirá de nada. Morirá tres días después sin haber recuperado la consciencia.

Los personajes no tendrán ningún problema con la policía, ya que les vieron llegar después de que se cometiera el crimen, y si intentaron salvar la vida de McFerry, incluso se pueden ganar su respeto.

Judy McFerry

La desconsolada viuda del agente McFerry no sabe nada del caso, como se podrá comprobar en cuanto supere el shock. Sin embargo, si se la pregunta directamente sobre el tema, reconoce que su marido hace poco la regaló un caro broche por su aniversario de boda.

Los agentes del caso del 'Antro de Mike'

Casualmente, todos los demás agentes que intervinieron en el caso están gozando de vacaciones pagadas muy lejos de Washington. Esta información puede ser conseguida en la central de policía, pero nadie sabe nada al respecto.

El almacén de la policía

Para acceder a este almacén es necesario un permiso que se consigue en la central de policía (*ver*). Sin embargo, los investigadores pronto constatarán que no está el alijo del 'Antro de Mike'. Una tirada de *buscar libros* permite saber que fue retirada hace una semana. Una tirada de *elocuencia* sonsaca a uno de los guardias que unos tipos del juzgado vinieron en un camión oficial y con los permisos adecuados para llevarle las pruebas al juez. Una tirada de *descubrir* en el almacén permite encontrar bajo una caja, al lado de donde estuvo el alijo, un extraño recibo.

Ayuda 3 de "Cthulhu" : Recibo de herboristería

A. S. T. vegetal.....	20g
Raíces N. G.	100g
Árbol de Pon.	
Hojas blancas.....	70g
Hojas verdes.....	120g
Cocaína molida.....	10g
Total	1535 \$
	Pagado

Herboristería Oriental le desea un buen día.

En el juzgado

"¿Pruebas? ¿Qué pruebas?"

Las pruebas nunca llegaron al juzgado, lo cual sirve para que los investigadores descubran (si no lo sospechaban ya) que alguien con papeles oficiales hizo desaparecer las pruebas.

Herboristería Oriental

La dirección de la Herboristería Oriental se puede conseguir en cualquier guía de teléfonos. En la policía no tienen ningún expediente de ellos (en el fondo, aunque muy extraña, es una tienda legal). Por supuesto, también pueden ir al barrio chino y preguntarle a cualquiera dónde está. De cualquier modo, es de suponer que los investigadores llegan a la herboristería.

Es un local pequeño, con un escaparate de luna transparente (luna de cristal, evidentemente). En el se exponen muchos recipientes y bolsitas con hierbas y plantas de todo el mundo, pero nada parece fuera de lo normal. Dentro de la tienda, tan sólo se encuentran un viejo arrugado con expresión amable, una joven dependienta y un cliente que sale en el momento que entran los investigadores (y no tiene nada que ver con la aventura). Los investigadores pueden actuar de varias formas posibles. Por ejemplo, pueden curiosear entre los estantes repletos de extrañas hierbas. En este caso, una tirada de *ciencias ocultas* permite reconocer ciertas sustancias en un estante tras el mostrador, utilizadas a veces para estos menesteres (las ciencias ocultas).

También se pueden hojear los libros de consulta de la tienda. Desgraciadamente, la mayoría están en chino, y los que están en inglés son muy específicos de plantas con diversas utilidades (médicas, excitantes, calmantes...). Sin embargo, una tirada de *buscar libros* y otra de *leer/escribir chino* permite encontrar un manuscrito que contiene conocimientos en ciencias ocultas. Una lectura atenta permite subir un 1d20+5 % en esa disciplina. Con una tirada de *buscar libros* y otra de *leer/escribir latín*, se encuentra un voluminoso tomo llamado (en latín, por supuesto) 'vida, propiedades y peligros de las plantas del mundo', escrito por un monje europeo del siglo XIV. Si se lee detenidamente (25-INT días), y se consigue una tirada de idea, sube hasta el 50% la habilidad de botánica y hasta un 15% la de farmacología (si ya tuviera unos porcentajes mayores en esas habilidades, sólo podrá subirlas 1d6). Los libros no están en venta, pero una tirada de regatear los puede dejar en 500\$ y 750\$, respectivamente. Podrían venderse a una universidad o biblioteca por un 50+1d100 % de ese precio (o sea, que igual es un negocio, o igual no).

Finalmente, los investigadores se dirigirán a la chica o al viejo para preguntarles por el recibo o por los componentes. Si preguntan por las hierbas, y sacan una tirada de *discreción*, no sospecharán nada y les darán lo que piden (previo pago en dólares de curso legal), advirtiéndoles que son sustancias peligrosas (en palabras del chino "hielbas no sel buenas, no señol"). Una vez conseguidas las hierbas, una tirada de *mitos* permite saber que pueden ayudar en la ejecución de ciertos hechizos e invocaciones. Si fallan la tirada de *discreción*, no cuela, y los chinos les preguntan directamente qué están haciendo allí. De un modo u otro, los investigadores les enseñarán el recibo, y el chino se negará a revelar quién fue el cliente. Hay varios modos de actuar. Si dicen que son periodistas y sacan *sobornar*, le sonsacarán el nombre, si prometen no decir que fue él el que se lo dio. Si dicen que son policías y sacan una tirada de *derecho*, o si le cuentan cualquier otra cosa y saquen una tirada de *agradar*, también. Por supuesto, pueden amenazarle. Si la tirada sale, la muchacha suelta un grito y el viejo se acojona y canta. Pero si fallan, la chica empieza a gritar. El viejo ruega por su vida y les suelta

de todos modos el nombre, pero a la salida se encuentran con una banda de chinos que han acudido a los gritos de la muchacha. A battle begins!

Los chinos son los típicos de una película. Enjutos, jóvenes, con cara de pocos amigos y armas extrañas. Sin embargo, la lucha no es a muerte. Aun así, los investigadores deberían correr y salir en coche de allí en no más de cinco asaltos, para evitar la llegada de refuerzos. Tanto la chica como el viejo caen inconscientes con cualquier golpe bien dado.

El nombre que les da el viejo es el del señor Irvin, pero no sabe nada más de él, salvo que es alto, de ojos oscuros y extrañas manchas en la piel, y muy bien educado. ¡Ah, sí!, y que se dedica a la política. En el periódico (u otro sitio lógico) pueden informarles de que un tal Jonas Irvin es el secretario personal del senador Benson.

El 'Antro de Mike'

De un modo u otro, los jugadores acabarán por querer ir al 'Antro de Mike'. La localización del mismo se puede conseguir de cualquier habitante de los barrios bajos o de algún policía que patrulle por allí.

Cuando los investigadores lleguen al lugar, comprobarán que hace honor a su nombre. Unas escaleras descendentes llevan hasta un semihundido local bajo un edificio declarado en ruina. Cuando los personajes entren allí, sin duda llamarán la atención: deben ser los únicos entre los presentes que se lavan más de una vez por semana. El sitio en sí es lo más parecido a un bar heavy que tenían en los '20, con una barra y mesas con algo parecido a sillas. De aquí no se puede sacar nada en claro. Cuando pregunten al barman, negará saber nada del asunto, salvo que los piesplanos se llevaron a alguno de sus habituales porque les había sentado mal la naranjada. Ante cualquier insistencia, el tipo llama a dos armarios andantes para que "acompañen a estos señores a la salida". Si son demasiados, todos los parroquianos colaborarán en ponerles de patitas en la calle. Si los investigadores son demasiado duros para ellos, la policía hará acto de presencia, momento en el cual todos huirán como conejos del lugar. Como los personajes no hagan lo propio, les caerán unas horas de cuartelillo por alterar el orden público y una fianza de unos 20 dólares.

Los personajes han de ir al 'Antro de Mike' la noche del miércoles, que es cuando se reúne la logia (el 25 de Enero de 1928 fue miércoles), y es cuando conseguirán ver cosas interesantes. Para ello, la única sugerencia vendrá del despacho de Jonas Irvin, el único cabo suelto por el que ahora pueden continuar.

Sede del Partido Republicano

Este rotundo edificio, que se yergue cerca del Capitolio, está cercado por banderas de los Estados Unidos hasta la saciedad. En él trabajan tres personas que pueden ser de interés a los investigadores. Son Herbert Clark Hoover (el próximo presidente), Albert Benson (senador por Utah) y Jonas Irvin (secretario del senador). Cuando los personajes entran en la sede, sale de ella un tipo escoltado que pueden reconocer como el senador Hoover, que se marcha en un coche oficial, y que no tiene otro papel en esta historia. Una vez la entrada queda despejada, los investigadores pueden pedir ver al senador Benson o a Jonas Irvin, si ya sospechan de él. En cualquier caso, sólo lograrán entrevistarse con el señor Irvin, y eso si se acreditan como periodistas. Si aceptan, una señorita les acompañará hasta su despacho, a la puerta del cual su secretaria les hará esperar unos diez minutos, hasta que Irvin puede recibirles, momento en el que les indica que pasen.

Sin embargo, hay aquí otra pista de vital importancia. La tiene Patricia Dhosays.

Patricia Dhosays

Patricia es la secretaria del señor Irvin en la sede del Partido Republicano, y, aparte de eso, su único interés se centra en ser bastante guapa.

Es posible que algún investigador se sienta atraído por Patricia en los minutos que estarán junto a ella esperando a entrar en el despacho del señor Irvin, para lo cual el guardián debería mencionar sus 17 puntos de apariencia y su amplio escote. Si éste no fuera el caso, que de todo hay en esta viña del Señor, sería la joven quien se interesara en uno de los investigadores. Si fuera necesario obligar al investigador a hablar con ella e invitarla, se le obliga y en paz (quizás, por hacerlo legalmente, se podría tirar la APA de la secretaria contra el POD del investigador, y si ella gana, él es incapaz de resistirse a su(s) encanto(s) personal(es) por más tiempo).

Si un personaje se interesa por Patricia, una simple tirada de *agradar* servirá para cazarla. Está aburrida, sin novio, y la encanta conocer a gente con emocionantes experiencias como los

investigadores (si tú supieras, niña...). El caso es que un investigador ha de invitarla, antes o después de hablar con Irvin, a cenar por ahí, a lo que ella, apenada, contestará:

"Lo siento, no puedo, el señor Irvin siempre trabaja hasta muy tarde entre semana... a no ser que quedemos el miércoles, por supuesto."

Cualquier investigador digno de tal nombre indagará más sobre eso. Patricia comentará, en tal caso, como si fuera algo evidente, que "el señor Irvin y el senador Benson van juntos todos los miércoles por la noche, mucho antes de lo normal, para ir a... bueno, no sé exactamente, pero tengo entendido que es un restaurante o un bar de las afueras,... creo. Será para discutir los asuntos de la semana, digo yo".

Evidentemente, a donde van es al 'Antro de Mike', que sufre curiosos cambios los miércoles noche.

A partir de aquí, Patricia no tiene la menor importancia, y los investigadores pueden relacionarse con ella o no según les venga en gana. Sin embargo, es una chica decente, y el camino a su cama pasa por la vicaría.

Jonas Irvin

Jonas Irvin actuará en todo momento de un modo frío y distante pero educado. Jonas es en realidad un hongo de Yuggoth (ver personajes), pero eso no se le nota a simple vista. Verdaderamente, tiene unas manchas a un lado de la cara, como de piel más roja, que podrían ser fruto de una enfermedad o de una herida (en realidad son defectos de la copia del Irvin original). Si se le pregunta directamente, dirá que son el resultado de una quemadura con aceite en una barbacoa (una tirada de *medicina* o *diagnosticar enfermedades* revela que es posible que el aceite deje esas manchas, pero muy difícil). Una tirada de *psicología* no revela nada, ya que está acostumbrado a soltar esa mentira (todo el mundo se lo ha preguntado).

Si se le pide una entrevista con Benson, responderá que el senador no concede entrevistas personales desde hace algún tiempo, pero que todos los viernes comparece en rueda de prensa, a la que los investigadores no tendrán ningún problema de acceder, acreditación periodística mediante (obviamente, en estas ruedas de prensa Benson no comete ningún desliz ni responde a preguntas personales).

Si se le mencionan las actividades ocultas que se rumorean del senador, responderá que son calumnias de sus oponentes políticos; y si el tema de conversación es el de sus compras en la herboristería, sonreirá y preguntará a los investigadores si tan pocas noticias hay en Washington que tienen que curiosear en sus compras o es que lo hacen con toda la Administración de los EE.UU.. Sin embargo, sendas tiradas de *psicología* revelarán que se han tocado temas que no son precisamente de su agrado.

Irvin no dirá nada más de interés, pero charlará con los investigadores más o menos cinco minutos, momento en el que les despedirá aduciendo una reunión (lo cual es cierto, pero tan sólo por casualidad). Si hubiera cualquier problema en la entrevista, las pistolas de los guardias de seguridad del edificio están prontas a resolverlo.

La llamada de Jack Phillips

Justo antes de que los investigadores partan para el 'Antro de Mike' un miércoles por la noche, el editor Phillips les llama por teléfono, para interesarse por los progresos que han hecho. Esta llamada puede servir para pedirle a Phillips que investigue a ciertas personas o circunstancias de interés desde su privilegiada posición. La información conseguida de este modo queda a discreción del guardián.

Además de esto, es probable que los investigadores le cuenten sus planes para esta noche (de hecho, les conviene hacerlo). Si así es, Phillips les aconseja que escriban todo lo que suceda, para ir redactando un reportaje demoledor (incluyendo la historia asesinatos llevados a cabo para cubrir al senador), así como que tengan cuidado (al fin y al cabo, no tiene a mano a nadie más que pueda encargarse del asunto), y, sobre todo, que cojan todas las pruebas posibles y hagan fotografías a discreción (pues las fotografías son el corazón de todo 'Watergate').

Si los personajes no tienen equipo fotográfico, el periódico les proporcionará uno. Si ni siquiera uno de ellos sabe *fotografiar*, Phillips pondrá a un reportero a su disposición, James Hancock, cuyos datos se dan al final de la aventura. Supondremos que los personajes van solos. Si les acompaña Hancock, tan sólo lo hará esta noche, actuando como un PNJ, pero recomendamos encarecidamente al guardián que consiga investigadores con fotografía, porque las habilidades de discreción de Hancock son patéticas.

El 'Antro de Mike' en miércoles por la noche

El local cambia por completo en esos momentos. Los investigadores podrán ver coches caros aparcados en los alrededores, y unos tipos con pinta de pistoleros en la puerta. Si esperan escondidos vigilando la entrada, observarán como llega un coche con chofer y de él bajan un hombre con bigote y traje de etiqueta y una dama elegantemente vestida con un traje blanco y un collar de perlas en el cuello. Si alguien saca idea, le reconocerá a él como un afamado locutor de radio. La pareja se dirige a la puerta del local, los guardias les hechan una mirada, cruzan unas palabras, y les dejan entrar.

Surge el primer problema. ¿Cómo colarse? El local tiene puerta trasera, pero está firmemente atrancada por dentro. Los investigadores habrán de pasar por la puerta delantera, bien a tiros, lo cual sería un error (Joseph Curwen invocará a todo bicho viviente o muriente para cargárselos), o bien haciéndose pasar por iniciados, con mayor facilidad cuanto más famosos sean.

Si esperan unos segundos más, deliberando o aguardando de cualquier modo, una tirada de *escuchar* permite darse cuenta de que alguien se acerca por la calle lateral. Los investigadores tienen tiempo de ocultarse tras un coche o en un portal cercano. En ese momento, un individuo mayor sale de la calle lateral en dirección al local. En este preciso instante, se pueden realizar varias acciones. Con *idea*, reconocen al tipo como un afamado reverendo protestante de Washington. Con *suerte*, observan un papel que le sobresale del bolsillo. Y una vez visto el papel, pueden, con *vaciarse bolsillos*, robárselo.

Si no se ocultaron a tiempo, el reverendo les saluda distraídamente y continua su camino. Se le puede robar, pero con un malus del 20%.

De cualquier modo, el reverendo caminará hasta la puerta, dónde, si lo tiene, leerá el papel. Si no lo tiene, se palmeará los bolsillos, y, con un gesto de fastidio, intentará acordarse de memoria, lo cual conseguirá en un par de intentos. Después, entrará en el antro.

La cuartilla de papel en sí contiene una anotación a mano bastante curiosa, ya que le sirve al reverendo para recordar la contraseña. También se reproduce al final de la aventura.

Ayuda 4 de "Cthulhu" : Cuartilla de papel doblada, manuscrita

Recuerda:

Desmes Jeshet Bonedosefeduvema Enttemoss

Cualquiera que tenga más de un 75% de ciencias ocultas y pase la tirada, reconocerá estas palabras como el comienzo de una de las más terroríficas invocaciones de magia negra. Acercándose a la puerta, y dando la contraseña, lograrán que los vigilantes les pongan una mirada rara y les pregunten si son nuevos. Si responden afirmativamente, los guardias asienten y les franquean la entrada.

Si no logran despojarle del papel, es trabajo del guardián considerar las ideas de los jugadores. En cualquier caso, en un cuarto de hora dejarán de llegar invitados, y nadie se dará cuenta en un buen rato si hacen desaparecer a los vigilantes discretamente.

De cualquier modo, cuando los investigadores logren entrar en el 'Antro de Mike', observarán que ha cambiado mucho respecto a su anterior visita (si es que lo visitaron anteriormente, claro). El local está bastante limpio, con el suelo fregado, la barra del bar con vasos recién lavados (en los que se sirve alcohol como si fuera agua), y bastantes sillas dispuestas delante de lo que parece un estrado rápidamente montado. El lugar esta lleno de gente bien vestida, la mayoría hombres, pero también algunas mujeres. Nadie parece hacer mucho caso a los investigadores, que reconocen por todos lados importantes caras de la política, los medios de información, la justicia o el deporte de los EE. UU. En un momento dado, les saluda un conocido. Se trata de un catedrático de una universidad donde trabaje o haya indagado alguno de los investigadores (como Miskatonic, por ejemplo), que les felicita efusivamente "por haberse unido a nuestra Hermandad. Ya verán como logramos nuestros objetivos, todos unidos". Tras unos minutos de conversación general, alguien da unas palmadas, y todos se sientan en las sillas dispuestas a tal efecto. Entonces, de una habitación lateral avanza un hombre de unos 35 años, sube al estrado, y empieza a dirigirse a los presentes.

El hombre es en realidad Joseph Curwen, aunque los investigadores aún no sepan nada de él (no es muy aconsejable preguntarle a alguien quién es ese tipo, por razones obvias), y el objetivo de la reunión es conjuntar esfuerzos en la reunión de la Hermandad por copar el poder de los EE. UU..

Antes de nada, los personajes deberán intentar pasar desapercibidos. Comoquiera que la luz no es muy buena, y todo el mundo intenta sentarse lo más delante posible, no es demasiado difícil camuflarse por las últimas filas (*discreción* u *ocultarse*). Los jugadores no sabrán si han acertado o fallado hasta el fin de la reunión.

Durante la reunión, los investigadores pueden escribir lo que sucede, o fotografiar a los presentes, especialmente a Curwen o a Benson y a Irvin, bebiendo en el bar o sentados en las primeras filas, o incluso charlando con un conocido gangster, previa tirada de *discreción*.

Mientras Curwen o Benson platicuen desde el estrado, los invitados irán pasándose unos extraños compuestos vegetales, que todos mastican (no hacerlo sería una descortesía). Cualquiera que lo tome y no pase CONx5, se sentirá más alegre de lo habitual (está 'colocado', -20% en las habilidades de agilidad y manipulación), e, independientemente del resultado de la tirada, recibirá 1d6 puntos de magia extra durante 1d4 horas.

El desarrollo del discurso es el siguiente. Inicialmente, Curwen comenta los avances que han efectuado en su objetivo de controlar los centros de poder del país, enumerando los más adelantados y sugiriendo soluciones para los más lentos. Los investigadores se darán cuenta de que prácticamente todo el poder estará pronto en manos de un grupo con tendencias sectarias (COR 0/1d2). Después, Curwen invitará a su más importante hermano, el senador Benson, a subir al estrado, propuesta que será aplaudida por todos los presentes. El senador sube, agradeciéndoselo al "señor Curwen", y comenta la situación política, en la que destaca claramente, y su intención de colocar a Hermanos al frente de los departamentos de mayor importancia. Tras la salva de aplausos, Curwen vuelve a tomar la palabra, y despide la reunión hasta "nuestra próxima celebración en el Hogar de la Hermandad, para implorar la ayuda de nuestros Mayores", frase con la que todo el mundo comienza a ponerse en pie, felicitar a los ponentes, y marcharse por donde habían entrado.

Si algún investigador falló cualquier tirada de *discreción* antes o en la reunión, dos matones le agarrarán a la salida y se lo llevarán, con una 'pipa' en los riñones, hasta un callejón, y allí intentarán darle de baja en la seguridad social. Si lo consiguen o no, depende de los jugadores, pero cuando acaben, todos (incluido Curwen) ya se habrán largado. Si intentan seguir a cualquiera de ellos, con una tirada de *conducir automóvil* lo lograrán (todos vuelven a sus casas o trabajos), salvo a Joseph Curwen, que se pierde entre los caminos forestales de las afueras.

La biblioteca del Congreso

En la biblioteca (enorme, por cierto), no es difícil encontrar información acerca de Joseph Curwen, ya que fue muy conocido en el siglo XVIII. Una tirada de buscar libros permite encontrar rasgos generales de su historia, tal y como se comentan en la sección 'personajes', principalmente su conservación con aspecto joven y sus extraños experimentos químicos, así como su desaparición (¿muerte?) en 1770. En la sección de historia, se puede encontrar, buscar libros mediante, una denuncia por brujería en Salem en 1680 contra un tal Kurven, que no se llegó a demostrar.

Además, cualquiera que busque en el 'Cultos Inconfesables' de von Junzt, encontrará una referencia a "las habilidades alquímicas del conocido como Joseph Curwen, y su obsesión por la vida más allá de la muerte".

Los miembros de la Hermandad del Millar de Máscaras

Todos los miembros de esta secta cthulhoidea, salvo los más nuevos, tienen COR 00, pero no por ello saben más del asunto. Joseph Curwen les ha hecho convencerse de que el país debe estar en sus manos para que todo transcurra como debe, y si son amenazados o torturados, no soltarán prenda de ningún modo. Se puede conseguir cierta información mediante magia o estratagemas, pero nunca dónde se realizan las celebraciones de invocación. Por cierto, denunciarán cualquier delito, amenaza o allanamiento, y su fama y poder hará que tengan a la policía de su lado.

Revelando las fotografías

Si los investigadores revelan las fotografías, de un modo u otro (preferiblemente ellos mismos, esa es la costumbre editorial. En el periódico les pueden prestar el material necesario), según las reglas habituales, se encontrarán con un par de sorpresas.

Inicialmente, la mayoría de las fotos están tal y como ellos las hicieron (probablemente no muy bien, si no son profesionales), aunque los fotografiados son reconocibles. Sin embargo, si hicieron alguna foto a Jonas Irvin, aparece en ella una figura translúcida que sobresale

ligeramente de él, con forma de un enorme insecto (COR 0/1d4; los métodos de copia de los mi-gos aún no son perfectos, y se les escapan auras magnéticas que impresionan la placa). Y si alguna foto contiene a Joseph Curwen, el revelado le deja un aspecto ligeramente azulado-grisáceo, como el de una foto hecha con menos luz (es un simple efecto óptico que potencia el ligero tono de los polvos de resurrección).

Marty 'el Buho' Willis

Pese a las indicaciones de Phillips, 'el Buho' estará ilocalizable hasta que los investigadores hayan estado una noche de miércoles en el 'Antro de Mike'. Simplemente, no estará allí donde le suele pasar información al editor y nadie puede decir dónde se esconde.

Sin embargo, es probable que, tras la reunión de la Hermandad del Millar de Máscaras, los personajes necesiten algo de información como sea. Los investigadores llegan a allí donde se alojen, y, tras deliberar inutilmente su próximo paso, reciben a la tarde siguiente una extraña llamada, de un tipo que falsea la voz, diciendo que se ha enterado de que le han estado buscando (o, si no, de que Phillips le ha dicho que le han estado buscando, lo cual es cierto; Marty llamó a Phillips, aunque tan sólo para localizar a los investigadores). Dice ser Marty 'el Buho' (una tirada de *psicología* revelará que no miente), y que si le quieren hablar, le busquen en cierto almacén abandonado del barrio sur.

El almacén abandonado

Un viejo almacén de un par de pisos de altura, con los cristales rotos y señales de avanzado deterioro, es el lugar donde Marty ha citado a los investigadores. Pero todo es una trampa. Marty ha sido devorado por un lobo de Aldebarán, que ha ocupado su cuerpo y espera presto, junto a sus compañeros, a dar cuenta de los personajes.

Si llaman a la puerta, nadie contesta. Al empujar, esta se abre, a no ser que prefieran entrar por las ventanas del segundo piso. Una vez dentro, comprobarán que todo el edificio es ocupado por una sola habitación a oscuras, con un par de viejas cajas en el suelo. De repente, una vieja lampara que cuelga del techo se enciende con luz vacilante, y un tipo bajo y vestido con una chaqueta de cuero avanza desde las sombras. Inicia una conversación con los investigadores, ofreciendo buena información a cambio de dinero. Cuando lleguen a un acuerdo y quieran saber cuál es esa información tan importante, con una voz metálica Marty dirá "vuestra muerte". El lobo saldrá por la boca de Marty, que se expandirá como de goma, y su cuerpo caerá al suelo como una funda vieja (COR 1/1d10), y atacará por sorpresa (el primero en este asalto) al investigador que habló en último lugar. Una vez terminado el ataque, se inicia el siguiente asalto, en condiciones normales, con los otros dos lobos saltando en forma natural sobre los investigadores (COR 0/1d6) en su turno de DES.

Para más datos sobre este tipo de monstruo, ver en 'ampliaciones', y sobre estos individuos en particular, ver 'personajes'.

Esquivando chatarra

Una vez concluya la lucha, y los personajes salgan del almacén (no hay nada interesante en él), verán como un coche arranca de la esquina a toda velocidad, cargando sobre ellos (son los sectarios, que esperaban a los lobos para acudir a la invocación de esta noche, y que han visto que los investigadores todavía viven). Se impone una tirada de esquivar o saltar para no ser atropellado (lo que más alto tenga cada investigador), y llevarse 1d10 de daño. Inmediatamente después, lo lógico es que disparen, a las ruedas o a los cristales. Si revientan dos ruedas o le dan al conductor (se aplica en ese caso un 50% de malus al disparo), el conductor pierde el control y el coche se estrella embalado contra una esquina, no estallando de pura casualidad. Entre el humo y los hierros retorcidos, los investigadores curiosos se encontrarán con dos cadáveres, ningún superviviente, y (*descubrir* mediante) un mapa que sobresale de la destrozada guantera. Con DESx5 sobre 1d100, se puede recuperar, mientras las sirenas de policía empiezan a oírse en la lejanía.

Si los personajes se largan rápido de allí (porque si no lo hacen, unos añitos a la sombra no se los quita nadie), y estudian el mapa, encontrarán un círculo rojo que rodea una finca en una zona residencial de los suburbios. Objetivo a la vista.

Los alrededores de la mansión Forward

En la dirección marcada en el mapa se alza la mansión Forward, enclavada hace tiempo (un siglo) en uno de los mejores barrios residenciales de Washington, pero que ahora es una zona deprimida y hogar de delincuentes. La Hermandad compró hace un año la mansión por lo

aislada que estaba de las zonas públicas y por su amplia finca opuesta a la calle, que les permitía efectuar sus celebraciones con intimidad.

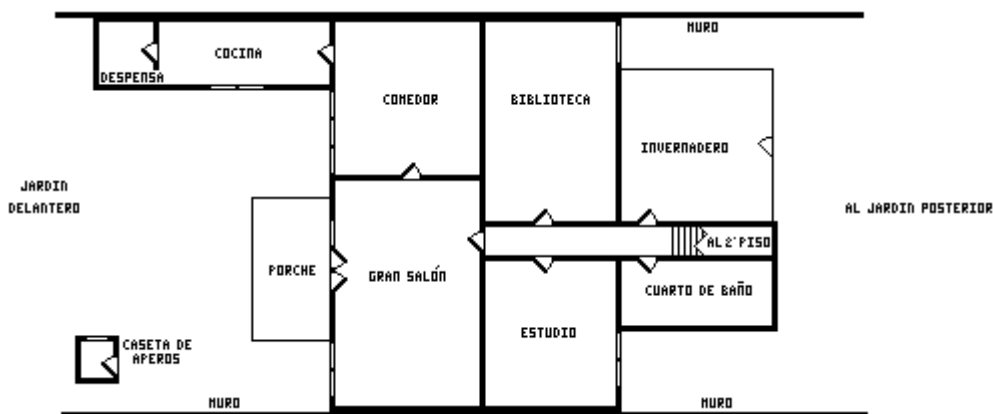
Cuando los personajes lleguen allí, verán algunos coches de calidad aparcados en la puerta (el resto se encuentra en el jardín delantero), lo cual demuestra que es allí donde se celebra el culto. Por si existiera alguna duda, en la puerta se apostan cuatro matones con cara de pocos amigos.

Los personajes deberán deshacerse de ellos para entrar, de cualquier modo plausible. Sin embargo, el guardián debe tener en cuenta que hay otros seis matones en la casa, que dispararán parapetados en el porche si oyen disparos o ruidos extraños, aparte de los dos perros-lobo que uno de los pistoleros tiene en la caseta del jardín (ver estadísticas en 'personajes').

El muro es viejo y es posible saltarlo por otros lugares, con un *tregar*, pero cada investigador que lo haga debe sacar una tirada de *suerte* para no ser visto por los guardianes, y, una vez recorrida la mitad del camino hasta la mansión, *suerte/2* para no ser olidos por los perros.

La mansión Forward

La mansión Forward está vigilada por seis matones (sin incluir los de la entrada). El jardín delantero conduce hasta un porche cubierto, con una gran puerta de doble hoja que da al interior. Los sectarios se encuentran en el gran jardín posterior, ajenos a lo que suceda en la casa.



Biblioteca: Esta antigua biblioteca ha sido reacondicionada por Joseph Curwen para sus propósitos. Junto a los viejos y polvorientos libros del dueño original, se apilan los manuales arcanos del brujo. Sin embargo, los únicos útiles para alguien que no sea nigromante son (*buscar libros* mediante) 'Brujería en la Europa Occidental', en inglés; 'Cantos de Dhole', en inglés, con el hechizo convocar a un Dhole; y el 'Liber Ivonis' en latín.

Caseta de aperos: En este viejo edificio del jardín monta guardia un pistolero, acompañado de dos perros-lobo, atento a cualquier problema para soltarlos de sus cadenas. Además de ellos, aquí tan solo quedan unas palas viejas y oxidadas e instrumentos de jardinería en igual estado.

Cocina: Es una vieja cocina inservible, sin rastro de haber sido usada en las últimas décadas.

Comedor: Una lujosa estancia con una gran mesa alargada en la que quedan los restos de una comida para bastantes personas. Dos pistoleros montan guardia junto a la ventana, y si los investigadores han hecho ruido o han sido descubiertos, les estarán esperando.

Cuarto de baño: Sólo un loco usaría este cuarto de baño. Hogar de alimañas y ratas, sucio e inservible, los sectarios lo han dejado como lo encontraron. No hay nada de interés.

Despensa: Tan sólo las ratas usan esta despensa, y hace tiempo que saquearon lo que querían. Lo que no, lleva pudriéndose cien años, y, la verdad, no sirve para nada.

Estudio: Al igual que la biblioteca, Curwen ha adaptado el estudio a sus necesidades, protegiéndolo con un pistolero a la puerta, aunque tiene órdenes de no entrar bajo ningún concepto. Recuerda la posición del pistolero porque le verán nada más entrar en el pasillo.

Dentro del estudio se encuentra el resultado de las aficiones de Curwen, un estante del suelo al techo lleno de frascos de polvo azul (cadáveres prestos a ser resucitados). No es recomendable alzar a ninguno de ellos (la mayoría son brujos o servidores de los Otros Dioses muertos en los últimos tres siglos). No es difícil destrozar todos los recipientes hasta hacerlos inservibles, pero ello hará, sin duda, mucho ruido.

Cualquiera que saque una tirada de descubrir, encontrará el diario de experimentos de Joseph Curwen: un librito encuadernado en piel negra y escrito con letra anticuada. Cualquiera que lea las repugnantes experiencias del señor Curwen perderá 1/1d10 de COR y ganará 1d3-1% en Mitos (es posible no ganar nada), y encontrará en él el hechizo de resurrección, tal y como se describe en el manual de La llamada de Cthulhu.

Con otra tirada de *descubrir*, encontrarán entre los papeles un telegrama dirigido a J. Curwen.

Ayuda 5 de "Cthulhu" : Telegrama dirigido a J. Curwen

CONTINUAR PLAN BENSON STOP PLAN ETANOL EN MARCHA STOP
COMPLETADO EN UN AÑO STOP VIGILA INTROMISIONES STOP IÄ IÄ
NYARLATHOTEP STOP J. M.

Gran salón: Un salón lujosamente decorado en un pasado remoto, ofrece ahora una pobre visión. Sin embargo, es posible observar recientes trabajos de conservación. Un pistolero dormita en uno de los sillones (sectario o no, un vago siempre será un vago), a no ser que los investigadores hayan sido descubiertos. No hay nada de interés en esta habitación.

Invernadero: En esta habitación acristalada por pared y techo, vigila el último pistolero sectario, aunque es posible sorprenderlo, ya que está más atento a lo que sucede en el jardín posterior que en la casa (digamos pasar *discreción*). Entre las viejas, enormes y vacías macetas, y la suciedad general, se pueden observar, a través de los rotos paneles de vidrio, unas luces oscilantes en el jardín de más allá, pero no se puede precisar más.

Porche: Un amplio porche cubierto, sostenido por carcomidos maderos, rodea la entrada a la casa. Aunque aquí no se apostaría ningún pistolero (siempre que los investigadores no hayan armado ruido), es muy arriesgado cruzarlo al descubierto. Sin embargo, si se echan al suelo y se *mueven en silencio*, puede que lo consigan.

2º piso: El segundo piso es ya completamente inhabitable y en él no hay nada de interés (yacimientos de polvo aparte).

Los jardines de la mansión Forward

Mientras los investigadores se van acercando entre la salvaje vegetación del jardín posterior, se les ofrecerá una extraña visión. La secta al completo se encuentra arrodillada en el fondo del enorme jardín, iluminados por antorchas que sostienen horribles criaturas insectoides (hongos de Yuggoth, tirada de COR 0/1d6), todos ellos cogidos por las manos, entonando una melodía arcaica, y en el centro, de pie, Joseph Curwen, invocando con horribles palabras el favor de Nyarlathotep, como sabrá cualquiera que consiga *mitos*. Delante de él, arrodillado pero separado del anillo de brazos, se encuentra el senador Benson, desnudo de cintura para arriba, y cubierto de sangre vertida sobre su cabeza, que se desliza por su hinchado abdomen.

Esta es, sin duda, una visión impresionante, pero los investigadores experimentados solo deberían tirar por los mi-gos, sobre todo teniendo en cuenta que a estas alturas ya deben estar bastante 'tocados'. Cuando los personajes vayan a intervenir, uno de los hongos de Yuggoth les verá, y con un horrible zumbido se lanzará sobre ellos. Entre gritos, los presentes se dispersarán por toda la zona, ya que es gente sin habilidades armamentísticas.

En este momento comienza el combate final. Aparte de enfrentarse entre los árboles a los seis mi-gos, no todos los sectarios huyen. Cuatro de ellos son los últimos pistoleros, con las thompson preparadas para abrir fuego (tienen un total de tres cargadores cada uno).

Los únicos que no huyen son Benson, Irvin y Curwen, que se parapetan tras unos arbustos (es imposible acertarles). Si las cosas van mal, y los investigadores vuelan al 50% de sus oponentes, Irvin y Benson intentan poner tierra de por medio, momento en el que se les puede disparar. Sin embargo, no deberían cargarse a Benson, ya que las pruebas que tienen son suficientes para hundirle, y si lo matan pueden tener que responder ante un juez que les acuse de secuestro y montaje de falsas pruebas. En cualquier caso, si disparan a Irvin, éste

abandonará su disfraz de humano (COR de nuevo), e intentará largarse volando. Cualquier migo que maten se disolverá en pocas horas.

Cuando las cosas se pongan realmente feas para los malos (queden tan solo un par de defensores), Curwen iniciará una invocación, que los jugadores oirán perfectamente. Cuando acaben con los pistoleros y los hongos, y vayan a buscar a Curwen, este habrá desaparecido, pero en su lugar, tras los árboles, los investigadores se toparán con la criatura recién convocada, que se mueve, enorme, destrozando la vegetación a su paso. Es un servidor de los Otros Dioses, y un enemigo duro de pelar, aunque, por suerte, es el último (a no ser que él mismo convoque algún horrendo cazador... Claro, que eso sólo lo haría un guardián muy cruel...).

Tocatta y fuga

A todo esto, Curwen ha tenido tiempo de sobra para tomar las de Villadiego. Hagan lo que hagan los investigadores, recuerda que el brujo no debe morir en este módulo, ya que el doctor Willet se lo tiene que cargar en abril (*El caso de Charles Dexter Ward*).

Por supuesto, aunque no quede nadie vivo en el jardín (los que están muertos, por eso; y los que están vivos, porque se han largado), aún no está todo terminado. Lo mejor que pueden hacer los investigadores es largarse de allí y escribir el artículo más demoledor que se recuerda, que dará la vuelta al mundo en pocas horas, destrozando a los miembros conocidos de la Hermandad hasta acabar con ella por su propio peso. Claro está, esta noticia llegará a cualquier colaborador de la Hermandad, que podría decidir acabar con unos tipos tan molestos y entrometidos...

Pero, por ahora, todo está en calma. Nunca volverá a oírse hablar del gobernador Benson, y Herbert Clark Hoover será elegido presidente en 1929, debiendo afrontar en su mandato el crack de la bolsa, la crisis económica y la pujanza del crimen organizado.

Pero eso es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

Recompensas

Los investigadores que completen el trabajo recibirán el dinero acordado con Phillips (que se hará de oro con la exclusiva de la noticia), además de lo que saquen por artículos adicionales y entrevistas (a discreción del guardián).

Además, si logran demostrar la relación entre el asesinato del agente McFerry y la secta (mediante pruebas de balística, quizás), recibirán otros 2500 dólares de recompensa, aunque quizás debieran cederle algo a la viuda del policía. Si demuestran otros crímenes menores cometidos por la banda (no el de Marty Willis, que quedó irreconocible), conseguirán hasta 500 pavos adicionales, según crea conveniente el guardián.

Aparte de todo esto, los investigadores que logren destruir completamente la Hermandad del Millar de Máscaras ganarán 2d10 de COR, 3d10 si utilizaron magia y necesitan recuperar POD.

Personajes

Jack Phillips, editor sensacionalista

Phillips es un periodista sin la menor ética profesional, que tiraría a su madre por un barranco si con eso lograra vender más ejemplares. Sin embargo, aparte de sus montajes periodísticos y sus chantajes para conseguir buenas declaraciones, no hay nada oscuro en su vida, y no tiene que ver con los Mitos ni con Nyarlathotep. Es él quien contrata a los investigadores para que descubran algo vendible en la vida de Albert Benson.

FUE 11	CON 14	TAM 14	INT 15	POD 13
DES 13	APA 11	COR 65	EDU 18	PV 14

Habilidades: Descubrir 45%, Discusión 50%, Elocuencia 45%, Inventar noticias 75%, Periodismo 70%, Psicología 55%, Publicar prensa amarilla 99%, Sensacionalismo 90%, Sobornar 80%.

Armas: [Ninguna].

Albert Benson, senador por Utah

Benson es el típico senador poco fiable que todos tenemos en la cabeza. No muy alto, orondo, fuma unos puros enormes y tiene el mismo cerebro que una vaca (a la que, por cierto, se parece bastante), excepto para la política, en la que es un lince. Ésta es más o menos la opinión de sus detractores, pero Benson es también un adorador de Nyarlathotep, aunque, obviamente, no de un modo directo. Pese a no saber en que se mete, hace tiempo que Benson está totalmente loco, siendo una marioneta en las garras del Caos Reptante.

FUE 10	CON 12	TAM 14	INT 10	POD 16
DES 12	APA 12	COR 00	EDU 19	PV 13

Habilidades: Administración 40%, Agradar 55%, Burocracia 60%, Ciencias ocultas 10%, Comprar votos 87%, Contabilidad 70%, Crédito 90%, Charlatanería 92%, Derecho 20%, Discusión 60%, Elocuencia 80%, Mentir a los electores 99%, Mitos de Cthulhu 05%, Psicología 20%.

Armas: Rifle de caza 20%.

Joseph Curwen, brujo centenario

Joseph Curwen llegó a Providence desde Salem en 1692, huyendo de la hoguera, momento en el contaba con unos treinta años de edad, pero esto no es mucha prueba, ya que durante las siguientes décadas no envejeció un ápice, mientras se dedicaba a sus investigaciones alquímicas y resurrectorias, tiempo en el que no rehuía bastantes contactos sociales, aunque tampoco los fomentaba. Cuando la gente empezó a sopear de él, se codeó con lo mejor de la sociedad y se casó, y tuvo una hija. Finalmente, en 1766 descubrió el secreto de las sales de resurrección, y empezó a practicar a diestro y siniestro. Como era de esperar, en 1770 un grupo de ciudadanos le dieron el pasaporte. Pero a mediados de los años '20 un descendiente suyo provocó accidentalmente su resurrección. Tras extraños sucesos, el 13 de abril de 1928 el doctor Willet le devolvió a su tumba, pero entre tanto Curwen se había movido mucho... (Para más datos, la novela de Lovecraft 'El caso de Charles Dexter Ward').

FUE 13	CON 08	TAM 13	INT 16	POD 35
DES 13	APA 10	COR 00	EDU 25	PV 11

Habilidades: Amenazar 80%, Antropología 60%, Astronomía 40%, Botánica 60%, Buscar libros 90%, Ciencias ocultas 99%, Descubrir 70%, Discusión 55%, Equitación 60%, Física 30%, Hablar inglés moderno 70%, Hablar español 50%, Hablar francés 45%, Historia 90%, Leer escribir inglés 99%, Leer escribir español 80%, Leer escribir francés 85%, Leer escribir latín 90%, Leer escribir griego 75%, Leer escribir árabe 60%, Lingüística 70%, Mitos de Cthulhu 80%, Psicología 65%, Química 95%.

Armas: Esgrima 50%, Pistola .32 25%.

Hechizos: Todos los conocidos y parte de los desconocidos, excepto los de contactar con dioses y llamar a dioses, salvo contactar con Nyarlathotep que ese sí lo tiene.

Jonas Irvin, hongo de Yuggoth

El mi-go caracterizado como el ser humano llamado Jonas Irvin es un individuo alto, enjuto, con manchas en la piel producidas por un error en la copia. El original Jonas Irvin era uno de los ayudantes del senador Benson antes de tener nada que ver con los Mitos. Al intentar apartar a su jefe de la secta, paso al cargo de cadáver por tiempo indefinido. Irvin se ocupa ahora de preparar las reuniones en las que se invoca poder para que Benson obtenga el cargo de presidente de los Estados Unidos, como se detalla en el módulo. Está a las órdenes directas del brujo Joseph Curwen, líder de la secta. Las características que se dan a continuación son para el mi-go en forma humana.

FUE 11	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 14
DES 12	APA 09	COR 00	EDU 15	PV 13

Habilidades: Astronomía 75%, Electricidad 35 %, Física 50%, Hablar inglés 70%, Leer escribir inglés 60%, Matemáticas 30%, Mecánica 60%, Mitos de Cthulhu 70%, Ocultarse 40%, Química 78%.

Armas: Revolver .45, 50%.

Hechizos: ajar miembro, atar a un horrendo cazador, consunción, contactar con Nyarlathotep, convocar a un horrendo cazador, crear portal.

Patricia Dhosays, secretaria

Patricia es la secretaria de Jonas Irvin en el Partido Republicano, y sabe de una información muy importante para los investigadores. Aparte de eso es una bastante guapa (por no decir mucho) y no muy inteligente muchacha de unos veinte años, de pelo castaño oscuro y una mirada inocente (o boba, según se mire). No tiene nada que ver con la secta ni con los mitos.

FUE 10	CON 11	TAM 09	INT 08	POD 07
DES 12	APA 17	COR 35	EDU 14	PV 11

Habilidades: Agradar 50%, Bailar 40%, Burocracia 60%, Cantar 35%, Charlatanería 65%, Hablar por teléfono 72%, Pintarse 70%, Poner una tierna mirada 95%, Secretaría 40%, Ser superficial 85%.

Armas: Pisotón con zapato de tacón de aguja, 70%.

James Hancock, fotógrafo periodístico

James es un jovencuelo intentando abrirse paso en el mundo del periodismo. Es bueno en su trabajo (recién salido de la universidad), pero poco más. Es activo y alegre, y, ni qué decir tiene, no se creará nada que tenga que ver con los mitos.

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

Habilidades: Conducir automóvil 35%, Dibujar 30%, Elocuencia 15%, Fotografía 65%, Periodismo 30%, Química 40%, Suplicar trabajo a los editores 40%.

Armas: [Ninguna].

'Seguridad' del 'Antro de Mike'

Por citar una descripción famosa, son tan grandes como un armario, y con el mismo coeficiente intelectual. Su única habilidad es dar mamporros, aunque hay que reconocer que

eso lo hacen muy bien. A continuación se dan las características de dos de ellos, pero el guardián puede utilizar tantos como le hagan falta.

FUE 17 CON 15 TAM 18 INT 07 POD 08
DES 11 APA 08 COR 40 EDU 10 PV 17

Armas: Botellazo 50%, Pata de silla 70%, Patada 55%, Puñetazo 80%, Presa 60%.

FUE 18 CON 16 TAM 17 INT 08 POD 09
DES 13 APA 09 COR 45 EDU 09 PV 17

Armas: Lanzar pequeños por el aire 40%, Pata de silla 60%, Patada 50%, Puñetazo 82%, Presa 65%.

Chinos con ganas de bronca

Estos diez chinos son típicos ejemplares de lo que se puede encontrar en el barrio chino cuando no se usan buenos modales. Cuando sufran un 50% de puntos de daño se retirarán o quedarán inconscientes en el suelo. Aunque todos ellos se enfrentan a los investigadores a la salida de la tienda oriental, si los PJs no acaban rápidamente con los diez y se largan vendrán refuerzos más numerosos.

	POD	PV	Cabezazo	Patada	Presa	Armas	Habilidad	Daño
Chino 1	13	14	55%	65%	70%	Palo bo	55%	1d8+1
Chino 2	11	15	50%	80%	60%	Machete	60%	1d6
Chino 3	09	13	55%	85%	70%	Palo bo	40%	1d8+1
Chino 4	14	14	20%	70%	55%	Palo bo	55%	1d8+1
Chino 5	17	13	35%	60%	50%	Katana	40%	1d10
Chino 6	13	16	40%	70%	75%	Machete	55%	1d6
Chino 7	12	11	60%	60%	80%	Shuriken	40%	1d4+1
Chino 8	14	16	75%	55%	95%	Palo bo	65%	1d8+1
Chino 9	14	17	40%	50%	80%	Palo bo	50%	1d8+1
Chino 10	12	13	25%	70%	70%	Machete	70%	1d6

Policía, guardia o agente de seguridad estándar

Con varios años de experiencia en el cuerpo, de unos cuarenta años, y con la pistola pronta, obedece ciegamente a sus superiores, en rango o en poder, y los investigadores no se encuentran nunca entre estos últimos.

Estas características se proporcionan con el fin de ser utilizadas por el guardián en caso de necesidad, y no en una parte específica de la aventura.

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

Armas: Pistola .45 50%, Porra 65%.

Pistoleros sectarios

Varios de estos tipos escoltan a Joseph Curwen y vigilan las reuniones de la Hermandad del Millar de Máscaras, y son tan corruptibles como los soldados de asalto imperiales. Son fornidos, de gatillo rápido y mano nerviosa, y obedecen a Curwen y a Irvin hasta la muerte y un poquito más allá. Proporcionamos las características de cinco de ellos, pero hay más.

	POD	PV	Pistola .45	Recortada .20	Thompson
Pistolero 1	12	15	60%	65%	50%
Pistolero 2	13	14	55%	50%	45%
Pistolero 3	11	16	80%	60%	40%
Pistolero 4	15	14	70%	60%	55%
Pistolero 5	12	13	60%	65%	70%

Perros-lobo guardianes

Los sectarios los utilizan para vigilar la mansión Forward de visitas no deseadas, y normalmente están atados en el jardín delantero, a no ser que un pistolero los suelte para que jueguen con algún intruso.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PV	Arma	Ataque	Daño
Perro 1	13	11	11	09	13	11	Mordisco	45%	1d8
Perro 2	12	12	11	11	14	12	Mordisco	40%	1d8

Lobos de Aldebarán

Estos extraños y peligrosos monstruos han sido cedidos a la Hermandad por Nyarlathotep con el fin de ayudarles en sus propósitos, e Irvin les ha destinado a que se encarguen de los molestos investigadores. Las habilidades no listadas aquí son idénticas a la media de este tipo de criatura (ver 'ampliaciones')

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	Hechizos
Lobo 1	16	10	12	16	17	16	11	[Ninguno]
Lobo 2	17	10	14	14	17	18	12	[Ninguno]
Lobo 3	15	12	13	17	19	18	13	Consunción, portal tiempo

Hongos de Yuggoth

Estos hórridos colaboradores de Curwen y de la Hermandad del Millar de Máscaras se enfrentan a los investigadores cuando estos interrumpen la ceremonia sectaria para conceder más poder al senador Benson. Ninguno de ellos está disfrazado, ya que todos los sectarios están locos.

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	Armas	Ataque	Daño
Hongo 1	09	11	10	13	12	14	11	Pinzas	35%	1d6
Hongo 2	10	10	09	11	14	17	10	Pinzas	40%	1d6
Hongo 3	11	11	13	14	13	12	12	Pinzas	30%	1d6
Hongo 4	10	15	12	12	13	15	14	Pinzas	60%	1d6
Hongo 5	12	12	10	13	15	14	11	Pinzas	35%	1d6
Hongo 6	11	10	12	10	10	14	11	Pinzas	40%	1d6

Servidor de los Otros Dioses

Este engendro será convocado por Joseph Curwen para eliminar de una maldita vez a los investigadores, y es lo suficientemente poderoso como para entretenerles el tiempo que necesita Curwen para escapar de allí. Para más información, ver el manual de La llamada de Cthulhu.

FUE 13	CON 16	TAM 20	INT 15	Arma	Ataque	Daño
POD 18	DES 16	PV 18	Coste COR 1/1d10	Tentáculo	45%	2d6

Armadura: Ninguna (sólo reciben daño mágico). Regeneran 3 puntos por asalto.
 Hechizos: Si tiene problemas, convocará a un par de horribles cazadores o shantaks.

Ampliaciones

Concentrar carisma

Un nuevo hechizo para La llamada de Cthulhu

Este hechizo sirve para aumentar el carisma político de un determinado individuo, que ha de estar presente en la ejecución del conjuro. El efecto consiste en aumentar el carisma que el individuo tiene sobre masas de gentes o grupos amplios, no sobre una persona en particular. Es ideal para ganar unas elecciones, ya que una masa de gente tan amplia es fácilmente influenciada por su persona.

En la ejecución del hechizo deben intervenir no menos de veinte personas, aunque sólo una de ellas necesita conocer el hechizo. Los presentes se cojen de las manos invocando una sencilla letanía, mientras el brujo principal implora el favor de Nyarlathotep. Cada uno de los participantes pierde un mínimo de cinco puntos de magia y un máximo de todos sus puntos menos uno. Si alguien tiene menos de cinco puntos de magia al empezar el hechizo, los pierde todos y muere al finalizarlo. Una vez terminado, el brujo impone sus manos al beneficiario, que gana un poder carismático durante un largo tiempo. Como el poder no es definitivo ni fácilmente comprobable, el mayor o menor éxito no se puede determinar, aunque es directamente proporcional a los puntos de magia consumidos. Este poder es acumulable, de tal modo que se puede repetir una y otra vez con el fin de conseguir más poder, pero siempre con un mínimo de una semana entre invocación e invocación.

Este poder no es inquebrantable, puesto que no es más que una sutil presión sobre las decisiones o simpatías de las masas. Por ello, un cambio brusco de la situación política o pública de ese personaje suele destruir todo efecto.

Cuesta 1d6 puntos de cordura a todo el que interviene, 1d10 al brujo que lo conduce y 1d20 al beneficiario, si es consciente de tal hecho.

Lobo de Aldebarán (Raza servidora menor)

Un nuevo monstruo para La llamada de Cthulhu

Descripción: En su forma natural, parecen figuras grandes y lisas de color plateado o metálico. Tienen cuatro patas acabadas en garras, una corta cola y una cabeza sin cuello en forma de pico, con dos ojillos rojizos a ambos lados, la única parte que se diferencia del resto (de hecho parecen estar hechos de una sola pieza). Son una forma de vida basada en el metal, y pueden cambiar de forma como metal fundido a voluntad.

Notas: Estos seres sirven a Nyarlathotep, pero vienen de un futuro muy lejano, por lo que en raras ocasiones se inmiscuyen en los asuntos terrestres. Pueden ser convocados como las demás razas servidoras.

Combate: Su método de combate favorito es el de introducirse en una víctima ya muerta, y usar su piel como si fuera un disfraz. Se adaptan a sus contornos, y solo una tirada de POD contra POD permite advertir alguna diferencia. Los conocimientos de la víctima se pierden, pero la inteligencia de los lobos les facilita ocultar su verdadera naturaleza hasta que atacan. Su forma de ataque consiste en salir del cuerpo de su víctima, normalmente por la boca, y saltar sobre sus presas, a menudo cuando están solas. Entonces pueden golpear con sus fuertes garras y pico, o bien introducirse en el interior de la presa viva, devorando el interior. En estos casos, la víctima puede vencer FUE contra FUE para quitarse cada asalto a la criatura del interior, o matarla. Cada asalto con el lobo escarbando dentro, la víctima, aparte del daño, pierde un punto de FUE, CON y DES, que se recuperan al ritmo de uno de cada por día si el lobo muere o escapa antes de terminar el trabajo.

	<i>Características</i>	<i>Media</i>	<i>Arma</i>	<i>Ataque</i>	<i>Daño</i>
FUE	3d6+6	16-17	Garra	70%	1d8+1d4
CON	3d6	10-11	Pico	50%	1d10+1d4
TAM	2d6+6	13	Introducirse en el cuerpo	40%	1d12 por asalto
INT	3d6+6	16-17			
POD	3d6+6	16-17			
DES	2d6+10	17			

Puntos de vida	12
Movimiento	10

Armadura: Ninguna, pero absorben todos los ataques con metal, infligiendo el daño mínimo.

Hechizos: Si consiguen su INT×2 ó menos en 1d100, conocen 1d6 hechizos.

COR: Ver a un lobo en su forma natural cuesta 0/1d6 de COR, ver a un lobo salir de una víctima cuesta 1/1d10, ver como un lobo entra en alguien cuesta 1d4/1d20, y que un lobo entre en uno mismo cuesta 1d10/1d20.

Nuevas habilidades

Este módulo utiliza alguna de las habilidades que aceptamos en mi grupo. No es imprescindible jugar con ellas, pero las copio por si alguien quiere añadirlas a su partida:

Agradar

La habilidad de agradar sirve, en general, para 'caer bien' a la gente, mediante palabras amables, modales, etcétera. La base depende tanto de la apariencia como de la inteligencia del personaje, para saber como actuar en cada ocasión (INT+APA). Esta habilidad no sirve en absoluto para 'intimar' con un individuo del sexo contrario, pero sí puede ser un comienzo. Los usos más habituales de agradar son aquellas situaciones en las que elocuencia no rinde resultados. Por ejemplo, conseguir que un desconfiado tabernero suelte la lengua, o convencer a un arisco conserje nocturno de que nos hemos dejado olvidada una bufanda dentro de la biblioteca. Como esta habilidad no depende solo del jugador, sino también del PNJ, el Guardián puede otorgar según la situación algunos modificadores. Los más usuales podrían ser +5% al agradar a un PNJ del sexo opuesto, +5% por atuendo adecuado (se explica por sí mismo), +5% por conocer un tema que le interese en especial... Estos modificadores dependen mucho del contexto (simplemente imagina a una jovencita ligera de ropa intentando agradar a un puritano misógino).

Amenazar

Esta habilidad se alza allí donde la educación fracasa. Muchas veces el mejor método para convencer a alguien es agarrarlo del cuello de la camisa y subirlo un par de palmos del suelo. De hecho, todos los matones que se precien deberían tener un alto amenazar. Sin embargo, esta no es una habilidad carente de sutileza. Antes de disparar o torturar a un pobre diablo, unas inocuas amenazas pueden revelar la información (y dejar tranquila a la policía). La base es muy alta, ya que la técnica no es muy complicada (aunque puede llegar a ser todo un arte), y se basa en el tamaño, la fuerza, y el poder (para convencer al individuo de que vas en serio). A una nota escrita en sangre y clavada con un puñal en la puerta también se le puede aplicar esta habilidad, así como a llamadas atemorizantes. Sin embargo, si la tirada falla la víctima probablemente llame a la policía. Si el afectado también tiene un alto amenazar, se debería tirar una lucha de POD contra POD para ver quién prevalece.

Burocracia

La utilidad principal de esta habilidad es la de acelerar o retrasar los trámites burocráticos, ya sean permisos de armas, órdenes de detención, o

tener acceso a los archivos mediante métodos legales. Tipicamente, el uso de esta habilidad reduce a la mitad el tiempo requerido para el trámite. Para retrasarlo (en este caso al doble de tiempo usual), el personaje ha de realizar alguna acción contraria, tal como enviar un recurso, poder evidenciar un defecto de forma, etcétera. Como resulta evidente, en ciertas ocasiones esta habilidad se confunde con la de derecho, y la decisión de cuál es la adecuada recae en los hombros del Guardián. La base de burocracia es de un 10%.

Cerrajería

Sacada de El compañero de Cthulhu. El otro nombre de esta habilidad es 'abrir cerraduras', y sirve principalmente para abrir cerraduras o cerrojos sin la molesta necesidad de una llave. La dificultad de una cerradura puede conllevar penalizaciones para el candidato a allanador. También sirve para reparar cerraduras rotas (siempre que no estén destrozadas), montar cerrojos, etcétera. Vale la pena señalar que una puerta abierta por este sistema hace mucho menos ruido y llama mucho menos la atención que el clásico disparo en la cerradura. La base es un mísero 05%.

Moverse en silencio

La mayoría de los monstruos tienen, con mayor o menor pericia, esta habilidad. Originalmente, estaba cubierta por discreción, pero ahora *discreción* pasa a referirse a la habilidad de no hacerse notar y pasar desapercibido, antes que no hacer ruido. Moverse en silencio tiene una base del 15%, pero el guardián debería incluir penalizaciones al moverse por un bosque, ante enemigos con buen oído,... Por supuesto, fallar tenga, probablemente, la consecuencia de alertar a todo monstruo cercano de la presencia del investigador. En caso de Moverse en silencio vs. Escuchar, a discreción del guardián (ya sea el que por más haya pasado su tirada, dividir entre cinco y lucha de habilidades, ...).

Sobornar

Aunque colocar un billete de cincuenta pavos debajo de las narices del interesado suele bastar para que largue, en otras ocasiones hay que hacerlo con más mano izquierda. Por ejemplo, al intentar sobornar a un funcionario, o al colocar papeles verdes bajo la gorra de un policía. Recordemos que habitualmente un soborno fallido a un miembro del estado llevará los huesos del personaje directamente contra el suelo de una celda. Como quiera que la técnica no es muy difícil, y todo el mundo lo ha hecho una vez u otra en los años 20 (y probablemente en la actualidad), la base es muy elevada, y depende del poder, la inteligencia y la apariencia, (INT+POD+APA).

Ayudas de juego

Recorta estos documentos para entregárselos a los jugadores cuando sea necesario.

Ayuda 1 de "Cthulhu" : **Carta de Jack Phillips**

Estimado _____ (nombre del investigador):

Su reputación le precede en éste, nuestro mundillo periodístico, por sus importantes artículos en los rotativos de la Costa Este, y no ha de sorprenderle que me ponga en contacto con usted. He sabido recientemente que en estos momentos no se haya usted involucrado en ningún proyecto en otro periódico, y he pensado que quizás pudiera interesarle trabajar para nosotros.

Me explicaré: una de las noticias en las que actualmente estamos ocupados necesita de periodistas tan profesionales como usted y sus habituales colaboradores, tipo de periodista que, desgraciadamente, escasea en la capital, tan acostumbrada a titulares de mucha monta y poco fondo.

Comprendo perfectamente que sus anteriores investigaciones tienen poco que ver con las noticias que a menudo publicamos en nuestros periódicos, pero le aseguro que la trascendencia de este trabajo, junto a la buena paga que estamos dispuestos a ofrecerle, justificará con creces sus molestias.

Como sin duda comprenderá, no puedo darle más detalles del asunto hasta que confirme su aceptación, si ese es el caso, pero deseo fervientemente contar con su pluma y sus habilidades en nuestra ciudad. Si también es su deseo, espero verle en nuestras oficinas centrales de la Editorial Phillips antes del diez del presente.

Se despide:

Jack F. Phillips

Washington, a 3 de Febrero de 1928

P. D.: Adjunto con esta carta un cheque de \$500, ampliables a otros 500 si acepta el trabajo, y otros 1000 al finalizarlo.

Ayuda 2 de "Cthulhu" : **Parte de policía del 25 de Enero de 1928**

Acción: Redada anti-alcohol

Agentes: Sanders, J. Smith, Nathan, McFerry y Kerensky

Resultado: Diez detenidos, un muerto, doce barriles de alcohol, disturbios de poca importancia.

Los agentes se apostaron a la puerta y ventanas del local, y entraron apuntando con sus armas. Un hombre que estaba en el local empuñó un cuchillo contra los policías y resultó muerto por dos disparos de Sanders, (eximido de cualquier responsabilidad). Local de reunión de gente de los suburbios. Presencia de drogas y sustancias alucinógenas ilegales.

Ayuda 3 de "Cthulhu" : **Recibo de herboristería**

A. S. T. vegetal.....	20g
Raíces N. G.	100g

Árbol de Pon.	
Hojas blancas.....	70g
Hojas verdes.....	120g
Cocaína molida.....	10g
Total	1535 \$
	Pagado

Herboristería Oriental le desea un buen día.

Ayuda 4 de "Cthulhu" : **Cuartilla de papel doblada, manuscrita**

Recuerda:
Desmes Jeshet Bonedosefeduvema Enttemoss

Ayuda 5 de "Cthulhu" : **Telegrama dirigido a J. Curwen**

CONTINUAR PLAN BENSON STOP PLAN ETANOL EN
 MARCHA STOP COMPLETADO EN UN AÑO STOP
 VIGILA INTROMISIONES STOP IÄ IÄ NYARLATHOTEP
 STOP J. M.

Ayuda 6 de "Cthulhu" : **Calendario de 1928**

Enero	L	M	X	J	V	S	D
							1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	31					
Febrero	L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29				

Ayuda 7 de "Cthulhu" : **Plano de Washington**

Nota: Las ayudas de juego 6 y 7 no vienen en la aventura, sino que sirven tan sólo de ayuda para los jugadores. La ayuda 6, el calendario, debería ser proporcionada a los investigadores al comenzar el módulo; y la 7, el plano de Washington, cuando lleguen a dicha ciudad.

EL HORROR QUE SURGIÓ DEL FRÍO

Información para el Director de Juego.

Charles Miller, adorador de los Mitos y miembro de la Sociedad Científica Jonathan Benford (que paradójicamente se dedica a combatir éstos), ha convencido a ésta para organizar una expedición a Alaska con el pretexto de estudiar las costumbres de los nativos. Su verdadera intención es despertar a un antiguo y poderoso Hechicero que descansa en las ruinas de una ciudad perdida desde tiempos inmemoriales para que le enseñe lo que sabe. En la expedición viajarán miembros de la Sociedad que apoyan a Miller y otros miembros que sospechan de él y están dispuestos a combatirlo ante cualquier indicio de que pertenezca a los Mitos. En el centro de estos dos grupos se encontrarán los PJs, que participan en la expedición en nombre de la Universidad de Berkeley, San Francisco, totalmente ajenos a lo que sucederá.

Comienzo.

Los mayoría de los PJs deberían ser profesores o estudiantes de Antropología, Arqueología o similar de la Universidad de Berkeley especializados en las tribus esquimales. Alguno de los PJs podría ser el médico que acompaña a la expedición o un guía que recogerán al llegar a Nome (este guía podría ser bien indio o bien un hombre blanco que conoce la zona a la que van los expedicionarios). En cualquier caso al menos uno de ellos debería tener la habilidad de Hablar Kuchin, idioma hablado por los esquimales de la zona a estudiar.

Corre el año 1921. La Universidad de Berkeley y la Sociedad Científica Jonathan Benford han organizado una expedición etnológica al Norte de Alaska. Los PJs profesores y estudiantes han sido seleccionados por la Universidad debido a que son los máximos exponentes de la Facultad de Ciencias en el estudio de culturas indígenas, principalmente las del Norte del continente. Si algún PJ es el médico ha sido elegido por la Universidad para actuar como tal en la expedición. El guía ha sido contratado en Nome, Alaska, con instrucciones de preparar el material necesario para guiar a una serie de personas por el Norte de la región. A todos se les había comunicado que los planes eran llegar a la región a principios del verano para convivir con los indios esquimales durante seis meses estudiando sus costumbres. Pero, debido a problemas imprevistos (la caldera de uno de los barcos contratados explotó por un fallo mecánico y se tardó demasiado tiempo en poder encontrar otro), no han podido partir hasta casi el otoño.

El 25 de Agosto la Universidad comunicará a los que, bajo su tutela, participan en la expedición (es decir los PJs apropiados más los PNJs Phillip Wyler, John Stern y Gregor Wood) los detalles inmediatos. Partirán de San Francisco el 3 de Septiembre, día en que conocerán al resto de los miembros de la expedición, en dos barcos hacia Nome, donde está previsto arribar unos 12 días después. Allí recogerán a los guías y seguirán rumbo hacia el Norte en uno de los barcos con el equipo esencial mientras el otro permanece en Nome cargando los víveres necesarios. Dada la proximidad del invierno sólo permanecerán unos dos meses en la zona, poniendo fin a la expedición en Noviembre, fecha en la que seguramente ya se hayan gozado unas cuantas tormentas de nieve. Al frente de la expedición estará Charles Miller, doctor en Antropología y miembro de la Sociedad Científica, dado que ésta aportó gran parte del capital necesario y fue la que propuso la idea a la Universidad.

Antecedentes

Es posible que antes de partir alguno de los PJs desee buscar información sobre la Sociedad Científica Jonathan Benford. Acudiendo a la Biblioteca de la Berkeley University encontrarán en atrasados ejemplares del “Boletín Científico” de la Universidad los siguientes datos (con una tirada de Buscar Libros para cada uno):

1.- En 1902 se fundó el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York. Su fundador fue Jonathan Benford, rico empresario cuya afición por las culturas de la antigüedad le llevó a intentar reunir bajo el mismo techo a los máximos especialistas en la materia.

2.- En 1914 el Centro de Investigaciones Arqueológicas reunía más de 100 miembros entre antropólogos, arqueólogos e historiadores de todo el país colaborando desde sus puestos en Institutos y Universidades. Había organizado expediciones a varios lugares, como el desierto de Nuevo México o la selva centroamericana, la mayoría de ellas financiadas con dinero del propio Jonathan Benford. En una de las últimas expediciones Benford murió trágicamente.

3.- En 1916 dado el rápido desprestigio del Centro tras la muerte de su fundador, desprestigio debido en gran parte al afán de su nuevo presidente de admitir a cualquiera, muchos de sus miembros lo abandonaron y fundaron la Sociedad Científica Jonathan Benford, dedicada al mismo objetivo que el Centro en sus orígenes. Desde entonces no parece haber ningún presidente al frente de la sociedad y no se le conoce un local central ni el número exacto de miembros, aunque periódicamente siguen organizando expediciones en colaboración con Universidades o similares. El antiguo Centro de Investigaciones Científicas siguió declinando hasta que en 1918 vendió su central neoyorquina y desapareció.

Salida de San Francisco

Tal como se ha anunciado parten el 3 de Septiembre. En el muelle, frente a los dos barcos que usarán, se conocerán todos los integrantes de la expedición (exceptuando a los guías). Aparte de los PJs y los otros tres miembros de la Universidad, viajan por la Sociedad los señores Vincent Redmond, Leonard Kenyon, Bruce Cromwell, Nicolas Massey, Charles Miller, Michael Allen, Gary Walthall y Albert Coltman.

En el mismo barco que los PJs viajarán los tres primeros, que se mostrarán correctos aunque algo fríos y distantes si intentan entablar conversación con ellos. Esto podrán notarlo cuando sean invitados a cenar con el capitán y el primer oficial del barco alguna noche con una tirada de Psicología. El resto del tiempo los miembros de la Sociedad apenas si se dejan ver.

Llegada a Nome

Llegarán a Nome en torno al 15 de Septiembre. Nome es una pequeña ciudad, con sus casas de dos pisos construidas de cara a la bahía, donde múltiples barcos se apiñan en varios muelles.

Aquí recogerán al guía-intérprete (el PJ con esa profesión) y recogerán el resto del equipo, como provisiones, cuatro trineos y los perros necesarios. Todos los miembros de la expedición se apiñarán luego en un barco que llevará el equipo esencial, permaneciendo el otro barco en Nome para cargar las provisiones necesarias para los dos meses.

Hacia el Norte de Alaska

Partirán de Nome al día siguiente de su llegada; presumiblemente el día 16 regresarán al mar. Deberían llegar a la costa norte unos cinco días después, el 21 de Septiembre. Durante el viaje podrán observar que los miembros de la Sociedad se muestran callados y distantes, aún entre ellos. Sin embargo, conforme se acerque la costa Norte irán mostrándose más contentos y sociables (los PJs lo deberían achacar a los nervios de la expedición). Cuando falte un día para llegar, Charles Miller reunirá a todos los expedicionarios en el comedor del barco y explicará los objetivos de la misión. Se trata de estudiar principalmente las costumbres y modo de vida de los Kuchin, esquimales de la cultura atapasca. Miller les dirá que deberán observar y anotar sus ritos, creencias, técnicas de caza o pesca, ... todo. También deberán conseguir muchas fotos y algunos objetos que hayan hecho los esquimales, como arpones, arcos, abrigo, etc. para las colecciones etnológicas de la Universidad y la Sociedad. La expedición estudiará simultáneamente tres poblados de invierno Kuchin para lo cual se dividirá en tres grupos (Ver grupo 1, grupo 2 y grupo 3, al final del documento). Desde el punto de desembarco, el grupo 1 irá a un pueblo situado al SO (3 días de viaje), el grupo 2 a un pueblo al S (2 días de viaje) y el grupo 3 a un pueblo al SE (2 días de viaje). Cada grupo llevará un trineo, provisiones para una semana (tiempo que tarda en llegar el otro barco), las tiendas necesarias, dos lámparas de gasolina con carga para 15 horas cada una, una cámara de fotos con material para 48 exposiciones, abundante papel y lápiz, 10 metros de cuerda y, por si los animales salvajes, una escopeta del 16 con 20 cartuchos y dos revólveres del 38 con 50 balas cada uno. También se les suministrará ropa ártica y raquetas para la nieve, además de una radio con la que cada grupo permanecerá en contacto con el barco. Puesto que este es un artilugio muy delicado deberán cuidarlo mucho y mimarlo sobremedida y tendrán la obligación de contactar al final de cada día con la base (el barco) para informar de si todo marcha bien o necesitan ayuda.

Llegada al Norte de Alaska

Llegarán a una bahía con una pequeña cala en la que desembarcarán usando los botes que lleva el barco con ese propósito. El suelo está blanco por la nieve y el hielo y el frío es intenso.

Nada más desembarcar cada grupo procederá a cargar sus cosas en su trineo y sus mochilas. El grupo 3 partirá el primero, despidiéndose efusivamente los miembros de la Universidad de los PJs y con un Charles Miller casi eufórico por comenzar la expedición. El grupo 2 partirá luego con un frío “Suerte”. Después de que hayan visto partir a cada grupo en la dirección correcta, los PJs deberían partir hacia el poblado asignado casi de inmediato.

El poblado 1

(En lo sucesivo, aunque los esquimales sólo hablan Kuchin, no será necesario una tirada para entenderse con ellos a menos que se indique; bastará con la presencia del PJ que sepa Hablar Kuchin).

Se encuentra en medio de la tundra, un oasis en un desierto de nieve, aunque al Sur pueden adivinarse las primeras estribaciones montañosas (los Montes Brooks). El poblado se compone de unas 10 cabañas rectangulares de madera construidas alrededor de un claro central. En el borde de este claro destaca una cabaña de mayor tamaño que las demás y con algunos adornos exteriores como cráneos y pieles de focas, abalorios de plumas y cuero; una tirada de Antropología permite reconocerla como la cabaña del chamán-jefe del poblado. Al llegar al poblado verán a hombres y mujeres trabajando, extendiendo pieles de foca al débil sol del Ártico, almacenando cantidades de pescado, en suma preparándose para el invierno. Estos se quedarán mirando a los PJs con

curiosidad; saldrá el chamán que, siempre hablando en Kuchin (ninguno conoce el inglés), los saludará y les preguntará que desean. Si le dicen que quieren vivir con ellos durante un tiempo para estudiar sus costumbres, el chamán, que se presentará como Birnuk, ofrecerá su hospitalidad, dirá que pueden acampar más allá de las cabañas y que están invitados a asistir a las ceremonias de invierno en el pueblo e incluso a participar en ellas si así lo desean. Añadirá que vayan a verlo cuando hayan terminado de instalarse y les dejará.

Mientras los PJs se instalan algunos niños esquimales se acercarán a ellos y observarán atentamente todo lo que hacen. Cuando hayan terminado habrá anochecido y al ir a hablar con el chamán lo encontrarán con el resto del pueblo en el claro, sentados en torno a una débil fogata, con cuencos de comida y algunos tambores. Empezarán a tocar en cuanto entren, al tiempo que entonan cánticos rituales (una tirada de Antropología permite reconocerlos como cánticos de bienvenida). El chamán les señalará unas pieles a su lado para que tomen asiento y dirá: “Nuestro pueblo se honra en recibir a unos nuevos amigos”. Acto seguido les ofrecerá algo de comida (carne de foca, pescado crudo) y comenzará la ceremonia.

Aparecerán dos jóvenes hombres esquimales esgrimiendo un arpón cada uno y bailando al son de los tambores en torno a la fogata. Luego hará aparición otro esquimal con una horrible máscara de piel, como simulando algún monstruoso animal (con una tirada de Antropología se le identifica como, posiblemente, algún demonio maligno), que bailará y moverá violentamente los brazos en dirección a los dos jóvenes danzarines. Estos pasarán a bailar frenéticamente mientras entonan un murmullo rítmico en dirección al cielo estrellado. Cuando cese ese murmullo entrará en la danza un cuarto esquimal ataviado con una máscara blanca de hueso, totalmente lisa a excepción de dos minúsculos agujeros para los ojos, sin ningún rasgo en la cara (una máscara “sin rostro”), que simulará luchar junto a los dos primeros contra el de la máscara horrenda y al que echarán finalmente. Por último los dos convocantes se arrodillarán ante el cuarto esquimal y concluirá la ceremonia. (La idea es que los PJs crean que esto tiene alguna relación con los Mitos cuando no es más que una simple ceremonia esquimal, a pesar de que el de la máscara animal es una leve alusión a Ithaqua).

Si se pregunta al chamán por el significado de esta ceremonia, éste explicará que los dos esquimales con arpones son cazadores que (Tirada de Hablar Kuchin) “se ven sorprendidos por el maligno dios de la nieve y el bosque (máscara animal) que intenta llevarlos consigo. Entonces” (Tirada de Hablar Kuchin) “invocan a Sila que, con su extraordinario poder, les ayuda a alejar al enemigo. Luego los cazadores adoran a Sila dándole las gracias”. Si se le pregunta el nombre del dios de la nieve y el bosque, dirá que tenía un nombre conocido pero, ya que nombrarlo solía acarrear desgracias, fue olvidado en tiempo de sus antepasados; añadirá que habita entre las montañas del Este, tierras malignas que todo hombre debe evitar. Si se le pregunta quién o qué es Sila, dirá que es aquél que está en continuo movimiento y en todas partes a la vez, aquél que nos rodea y nos vigila permanentemente (con esta críptica respuesta se refiere a la Naturaleza; no olvidemos que los esquimales son animistas).

Tras esto permanecerá un rato con los PJs respondiendo a anodinas preguntas sobre sus costumbres y demás. Luego dirá que es hora de retirarse pues mañana tiene muchas tareas que realizar y se despedirá de los PJs. Poco a poco el resto del pueblo se irá retirando y los PJs deberían imitarles. Antes de dormir deben recordar llamar al barco a informar de su situación. En el barco no hay novedad; si preguntan por los demás grupos les dirán que el grupo 2 aún no ha contactado y que el grupo 1 lo hizo momentos antes que ellos informando que estaban instalados y perfectamente.

La espera

(La idea es que los PJs pierdan los dos días que se relatan a continuación congeniando con los esquimales y estudiando sus costumbres, es decir, lo que se supone que han venido a hacer).

Al día siguiente los despertará un pequeño grupo de esquimales. Una tirada de Hablar Kuchin permite darse cuenta de que están invitándolos a que los acompañen a ir a pescar. Irán con tres hombres a un helado lago cercano, harán un agujero en el hielo y se sentarán pacientemente a pescar todo el día con anzuelos de hueso, mientras les cuentan historias y leyendas de sus ancestros. Si preguntan por el chamán les dirán que salió temprano a cazar y que volverá “pronto”. A lo largo del día cogerán una veintena de peces plateados y una decena de peces rojizos, que meterán en morrales distintos. Una tirada de Zoología permite reconocer a los peces rojizos como una especie venenosa. Si preguntan por ellos dirán que son para el chamán. Al anochecer regresarán al pueblo; el chamán no ha regresado. Tras llamar al barco, desde el que serán informados, si así lo preguntan, de que los otros dos grupos ya han contactado y están bien, llega la hora de dormir.

Al siguiente día nadie molestará a los PJs, que se levanten cuando quieran. Cuando lo hagan verán como en el pueblo algunos hombres y mujeres están limpiando los pescados plateados, mientras los rojizos permanecen sin tocar frente a la puerta del chamán. Si vuelven a preguntar para qué es ese pescado, simplemente dirán que para el chamán. Si preguntan cuándo volverá el chamán, se les contestará otra vez que “pronto”. De hecho, el chamán regresará al mediodía junto con otros cuatro esquimales que portan dos liebres árticas cada uno, vivas, con sus patas atadas por cintas de cuero y atadas al cinturón. El chamán saludará a los PJs, recogerá los pescados rojizos y se meterá en la casa. Si intentan hablar con él, sólo dirá: “Ahora no es momento de hablar. Se acerca el invierno y debemos prepararnos”.

Podrán pasar esa tarde aceptando la invitación de aprender a tirar con arco (y más les vale aprender). Se les explicará cómo deben hacerlo y si sacan una tirada de Idea y pasan toda la tarde practicando podrán ganar 1D6+10% de habilidad Arco. (Esto no es muy consecuente con las reglas, pero es necesario para terminar la partida si ningún PJ sabe tirar con arco). Cuando comience a anochecer se les reclamará en el poblado. (No se debería permitir a los PJs llamar al barco esta noche. Si alguno lo intenta habrá una fuerte carga de estática que imposibilitará las comunicaciones; una tirada de Conocimientos permite determinar que puede ser debido a la proximidad de alguna tormenta).

La ceremonia

Al anochecer todos los habitantes del pueblo se reunirán sentados en el claro central. Hay una débil fogata en el centro donde están dispuestas las ocho liebres vivas y amarradas. Los PJs serán invitados a tomar asiento frente a ellas. Luego saldrá el chamán, que se sentará entre los PJs y frente a las liebres. Levantará las manos, mirará al cielo y comenzará a murmurar (Tirada de Hablar Kuchin) “una plegaria de protección dirigida a Sila”. Luego sacará una especie de cuchillo de hueso de una funda de cuero y procederá a cortar el cuello de cada liebre, derramando su sangre sobre diversos cuencos que le va acercando un muchacho. Efectuará unos rápidos pases con la mano sobre cada cuenco y el muchacho los irá repartiendo entre el pueblo. Dará también dos cuencos a dos PJs (los más cercanos al chamán) y entregará el último al propio chamán. Este beberá del cuenco y se lo pasará al muchacho, que hará lo mismo. Entonces los del pueblo beberán de los otros cuencos, pasándoselos unos a otros, y el chamán indicará a los PJs que hagan lo mismo. Si alguno se niega, indicará que debe hacerlo para

protegerse del dios de la nieve y el bosque, pero no insistirá demasiado. (Esto no tiene ningún poder real).

Al finalizar todo esto informará a los PJs que, puesto que están bastante interesados en las costumbres de su pueblo (obviamente sólo lo dirá a aquellos que hayan mostrado interés y respeto), ha decidido darles la opción de realizar el ritual tradicional para encontrarse con su guía espiritual interior. Pero añadirá que deben tener claro que en el viaje espiritual nunca se sabe lo que se va a encontrar y que muy poca gente se encuentra con su guía; al contrario, la mayoría tiene visiones que pueden hacer más mal que bien a un hombre de mente débil y poco preparada. Si algún PJ acepta (deberían hacerlo), el chamán abrirá su morral y sacará lo que parecen ser unas plantas secas (de hecho, lo son) que mezclará con las entrañas del pescado rojizo, recién abierto en ese instante. El resultado será mezclado en un cuenco con nieve recogida del suelo (para facilitar su ingestión). Si algún PJ intenta echarse atrás en ese momento una tirada de Idea permite darse cuenta de que podría ser tomado como un insulto por los esquimales (y será más que eso; una terrible ofensa dejar que el chamán preparara la mezcla sagrada ante ellos si luego no quieren consumirla). El PJ que se trague la mezcla sufrirá...

El viaje

... un fuerte dolor en todo el cuerpo seguido en pocos minutos de calambres y escalofríos. Sentirá como la consciencia se le escapa sin tiempo a reaccionar, mientras ve al chamán mirarlo fijamente y muy serio, totalmente impasible (¿o sólo es una visión?). Cada uno pasará a ver la escena desde arriba: sus cuerpos inertes tendidos en la nieve y los esquimales aguardando sentados. Lentamente la imagen se diluye para dejar paso a otra.

Ven el interior de una rústica cabaña de madera; un hombre blanco sentado frente a una mesa, escribiendo en un libro de gastadas tapas de cuero. De repente deja de escribir, corre hacia una mochila y saca algo envuelto en una piel; levanta un tablón del suelo en una esquina y lo esconde allí. Casi al momento se abre la puerta de la cabaña y entra un hombre alto, envuelto en un abrigo ártico; la capucha ocultándole su cara. Apenas presta atención al otro hombre y se dirige a la mochila, buscando algo en su interior. No lo encuentra y la hace a un lado con un gesto de rabia. Entonces sí se dirige al otro; parecen hablar, discutir. El hombre blanco le hace un gesto enfurecido hacia la puerta. El hombre alto comienza a golpearlo brutalmente y periódicamente lo zarandeo, como hablándole, exigiéndole, hasta que el otro hace un débil gesto hacia un rincón de la cabaña. El hombre alto, con gesto rápido, preciso, ominosamente experto, saca un puñal de su abrigo y lo clava cruelmente en el pecho de su oponente (Tirada de POD con 1D20. El que falle tira COR 1/1D10 y pasa al despertar final, pues la visión le ha causado una fuerte impresión y no ha sabido controlarla). Luego se dirige al rincón, recoge lo que había sido ocultado y sale rápidamente.

La imagen se diluye hasta otra en que, desde la entrada de la cabaña, con la luz del sol penetrando a través de la puerta abierta, un esquimal anciano, ataviado como un chamán, observa fijamente el cuerpo del blanco asesinado, mientras un joven esquimal recoge todas las pertenencias del fallecido.

Nuevamente esta imagen desaparece y lentamente los PJs despiertan en el interior de sus tiendas, arropados con pieles, pero débiles, cansados y sudorosos. Es el atardecer del siguiente día, el 26 de Septiembre.

Si cuentan al chamán lo que vieron o le preguntan por el significado dirá que eso podía ser “el pasado, el presente, el futuro o no ser nada en absoluto. Sólo Sila lo sabe y encontraréis la respuesta a su debido tiempo”. (El chamán lo sabe pues conoce la

historia por el chamán del pueblo vecino pero no dirá absolutamente nada, puesto que cree que si los PJs no lo averiguan por sí mismos no era voluntad de Sila que lo supieran).

La llamada del barco

Casi al anochecer deberían darse cuenta de que la radio recibe una llamada en tono apremiante: “Base llamando a grupo 1, contesten por favor”. Al contestar les preguntarán: “¿Se encuentran bien?”. Presumiblemente los PJs contestarán que sí, por lo que les dirán: “Gracias a Dios. Pensábamos que les habíamos perdido también. Los grupos 2 y 3 no contestan desde anoche. Seguramente sea a causa de la estática, creemos que se aproxima una ligera tormenta de nieve, pero deberían acercarse a ver si se encuentran bien”. A continuación darán las indicaciones para llegar a los pueblos 2 y 3. Hay 1 día desde el pueblo 1 al pueblo 2 y 1 día y medio desde el pueblo 2 al pueblo 3. Si los PJs solicitan ayuda, se reunirán con ellos en el pueblo 3 dos marineros con el cuarto trineo, armados con un revólver del 32 (es decir, sólo un marinero va armado; no hay más ayuda disponible).

El poblado 2

Este es el poblado al que estaba destinado el grupo 2. Es de aspecto casi idéntico al poblado 1. Al llegar, los esquimales los recibirán hospitalariamente y con mucha curiosidad. Si se les preguntan de alguna forma por los componentes del grupo 2, dirán que los PJs son los primeros hombres blancos que ven en muchos años. Si se les pregunta cuáles fueron los últimos hombres blancos que vieron, dirán que dos exploradores que se dirigían hacia las tierras malditas del Este, hacia las montañas donde habita el dios de la nieve y el bosque. Eso fue hace unos cuatro años.

El poblado 3

Se trata del poblado que debía acoger al grupo 3. Es igual que los otros dos. Al llegar los recibirán con algo de recelo. Si preguntan algo a los esquimales, lo que sea, simplemente contestarán “No lo sé”. Una tirada de Psicología permite descubrir que, por alguna razón, les temen y desconfían de ellos. Cuando estén desesperados, una voz a sus espaldas les dirá, con la tristeza impregnando cada palabra: “¿Por qué el hombre blanco insiste en traernos problemas?”. Al darse la vuelta verán que quien les habla es el anciano chamán de la visión, que es el chamán de este poblado. Si se le pregunta a qué se refiere, dirá que todas las veces que el hombre blanco aparece en su poblado acaba relacionándose con las malignas tierras del Este. Si se le pregunta por qué son malignas, dirá que porque allí habita el dios de la nieve y el bosque. Si se le pregunta si ha visto algún hombre blanco últimamente, dirá que hace un día llegó al pueblo un grupo de cuatro hombres blancos a pie procedentes de las tierras del Este (los describirá como el grupo 2, tirada de Idea para darse cuenta), pidieron algo de comida y, tras dársela, volvieron a marchar hacia allí. Si preguntan por el grupo 3 (dando su descripción), dirán que esas personas no han aparecido por allí. Si preguntan por la visión o por los dos exploradores referidos por los esquimales del poblado anterior, dirá que hace cuatro años llegaron esos dos hombres blancos, se construyeron una cabaña de madera a unas dos horas hacia el Sur, cerca de los bosques, y convivieron con ellos durante casi un año. Pero uno de los hombres se acercó demasiado a las tierras del dios de la nieve y el bosque y enloqueció, matando a su compañero y desapareciendo luego. Ellos enterraron al muerto con sus pertenencias cerca de la cabaña. (Los PJs ya deberían saber que los dos hombres de su visión y los dos exploradores de la historia son los mismos, por lo que deberían ir a visitar tal cabaña).

Antes de que los PJs partan hacia la cabaña, el chamán les dirá que si tienen intención de ir a las tierras del Este pasen a verlo antes. Si los PJs no van a la cabaña, sino que van directamente al Este, el chamán no dirá nada y los PJs deberán buscarse la vida.

La cabaña

Se encuentra cerca de una colina donde comienza el bosque. Su apariencia es bastante rústica y primitiva, una cabaña muy mal construida. La puerta está cerrada y está atascada, por lo que hay que empujar para abrirla (tirada de resistencia de FUE contra FUE 10 de la puerta (pasiva)). En su interior sólo hay una mesa, una silla y una litera, todo muy espartano y rústico. El escondite del rincón está vacío. En el exterior de la cabaña, una tirada de Descubrir permite encontrar el lugar donde yace el cadáver buscado. Estará amortajado en una piel y lo suficientemente conservado debido al frío como para identificarlo claramente como el hombre asesinado de la visión. Junto a él se encuentra la mochila, en cuyo interior está el libro de gastadas tapas de cuero en el cual escribía y un viejo bloc de notas, ambos con las hojas en estado sumamente delicado (tanto que casi se rompen al pasarlas).

El libro

El libro está escrito con letra apretada y a lápiz. En la primera página se lee: “Llevo este diario en beneficio del Saber; para la Sociedad J.B.”. La mayor parte de las páginas del diario han sido arrancadas. Hacia la mitad del libro está la última página escrita:

»14 de Octubre de 1917.

»Lo ha destruido todo. Anoche, en un ataque de furia, Charles arrancó todas las páginas del diario. Gritaba que nadie tiene derecho a conocer nuestra expedición. Luego salió rápidamente hacia la Ciudad; se llevará una gran sorpresa cuando vea que volé parte del hielo para bloquear la entrada. En su precipitación incluso olvidó el medallón de T’Nyok. Tardará unos días en volver; tiempo suficiente para huir. Llevaré conmigo el medallón. Si su poder es tal como afirman los Manuscritos no debe poseerlo alguien como Charles. Puesto que no me cabe duda que me perseguirá hasta matarme, escribiré lo sucedido para que sea conocido por los hermanos de la Sociedad.

»Charles me convenció para que realizáramos esta expedición por cuenta propia. Insistía en que sería interesante verificar la existencia de la Ciudad para organizar luego otra expedición, esta vez con la Sociedad. Acepté y viajamos hasta el Norte de Alaska. Durante algunos meses estudiamos las leyendas y supersticiones de los distintos poblados esquimales que encontramos. ¡Es increíble los conocimientos que poseen sin tener plena consciencia de ello!. Saben de su verdadero pasado y del de la humanidad. Todas sus leyendas apuntan hacia lo que figura en los Manuscritos aún cuando ellos no pueden haberlos leído nunca. Y sus rituales han perdurado a lo largo de milenios, rituales que en ocasiones funcionan realmente. Todos estos datos nos convencían cada vez más de la auténtica existencia de la Ciudad y nos señalaban insistentemente hacia el Este.

»Por fin atravesamos las montañas y allí estaba, en medio de un desierto de hielo, con su superficie casi destruida después de más de dos millones de años: la última ciudad de la Segunda Época de la Tierra. Nos encontrábamos eufóricos; allí la teníamos. Pero nuestra sorpresa fue mayor cuando hallamos la entrada a los niveles subterráneos y vimos que estaba abierta, sin hielo cubriéndola: ¡alguien se nos había adelantado!. Temerosos descendimos hasta el primer nivel, pero hacía mucho tiempo que se había derrumbado ocultando sus terribles secretos. Seguimos hasta el segundo; los relieves

allí eran sumamente interesantes e incluso Charles descifró algunas de las inscripciones, aunque ahora prefiero no saber cómo ni de quién aprendió ese olvidado y antiguo idioma. A duras penas nos atrevimos a entrar en el tercer nivel, pero descubrimos que el Horror Primigenio ya no se encontraba allí, ni siquiera estaba el trono en el cual descansaba. Indudablemente alguien, lo suficientemente loco, se lo había llevado. Charles se puso visiblemente nervioso: comenzó a murmurar que tenía que entrar en el cuarto nivel para asegurarse que el viaje no había sido en vano; yo no me atreví a llegar tan abajo. Cuando regresó venía maravillado, afirmando que había visto al Sacerdote Oscuro yacer, esperando pacientemente en su tumba, aunque confesó que ni siquiera él se atrevió a penetrar en el quinto y último nivel.

»Regresamos a la cabaña. Charles comenzó a comentar que podíamos despertar al Sacerdote Oscuro y conseguir su poder como recompensa; afirmaba que él había conocido el ritual necesario durante un viaje al Himalaya. Descubrí que había robado el medallón del depósito de la Sociedad y que algunos miembros de la Sociedad apoyaban su loco plan. Entonces volé el hielo de la entrada a los subterráneos. Ahora no podrá entrar a tiempo y deberá esperar al menos cuatro años hasta que los astros estén nuevamente en posición. Preferiría que fuese más tiempo pero eso puede ayudar. Antes de que Charles regrese debo... «.

Leer este fragmento proporciona +1% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D3 COR.

El bloc de notas

Al principio aparece un fragmento de un libro; leerlo proporciona +3% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D6 COR. Dice así:

»Esta es una transcripción de un fragmento de un libro sin título propiedad del difunto Jonathan Benford.

»Y como todo tiene un final, así llegó también el final para el próspero reino de Lomar. Inicialmente el lento pero imparable avance de los hielos fue minando la moral de sus habitantes, al tiempo que la rica tierra de Lomar gastaba sus recursos intentando inútilmente frenar a los enemigos que acosaban sus fronteras: por el Sudoeste los Inutos, el feroz pueblo guerrero que habitaba en las gélidas regiones del Norte asiático, y por el Este los Gnoph-Kehs, las gigantescas bestias peludas devoradoras de hombres y procedentes del más oscuro rincón de la helada Groenlandia. Ciudad tras ciudad, la tierra de Lomar fue sucumbiendo ante los glaciares y sus moradores hasta que sólo quedó en pie Olathöe, centro religioso de Lomar. Allí se rendía culto al demoníaco Rhan-Tegoth, que había llegado a la Tierra procedente del plumizo Yuggoth, y allí se concentró la población superviviente intentando evitar lo inevitable. E inevitable es también que con la decadencia de un gran pueblo lleguen la corrupción y la maldad como formas de gobierno. Así, en los últimos días, se alzó en Olathöe el Sumo Sacerdote T’Nyok, llamado luego el Sacerdote Oscuro, que instauró una Era de Terror para mayor gloria de Rhan-Tegoth, a quien servía. T’Nyok el Oscuro consiguió que gran parte de su decrepito pueblo le siguiera y, con su extraordinario poder, convocó a un Horror desconocido como sirviente que, llegado desde los más profundos abismos allende las estrellas, acabó con aquellos que se oponían a su reinado.

»De este modo, tal y como anunciaban las más antiguas profecías, el Sacerdote Oscuro fue incrementando su fuerza y conocimientos, mas cuando vio la próxima caída de su ciudad ordenó construir bajo el templo tres nuevos niveles subterráneos, en adición a los dos ya existentes, y destinados a albergar aquellos que le daban su poder. Usando su magia, sumió a su dios Rhan-Tegoth y al Horror que le servía en un profundo letargo, dejándolos reposar en las criptas construidas a tal efecto. Luego él

mismo se sumió en un sueño similar y fue depositado otra cripta, pero antes había entregado a sus más fieles seguidores el medallón que le confería poder, con instrucciones de preservarlo hasta que llegara el momento apropiado para su despertar y con la promesa de otorgar el don de la vida eterna a aquellos que lo rescataran de su eterno sueño.

»Y así cayó la última ciudad de Lomar. Cuando los feroces Inutos penetraron en ella, se asombraron de encontrar abierto el acceso a la tumba del Sacerdote Oscuro y los suyos, mas, al ver lo en ellas descansaba no-muerto, temblaron de terror por la maligna era que algún día habría de abatirse de nuevo sobre la Tierra y abandonaron precipitadamente la ciudad para siempre, imitando a los peludos Gnoph-Kehs que, aún con apariencia de bestias, poseían una clara sabiduría, pues ni siquiera osaron acercarse a Olathöe.«

Regreso al Poblado 3

Al regreso el chamán les entregará dos arcos y dos carcajs con 10 flechas cada uno. Les dirá que las flechas les protegerán de los malos espíritus de las tierras malditas y que están preparadas según un ritual muy antiguo que se ha transmitido de generación en generación. (Se trata de flechas mágicas: hacen 1D4 de daño y son lo único que puede hacer daño al Sacerdote Oscuro).

La Ciudad se encuentra a dos días y medio de camino en dirección Este, cruzando las estribaciones montañosas.

Llegando a la Ciudad

A los dos días llegarán hasta un estrecho paso que cruza las montañas. El paso es largo y tortuoso, por lo que si usan los trineos tardarán un día en atravesarlo frente al medio día que tardarían yendo a pie. Conforme se vayan acercando a su destino el camino irá ascendiendo al tiempo que una pequeña nevada comenzará caer sobre la zona.

Luego llegarán a un gigantesca llanura de hielo de la que sobresalen gigantescos bloques de piedra y enormes columnas grotescamente talladas; estas construcciones medio enterradas muestran un desgaste tal que la mera sugerencia de su antigüedad resulta aterradora (COR 0/1). Aproximadamente en el centro de esta gran llanura (a una hora de camino) se alza un gigantesco cilindro pétreo con una oscura abertura semi-oval por debajo del nivel del hielo. El hielo que cubría esta abertura ha sido recientemente dinamitado. Frente a este cilindro hay un trineo, con los perros algo inquietos y tres cadáveres: John Stern, Phillip Wyler y Michael Allen. Los dos primeros presentan heridas de arma blanca y el último de arma de fuego. (Los miembros de la Universidad fueron a la zona engañados. Una vez allí fueron asesinados, pero en la lucha pudieron matar a Allen. Los perros han sido alimentados periódicamente por los miembros restantes del grupo 1).

Si los PJs se acercan a la abertura podrán ver una escalera en espiral que desciende hacia las profundidades. Dentro está totalmente oscuro; necesitan una lámpara para poder guiarse.

El primer nivel subterráneo

El suelo está cubierto de restos óseos de seres humanos, homínidos y otros seres cuyo aspecto debía ser sumamente extraño y turbador (COR 1/1D3). También pueden verse algo que parecen ser antiguas y toscas espadas de hierro. La oscuridad en la escalera es absoluta. Desciende dando vueltas una gran distancia; en su descenso encontrarán un portal de piedra que da acceso al primer nivel. Tras este portal hay un

derrumbe, provocado eones atrás al ceder el techo de todo el nivel. Lo único que se puede hacer es continuar descendiendo.

El segundo nivel subterráneo

La escalera continúa descendiendo; el suelo lleno de huesos varios. Encontrarán un segundo portal de piedra. Antes de que puedan atravesarlo, aparecerán cruzándolo dos Vagabundos Dimensionales (V. Libro de reglas) que Miller había convocado y situado aquí como guardianes. Los Vagabundos lucharán con sus zarpas, pero cuando se encuentren al límite de sus puntos de vida optarán por atrapar a algún personaje con sus brazos (FUE contra FUE) y abandonar esta dimensión; del PJ nada vuelve a saberse.

El segundo nivel es una gran sala que posee un gran altar de piedra en su centro y, al fondo, una enorme piscina vacía tras la que se levanta un titánico trono de piedra horriblemente tallado. Las relieves de las paredes muestran a personas en ademán de adoración hacia algo de aspecto horrible que nunca se muestra del todo, además de algunos caracteres jeroglíficos que los PJs no son capaces de interpretar. (Por todo COR 1/1D6). Una tirada de Mitos de Cthulhu permite establecer que éste era el lugar donde se rendía culto a Rhan-Tegoth.

Cuando estén a punto de abandonar la sala, con una tirada de Escuchar los PJs más cercanos a la puerta oirán como alguien o algo sube por las escaleras desde el nivel 3. Los PJs que se asomen a las escaleras podrán ver que se trata de los miembros del grupo 2. Si los PJs les dan el alto sin dejarse ver, dispararán; ambos deberían intercambiar unos cuantos disparos (nada serio) hasta que el jefe del grupo 2, Vincent Redmond, grite: “Miller ríndete; nunca lo conseguirás”. Si los PJs simplemente se dejan ver por el otro grupo, éstos irán tranquilamente a hablar con ellos. Se mostrarán sorprendidos de que estén allí e insistirán en que se marchen y les dejen hacer a ellos. Será necesaria una tirada de Persuadir para que admitan a los PJs y contesten a sus preguntas.

Si les preguntan cómo han entrado, dirán que llegaron directamente al tercer nivel por una escalera que parte desde el Este de la llanura. Llegaron a la llanura por el mismo camino que los PJs (es el único) y encontraron los cadáveres. No descendieron por la escalera central temiendo que Miller hubiera puesto a alguien (o algo) de vigilancia y buscaron otra entrada (aunque no lo dirán, sabían que la otra entrada estaba ahí pues así figura en los Manuscritos Pnakóticos). Si se les pregunta por qué fueron a pedir comida al pueblo 3, dirán que porque al entrar en la llanura perdieron su trineo y equipo en una grieta en el hielo. Si se les pregunta sobre sus objetivos, sobre Charles Miller o sobre la Sociedad, dirán: “Charles Miller traicionó la razón de existencia de la Sociedad Científica: la lucha contra Los del Exterior. Hemos venido a destruirlo y ayudar así a la humanidad”. Si se les hace alguna pregunta más, dirán: “Es tiempo de actuar, no de hablar. Ya charlaremos más tarde. Si quieren seguir vivos para ver el siguiente amanecer más les valdrá darse prisa en ayudarnos”. Si el típico personaje cañero-paleta insinúa que será mejor que no lo amenacen, Redmond reirá amargamente y dirá: “¿Amenazarle yo?. Miller lleva aquí más de tres días y si ha completado lo que vino a hacer, una amenaza mucho mayor de las que yo pueda hacerles se cierne sobre todos nosotros y, pronto, sobre el resto del continente”. Dicho esto todo el grupo comenzará a moverse escaleras abajo, independientemente de lo que hagan los PJs, aunque es de suponer que éstos irán con el grupo 2.

El tercer nivel subterráneo

La escalera desciende más allá del tercer portal de piedra. Redmond y los suyos insistirán en seguir bajando, pues ellos ya han estado ahí y no hay nada. No obstante si los PJs entran no les importará. La sala es larga y las paredes presentan grabados

similares a los del segundo nivel (si no los vieron antes COR 1/1D6). De la pared del fondo parte una estrecha y empinada escalera ascendente (por la que llegaron los de Redmond).

El cuarto nivel subterráneo

La entrada es igual que en los anteriores. La sala es amplia, de paredes lisas, sin ningún tipo de relieves o inscripciones. En el centro hay un altar, donde descansa el cuerpo ensangrentado del estudiante Gregor Wood, abierto en canal y con sus vísceras repartidas en diversos cuencos en el suelo, como siguiendo un extraño y macabro patrón (COR 1/1D6). Tras el altar hay un ataúd vertical formado de algo que parece cristal, pero es imposible romper con ningún golpe. No obstante una de sus caras se encuentra hecha añicos en el suelo y una tirada de Descubrir permite determinar que ha sido rota desde dentro. En una esquina de la sala se encuentra una momia reseca, de aspecto inmensamente antiguo, que puede ser reconocida a duras penas (con un Descubrir o algo así) como Charles Miller (COR 1D3/1D8). Al ver esto Redmond dirá: “Rápido hay que seguir descendiendo y confiar en que no hayamos llegado tarde. Lo que Miller despertó ya se ha encargado de él”.

(Lo que sucedió es que Miller sacrificó al estudiante para devolver la vida al Sacerdote Oscuro, en un ritual de varios días. Tras éste despertar, absorbió la vida de Miller y llevó a los otros dos secuaces de Miller al quinto nivel para usarlos en otro ritual. No había pues tal recompensa para el que ayudara al Sacerdote).

El quinto nivel subterráneo

Las escaleras descienden dando vueltas un trecho mucho mayor que antes. La puerta de entrada al último nivel es también más grande y la sala que hay detrás es inmensa, con el techo situado a gran altura. Está alumbrada por débiles antorchas, que apenas logran iluminar la estancia. En el suelo hay unos pocos restos óseos (hay para formar diez esqueletos humanos y diez de homínidos). Al fondo de la sala hay un enorme pozo que desciende verticalmente. Frente a él dos altares de piedra que brillan con una extraña luz rojiza; sobre cada uno está el cuerpo de los dos hombres que faltan (Gary Walthall y Albert Coltman), con largos y profundos cortes por los que mana la sangre periódicamente a borbotones, como si su corazón aún estuviera latiendo, y, a cada latido, las cabezas de los “fallecidos” situadas en dos columnas ceremoniales entre los altares emiten un ronco grito del más puro y abismal horror que oirán nunca los PJs (COR 1D3/1D8). Entre estas columnas, de espaldas a la puerta y mirando al pozo, hay un hombre alto, moreno, de aspecto vagamente egipcio; ataviado con una lujosa túnica roja, mantiene sus manos alzadas y no cesa de hablar en un desconocido y extraño idioma.

Evidentemente se trata de T’Nyok, el Sacerdote Oscuro. Lleva un día y una noche realizando el ritual necesario para levantar a su Sirviente Desconocido. En el momento en que entren los PJs se encontrará realizando la última parte del ritual durante seis asaltos consecutivos tras los cuales despertará el Sirviente. Las armas no mágicas no le hacen daño, por lo que si le disparan apenas se moverá y no parará de recitar. Si le dan con las flechas suministradas por el chamán sí que le hacen daño normal; entonces parará para lanzar algún hechizo sobre los PJs, principalmente “Levantar esqueleto” (Ver características del Sacerdote Oscuro) y recomenzar a recitar los seis asaltos consecutivos.

Si logra recitar durante seis asaltos sin que le dé ninguna flecha, despertará al Sirviente. (Ver más adelante)

Si los PJs logran "matarlo" con las flechas, caerá al suelo y el medallón que lleva al cuello (el medallón de T'Nyok) comenzará a refulgir. A menos que se den prisa en arrancarle el medallón, regenerará sus puntos de vida totalmente en tres asaltos, tras los cuales volverá a empezar a recitar. Si le arrancan el medallón, su cuerpo comenzará a pudrirse para quedar rápidamente reducido a polvo (COR 0/1D3). El medallón correrá la misma suerte. Una vez muerto T'Nyok, véase "Final".

NOTA: Si durante el combate algún PJ de alguna manera consigue hacer caer a T'Nyok al pozo, no le pasará nada y podrá acabar de despertar al Sirviente tranquilamente. Desde arriba es imposible ver el fondo del pozo. Cualquier PJ que caiga en él se sumergirá en un viscoso ácido que hará 1D8 de daño por asalto, donde morirá irremediabilmente lanzando angustiosos alaridos.

El despertar del Sirviente Desconocido

Cuando T'Nyok termine de recitar, un humo acre ascenderá en burlonas espirales desde el pozo, al tiempo que un indescriptible olor invadirá la estancia, un olor que sugiere horrores más allá de todo el Universo conocido (COR 1/1D3). El Sacerdote Oscuro repetirá varias palabras en su idioma, que serán respondidas desde el pozo por una gutural e inhumana voz que dirá "T'Nyok" para proferir a continuación un enloquecedor y súbito estallido de risa demoníaca (COR 1/1D6). En ese momento los miembros del grupo 2 (si es que queda alguno o está lo suficientemente cuerdo para actuar) huirán escaleras arriba y no pararán hasta llegar al barco. Es lo más sensato e instarán a los PJs a hacer lo mismo. Los que se queden se enfrentarán simultáneamente al Sacerdote y su Sirviente.

El Sirviente surgirá lentamente del pozo. Su aspecto es el de un gran globo translúcido repleto de rugosidades, plagado de perversos ojos supurantes y con diversas bocas goteantes de las que parten viscosos tentáculos que alcanzan hasta 10 metros. Este Ser se mueve flotando en el aire. Puede atacar una vez por asalto con un tentáculo, con el que, o bien golpea, o bien atrapa y arrastra hacia la boca correspondiente. La víctima atrapada es tragada en un asalto y en el interior del "globo" comienza a sufrir la acción de un ácido que la disuelve completamente a razón de 1D8 de daño y -1D4 APA por asalto. Este proceso es visible desde el exterior; todo el que lo vea COR 1/1D8.

Si los PJs acaban con los dos oponentes ir a "Final". Si huyen tras ver al Sirviente, éste se lanzará escaleras arriba tras ellos para matarlos, pero no pasará más allá del primer nivel.

SIRVIENTE DESCONOCIDO (Se trata de un Ser muy poderoso de origen desconocido; es casi un Servidor de los Otros Dioses).

FUE 35	CON 25	TAM 55	INT 10	Movimiento 12
DES 13	POD 23	Puntos de Vida 45	Bonificación al daño +3D6	
Armas: Golpe de tentáculo 60% 1D8+3D6				
Atrapar con tentáculo 30% 1D8 y pérdida de 1D4 APA, ambos por asalto				

Armadura: ninguna, pero todas las armas hacen el mínimo daño. Además regenera 2 puntos de vida por asalto. Si sus puntos de vida se reducen a cero vuelve a los espacios interestelares, llevándose a todo aquel infortunado que estuviese en su interior.

Hechizos: conoce unos pocos de Contacto y Convocatoria, entre ellos el de Llamar a Ithaqua.

Pérdida de COR: 1D4/1D20.

La huida

Si T’Nyok despierta al Sirviente Desconocido, las posibilidades más claras de salvar la vida las presenta una loca huida en desbandada. Los miembros del grupo 2 conocen lo suficiente acerca de la naturaleza del Sirviente como para no parar hasta el barco, a menos que se lo exija un cansancio sobrehumano; están dispuestos a azuzar los perros hasta reventarlos y luego continuar corriendo. En cualquier caso ni T’Nyok ni el Sirviente saldrán de los subterráneos; lo que harán es convocar a Ithaqua para que, en su forma de Wendigo, vaya deshaciéndose de los fugitivos. (Esto sucede tanto si sólo queda con vida T’Nyok como si éste muere y queda su Sirviente).

Forzando la marcha, llegarán al barco en tres días los que superen una tirada de CONx5 el primer día que pasen corriendo, CONx4 el segundo día, y así. Aquellos que fallen cada tirada tardarán medio día adicional.

Lo que se describe a continuación pasará para el personaje o grupo de éstos que vayan más rezagados en su huida. La primera noche de huida se levantará una leve ventisca. Con una tirada de Escuchar podrán oír cómo una voz de sonido similar al viento, de tono pavoroso y abrumador pero al mismo tiempo cálida y seductora, susurra el nombre de un miembro del grupo. La voz parece provenir de las alturas, pero también de muy cerca, envolviendo al grupo desde todas direcciones (COR 0/1) (es preferible que la primera noche sea el nombre de uno de los PNJs y las siguientes se hagan tiradas de suerte hasta que un infortunado falle). Luego les llegará un extraño olor, similar al de una bestia salvaje aunque no exento de cierta cualidad embriagadora y atrayente. Hagan lo que hagan, repentinamente el miembro llamado por su nombre será arrebatado del suelo por una repentina ráfaga de viento (o eso parece, pero en realidad es el Wendigo) y se alejará a una velocidad sobrehumana y saltando a una altura imposible al tiempo que grita de dolor y éxtasis. Todo el que vea esto sufre COR 1D3/1D8, excepto el “raptado” que sufre COR por ver a Ithaqua mas un daño de 1D6+2 cada turno (en realidad ese personaje puede darse por muerto). Si alguno de los testigos es lo suficientemente valiente (=estúpido) como para disparar hacia donde se aleja su compañero, deberá acertar con un quinto de su habilidad normal para darle a Ithaqua (esto es a causa de su gran velocidad); si tiene éxito Ithaqua-Wendigo soltará a su presa para luchar con su forma normal (con lo que habrá que añadir para todos la pérdida de COR por ver a este Ser). Si no se le acierta se alejará. A menos que Ithaqua sea derrotado, esto se repetirá cada noche con uno o dos personajes hasta llegar al barco. Una vez allí todo habrá terminado y estará a salvo.

Si durante la huida se acercan a algún poblado esquimal para pedir ayuda, éstos, intuyendo lo que sucede, recogerán sus bártulos y huirán al Sur a toda prisa.

Final

Tanto si derrotan al Sacerdote como si queda con vida, al llegar al barco y zarpar los miembros del grupo 2 contarán a los PJs la verdadera historia de la Sociedad Científica Jonathan Benford y es posible que den a los PJs la posibilidad de ingresar en ella.

La idea es que en futuros módulos se utilice a la Sociedad, el ex-Centro de Investigaciones y sus luchas con los Mitos como un argumento recurrente para profundizar más en este tema. Una interesante posibilidad sería un módulo posterior, si el Sacerdote queda con vida, en el que se investigue qué hace éste: ¿busca a su dios Rhan-Tegoth?, ¿se dirige a una gran ciudad para camuflarse y estudiar las costumbres modernas? Y, lo más importante, ¿qué planes puede tener ahora que está libre en un mundo nuevo?.

La verdadera historia de la Sociedad Científica

Los supervivientes del grupo 2 contarán a los PJs:

»En 1902 Jonathan Benford, un millonario obsesionado con el estudio de las culturas antiguas de todo el mundo, fundó con parte de su propio capital el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York, comprando para tal fin un edificio en el centro de la ciudad. La idea inicial de Benford era reunir a los máximos expertos en Arqueología, Antropología, Historia y otras materias relacionadas de forma que trabajaran juntos para lograr un mayor y más rápido avance en esos campos de estudio. Conforme fue creciendo el número de miembros y el prestigio del Centro, Benford comenzó a organizar expediciones arqueológicas y antropológicas a diversos lugares, expediciones que, si bien ayudaron a enriquecer los conocimientos sobre esos temas, también otorgaron indicios acerca de un pasado aterrador y los Seres que entonces y ahora se abatían sobre la Tierra.

»Una parte del Centro, con el propio Benford al frente, decidió consagrar su vida a combatir este Mal, en tanto que para los demás todo se limitaba a más expediciones y más estudios académicos. Pero acercarse demasiado a los Mitos corrompió a algunos de los que luchaban contra ellos, y miembros del Centro comenzaron a adorar en secreto a esos Seres; Charles Miller sería uno de esos nuevos adoradores. Por fin en 1914, durante una expedición a la selva brasileña siguiendo indicios acerca de algo que allí existía y debía ser destruido, desapareció Jonathan Benford junto con los demás miembros de la expedición. En años posteriores se enviarían otras dos expediciones a investigar la suerte corrida por ese grupo, pero desaparecerían igualmente sin dejar rastro.

»Tras la muerte (o desaparición) de Benford, la parte oscura del Centro floreció, permitiéndose la entrada a la organización a toda suerte de místicos y ocultistas de dudosa lealtad al Bien. Los miembros académicos que conferían prestigio y servían de tapadera se batieron en retirada y en 1916 los miembros íntegros del Centro fundaban la Sociedad Científica Jonathan Benford con el mismo fin y tapadera que había tenido en vida de su fundador el Centro de Investigaciones Arqueológicas. En 1918 el antiguo Centro desapareció y es de suponer que sus miembros pasaron a adorar a los Mitos en la más completa clandestinidad.

»Actualmente la Sociedad no sólo se enfrenta a sus antiguos miembros y a los Mitos, sino también a los miembros actuales que como Miller y sus compañeros no son lo suficientemente fuertes de espíritu y se dejan seducir por el Mal.«

Recompensas

Por matar a T’Nyok, el Sacerdote Oscuro, +1D20 COR.

Por hacer que el Sirviente Desconocido vuelva a los abismos interestelares (esto es, por “matarlo”), +1D20 COR.

Por matar al Vagabundo Dimensional, +1D10 COR.

Por sobrevivir con algún miembro del grupo 2, posibilidad de ingresar en la Sociedad, lo que les reporta +10% de Crédito en el ámbito académico, además de contactos con importantes arqueólogos, antropólogos, etc.

Penalizaciones

Si sobrevive el Sacerdote Oscuro o su Sirviente, -1D20 de COR por permitir que semejantes aberraciones pululen a sus anchas por nuestro mundo.

Grupos de la expedición

Grupo 1: los PJs.

Grupo2:

Vincent Redmond, de unos 35 años, antropólogo.

Leonard Kenyon, de unos 40 años, antropólogo y arqueólogo.

Bruce Cromwell, de unos 30 años, antropólogo aficionado y lingüista.

Nicolas Massey, de unos 35 años, biólogo y antropólogo.

Grupo 3:

Charles Miller, de unos 40 años, arqueólogo. Será el guía e intérprete de este grupo.

Michael Allen, de unos 25 años, antropólogo y geólogo.

Gary Walthall, de unos 35 años, antropólogo.

Albert Coltman, de 30 años, médico y antropólogo aficionado.

Phillip Wyler, de unos 45 años, profesor de antropología de la Universidad de Berkeley.

John Stern, de unos 23 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Gregor Wood, de unos 22 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Características de algunos PNJs

T'NYOK, EL SACERDOTE OSCURO

FUE 13 CON 14 TAM 16 INT 15 Movimiento 12

DES 14 APA 15 POD 35 Puntos de Vida 15

Bonificación al daño +1D4 Puntos de magia 75

Armas: ninguna

Armadura: ninguna, pero sólo es posible hacerle daño con las flechas mágicas entregadas por el chamán. Además al “morir” regenera sus puntos de vida en 3 asaltos a menos que se le arranque el medallón.

Hechizos: al tratarse de un hechicero muy poderoso conoce muchos hechizos. Los que usará principalmente al enfrentarse a los PJs son:

Levantar esqueleto: tarda 1 asalto en actuar y permite levantar un grupo de hasta 3 esqueletos gastando 5 puntos de magia por cada uno. El esqueleto obedece las órdenes hasta que se “descompone” a los 10 minutos.

Puño de Yog-Sothoth: crea una ráfaga invisible que golpea al objetivo y actúa instantáneamente. Por cada punto de magia gastado da 1D6 FUE a la ráfaga (-1D6 Fue por cada 30 metros de distancia al objetivo). Luego se tira la FUE de la ráfaga (activa) contra CON+FUE del objetivo (pasiva). Si acierta el objetivo queda inconsciente y no despierta a menos que le hagan daño físico. Acierte o no es arrastrado más allá del mago una distancia en metros igual a la FUE de la ráfaga menos el TAM del objetivo.

Marchitar miembro: cuesta 8 puntos de magia y tarda un asalto en actuar. El objetivo debe estar a menos de 30 metros. Se tira los puntos de magia del mago (activo) contra los del objetivo (pasivo). Si acierta una extremidad de la víctima se marchita y encoge causando 1D8 de daño, - 3 CON permanente y pérdida de COR 0/1D3 a cualquiera que lo vea (además, claro, de la pérdida de esa extremidad).

ESQUELETO INUTO (HUMANO)

FUE 11 TAM 10 INT 10 Movimiento 7

POD 1 DES 14 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Espada 42% 1D6

ESQUELETO HOMINIDO

FUE 13 TAM 11 INT 10 Movimiento 7

POD 1 DES 16 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Hueso(usado como porra) 48% 1D6

Mordisco 30% 1D3

VINCENT REDMOND

FUE 14 CON 14 TAM 17 POD 9 Puntos de vida 16

DES 16 APA 16 INT 15 COR inicial 45

Bonificación al daño +1D4

Armas: Escopeta del 16 60% 2D6+2/1D6+1/1D4 a 10/20/50 metros

LEONARD KENYON

FUE 14 CON 13 TAM 14 POD 12 Puntos de vida 14

DES 13 APA 14 INT 14 COR inicial 60

Bonificación al daño +1D4

Armas: Revólver del 32 55% 1D8 (3 disparos por asalto)

BRUCE CROMWELL

FUE 12 CON 15 TAM 11 POD 11 Puntos de vida 13

DES 15 APA11 INT 16 COR inicial 55

Bonificación al daño 0

Armas: Revólver del 32 50% 1D8 (3 disparos por asalto)

NICOLAS MASSEY

FUE 13 CON 16 TAM 14 POD 13 Puntos de vida 15

DES 14 APA 13 INT 16 COR inicial 65

Bonificación al daño +1D4

Armas: Puñal 65% 1D6

Historias del medioeste

Una casa en las afueras

Los investigadores son contratados por una rica mujer para encontrar a su marido. ¿Le habrá sucedido algo, o será una simple canita al aire con su secretaria?

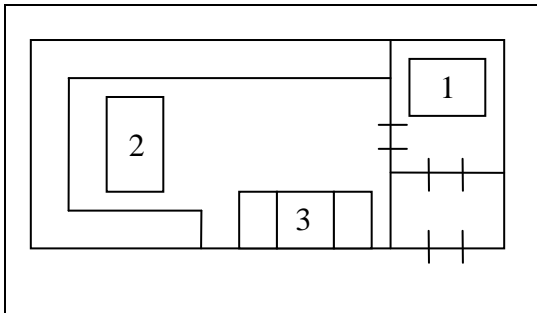
Información para el Guardián

Los investigadores reciben una visita de una atractiva señora, aunque ya entrada en los años maduros, que se dice llamar Harriet Westcot, y que les pide, con toda la humildad del mundo que encuentren a su esposo, desaparecido hacía pocos días mientras revisaba unos papeles en la oficina.

Su marido es John Westcot, famoso arrendatario de fincas de Boston, pero cuyos enlaces llegaban a todos los E.E.U.U. Su oficina está situada en uno de los edificios más modernos de Boston. También posee una casita a las afueras, que utilizan para pasar los fines de semana, y algunas vacaciones, sin nadie que pueda molestarles

La oficina

Es un gran piso de uno de los edificios más importantes de Boston, bien amueblado y panelada completamente en madera de roble. Para poder entrar se necesitará una tirada de **Elocuencia**.



La mesa de la secretaria: en ella solamente hay una agenda, una tirada de **Leer/Escribir Ingles** permitirá descubrir una anotación para el día de hoy. El señor Westcot recibirá a una visita en la casa de las afueras.

La mesa de Westcot: la oficina estará cerrada, por lo que se necesitará una tirada de **Mecánica** para abrirla, o bien romper el

crystal, con los riesgos que ello implica. Si son tan burros como para hacer esto, el portero del edificio escuchará por casualidad el ruido y avisará a la policia que arrestará a todos los investigadores que no saquen una tirada de **Crédito** o **Derecho** y argumenten una buena excusa (esto a elección del Guardián). En la mesa una tirada de **Descubrir**, permitirá encontrar un revolver del .22 pegado con cinta adhesiva en la parte inferior del escritorio. Sobre este se podrá encontrar una carta lista para ser enviada.

Los archivos: están cerrados con llave u se necesitará una tirada de **Mecánica** por cada uno de ellos. Una vez abiertos se necesitarán tres tiradas de **Buscar libros** para encontrar sendas pistas.

* Esta pista son una serie de arrendamientos de tierras, con licencia para mineria de unas colinas cercanas a una localidad llamada Wolvertown. Están a nombre de un tal Alfred J. Fuck. Esta persona no es de Boston y por lo tanto no puede encontrarse en el registro civil. Una tirada de Derecho descubrirá que las escrituras no son legales.

* Un recorte de periodico, con una nota sobre las elecciones para sheriff de Wolvertown. El elegido fue un tal Alfred J. Fuck.

* Otro recorte de periodico, en el que se describe la muerte de tres personas en Boston, totalmente descuartizadas. El recorte también explica que estas personas eran arrendadores de tierras y que se han congelado los papeles que llevaban por lo extraño del caso.

La carta

Es una carta dirigida al sheriff de Wolvertown, el señor Alfred J. Fuck. Tiene fecha del día anterior.

Señor Fuck me alegra saber que no le importa que rechaze el caso que me propuso, solamente por la irregularidad de los papeles que me mandó, y que podría suponer un serio contencioso para mí y mi firma si la gente se enterase que realizo esta clase de arrendamientos ilegales. Le pido disculpas por el tiempo que le haya hecho perder y le doy las gracias por el libro que me envió con su carta de respuesta.

Cordialmente, J. Westcot

La casa de las afueras

Una casa de estilo georgiano de doble planta y con una pequeña extensión de terreno que hace las veces de gran jardín.

1	2	3
Pasil		
6	5	4

Trastero 1: totalmente lleno de trastos, hacen falta tres horas para registrarlo por completo. Una tirada de **Descubrir** encontrará un par de escopetas viejas sin cargar.

Trastero 2: Igual que el anterior, pero sin nada a descubrir.

Lavabo: Limpio y bien cuidado.

Comedor: Lo típico, sillas, una mesa,

una vajilla en la vitrina, etc...

Salon: con trofeos de caza y sillones cómodos.

Cocina: Bien arreglada y con cocinas de gas bastante modernas. Una tirada de Escuchar mientras se camina por ella permitirá descubrir unas tablas que crujen. Una tirada de FUE contra la FUE de las tablas (que es veinte) se abrirá una trampilla que conduce al sótano.

9	8	7
Pasil		

Habitación 1: Ordenada, con una cama doble, un armario y una mesita.

Habitación 2: Exactamente igual, pero si se tira un escuchar se oír un gemido que proviene del armario. Se trata de la secretaria del señor Westcot, en camión y en posición fetal y lo único que sale de su

boa son gemidos inteligibles. Una tirada de Psicoanálisis permitirá saber que se encuentra en estado catatonico.

En la mesilla hay un diario, se necesitará una tirada de Leer/Escribir Inglés y una hora para encontrar uno de los pasajes más importantes. En él se describe la lectura del libro enviado por el señor Fuck y también el descubrimiento de un hechizo que desea probar de inmediato, aunque no sabe para que sirve. Una tirada de Psicología, descubrirá que al señor Westcot se le estaba yendo la caveta cada vez más, seguramente a causa de la lectura del libro.

Habitación 3: La típica habitación de invitados.

El sótano

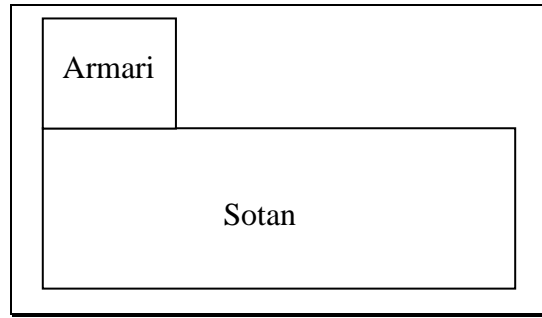
Se accede a través de la trampilla de la cocina, que ha sido bloqueada desde el interior, muy rústicamente con un palo de escoba.

Dentro es una carnicería, el cuerpo del señor Westcot está totalmete descuartizado y sus restos está repartidos por todo el sótano, incluyendo paredes y techo. Tirada obligatoria de COR (0/1D6), sin posibilidad de decir: no se vale que no miraba.

Si se miran los restos —tirada de COR (0/1D3)—, una tirada de **Descubrir** permitirá encontrar una flauta y un libro. El libro es

una versión inglesa de *Monstruos y su ralea*, que contiene el hechizo de convocar a un servidor de los otros dioses.

En el fondo del sótano hay una puerta, detrás de ella se encuentra escondido el servidor de los otros dioses y en cuanto se abra esta atacará sin dilación. Para porder estar prevenidos contra este asalto, es necesaria una tirada de **Escuchar**, ya que esta revelará que hay algo o alguien detrás de la puerta.



Recompensas reconmendadas

Por matar al retoño, pues la misma tirada de COR que hayan tenido que hacer al verlo.

Por descubrir al señor Westcot y resolver el caso, recomendando una recompensa económica a elección del Guardián.

DEL FIN DE LOS MITOS

EL LIBRO NO ESCRITO DE H. P. LOVECRAFT

Módulo para CTHULHU 40.000 por Alfredo Moreno (evan@arrakis.es)

"Recuerdo cuando el primer manual de "La Llamada..." llegó a esta isla. Recuerdo la fascinación ante un JDR no medieval, la promesa de eternas aventuras aún por comenzar. La primera aventura que jugamos, fue a Cthulhu 40.000."

¿Qué es "Cthulhu 40.000"? De esta estrambótica manera, y homenajeando en privado a un conocido juego de estrategia cuyo tiempo parece haberse acabado, hace ya (¿¡tantos!?) años decidimos bautizar así a esa forma de **NO** jugar a Cthulhu que tanto traía de cabeza a aquellos que se consideraban "buenos" jugadores de este magnífico juego de terror. Designábamos así el estilo de partidas que daban mayor importancia a la acción que al terror de cámara, al movimiento que al expresionismo psicológico, al predominio de las habilidades de los personajes sobre los monstruosos Mitos, más que a la simple descripción (siempre por parte del DJ) de las sucesivas fobias que iban adquiriendo los pobres Pjs a medida que transcurría la partida. Durante muchos años he escuchado el eterno comentario, ya convertido en una manía de lo más pedante, sobre si una Thompson no hace a un buen jugador, un grito y una retirada a tiempo vale más que cien cartuchos de dinamita bien lanzados, etc... En fin. Soy veterano y estoy hasta las narices de los supuestos "buenos jugadores" que creen estar en posesión de la verdad absoluta y se pasan el tiempo perorando sobre el buen hacer de los roleros "puros" como ellos. Decidme una cosa; ¿cuántas veces habéis disfrutado de una alocada y descargante partida a Cthulhu 40.000 y luego os habéis sentido orgullosos de haberla jugado, hasta el punto de proclamar por ahí lo bien que os lo habíais pasado haciéndolo?

Vamos, no mintáis todos a la vez...

En fin. Este módulo, ambientado en principio en los 90, aunque traspasable a cualquiera que sea la época donde viven vuestros personajes favoritos, está concebido como el Acto Final, jugable sólo al final de la carrera de vuestros personajes (para dar tiempo a más aventuras entre medio), donde los que sobrevivan erradicarán los Mitos por fin de la Tierra, destruirán al Gran Cthulhu y descubrirán un terrible secreto concerniente al propio Lovecraft apuntado velozmente por un testigo demente de los hechos en la última página del Necronomicón. Es este un módulo de diversión y terror sin fronteras, dedicado (eso sí, con mucho cariño) a todos los que alguna vez han pronunciado la famosa y pedante frase: "¡Así no se juega a esto!"

Bueno, pues va por vosotros.

Nota: Los personajes deben tener su base de operaciones en una ciudad suficientemente lejana de New York como para tener que coger un avión para llegar hasta allí. Comprenderás el porqué cuando leas el segundo capítulo.

INTRODUCCION: El crepúsculo de los Heroes

El invierno se deja sentir en los huesos esta noche. Las luces menguantes del crepúsculo anuncian la recta final de las vidas de los que se encuentran reunidos en esta habitación. No les podemos ver bien, solo sus siluetas se perfilan contra los relieves del tapizado de la pared. Parecen las sombras, casi marchitas, de antiguas glorias cuyas hazañas pertenecen a un pasado muy lejano y mucho más inocente. ¿Recordáis el sonido de las armas amartillándose? ¿El vaho de la muerte exhalado en vuestro rostro por las criaturas malignas que exterminásteis cuando iban a cometer algún sacrificio caníbal? ¿Quién recuerda ya vuestra heroica gesta? Si, es a ti. Al de las desarrolladas espaldas que fumas en pipa frente a la chimenea. El otro día te cruzaste por la calle con el niño, ya un joven casado y de provecho, que salvaste de ser acuchillado por un sacerdote loco cuando iba a ser sacrificado a una deidad hoy olvidada, hace... ¿cuántos años? Cuando le saludaste, te miró, ¿y qué viste en su cara? Sólo el desprecio. Ni siquiera se acordaba de ti. Para él eras solo un viejo chocheante más, apresado por las nieblas del pasado, sin fuerzas para vivir el presente. Y quizás tenía razón

Si tan solo pudieras volver a tu juventud... Volver a sopesar aquellas armas de nuevo, a evitar sacrificios y exterminar sectarios como quien mata moscas en un tonel. ¡Todo parecía tan fácil entonces! Salías a la calle y escuchabas música épica en tus oídos, cargabas la pistola y acelerabas la furgoneta. Algo, lo que fuese, te estaría esperando en el camino. Ese día habría una aventura más, como todos los otros. Muchos compañeros quedaron en el camino, pero tú los honras recordándoles poniendo una flor cada fin de año frente a las puertas de lo que ayer fue el manicomio de la ciudad, hoy un centro comercial. ¿Quién recogerá esas rosas? Ni lo sabes ni te importa. ¡ Que desaparezcan como desaparecieron Bill y Jack, Marisa y Thomas !

Total, aquellos eran otros tiempos.

De repente, llaman a la puerta. Todos os ponéis en tensión, obedeciendo a antiguos instintos. No ha sido el toque amable de quien viene de visita, o formal de quien entrega una carta. Por un momento ha sonado como cuando os venía a visitar alguien... que tenía un gran secreto que ocultar. Ya sabéis a lo que me refiero. Cuando abráis la puerta veréis de pie sobre el felpudo, que reza "bienvenido si estás poco tiempo", a una mujer de extraño aspecto, vestida con el aire típico de mujer fatal de los 90, exhumando clase y vileza por todos los poros. Bajo el brazo derecho lleva un paquete de extraño aspecto. Parece una caja de bombones envuelta con un lazo rojo de regalo. La mujer se identifica como Elena Wildestain, sobrina del famoso Herman W., tratante de arte de gran fortuna y... conseqüidor de antigüedades raras. Todos conocéis la fama del hombre que presume de tener en su salón, protegidos tras el velo de una vitrina de cristal, los clavos de los que colgó Cristo, aún manchados de santa sangre.

La mujer, tras aceptar vuestras cordiales invitaciones motivadas más por la sorpresa que por unos francos modales de cuarentones, pasa a contaros la historia, y sus primeras palabras os contraen el corazón:

- "Hola. Me llamo Elena Wildestain y esta mañana he sido asesinada..."

...y aquí vais otra vez.

CAPITULO 1º:EL SUEÑO DE LA RAZON SEGUN SUS MONSTRUOS

El paquete es la última adquisición de la Colección Wildestain. Elena cree que su padre lo consiguió a cambio de un contrato de Almas perdido por un demonio hace siglos. A quién se lo compró el señor Herman, es un secreto que él mismo se llevó a la tumba. Herr Wildestain dejó este mundo apenas unas horas antes, y sus últimas palabras fueron para su hija: "Sigue las indicaciones de la Caja. El regalo buscará por sí solo a su destinatario." Así fue cómo Elena llegó hasta aquí. La caja aún no ha sido abierta. Según su padre, el poder del regalo reside en el misterio que guardan. Desde que se abren, dejan de ser misteriosos, y pierden todo su poder. Para que la Caja mantenga su poder, no han de abrirla, pero, si en algún momento del módulo la abren, busca el apéndice tres para saber qué contiene.

La Caja es un regalo de un famoso y ya desaparecido escritor, H.P. Lovecraft, y es una especie de brújula que sirve para encontrar lugares donde una persona viva puede ponerse en contacto con los muertos. A través de estos lugares, y a dos escritores escogidos de entre los seguidores de las Revelaciones Prohibidas (como el propio Lovecraft llama al conjunto de su obra), el escritor irá dictando desde el Otro Lado el contenido de su obra inconclusa, el libro llamado "*Del fin de los Mitos*", obra cumbre de su legado literario que no llegó a terminar en vida. De la obra, Lov. escribió únicamente seis páginas antes de morir. Tres de ellas serán comunicadas a un escritor y las otras tres al otro. La Caja se sentirá atraída por lugares donde podrán ser transmitidas las páginas guiando a los Pjs hasta los escritores. Es muy importante que los investigadores no pierdan la caja, ya que ella es la clave para completar la primera fase de nuestra historia. Pero, si le preguntan a Elena sobre esto, ella mencionará que la caja no es lo único que ella cree posee poderes capaces de hablar con el mundo de los muertos. "Hay otro..." (Se refiere a Sebastian, personaje que aparecerá en el próximo capítulo.)

¿Qué pintan los Pjs en esto? Ya no quedan luchadores que combatan los Mitos. Todos desaparecieron cuando, hace quince años, el último indicio de los monstruos que Lov. describía en su legado dio señales de vida. Aunque ellos no lo saben, los propios Pjs vieron al escritor una vez, hace mucho tiempo, con lo cual quedaron ligados a su obra para siempre. Ahora, son reclamados desde el infierno donde Lov. escribe su última Obra como defensores de los dos escritores vivos que han de transcribirla. Pero, por supuesto, hay problemas. Hay un hombre, que el padre de Elena creía que era un escritor que debería estar muerto tiempo atrás, que persigue asesinar a los dos hombres escogidos por Lov. para así escribir él el último Libro, por motivos que Elena desconoce. Lo más importante de todo... es que la propia Elena ya ha sido asesinada por este sujeto. ¿Cómo?

Nada más salir de su casa, alguien le disparó un dardo envenenado. El veneno se mezcló automáticamente con su sangre. Elena morirá irremediablemente dentro de 30 horas.

Los nombres de los escritores son Robert Chambers White y Algernon Blackhole. Ve a la sección que corresponda de las dos siguientes según si los Pjs van a visitar primero a uno u a otro.

C. 1.1: LAS CAMARAS DE CHAMBERS:

Robert C. White es un hombre acabado. Vive en lo que en tiempos fue una lujosa villa de las afueras londinenses, ahora un mausoleo gigante plagado de recuerdos. Extensas enredaderas escalan las cariátides que flanquean la puerta principal, ocultando un escudo familiar que antes lucía esplendoroso indicando la importancia del apellido familiar a los huéspedes que llegaban a la mansión. Las dos torres victorianas se alzan ahora como colmillos cariados contra un cielo permanentemente gris. Los vecinos murmuran y corren historias sobre la dama que mira detrás de las cortinas, que siempre observa pero ningún visitante a logrado ver nunca dentro de la mansión Chambers.

Cuando los Pjs llegan a la casa, nadie contesta a sus llamadas. Si se las arreglan para entrar, encontrarán al señor White en el salón principal. Estuvo a punto de suicidarse hace unos minutos, ya que tiene una pistola cargada abandonada en el suelo junto a él. Sin embargo, parece haber centrado momentaneamente su atención en unos papeles negros que lee con enfermiza voracidad. Son los tres primeros folios lovecraftianos, a medio dictar aún. Su aspecto es el de copias en negativo de manuscritos normales, con el papel negro y letras garabateadas rápidamente con una tinta dudosamente blanquecina. Hay algo en las descripciones de las palabras que hace que White mire a los Pjs como a demonios salidos del Infierno. Durante un momentaneo ataque de furia, White atacará a los Pjs, aunque tan solo lanzandose cuerpo a cuerpo e intentando morderlos.

Tras este episódico arrebató de furia, y si los Pjs muestran la Caja a White para convencerle de que la explicación que le habrán dado es cierta, el escritor se calmará y colaborará en lo sucesivo con ellos. Acongojado, Chambers les cuenta que en las últimas semanas cosas... raras, han estado ocurriendo en la mansión White. El propio escritor, que buscaba sin conseguirlo un remalazo de inspiración para empezar de una vez su próxima novela, utilizó los propios acontecimientos que se daban en la mansión, plasmándolos en el papel para construir así su trama. Sin embargo, Chambers cree que eso era precisamente "lo que la casa quería". Asustado, cuenta cómo cada vez que se quedaba sin inspiración, iba a una pared del sótano donde "las cosas" le susurraban horribles atrocidades que podían constituir la continuación de la trama de su novela. Obediente, Chambers las iba traspasando al papel. Pero, hace una semana, las cosas adquirieron consistencia física y empezaron a atravesar la pared. Chambers se dio cuenta, horrorizado, de que habían sido sus palabras las que habían proporcionado la fuerza a los Horrores para materializarse en el interior de la mansión, así que intentó suicidarse para así "acallar los susurros".

Y en ese momento aparecieron los Pjs.

La Caja, entonces, comienza a susurrar. Dentro de la propia mansión hay un lugar donde se puede contactar con el Otro Lado. Sin embargo, se encuentra en las profundidades de la misma. Chambers les cuenta que desde hace unas semanas, la mansión ya "no es la misma" de siempre. Durante febriles noches transcurridas en el agobiante calor de fiebres que le mantuvieron al borde de la muerte, Chambers cuenta cómo oía a unos seres a los que llamaba "los Arquitectos" hacer algo tras las paredes de las habitaciones. En dos semanas, la casa cobró una especie de vida propia, hizo desaparecer a las tres

criadas y únicamente dejó intactas la cocina, un dormitorio y el salón que Chambers habitaba y usaba para escribir. Robert no ha cruzado ninguna otra puerta desde entonces, aunque sabe dónde está el lugar que la Caja sugiere: la pared interna del armario empotrado del sótano.

Nota : En esta casa hay varios poderes oscuros luchando por abrirse paso a la Realidad. El punto de cruce estaba en el sótano, aunque las Presencias ya se encuentran diseminadas por toda la mansión. Los que susurran tras las paredes son dos Angeles descarnados de la noche, que hablan con palabras blasfemas robadas a quién sabe qué ser en una de las cámaras donde arrojan a sus víctimas. Como todo lo que habita la mansión, su aspecto y propiedades se ha visto alzado sutilmente por la febril imaginación del escritor. Los Angeles pueden tomar el aspecto de extrañas sombras, camuflándose de miradas indiscretas, aunque para atacar necesitan tomar consistencia física. Para descubrirles en forma de sombra hay que fijarse bien en sus bordes, que aparecen en forma de segmentos semicirculares, como el perfil de las alas de murciélago.

Los Arquitectos son formas angulares de seres de dos metros, de piel quebradiza y pequeños ojos fríos, como de escualo. De los delgados cuerpos surgen largos brazos que pueden doblarse en todas direcciones, terminados en dedos largos y cubiertos de ventosas (que son en realidad bocas hambrientas de fetos no nacidos). Los Arquitectos se alimentan de semen extraído a víctimas machos, y reemplazan su quebradiza carne con piel de hembras, que termina corrompiéndose y cayendo con el tiempo, por lo que hay que reponerla constantemente. Se esconden tras las paredes, aunque se les puede hacer salir de una forma bastante peculiar: dándole la espalda desnuda a la pared y pronunciando sus obscenos nombres. Los Pjs pueden encontrar información de todo esto en el libro inconcluso de Chambers, aunque el aspecto de los seres no ha sido nunca descrito, ya que Robert nunca les ha visto directamente.

Lo que Robert no ha descrito ni sabe es que la casa ahora es como un enorme sistema digestivo cuyos pasillos parecen diseñados para transportar carne viva a lejanas cámaras digestivas, localizadas donde antes hubo cocinas y dormitorios. La casa está viva, ya que se está alimentando de sus tres primeras víctimas, las criadas de Robert, que llevan dos semanas siendo digeridas en una de las cámaras. Pero este corto sustento se está agotando, por lo que la casa ha permitido la entrada a sus entrañas (nunca mejor dicho) a la *troupe* de investigadores para alimentarse de ellos durante los próximos meses. Pero esto ya lo descubrirán ellos cuando se internen en los recónditos pasillos de la mansión White. El objetivo de los Pjs será, pues, conducir al escritor al lugar de "contacto", en el armario del sótano, para que éste pueda intentar escuchar lo que Lovecraft tiene que dictarle desde el Infierno.

Ve al apéndice dos, al plano de la mansión White. Aquí se describen sus dependencias:

1) Salón comedor: Aquí es donde Chambers escribe y guarda sus notas. Los folios están a la vista en el primer cajón de su escritorio.

2) Biblioteca: Aquí se guardan los libros, tanto literarios como económicos, de la mansión. Chambers cree que algunos tomos contienen secretos tan importantes que no pueden mantenerlos ocultos y los susurran por la noche a quien se quede dormido en esta sala.

3) Cocina: Chambers entra aquí a buscar comida. Antes no se atrevía ni siquiera a entrar, ahora no llega a abrir nunca la nevera ni los estantes de las paredes. Sin embargo, alguien o algo deja una pasta amarillenta pegada por las esquinas de los muebles que Chambers descubrió hace tiempo que era comestible. Hay una salida secreta al exterior de la mansión a través de la despensa.

4) Dormitorio: Esta es la sala donde el escritor duerme. No hay nada en especial.

5,6 y 7) Entradas a las Cámaras Digestivas: La textura de las paredes comienza a cambiar suave mente de madera a carne agrietada, recorrida de venas tensadas como hilos de metal que, más que conducir fluidos, parecen segrregarlos, hiriendo la carne que mantienen sujeta. Las dimensiones de las habitaciones cambian, y de vez en cuando sufren convulsiones, como movimientos estomacales destinados a impulsar hacia dentro la comida.

8) Sala de cuchillos: Aquí se tritura la carne, nunca cortándola del todo, sino más bien abriendo surcos en su superficie que la hagan sangrar. La sangre es recogida a través de una membrana porosa que recubre la puerta de salida como una cortina rígida. Cualquier persona que la atravesase notará cómo la cortina es gruesa y pegajosa, con cierta capacidad de succión.

9) Bilis errante: Esta cámara es un depósito de fluidos, la mayoría amarillentos y parecidos a los que había en la cocina. Son sustancias reactivas que alimentan el complejo y mantienen vivas las dependencias. Esta habitación, por tanto, no se mantiene quieta en un lugar, sino que vagabundea por todo el complejo, alimentándolo por rozamiento entre paredes. Una manera de escapar del complejo es meterse aquí y (si se sobrevive a las emanaciones tóxicas y los fluidos corrosivos) esperar a que la habitación complete su viaje y llegue a la cámara de defecación, la cocina.

10) Cámara digestiva: Aquí se digieren y guardan los cuerpos de los que la mansión se alimenta. Actualmente las víctimas son las dos sirvientas desaparecidas, las cuales penden dentro de sendas placentas digestivas del techo. De su cuerpo desnudo surgen miles de conexiones arteriales que llevan su sangre hasta el sistema circulatorio de las paredes. No es que se hayan conectado cables a las sirvientas, sino que son sus propias venas y arterias las que han sido extraídas del cuerpo y fundidas a las paredes de la placenta. Rodeando a estas víctimas, están naciendo otro grupo de placentas de nodos carnosos del techo (tantas como investigadores haya).

11) Pasillos de conducción: Los Arquitectos esperan aquí, escondidos en el espacio intermatricial de las paredes. Son cinco en total en toda la mansión. Atacarán de repente y en la sombra, intentando llevarse a los investigadores al interior de las paredes, y de ahí a la Cámara Digestiva.

12) Cámaras aun por terminar de desarrollarse. Dos Arquitectos están trabajando en alguna de ellas permanentemente.

C. 1.2: SECRETOS DEL FOLKGEIST

Algernon Blackhole vive autoexiliado en Santiago de Chile desde hace seis años. Desde que llegó allí se ha desconectado completamente del mundo exterior, y ni sus editores ni familiares han sabido nada de él. Su hermano más cercano, Clide, fue a buscarle presionado por el desconocimiento y la inquietud de su familia, pero nunca logró encontrarle. En Norteamérica se resisten a creer que ha muerto, presa de algún complot político o, lo que en este país es lo mismo, alguna encubierta operación militar. Prefieren pensar que Algernon ha cambiado de nombre y, por algún misterioso motivo que nadie ha llegado a descubrir, se niega a ponerse en contacto con ellos. Pero, como siempre, la realidad supera a la ficción. Efectivamente, Algernon ha cambiado de nombre. Ahora se llama José Chiapas, y sobrevive escondido del gobierno en una chabola de uno de los barrios marginales exteriores de la capital. Sus relaciones con la Capitanía del Ejército chileno no pueden ser peores; semanalmente escribe a un periódico clandestino local denunciando las operaciones encubiertas de la milicia y la crueldad de los altos Mandos militares. Esto es algo normal, pero Chiapas está especialmente perseguido porque, además de criticar, sugiere soluciones armadas para derrocar al alto Mando, el cual domina desde la sombra la supuesta democracia, recién instalada en Chile hace apenas siete años. Desde su refugio secreto, José manda sus cartas "bomba" hacia el semanal clandestino "la Voz del Pueblo", y otro tipo de correspondencia muy diferente hacia la casa de su amada, una joven de casta criolla llamada Alicia Nersas, escritora igual que él.

La Caja susurra a los Pjs el nombre hispano de Algernon, con lo cual ya tienen un dato eficaz para poder contactar con él. Sin embargo, en su búsqueda llamarán la atención de la Policía Secreta, que en un principio tratarán de sonsacarles el motivo de su insistencia por encontrar al tal Chiapas, aunque sin arrestarlos todavía. Sin embargo, les seguirán en secreto. Mientras investigan, también llamarán la atención de una mujer que trabaja para el hospital militar de Casadillas, en la capital. Es Nura Nersas, hermana de Alicia. Su primer intento de acercamiento a los investigadores será sutil, sabiendo que está bajo la atenta mirada de la Policía. Un casual roce en las escaleras del Ayuntamiento bastará para susurrarles a alguno de ellos en nombre de un restaurante cecano, el "Gallardo", y una hora concreta de la tarde noche.

Nura no sabe dónde se encuentra Chiapas, aunque sí cómo encontrar a Alicia. Así, si los Pjs llegan a tiempo a la cita, les dará los siguientes datos: primero, que su hermana Alicia es la novia secreta de José Chiapas, a quien ellos buscan. Segundo, que ella vive en una mansión en plena capital, propiedad de su padre, el Senador Francisco Nersas, actual representante del Partido Conservador por los intereses de Chile. Esto hace que ver a Alicia en privado resulte difícil, ya que su casa está permanentemente vigilada por la Policía. Alicia trabaja normalmente como modista en una tienda de la ciudad llamada "Sagrario's", lugar donde será más fácil localizarla.

Nura no cree que nadie en la Policía sepa que Alicia es la novia de José, aunque les aconseja que tengan cuidado con el ejército.

Sin nada más que decirles, Nura les desea suerte y se despide, volviendo a su oficina en el Palacio de Justicia. Sin embargo, cuando llega a su piso, es interceptada en un oscuro y opresivo pasillo por un sargento y dos guardias, que la conducen a presencia del jefe de la Policía Secreta, Martín Correiras, a quien las víctimas de sus cámaras de interrogatorios apodan "el diablo carnicero".

El grito de Nura muere antes de llegar a salir de su garganta.

Ajenos a todo esto, los pobres e incautos investigadores se dirigen hacia su cita con Alicia. La encontrarán sin problemas, aunque deberán extremar los cuidados a la hora de hablar con ella sin que nadie sospeche. Alicia les contará los siguientes datos: Ella es, efectivamente, la novia de José, aunque no le ve desde hace semanas. Él la escribe a menudo, aunque sus cartas eran cada vez más extrañas, como si describiesen una progresiva decrepitud mental en su autor. Sus cartas eran cada vez más extrañas y plasmaban pensamientos y sentimientos horribles, impropios de una persona cuerda como el Chiapas que ella conoció. Las cartas no las tiene ella, sino que las ha escondido en una granja abandonada, propiedad de su familia, en las montañas. Ella no sabe dónde se esconde José, aunque les puede guiar hacia las cartas.

Nota : El meollo de la cuestión está en que Algernon ya se ha puesto en contacto con el Otro Lado, y las páginas le han sido ya dictadas. Sin embargo, la información está contenida en las cartas "de amor" que escribió para Alicia, inspirándose mitad en sus sentimientos, mitad en los que sugería lo que él llama la Voz de la Espesura. Por lo tanto, se hace imprescindible recuperar tales notas. Sin embargo, y al igual que ocurría con el otro escritor, Chambers, los misteriosos poderes que se filtran a esta realidad la alteran parcialmente siguiendo los oscuros designios del imaginativo subconsciente de Algernon. Así, el hombre a quien más teme Algernon en este mundo, el jefe de la Policía Secreta, Correiras, se ha contaminado de esta maldad y ha...cambiado. Tras haber torturado a Nura, perseguirá secretamente a los investigadores hasta que lleguen a la granja.

Una vez allí, descubrirán al propio Algernon, que busca desesperadamente algo en un agujero oculto de una pared. Algernon se mostrará al principio confundido por la presencia de los PJs, aunque se tranquilizará al ver a Alicia. Algernon les explica que la Voz ha terminado de dictarle su mensaje, y ahora busca el resto de las cartas allí donde sabe que Alicia las escondería. Pero las cartas han desaparecido.

Entonces aparece Nura, sin una marca visible en su rostro y manos, aunque enfundada en ropa el resto de su cuerpo. Les advierte encarecidamente a los presentes que se entreguen a las Fuerzas Armadas antes de que las cosas se vuelvan más serias aún. Mediante una tirada satisfactoria de Psicología, algún PJ podrá darse cuenta de que la personalidad de Nura ha cambiado bastante desde que la vieron por última vez. Tal vez una tirada por Descubrir ayude a que algún investigador descubra cicatrices quemadas por encima de las muñecas de Nura o en su cuello en algún momento en que un movimiento de su cuerpo hace desplazarse un poco la ropa.

Pero Algernon está demasiado asustado. Sabe que algo...no va bien. Puede olerlo, y Alicia también. El infalible olfato de los investigadores veteranos no les engaña, ya que, de repente, Nura comienza a ser desgarrada desde *dentro*, abriéndose por las líneas de sus cicatrices. Cubierto de sangre y vísceras, aparece ante los atónitos ojos de los presentes el Comandante Correiras, vestido con su impecable uniforme militar de color ahora rojo arterial.

Justo en ese momento, el Ejército hace su espectacular aparición. Dos tanques, un camión de soldados y dos jeeps forman la fuerza de choque con que Correiras tratará de

apresar (o matar, si se resisten) a los Pjs. Las dos mujeres son prescindibles. Sólo Algernon y los misteriosos extranjeros que lo buscaban son presas apetecibles.

¿Y ahora qué? Bien, estalla la acción. Los recursos de un grupo de investigadores son tan sorprendentes que todo, y digo *todo*, puede suceder, así que sólo tocaré algunas consecuencias de lo que puede resultar de esto.

Evidentemente, Correiras a mutado a una criatura sobrenatural, encarnación directa de todos los miedos que el oprimido pueblo de Chile tiene a sus supuestas fuerzas del "orden". Si logra capturar vivo a alguno de los Pjs, éste visitará las cámaras de tortura que hay en los sótanos del cuartel de la Policía. Las cosas que se les puede hacer allí a la gente son verdaderamente sorprendente. El hecho seguro es que la Policía no se detiene en su interrogatorio cuando ya ha obtenido lo que desea saber.

Si el cuerpo de Correiras es destruido, podrá resucitar una vez (y solo una) de una manera bastante peculiar: si un prisionero es torturado suficientemente en las cámaras, su cuerpo irá mutando hasta parecerse grotescamente al verdadero rostro del alma de Correiras, con lo que este lo poseerá.

Las cartas las tiene el propio correiras en la caja fuerte de su despacho del Cuartel de la Policía. Ve al apéndice dos y busca el plano del complejo policial. Las dependencias vienen descritas a continuación. Tienes que tener algo siempre presente a la hora de arbitrar esta parte de la campaña, máster. El personaje de Correiras, aparte de lo que represente para los habitantes de Chile, es a la vez una figura que usamos para mostrar una verdad muy importante: que ningún monstruo encierra más maldad y vileza que el propio ser humano. Que, por mucho que intentemos representar aquello que más tememos en horribles y pintorescas criaturas venidas del espacio exterior, como hizo Lovecraft en sus novelas, el verdadero monstruo está en nosotros. Solo en nosotros.

1) Entrada principal: Esto fue en su tiempo el antiguo Palacio de Justicia, ahora cuartel de la Policía. Las enormes columnas que flanquean la puerta de madera labrada no hacen justicia al interior, en otro tiempo lustroso y barroco, ahora parco y espartano como corresponde a un ambiente marcial. Sólo las cristalerías de vivos colores de la pared del fondo, sobre las escaleras, pintan con las luces de la mañana una Justicia que cierra sus ojos a los horrores que cruzan impunemente este salón bajo su figura. Tras una mesa sucia de madera en la entrada hay un sargento y dos guardias. No dejarán entrar a nadie que no tenga permiso militar, y mucho menos que no sea chileno.

2) Lavabos: Están vacíos. Bueno, creo que un soldado se masturba en un cubículo frente a una foto de Imán.

3) Despacho de Correiras: Guarda los papeles en una escribanía de madera de caoba que hay a la derecha del escritorio, bajo dos potentes cerraduras de llave magnética. Sin embargo, en la escribanía hay una alarma conectada con la sala de guardia y oficiales. Si se levanta su tapa, se activará.

4) Sala de oficiales: Hay solo un camarero de guardia y dos tenientes que juegan a las Damas en una mesita baja de té. Un televisor encendido muestra una telenovela

mexicana donde un grupo de mujeres llora encarecidamente por alguna estúpida razón de folletín.

5) Sala de guardia: Hay cuatro policías militares esperando el turno de relevo, más un cabo de guardia que ojea un comic americano de superheroes. Todos están armados con automáticas.

6) Garaje: Hay dos motos, un jeep y el coche oficial de algún mando, un mercedes vetusto con un par de impactos de bala mal disimulados en su carrocería. Solo una moto y este coche tienen combustible.

7) Cámara de vigilancia: Todo el que quiera entrar a los sótanos debe pasar por aquí. Hay un cabo de guardia permanente y dos soldados patrullando los pasillos, aunque ninguno entra en las salas marcadas con una cruz roja.

8) Armería: Vigilada por un guardia, guarda el armamento de reserva del cuartelillo. A discreción del DJ.

9) Otro lavabo.

10) Cámaras de tortura: Están marcadas con una cruz roja frente a sus puertas. Se componen de una sala de interrogatorios y cuatro celdas contiguas desde las que se puede ver la mesa de "operaciones", una plancha de metal con cuatro barras de metal en las cuatro esquinas donde las extremidades de los interrogados se atan con alambres. Aquí dentro está el doctor encargado de los tratamientos y sus dos ayudantes.

CAPITULO 2º:

LA LOCURA DEL REY HOWARD

Empezamos esta segunda parte suponiendo que los Pjs han logrado reunir los folios donde se ha escrito el resto de la obra inconclusa de Lovecraft. Puede que los escritores que los redactaron todavía estén vivos o puede que no, pero eso es lo de menos.

En los folios se cuenta un relato sorprendente: cuenta el escritor que él, como testigo y cronista de los misterios de los Mitos, ha visto el momento en que estos, como todo en esta vida, han de terminar por desaparecer. Su famosa frase, que presagia la permanencia de los Mitos hasta el fin de los tiempos, ahora se ve cuestionada. ¿O quizá no? De todos modos, lo seguro es que, así como ocurriera con los relatos que Lov. escribió en vida, este último también está condenado a hacerse realidad. Cuentan las palabras que el año del Advenimiento del Gran Cthulhu es este, cuando los mares se abrirán y de ellos nacerá una isla que será confundida con un volcán, y en la isla podrán verse los rasgos de una cara infernal que traerá la locura a la mente de aquellos que la contemplen. De tal visión surgirán cultos y se venerarán imágenes profanas, se escribirán himnos sacrílegos que hablarán del rostro del Demonio que una vez salió del mar para destruir el mundo. Pero las palabras hablan de algo más; al final, cuando los llantos de los moribundos hayan acallado, y el mundo esté recubierto de cenizas ya frías, el peor demonio de todos, aquel que se esconde en la oscuridad y tira de los hilos

de este y de todos los universos, aparecerá en toda su increíble majestad para escribir el epílogo de esta historia.

Así, el libro aún está inacabado. La última parte (y la peor) está aún por narrarse. ¿Será inevitable lo que cuenta Lovecraft es estas páginas? ¿Podrá evitarse de alguna manera el fin del mundo? Aaaahhhh... Terrible dilema que sin duda traerá de cabeza (o sin cuidado, que hay de todo en vuestras filas) a los jugadores. Lo peor, como siempre, está aún por llegar.

La historia se bifurca a partir de aquí. Por un lado tendremos una historia principal, contada a modo de gesta épica, y otra subliminal que, sin darse cuenta, los investigadores irán resolviendo a la vez que la *senior*. De todas formas, la trama principal es la importante, y todo lo que tenemos que decir que sea importante está incluida en esta. Si la otra desaparece... pues no importa. Así es la vida.

C. 2.1: ROSTROS

Los Pjs vuelven a USA a tiempo para asistir al funeral de Elena. Su familia está conmocionada. Su padre había muerto en extrañas circunstancias apenas un día y medio antes. Ahora, ella fallece por motivos aún sin aclarar. En su testamento, a sus hermanos sólo legó una frase: "No dejéis que me abran." Y sin autopsia, la policía no puede determinar con seguridad cual ha sido la causa de la muerte. Pese a todo, su funeral, al igual que lo que fue su vida, es todo un éxito social. Acuden representantes de toda la alta sociedad e incluso algún que otro actor famoso. Todos veneran al cadáver de Elena lo que no la veneraron mientras estuvo viva. Hay hasta un par de los colegas misteriosos de su padre, otros "conseguidores" de objetos raros.

Uno de los presentes llama inmediatamente la atención. Es un chico de unos 21 años, bajito, relleno y algo encorvado, como si le molestase la viva luz del sol. Tiene el cuerpo recubierto de ropas abrigadas, pese al calor reinante, y se aferra soltando de vez en cuando tímidos gemidos a la que parece ser su madre, que nunca abandona su lado. No hace falta ser demasiado perceptivo para darse cuenta de que el muchacho se sobresalta por múltiples pequeños detalles que hay a su alrededor, y por eso gime, no por dolor motivado por la muerte de Elena. Se trata de Sebastian Wildestain, primo menor de Elena, a quien su familia ha mantenido alejado de la opinión pública prácticamente desde que nació por graves problemas de inadaptación social y desarrollo psicológico, que han evitado que pronuncie una sola palabra desde su infancia. La señora a la que sujeta es la única tía de Elena por parte de padre, Lady Cordelia W., famosa en los círculos de cotilleos porque siempre pinta el interior de sus casas de un color ocre oxidado, y *nunca* cuelga cuadros de tales paredes. Se rumorea que esta manía tiene que ver con algún extraño suceso que ocurrió en la infancia de su hijo, pero no hay nada confirmado hasta ahora.

A medida que transcurre el funeral y el ataúd es llevado a la tumba, el cielo se va poniendo cada vez más oscuro y encapotado. Las palabras del sacerdote van sonando cada vez más extrañas y proféticas, como previendo un inminente desastre. A eso se une una extraña sensación. Parece como si rostros de gente que no estuviera realmente presente asomaran de vez en cuando entre la multitud, aunque solo cuando se mira de

rejo. Hasta, en un momento de confusión, algún investigador creará ver el rostro ceniciento de la propia Elena mirando como la entierran, también vestida de luto. Ese es un momento especial, ya que, de todos los presentes, Sebastian *si* la ve, y hasta llega a mirarla directamente una vez.

Lady Cordelia, casi al final de la ceremonia, se acerca a los investigadores y les dice que tiene un recado de Elena para ellos. Deberán acompañarla a su casa al final del entierro, ya que la cosa es bastante urgente.

Así, el acto termina y familiares y amigos se dirigen a sus respectivos coches para marcharse a casa. Aunque, justo antes de meterse en su coche, Sebastian protagoniza un episodio de histeria motivado, al parecer, por una lluvia de invisibles insectos que alguien acaba de vomitar sobre él. Por respeto a la familia, el resto de los presentes espera hasta llegar a sus coches antes de deshacerse en chismorreos. Cuando la comitiva de coches se pone en marcha (incluyendo el de los Pjs), otros dos vehículos se unen a la marcha. Se trata de dos coches negros, un Sedán y un Lotus, de cristales ahumados. La comitiva se dispersa, pero estos dos recién llegados siguen al coche de Lady Cordelia hasta llegar a un paso subterráneo que comunica la avenida principal con la salida a la autopista. El Sedán persigue al coche a cierta distancia por el túnel, mientras el Lotus, aprovechando su mayor velocidad, va por encima, a través del puente para llegar antes que ellos. Un camión transporte de coches japoneses de pequeño tamaño, cargado hasta los topes con ocho vehículos, sale del túnel antes que ellos a la autopista.

Si los investigadores sólo disponen de un coche, tendrán que elegir a quién perseguir, si al Sedán y a Lady Cordelia por el túnel, o al Lotus por encima. Si disponen de más de un coche será mejor, ya que las escenas de acción se jugarán simultáneamente.

Si persiguen a los dos coches por el túnel, comprobarán que el vehículo perseguidor se mantiene a distancia de la limusina de Lady Cordelia. Al parecer, sólo la están siguiendo, aunque su verdadera misión es empujarla a que llegue a salir a bastante velocidad por la salida del túnel. Así, cuando sólo faltan unos doscientos metros para la salida, el Sedán embiste de repente a la limusina, golpeándola en el parachoques trasero. Lady Cordelia, aterrorizada, ordena a su conductor que acelere.

Mientras, el Lotus llega a la salida del túnel, sobrepasando al camión transporte de coches y alcanzando a una furgoneta gris que va delante. Ambos se hacen señales. La trampa está preparada.

El plan de los asaltantes es que la furgoneta impida el paso a la limusina poniéndose en medio bruscamente, obligando al conductor a desviarse con un volantazo y salirse de la carretera, encallando contra un lateral. Entonces coger al hijo idiota de Cordelia y llevárselo, matando al resto de los ocupantes del vehículo con una granada incendiaria. Por supuesto, todo esto puede verse frustrado por una rápida actuación de los investigadores. La situación está pensada para que, si la furgoneta falla su misión, los del Lotus o los del Sedán se aproximen a la cabina del transporte de coches, salten a ella y, tras eliminar al conductor, hagan volcar el transporte sobre la autopista, con la consiguiente caída de los coches japoneses sobre el asfalto. Procura hacer de esta escena algo espectacular, pudiendo incluir un atasco imprevisto, un puente en construcción que tengan que cruzar a velocidades de vértigo, etc. Lo que tienes que conseguir es que al menos Sebastian, eje de la segunda fase de la campaña, salga con vida.

Si los Pjs logran capturar vivo a alguno de sus perseguidores, podrán interrogarle (aunque se necesitará una gran imaginación en materia de tortura o suministrarle estimulantes químicos para conseguirlo) para averiguar la identidad de los mismos. Resultan ser los que mataron a Elena, persiguieron a los Pjs a través de medio mundo hasta Sudamérica y ahora van detrás de Sebastian. Son miembros de una secta (remalazo de nostalgia a todos los Pjs,al instante) formada por fundamentalistas islámicos que creen que su jefe es la encarnación directa del ángel vengador de Allah que ha venido a la Tierra a castigar a los culpables del próximo Advenimiento del mal. Su jefe es un misterioso personaje al que ninguno de ellos ha visto nunca, pero que se encuentra aquí mismo,en EEUU,preparando su asalto final. Su misión ahora era capturar como fuese a Sebastian para llevarse a su amo,a la ciudad de New York, metrópolis elegida para el Advenimiento, a un sitio que él llama la "Torre de Fuego".

Tanto si los Pjs logran descubrir todo esto o no, al final terminan en casa de Lady Cordelia. Si ésta ha sobrevivido,será ella quien les explique lo que viene a continuación. Si no, será el siguiente al quedarse al cuidado de Sebastian, Víctor W. III, hermano de Cordelia y heredero directo de la herencia familiar.

Una vez en la mansión de los Wildestain, Sebastian es llevado entre estertores y temblequeos a sus habitaciones privadas, mientras Cordelia (si está) y/o Víctor,atienden a los investigadores en el salón de recepciones,para contarles una historia sorprendente:

Como los Pjs ya habrán notado, Sebastian no es un chico normal. Tiene nada menos que cinco fobias latiendo a la vez en su cabeza, lo cual ha impedido que se desarrolle desde pequeño como una persona normal, y ha tenido que vivir escondido casi toda su vida,por "su" bien y el del prestigio familiar.

Las fobias que Sebastian tiene son: Barofobia (miedo a la ingravidez), dorafobia (al pelaje), teratofobia (a los monstruos), demofobia (a las multitudes),y entomofobia (a los insectos).

Todas estas fobias las cogió durante un extraño suceso que le ocurrió cuando tenía cuatro años. Según la descripción de los familiares, algo se lo *comió* cuando dormía plácidamente en su cama una noche. Sebastian estuvo en el estómago de ese *algo* durante dos días con sus noches, mientras toda su familia le buscaba desesperadamente. Solo cuando encontraron a un vagabundo muerto con el estómago tremendamente dilatado,como si hubiera albergado algo diez veces mayor que su tamaño, encontraron a Sebastian,en estado catatónico,cubierto de líquidos intestinales. Cómo sobrevivió o lo que vio durante su singular cautiverio son cosas que el propio Sebastian ha guardado celosamente desde entonces. La familia ocultó el hecho a la prensa y desde entonces cuidan de Sebastian como quien cuida un vegetal,algo vivo pero presa de una enfermedad incurable que terminará matándole con el tiempo.

Elena, en su lecho de muerte,y ante toda su familia,pidió como última voluntad poder hablar con su primo. Sorprendidos,los familiares llevaron a su presencia a Sebastian. Lo que Elena susurró al oído de su primo no lo sabe nadie salvo él,aunque lo que si saben es que entonces, ocurrieron dos hechos que difícilmente olvidarán: Elena murió de repente,y Sebastian miró a todos con expresión severa,extrañamente adulta,y por primera vez desde los cuatro años,pronunció cinco claras palabras:

- "Tengo un mensaje para ellos."

El mensaje que Elena susurró al oído de su primo constaba solo de cuatro o cinco palabras, pero si Sebastian es interrogado lo que contará será una información extensa y terrible: Hay un hombre, un escritor como Lov., que hace siglos escribió un libro de gran trascendencia para los poderes de las Tinieblas. Sin embargo, el libro era solo la primera parte de una obra completa que ahora aquel escritor busca completar. Aparentemente, los folios de Lov. componen el segundo volumen de aquella obra. Este misterioso escritor, al que Elena llamaba "el Succubo", es quien lidera la secta que persigue a los Pjs. Su misión, recuperar los folios, destruirlos y escribir ellos mismos el final de la obra. Sebastian no sabe en qué consistirá ese final, aunque ha soñado con el lugar donde se encuentra el Succubo escondido.

La única manera, por lo tanto, de encontrar al Succubo será llevando a Sebastian a New York. Sebastian prevee un desastre inminente, por lo que deberán ir en avión para llegar a tiempo de evitarlo. En sus sueños, el chico ha visto una torre de llamas sobre la que está el diablo llamando a su padre, que llegará desde las profundidades de un mar de llamas.

Nota : ¿De qué va todo esto? Encontrar al Succubo es imposible a menos que él desee ser encontrado, y la mejor manera para conseguir esto es llevar a New York los folios. Atraído por éstos, el Succubo dejará que Sebastian guíe a los investigadores hasta una distancia prudencial de su morada. La Caja regalo no sirve para esto; solo Sebastian tiene el poder intrínseco suficiente como para llevar a los investigadores a la fuente del Mal. ¿Cómo lograr que los familiares de Sebastian dejen a su hijo al cuidado de los impetuosos jugadores? Quizás lo que no haya conseguido primero una *buena* tirada por elocuencia si lo haga un ataque por sorpresa a la casa por parte de la secta del Succubo. Sobre todo si incendian la casa y o bien matan o bien incapacitan a los familiares de Sebastian. Una vez eliminada la presencia de estos, los Pjs no tendrán ningún reparo en "invitar" a Sebastian a dar un paseo por el aeropuerto.

Sin embargo, el viaje no va a ser fácil. A partir del despegue del avión que debe llevar a los Pjs a New York es cuando las cosas se van a empezar a volver *extrañas* de verdad.

Sebastian no es un chico normal, como los Pjs ya habrán averiguado. Pero es que las cosas son aun peores de lo que parecen. Mientras dure el viaje hasta New York (y para saber el porqué de esto, lee el epílogo de esta aventura) las fobias del chico se van a ir convirtiendo en aterradoras realidades una tras otra. Es como si de repente, adquirieran consistencia física y atacarán a Sebastian sin misericordia buscando su muerte o, al menos, volverle loco. Aunque al principio el viaje sea en avión, luego tendrá que seguir por tierra. En este viaje se basa el segundo apartado de este capítulo.

C. 2.2: MASCARAS

A continuación describo siete pequeños encuentros que deberás arbitrar encadenados, aunque en el orden que tú quieras. Únelos como si fueran diferentes partes de un solo viaje (el que los investigadores están haciendo hacia N.Y.) Eso si, deberás empezar por el primero, ya que es el que describe cómo los viajeros "pierden" el avión. En cuanto

lleguen a N.Y.,pasa al capítulo tres de la campaña. Pero recuerda una cosa: las pesadillas nada tienen que ver con los sectarios del Succubo, aunque estos aparezcan de vez en cuando para, digamos, "amenizar" el viaje. Las pesadillas intentarán dañar la cordura de Sebastian aun más de lo que está ya. Al final de cada pesadilla, Sebastian muere (o lo salvan los Pjs). Cada muerte que sufra Sebastian deberás apuntarla, al igual que cada vez que los Pjs logren salvarle la vida. Es **MUY** importante que hagas esto, ya que de ello depende el final de la campaña. Y más vale que los Pjs salven a Sebastian muchas veces...

1ª) BAROFobia: Los investigadores y su protegido viajan en un lujoso 747 hacia New York. Hace una noche de perros y el avión vuela peligrosamente cerca de unas nubes tormentosas. Uno de los Pjs tiene un sueño muy extraño, donde se ve cayendo en una caída sin fin, que termina a diez metros por encima de una vorágine de fuego cuando el soñador se clava en una enorme parrilla llena de clavos. Su cuerpo es atravesado por las puas de acero oxidado. Su espalda comienza a abrasarse debido al inmenso calor que genera el torbellino de fuego que tiene justo debajo. Entonces, un hombre vestido con gabardina ocre y máscara negra de cuero cae sobre él. De los pligues de su atuendo saca una enorme máquina que parece ser una pistola de clavos. Arranca decididamente la camisa del investigador ignorando sus gritos,tras lo cual comienza a clavar clavos en su pecho como un poseso. Tras un número que parece interminable de dolorosos clavos, el investigador despierta. No ha pasado nada. Sigue en el avión...pero,¿qué es ese picor tan extraño del pecho? Efectivamente, los clavos aun siguen ahí, dibujando un complicado mapa de líneas. Si el jugador intenta tan solo *tocar* un clavo,el dolor será tan grande que le hará vomitar.

De pronto, el avión comienza a vibrar y balancearse peligrosamente. Un ruido de metal siendo aplastado recorre el fuselaje de proa a popa. *Algo* tiene enrollado al avión desde fuera. Un pasajero se levanta, aparentemente ajeno a pánico que de repente estalla entre los pasajeros (y la tripulación, aunque se note menos). Es un hombre que viste una gabardina color ocre y lleva una máscara sado de cuero en la cabeza. En su mano porta una maleta, también oscura. Caminando, llega al final del pasillo, y entonces se vuelve para mirar directamente a Sebastian y al Pj tatuado.

La maleta es una bomba, que estallará al menor movimiento de los Pjs,abriendo un enorme agujero en el fuselaje del aparato que absorberá tanto al tipo de la máscara como a la mitad de los pasajeros, incluyendo a los Pjs. Todos caen al vacío a una velocidad y contra un viento que partiría en dos a un hombre normal. Una vez en el exterior, verán que un enorme y horrible Horrendo Cazador tiene enrollado al 747 con su cuerpo, mientras otro llega hasta aferrarse a un ala.

El hombre de la máscara, que misteriosamente no parece haber sufrido casi ningún daño por la explosión, intentará planear hasta Sebastian,para agarrarse a él. Mientras, los monstruos bajarán el avión acercándolo a ellos. La idea del encapuchado es lanzarse hacia una de las turbinas del 747 para ser triturado junto a Sebastian (si lo consigue,que lo haga con un beso con lengua).

Los Pjs deberán librar a Sebastian de tal amenaza. Para aterizar a salvo, o bien planean hasta algún miembro de la tripulación del avión (hay algunos que al lanzarse han cogido un paracaídas), o bien intentan algo mucho más arriesgado,como tratar de volver al interior del aparato y tratar de llevarlo a tierra para un aterrizaje forzoso (que

inmediatamente destruiría a los Horrendos Cazadores). Sea como sea, ningún Horrendo Cazador atacará a ninguna persona que esté cayendo.

2ª) DORAFOBIA: En su recorrido a través del Estado de N.Y., la comitiva llega a un pueblo de las montañas donde pasar la noche. El único que les acoge es el párroco, el padre Sinise, que les permite dormir en la parte de atrás de la parroquia, en una habitación normalmente usada para guardar cirios, ahora reacondicionada con unas camas para albergar a los viajeros. Aun hay algunas velas que no llegaron a retirarse de allí nunca. Durante la noche, el párroco se transformará en un hombre lobo, y rondará por la iglesia como vigilando su territorio. Un aullido que parece proceder de la estatua de algún santo despierta a los Pjs. Los cirios se encienden de repente. Además de este peligro, el hombre lobo es capaz de convocar una legión de cucarachas que transportan pequeñas matas de pelo de su propio cuerpo, que invadirán la habitación donde se oculte Sebastian para recubrirlo por completo, por fuera y por dentro de su cuerpo. Es la hora del reparto de hostias en la parroquia. Este mini módulo se puede ampliar si lo crees conveniente, aunque si lo haces procura que los jugadores no pierdan el hilo de la trama principal, para que luego no se pierdan al regresar a ella. Algunas ideas para tal ampliación son:

a) El sacerdote se ha vuelto loco, aunque sigue siendo católico. Cuando asume la apariencia de lobo cree estar maldito y ser portador del mismo Demonio. Para él, todo el mundo está maldito de Dios, y el hecho de que por el mundo pululen tantos monstruos es indicativo de que el Infierno está tan lleno de ellos que ya no caben todos. Por ello, el padre Sinise está construyendo en los sótanos de la iglesia un Infierno particular provisional que ayude a Dios a encerrar a los condenados hasta el Día del Juicio.

b) Marta Yorkshire, presidenta del concejo de vecinos del pueblo, es la amante del lobo. Pero ella no sabe quien de los hombres del pueblo es el monstruo, aunque sospecha de alguno de ellos (pero no del párroco, claro). No piensa ir a pedir ayuda al sheriff ya que éste es tan cotilla como los demás del pueblo, así que si entre los Pjs hay alguno que sea detective o policía, ella le pagará para que descubra quién es el lupino (sin contarle sus verdaderas razones, claro.)

c) Pasados unos días, Marta va a confesarse y el padre Sinise le relata que en los Libros Apócrifos se cuenta que el Demonio puede materializarse de noche con su verdadera forma y de día parecer un alma caritativa y hasta inocente. De hecho, puede hasta cambiar de sexo a voluntad. Esto llena de terror el alma puritana de la señora Yorkshire, ya que piensa que puede haber sido (¡horror!) una mujer y no un hombre la que la ha dejado preñada, en forma lupina. Aterrorizada, cuenta el hecho a su círculo de amigas.

d) Se descubre que dos niñas del pueblo son lesbianas cuando las pillan desnudas una noche tras el cine al aire libre. Inmediatamente se sospecha de una de ellas como la posible mujer lobo.

e) Marta pide al párroco que la exorcise, a ella y a las niñas. El ritual se hará una noche de luna llena, en los sótanos de la iglesia...

3ª) TERATOFOBIA: Este es un singular episodio de terror psicológico. Se debe ambientar en el interior de una casa (por ejemplo, un hotel donde los Pjs están pasando la noche). Todo empieza cuando una radio capta una inesperada psicofonía en una habitación donde no haya nadie en ese momento. Desde lo más profundo de la estática, se puede oír la voz de una niña que dice: "Tengo miedo." De fondo, se escuchan unos sonidos extraños, como si algo arañase una pared y a la vez estuviese escupiendo sobre ella. Entonces, se comienza a manifestar una presencia en la casa. Toma la forma de la sensación que los investigadores tienen de que *algo* se esconde tras la próxima esquina. Ese "algo" nunca se llega a ver, sino que solo es la sensación de que está tras la esquina, debajo de la cama, etc... Lo que los investigadores no deben hacer es dejar a Sebastian solo en una habitación, ya que la sensación se focaliza en ellos, no en el chico. Por lo tanto, desde que los investigadores salieran de la habitación o cruzasen una simple esquina, el área de efecto de la cosa incluiría el lugar donde está Sebastian, y el chico moriría de miedo.

4ª) DEMOFOBIA: La expresión de la demofobia se lleva a cabo de una manera muy sutil e inesperada. El repentino accidente de un tren al que se le descarrila un vagón provoca una estampida de gente que amenaza con ahogar a la comitiva, arrastándola hasta quién sabe dónde. Sin embargo, esta *no* es la expresión del temor de Sebastian, sino que se manifiesta cuando los Pjs, para refugiarse de la avalancha de gente, se refugia en un cementerio cercano, el único lugar donde no hay absolutamente nadie. De repente, se van las luces. En un oscuro pasillo abovedado, los muertos comienzan a golpear desde dentro las puertas de sus nichos. Cuando los Pjs tratan de huir, sienten que, aunque no puedan verlos, ya están totalmente rodeados de gente. Haz que tiemblen cuando alarguen una mano en la oscuridad para encontrar el tacto de una pared, y toquen un rostro frío como la piedra, mortalmente silencioso. Los muertos son legión, y les rodean por todas partes. Un detalle curioso sería que, si alguien saca una tirada de percepción cuando huyen de la multitud al principio del episodio, pudiera ver las mismas caras (de reojo) que les parecieron percibir durante el funeral de Elena. Sin embargo, hay un hombre entre los muertos que los Pjs sí conocen. Tiene una máscara de cuero en la cabeza. No dejes que averigüen quién es todavía, pero sí que les ayude en algún momento crítico a librarse de la multitud. Luego desaparecerá sin mediar palabra, aunque hay algo muy, muy familiar en él. Cuando termine la pesadilla, en mitad de un merecido sueño de descanso, uno de los investigadores tendrá un sueño, en el que se le aparecerá el hombre de la máscara, como surgiendo de entre una espesura al borde de la oscuridad, su cuerpo medio en sombras, su máscara invisible en la noche excepto por dos puntos brillantes donde deberían estar sus ojos. Advertirá a los Pjs del Pájaro de la Muerte, que al final del tiempo concedido vendrá para arrasarlo la tierra y el cielo. Al parecer, el destino de los personajes y el del Pájaro están inexplicablemente unidos.

5ª) ENTOMOFOBIA: Ya cerca del final de su recorrido, la comitiva cruza cerca de unos grandes campos de maíz, cerca de un pueblo llamado Angels Farm. Cerca de la carretera, alcanzan a vislumbrar algo entre el maíz. Parece ser una cruz hecha de cañas de bambú entrelazadas donde alguien yace colgado. En realidad, son los restos del

comisario del pueblo, crucificado por sus propios hijos, que se han vuelto adoradores de la Colmena. Todos los niños del pueblo han crucificado a los adultos, que yacen aun en sus cruces, apilados en un granero. Con terror, los Pjs descubren que lo que parecen pequeños copos de maíz asido todavía a las matas son en realidad miles de pequeños insectos amarillos.

Haz que los investigadores huyan y se refugien en el pueblo, si es posible dentro del granero donde se apilan los adultos crucificados. Allí podrán hablar con alguno que aun siga vivo, y podrán enterarse de una posible vía de escape; una avioneta de fumigación que hay en un aeródromo solo a dos kilómetros a través del campo de maíz al noreste del pueblo.

CAPITULO 3º:

ULTIMO LIBRO, CAP. 12, VER. 13, 2 AL 6

Si estás leyendo esto, es que al fin el grupo llega a New York.

Increible.

Algo pasa en la ciudad.

Una nube de ceniza flota sobre los tejados y tiñe de negro las calles. Por encima del perfil de los edificios, la torre norte del World Trade Center es una columna de fuego que un millar de bomberos intenta controlar desesperadamente. Sebastian comienza a gritar, viendo la terrible visión que contempló en sus sueños: una torre en llamas sobre la que el diablo llamará a su padre. En efecto, sobre la torre están los causantes de tal infierno, el Succubo y sus sectarios, completando un ritual cuyo fin es "llamar al padre".

Este último capítulo es una carrera frenética contra el tiempo y la distancia. Consta de tres subcapítulos. El primero relata cómo los investigadores intentan evitar que los sectarios tiñan el mar de fuego haciendo explotar un petrolero que arriba en ese momento a la bahía. Evidentemente, y como estaba profetizado, fracasan en el último momento. En el segundo, asistiremos a la resurrección del Gran Cthulhu, surgiendo de las profundidades de la bahía de Manhattan, y la llegada del famoso "Pájaro de la Muerte". El tercero aclarará las últimas dudas sobre la trama, y asistiremos a la gran conclusión.

Si el investigador al que el hombre de la Máscara tatuó el pecho con el diagrama de clavos muere, procura hacer que su cuerpo quede en un lugar al alcance de los Pjs, incluso aunque lo tengan que llevar con ellos a cuestas. Su utilidad se hará manifiesta en el tercer subcapítulo.

C. 3.1: MENOS TRES...

Los investigadores saben que el Succubo está en lo alto de la torre, luego han de subir allí a por él. Pueden hacerlo a través del propio edificio en llamas (recuerda que no funcionan los ascensores en caso de incendio) o bien consiguiendo algún otro medio para volar hasta allá arriba. Hay un helicóptero de la policía y otro de la cadena de T.V. C.N.N. que sobrevuelan las cercanías de la torre. Hay algunos sectarios dentro del edificio en los últimos tres pisos antes de llegar a la azotea, por lo que si suben o bajan por dentro de la torre se encontrarán con ellos. Si legan a lo alto, verán que el helicóptero de la policía, en un intento de sacar de allí a las personas que quedan en la torre (que en realidad son los sectarios), ha aterrizado. Hay cuatro hombres del Succubo en la azotea, tres de los cuales están pasando a cuchillo a los tripulantes del helicóptero cuando llegan los Pjs. Puedes dejar al piloto vivo si lo consideras conveniente, o si ninguno de los investigadores tiene destreza en pilotar, para que puedan salir de allí volando.

Junto a sus sicarios está el famoso Succubo. Es un hombre de aspecto vulgar, probablemente argelino, que viste unas ropas rituales hechas de piel humana aun sangrante. Los Pjs jurarían que las bocas que aullan en la tunica y los ojos que miran sin ver aun están vivos. En cuanto le ve, Sebastian grita y entra en un estado semicatatónico, enrollándose sobre sí mismo en posición fetal.

Antes de matarles, el Succubo se reirá de los Pjs y de su vano intento por evitar lo que él mismo profetizó una vez; el fin del mundo. A continuación, les pedirá las páginas, pero no sin antes pedirles que miran al muelle desde el borde de la terraza, para que se convenzan de que es imposible que eviten que la profecía se autocumpla. Si lo hacen, verán la enorme mole del "Infanta", petrolero marroquí que llega a puerto en estos momentos. Hacia él se dirigen dos lanchas grandes, evidentemente con sicarios del Succubo, cuyo fin es hundir el buque y quemar el petroleo sobre la bahía para conseguir el "mar de fuego" del que habla la profecía.

El Succubo tiene en sus manos un ejemplar de un libro oscuro forrado en piel humana. Es el Necronomicón, hecho en algún lugar de Argelia con piel de gente nativa de aquel lugar, de ahí su color. Este es el famoso primer volumen de la Obra Inconclusa, de la cual los Pjs tienen la segunda parte.

Si los investigadores atacan al Succubo, éste se enfrentará a ellos usando sus dos dagas rituales. El secreto de su poder está en que su túnica absorberá daño hasta que los cuerpos aun vivos que la componen mueran. Calcula su capacidad de resistencia sumando los PG de 1d4 +2 cuerpos que la componen. Las dagas hacen un daño normal, aunque tienen un 40% de empalar.

Si en vez de atacarle, deciden darle lo que pide, el plan del Succubo es matarlos igualmente como víctimas finales de su ritual, aunque al tener los folios y el primer volumen en sus manos, la Obra Completa, sus puntos mágicos y de golpe se multiplicarán por dos. De todas formas, les gritará enfurecido que la Obra aun no está concluida. Falta por escribir el final (pero aun así es útil para sus planes).

Si logran destruir al Succubo, éste se convertirá en una bola de fuego que ascenderá al cielo sin su túnica, que caerá flácida al suelo. Se puede oír su macabra voz gritando desde la frontara con la muerte: "¡No! ¡Aun hay tiempo para una maldición final!"

Entonces, los folios finales de la Obra comienzan a flotar con él. Insta a los investigadores a que alguno intente coger los papeles antes de que desaparezcan entre el humo. Cuando el investigador agarra los papeles, el Succubo grita con desesperación que no podrán detenerle. Entonces desaparecerá él, los papeles y el investigador.

De repente, el resto ve que la túnica comienza a soltar los cuerpos que había absorbido, uno de los cuales es un hombre a quien los investigadores reconocen por su voz. Es el hombre de la máscara. Les dice que, aunque han evitado el último sacrificio, el mar de fuego bastará para atraer el padre de todos los demonios. Si le preguntan por su identidad, dirá que es él (señalando a Sebastian). Las respuestas a esto se hallan en el único lugar donde estarán a salvo del pájaro de la muerte, el lugar donde se encuentra el corazón de todas las respuestas... el Asilo para enfermos mentales de N.Y., en las afueras. Ya es imposible parar al Succubo, a menos que él (el Pj que desapareció con él) lo haga. Dicho esto, el misterioso hombre de la máscara desaparece entre el humo tal como lo hizo el Succubo.

El resto del grupo puede o bien intentar detener a los sicarios que intentan hundir el "Infanta" o bien marchar al Asilo para dementes.

C. 3.2: MENOS DOS...

Las lanchas avanzan paralelamente al petrolero, al que ya han logrado abrir un gran agujero en el casco por donde mana petróleo a borbotones. Desde la primera lancha, el jefe de este comando terrorista carga una pistola de bengalas con la que piensa incendiar el petróleo. Cerca, la otra lancha se desvía para interceptar una guardacostas que se aproxima peligrosamente conminándoles a que se rindan.

Cada lancha terrorista lleva cinco sectarios en su interior, armados con armas automáticas. Mientras los guardacostas mantienen atareados a los de la segunda lancha, los investigadores pueden intentar abordar la primera desde el helicóptero. Todo esto, por supuesto, no es más que una conjetura, ya que los Pjs pueden o bien pasar de estos acontecimientos e irse directamente al manicomio, o haber encontrado otra manera de llegar hasta aquí. Supondré que han utilizado el helicóptero para llegar desde lo alto de la torre.

Si los investigadores abordan la lancha terrorista cercana al petrolero, combatirán con los terroristas mientras estos intentan alejar la lancha del casco del buque para poder disparar al petróleo desde una distancia prudencial. Deja que los Pjs luchen con toda el alma, y que ganen si de verdad lo merecen. Por desgracia, las profecías tienen un problema; que siempre se cumplen. La otra lancha logra, disparando con una ametralladora de gran calibre desde su proa, hacer que los motores del patrullero guardacostas estallen, convirtiéndolo en una balsa de fuego que llega a rozar el mar de petróleo. De todas formas, te puedes inventar tu propia manera de hacer que el petróleo estalle. Describe el infierno que de repente se desata y la enorme explosión que destruye el petrolero, sumergiéndolo en un enorme huracán de fuego que carboniza todo lo que toca. Procura darles tiempo a los investigadores para que tengan oportunidad de alejarse, aunque la explosión que destruye el buque provoca una onda expansiva lo

suficientemente potente como para romper los cristales de la mitad de los edificios cercanos al muelle.

Aunque el esfuerzo de los Pjs habrá sido sin duda encomiable, el corazón les dará un vuelco cuando ven una enorme sombra que sube desde las profundidades de la bahía. Entre nosotros, mejor que pongan rumbo al manicomio.

Mientras esto sucede, vamos con el Pj que desapareció junto a los folios y el Succubo. Por encima del Estado, vuela un enorme B-2, el bombardero indetectable de los EEUU. Vuelve de regreso a la base tras un corto vuelo de prueba. Hasta él llega, momentos antes de aterrizar, el espíritu del Succubo y sus pasajeros. El Succubo posee inmediatamente al capitán del bombardero. Cuando el Pj aparece, mareado y con las tripas del revés tras el viaje astral, el Succubo ordena a los otros tripulantes que le reduzcan y le dejen sin sentido. Una vez en tierra, los guardias de seguridad llevan al Pj a la prisión del campamento militar, mientras el Succubo usa sus poderes para conseguir que carguen una bomba nuclear en el vientre del aparato. Tras esto, despegará. El Pj tiene quince minutos de tiempo para librarse de sus guardias y volver al aparato, ocultándose para despegar junto al Succubo. El militar al que ha poseído está empezando a pudrirse, por lo que el aspecto del Succubo se parece al de un zombie leproso donde lo único vivo fueran sus ojos, inyectados de locura. Su plan es lanzar la bomba sobre las afueras de la ciudad, donde está el Asilo, y así destruir a su misterioso inquilino.

Cuando el B-2 sobrevuela la ciudad, describe cómo la inmensa mole del Gran Cthulhu surge del mar. La ciudad grita y se aterroriza. Miles de personas se vuelven locas de repente. La muerte es dueña y señora de la metrópoli. La misión del Pj es crucial. Aprovechando el avanzado estado de descomposición del cuerpo huésped del Succubo, no será difícil destruirle (por ejemplo, lanzándole fuera de la nave). Una vez conseguido esto, y tras ver a Cthulhu, la locura se apoderará del Pj y le ofrecerá una sola salida a su demencia: acabar con el Mal supremo de la única forma que tiene a mano...

La Bomba cae por tercera vez en la Historia sobre una urbe habitada.

C. 3.3: MENOS UNO...

El resto del sufrido grupo llega al manicomio. Los dementes pasean sueltos y sin vigilancia por el jardín interno. No hay ni rastro de los guardias. ¿Deberán abrirse paso a guantazos, como siempre? No necesariamente. Si la suma de pérdida de cordura total del grupo supera 70, los locos les dejarán pasar sin problemas, detectando que son de los suyos.

Tal y como ocurrió con la Mansión Chambers, el manicomio ha mutado. Su interior alberga el Corazón de las Tinieblas, el fin de todos los misterios, la respuesta al último enigma. Bien, eso lo descubrirán los investigadores si llegan al corazón del manicomio.

El interior del edificio parece una pesadilla surrealista, con múltiples pasillos que son en realidad uno solo retorcido, lleno de bifurcaciones que no llevan a ningún sitio. Si mirásemos un corte longitudinal del edificio desde encima, veríamos que su trazado de

habitaciones y pasillos forma un enorme cerebro humano, cuyo cerebelo alberga el único habitante que queda en él. Pero no es un cerebro sano, sino dañado. Hay seis habitaciones a las que los Pjs pueden llegar en su vagabundeo por el complejo. Son los "tumores", cada una de las cuales contiene algo más horrible que la anterior. ¿Cómo llegar al núcleo sin pasar por estas habitaciones ni perderse en los pasillos? Pues muy sencillo. El tatuaje de clavos es en realidad un mapa. Aplicándolo subjetivamente a los pasillos se puede ver una senda que, si se sigue hasta el final, les llevará a donde quieren llegar.

Si los investigadores tardan en darse cuenta (hazles dar un par de vueltas antes de instarles a que piensen en ello), consulta la siguiente tabla. Tira un dado de porcentajes a medida que vayan avanzando por los pasillos:

0 - 70: Pasillos sin fin. Lamentos tras las esquinas. Clavos chorreando sangre surgiendo de las paredes. Risas salvajes seguidas de llantos frenéticos.

71 - 80: El laboratorio. Extrañas cámaras albergan horrores indescriptibles en gestación. Hay unos papeles dentro de un cajón en una mesa de despacho donde se describen algunas de las cosas que albergan las cámaras de gestación. Hay un par de cámaras abiertas, y la descripción que hacen las páginas correspondiente a la que había en ellas es sorprendente. Su descripción se parece mucho a la de alguno de los investigadores.

81 - 85: Maternidad. ¿Sabíais cómo nacen los Mi - Go? Hay dos parejas copulando. En siniestras cunas se albergan los restos de los...la comida de estos seres.

86 - 90: La sala de calderas. Hay tres Byakhee que intentarán usar a los investigadores como combustible. Si alguno de ellos llega a parar al interior de una caldera, se maravillará ante la visión de

91 - 99: Celdas para dementes. Algunas aun están llenas. En el oscuro interior de una de ellas, alguien grita su nombre. Se llama (poner aquí el nombre de algún jugador).

00 : La comitiva vuelve al punto de partida, a la entrada del laberinto.

Cuando los investigadores lleguen al corazón del laberinto, pasa al...

EPÍLOGO:

Había una vez unos tipos, en un manicomio...

El corazón del manicomio es, como no, una celda. En su interior, un lunático preso en un chaleco de fuerza. Al otro extremo de la habitación, una máscara de cuero arrojada contra la pared descansa sobre el acolchado pavimento del suelo. Si los Pjs entran y se acercan al demente, verán que tiene la cara cubierta de vendas. Si se las quitan para ver quién se esconde debajo, en el momento en que puedan ver su rostro, un gran resplandor entrará a través de los pasillos, iluminando de blanco inmaculado la habitación. La Bomba ha explotado, aunque los investigadores pueden estar tranquilos: la onda

expansiva no les alcanzará allí, aunque tendrán que abandonar rápido el lugar o sufrir el bombardeo radiactivo residual. Cuenta ahora las veces que los Pjs lograron salvar a Sebastian de la muerte durante la materialización de sus fobias. Si el número de veces en que murió es mayor que las que le salvaron, el rostro del hombre que ven aquí será el de una persona completamente loca. Si es al revés, el rostro tranquilo de una persona a la que le queda poco camino que recorrer hacia su curación total.

En el exterior, la explosión ha vaporizado todo rastro de Cthulhu, al igual que de la ciudad en un radio de varios kilómetros. La impresionante masa de las Torres Gemelas del World Trade Center no han resistido el impacto, viniéndose abajo una sobre la otra. Los puentes colgantes se convulsionan como si fuesen agitados por una gigantesca mano invisible. Varios de ellos se han derrumbado, lanzando cientos de vehículos semicarbonizados al mar. El casco del petrolero ha volado por los aires, cayendo en la costa por el lado de Brooklyn, abriendo un surco entre los edificios de casi 300 m. de largo, destrozando los famosos astilleros del puerto. Un enorme crater queda donde antes estuvo Wall Street, que ahora está siendo reclamado por el mar. Las olas arrastan todo lo que encuentran a su paso, y en mitad de este caos, un semi destrozado B-2 intenta encontrar un lugar donde aterrizar. Su ocupante siempre podrá lanzarse en paracaídas si las cosas no van bien.

Sobre lo que queda de las torres gemelas, caen unos folios medio quemados del cielo. Alguien los recoge al vuelo. Es un hombre de aspecto taciturno, de apariencia vulgar y hasta feo. Silenciosamente, busca un bolígrafo en los bolsillos de su chaqueta. Su aspecto es el de un hombre cansado y con sus huesos doloridos. Con cierta torpeza, logra escribir unas líneas al final del último folio. He aquí esas líneas:

"Y así acaba una historia que comenzó hace miles de años, cuyo epílogo no guarda más secretos ni revelaciones de los que la propia historia mostró en su curso. Un nuevo futuro se abre para aquellos cuyos dioses pensaban que sobrevivirían a la Muerte. En su inmensa locura, profetizaron que, con los evos milenarios, el mismo destino se olvidaría de ellos. Pobres. No se dieron cuenta de que esos evos transcurrieron hace ya mucho, mucho tiempo." Firmado: H.P.L.

En las afueras, un grupo abatido de investigadores abandona un manicomio ahora extrañamente silencioso, preguntándose qué significará lo que han visto. En fin, mañana será otro día, y las cosas se verán de diferente manera. Una lluvia parduzca comienza a caer de un cielo con nubes del color de un televisor sintonizado en un canal muerto.

Todos piensan en el rostro que había bajo la máscara.

El rostro de Sebastian.

CONCLUSIONES:

Aunque el perfil de los mapas de Norteamérica se verá variado de ahora en adelante, los aventureros acaban de conseguir una GRAN victoria sobre los Mitos. De hecho, las últimas palabras escritas en el Libro de los Muertos sentencia a estos seres y sus cultos para siempre. Pero, como en todas las historias, siempre hay dudas que quedan sin resolver. ¿Está muerto de verdad el Succubo? ¿Podría Cthulhu resucitar de sus cenizas? ¿Qué pasa con el Libro? ¿Quién se lo encontrará? ¿Fue destruido al final junto con su escritor?

Quizá si. Hay cosas cuyo lugar no está en este Mundo. Quizás el Necronomicón fuera una de ellas, y todo lo que ocurrió desde su creación fue por haber traído a este mundo algo que, indudablemente, pertenece a otro.

Puede que lo más extraño de todo sea el porqué del rostro de Sebastian en la cara de aquel loco. Tiene un aspecto como si el resto de la aventura hubiese sido una broma gigantesca, o un mal sueño. Se me han ocurrido muchas explicaciones, desde que ideé este final, para explicarlo. La más interesante de ellas (al menos, la que a mí más me gusta), es la siguiente:

Todo empezó con un loco, en un manicomio, en una celda acolchada y con un chaleco de fuerza. Y todo el módulo transcurrió ahí, sin salir de esa habitación. Tal vez Sebastian era una persona cuya mente luchaba enfebrecidamente contra la locura, y el objetivo de la campaña era ver si se curaba o no. Si una mente racional trata de curarse, ¿por qué no expresar sus miedos en forma de monstruos o fobias que de repente cobran consistencia física, de buenas a primeras? Y, si esto es posible, ¿por qué no personificar los recursos mentales de defensa contra la locura en forma de aguerridos aventureros que pudieran hacer frente a tales peligros? Al final, todo N.Y. fue destruido. ¿Y si fueran los terribles recuerdos del pasado del chico, los mismos que le volvieron loco? Dicen que para construir hay que destruir primero todo lo que había antes.

En fin. Como en el cine, se trata tan solo de crear historias, ¿no?

EL CONDENADO

Los investigadores conocen a un antropólogo que recientemente ha llegado de indonesia tras realizar unos estudios sobre una raza de aborígenes muy particular. Una invitación para pasar el fin de semana en su casa de la playa puede convertirse en toda una experiencia de terror...

INTRODUCCIÓN AL GUARDIAN

Quincey Walpole es un antropólogo que ha viajado a unas islas de indonesia, donde descubrió a una tribu que casi no mantenía contactos con la civilización: los tso-tso. Tras vivir una temporada con ellos, el brujo líder de la tribu le dio a probar una droga realizada con hierbas de la isla que, según pensaba Quincey, producía alucinaciones muy vividas. Sin embargo no eran alucinaciones lo que veían, sino que realmente intercambiaban sus almas con criaturas de otros lugares o tiempos, pertenecientes a los Mitos.

La locura llegó a su máximo apogeo cuando, en un ritual, el brujo jefe convocó a un profundo. Ante la terrible visión Quincey se desmoronó y huyó de la presencia de la tribu, embarcando de vuelta a los EEUU al día siguiente.

Durante un tiempo intentó convencerse de que lo que vio en la playa había sido otra alucinación más, pero con el tiempo e investigando mitos antiguos, llegó a la terrible realidad: aquello, como lo vivido con las hierbas, era muy real.

Para empeorar las cosas, Quincey desarrolló una adicción a la droga proporcionada por el brujo. Los efectos de la misma cambiaron: mientras la tomaba Quincey se veía libre de las pesadillas que lo acosaban, pero si dejaba de ingerirla al menos una vez por semana, los horrores asaltaban su mente.

En realidad, en uno de los rituales que realizó con el brujo, este último realizó un nudo con sus dos almas. El brujo es ya viejo, pero a su forma es inmortal. Una vez cada cincuenta años enlaza su alma con otro hombre y después roba su cuerpo. Esto lo hace gracias al influjo de las drogas. Al principio, hace siglos, robaba cuerpos de prisioneros, salvajes de otras islas cercanas, pero con la llegada de los primeros europeos decidió que eran más apropiados para sus planes, puesto que además de robar sus cuerpos se apropiaba de parte de sus conocimientos y cultura. Ha vivido ya en dos cuerpos europeos y el de Quincey, si nadie lo impide, será el tercero. Una vez lo tome huirá con él hasta la isla utilizando un Portal Dimensional.

El cuerpo original del brujo está muerto y su alma se encuentra, mediante un oscuro ritual, encerrada en él. En cuanto Quincey deje de tomar la droga el brujo irá apoderándose poco a poco de su alma, en un combate de Poderes. Cada vez que el brujo gane un combate, el Poder de Quincey descenderá un punto. Cuando llegue a cero caerá en un coma de una hora y después revivirá con el alma del brujo en el cuerpo de Quincey. El alma del desgraciado irá a parar al cuerpo muerto del brujo, donde quedará encerrada hasta que el cuerpo se vuelva cenizas: el destino más horrible que puede imaginarse. Lo que sucede con la droga es que hace recuperar todos los puntos de poder al que la ingiere una vez por semana, por eso Quincey ha resistido hasta ahora. Lo malo es que está a punto de quedarse sin ella.

INTRODUCIENDO A LOS JUGADORES

En un principio los jugadores ni siquiera conocerán a Quincey. Lo que recibirán es una invitación de un amigo común a todos: Edgar G. Crompton, un importante filántropo de Bostón, conocido por su afición a las ciencias ocultas. Crompton es un próspero industrial de la costa este, cuya mansión se encuentra en las afueras de Boston. Dará una

fiesta de cumpleaños a la que espera no falte ninguno de sus amigos cercanos (entre los que se encuentran los PJs).

La asistencia de Houdini a la fiesta no tiene ningún interés para este módulo, pero el conocerlo puede ser interesante para los jugadores en aventuras posteriores. Por supuesto una fiesta de Edgard significa mucha gente popular y adinerada reunida, por lo que a cualquier personaje le interesará acudir.

No es necesario que los jugadores se conozcan entre sí, aunque eso facilitaría las cosas. La razón más lógica para crear un vínculo entre ellos es que estén, al igual que Edgard, interesados en el ocultismo, bien sea de forma escéptica o creyendo realmente en las manifestaciones del más allá.

LA FIESTA

La mansión de Edgard, "White Roses", se encuentra al norte de Boston, a media hora de viaje en coche. Cuando los personajes lleguen ya habrá bastantes coches aparcados en la parte delantera. El lujo, los chóferes y los trajes de los invitados denotan mucha clase. Procura advertirles antes de que acudan de que su anfitrión espera que acudan con traje. Si alguno acude con aspecto desaliñado (práctica muy común, sobre todo, en personajes al estilo de "detective duro y sin escrúpulos"), tendrán un pequeño altercado con el mayordomo, que no le permitirá entrar. Poco después aparecerá el propio Edgard, que mostrará su disgusto ante la falta de tacto de su amigo y le prestará uno de sus trajes para que no desentone con el resto de los invitados.

La fiesta se celebra en la parte trasera de la casa, donde se encuentra también la piscina. Se han situado diversas mesas con canapes y bebida (sin alcohol, pues entre los invitados está el alcalde y el jefe de policía de Boston) y cinco camareros se esfuerzan en atender a todos los invitados, aparte del mayordomo de Edgard, que cuida que todo esté a punto.

Los invitados son numerosos, unas cincuenta personas. Casi todos pertenecen a la alta burguesía de Boston. Los más destacables son **Harry Houdini**, el conocido mago, **Jonathan Sagale**, el jefe de policía de Boston, **Robert Thompson**, el alcalde de Boston, **Lisa Morfield**, una duquesa conocida por las numerosas obras caritativas que ha financiado y **Quincey Walpole**, afamado antropólogo e historiador, que ha vuelto de un reciente viaje a Indonesia y es el principal personaje de este módulo.

QUINCEY WALPOLE.

FUE 9, DES 16, INT 17, CON 9, APA 9, TAM 11, POD 8, COR 40, EDU 12, Idea 85, Conocimientos 60, Suerte 40, Pv 10.

Antropología 70, Botánica 25, Buscar libros 56, Camuflaje 28, Cantar 5, Ciencias Ocultas 10, Conducir automovil 25, Crédito 18, Charlatanería 5, Derecho 15, Descubrir 25, Diagnosticar enfermedades 5, Dibujar mapas 35, Discreción 10, Discusión 10, Elocuencia 7, Equitación 5, Escuchar 25, Esquivar 32, Fotografía 10, Hablar tso-tso 17, Historia 27, Lanzar 25, Leer/escribir Inglés 60, Leer/escribir latín 31, Lingüística 10, Nadar 25, Ocultarse 10, Primeros auxilios 30, Psicología 5, Regatear 13, Saltar 25, Seguir rastros 10, Tratar envenenamientos 12, Tregar 40, Tratar enfermedades 5.

Descripción física: Es un hombre alto y delgado, de unos cuarenta años de edad. Tiene grandes entradas en su cabello grisáceo, que siempre lleva peinado hacia atrás. Completa su rostro un profuso bigote y unos lentes de metal plateado.

EDWARD T. CROMPTON

FUE 10, DES 16, INT 16, CON 9, APA 10, TAM 12, POD 8, COR 40, EDU 15, Idea 80, Conocimientos 75, Suerte 40, Pv 10.

Antropología 48, Buscar libros 35, Camuflaje 25, Cantar 5, Ciencias Ocultas 20, Conducir automovil 25, Contabilidad 40, Crédito 32, Charlatanería 14, Derecho 35, Descubrir 25, Diagnosticar enfermedades 11, Dibujar mapas 10, Discreción 10, Discusión 20, Elocuencia 15, Equitación 15, Escuchar 26, Esquivar 32, Fotografía 10, Historia 20, Lanzar 25, Leer/escribir Inglés 75, Lingüística 7, Mecánica 56, Nadar 33, Ocultarse 10, Primeros auxilios 25, Psicología 15, Regatear 5, Saltar 25, Seguir rastros 10, Tratar envenenamientos 5, Tregar 40, Zoología 10, Tratar enfermedades 5

Descripción física: Edward es de complexión baja y rechoncha. Tiene sesenta años y está completamente calvo. Viste siempre de etiqueta y le gusta lucir diversos anillos de gran valor.

Los PJs podrán hablar con los distintos invitados y con Edgard. Cuando ya lleven un buen rato por ahí Edgard los irá llamando para tomar un té en su sala privada y hablar un poco de ocultismo. Al té irán también Houdini y Quincey.

El despacho de Edgard está sobriamente decorado en madera noble y tiene una gran chimenea. Sobre su mesa se apilan libros y papeles y en una de las estanterías hay una gran cantidad de libros de ocultismo. La charla hablará de las recientes sesiones de espiritismo que ha habido en Boston. En este punto Houdini dará sus opiniones sobre los espiritistas y contará anécdotas de trucos que ha descubierto. En un determinado momento de la conversación Quincey le preguntará a Edgard, mientras mira su colección de libros de ocultismo, si tiene uno llamado "Cultos inconfesables", de la Golden Goblin Press. Si le preguntan por él referirá a ciertos cultos que vio en las islas Carolinas, aunque no mencionará, por supuesto, al profundo. Dirá que vio cosas que desafiaban la cordura y razón de la sociedad occidental, pero si se le insiste en el tema no hablará más.

La conversación debería llevar a formar una pequeña cordialidad entre los PJs y Quincey. Si están interesados en temas de ocultismo y cultos antiguos no tendrá inconveniente en acogerlos en su casa de la playa en Rockport el próximo fin de semana. Es más: insistirá en que acudan, pues así le harán compañía, pues ultimamente se encuentra desasosegado cada vez que está sólo y la casa se encuentra lejos del núcleo urbano. La invitación se extenderá también a Houdini y al propio Edgard, aunque estos dos la declinarán cortésmente por motivos laborales. Espero que los PJs no se nieguen.

EL NÚMERO DE HOUDINI

Después de la charla Edgard le insistirá a Houdini para que realice uno de sus prodigiosos números de escapismo. En un principio se negará, alegando que no ha traído el material necesario ni a ningún ayudante, pero la insistencia de Edgard terminará por convencerle.

Traerán unas cadenas y candados que Edgard guarda en su garage y una gran caja de madera que contenía material de oficina. La gente se arremolinará expectante ante la actuación. Houdini pedirá a los PJs que lo ayuden, poniéndole las cadenas alrededor de su cuerpo para que esté totalmente inmovilizado. Los PJs podrán hacerlo sin problemas y guardarán las llaves. Después Houdini pedirá que lo encierren en la caja y la tiren al fondo de la piscina. Edgard, en un principio, se negará a tal riesgo, pero será Houdini quien se salga con la suya.

Ante la espectación del público los jugadores empujarán la caja hasta el borde de la piscina con el mago encerrado y encadenado dentro. Cuando caiga al fondo se oirán los gritos del público. Tardará un minuto, pero Houdini logrará salir de la caja con las cadenas abiertas, entre los aplausos del público. Después agradecerá a los PJs su colaboración e irá a la casa a secarse.

ANTES DEL VIAJE

La casa de Quincey en las afueras de Rockport no es demasiado difícil de localizar. Puede que los jugadores más paranoicos quieran buscar datos sobre ella: en el registro de la propiedad de Rockport están sus planos y el nombre del arquitecto que la diseñó hace poco más de 20 años, Roberto Kemnes. La información la conseguirán con una tirada de **derecho**. Quincey es su primer poseedor.

En cuanto al propio Quincey sus datos figuran en los periódicos y revistas científicas. Una tirada de **buscar libros** en cualquier biblioteca revelará que es un prestigioso antropólogo, autor de diversos artículos y ensayos. En los últimos periódicos se habla de su vuelta de las Islas Carolinas, en concreto de la isla de Ebon, donde convivió tres meses con una tribu salvaje llamado los Tso Tso.

Por último si los PJs buscan el libro "Cultos inconfesables" de Von Juntz, descubrirán que no lo hay en ninguna biblioteca. Un **buscar libros** en una biblioteca grande, como la de Boston, por ejemplo, revelará que es una traducción del alemán y que se trata de un libro raro. Hay una referencia de que puede encontrarse en la universidad de Miskatonic, en Arkham. Si antes de viajar a casa de Quincey pasan por Arkham descubrirán que el libro se encuentra en la "zona reservada". Es necesario un permiso del decano para consultarlo y no puede salir de la biblioteca. Conseguir el permiso necesita una tirada de **crédito** para que el decano los reciba y una de **elocuencia** para que les extienda el permiso. Consultarlo en estos momentos no les será de gran ayuda, ya que realmente los PJs todavía no tienen nada que buscar. Ojearlo revelará que trata de diversos cultos en partes distintas del mundo con asombrosos paralelismos en su desarrollo.

LA CASA DE LA PLAYA

Describiré primero toda la casa y sus alrededores más cercanos así como las cartas y notas que hay en cada sitio. Después detallaré los sucesos que habrá en el fin de semana. Cuento como hora de llegada de los personajes la noche del viernes. El mapa lo puse al final del módulo.

1. Hall de entrada. Lujosamente amueblado, destacan dos cuadros de paisajes indonesios. El autor fue un pintor europeo que, según supo Quincey, murió de malasia poco después de pintar el segundo de ellos.

2. Biblioteca. Está muy bien surtida, con estanterías que llegan hasta el techo. La mayoría de los libros son tratados de antropología. En caso de que haya llegado ya la carta de Fishburne & Co. (ver más adelante, en sucesos) se encontrará sobre la mesa, con el sobre abierto.

Fishburne & Co.
P.O. Box 1293-12
San Francisco

Estimado señor Walpole:

Lamentamos el tener que informarle que el barco 'Noriegan Wind' ha naufragado cerca de la costa de Maine, debido a una terrible e inesperada tormenta. En dicho barco venía una mercancía por usted solicitada, procedente de la Isla Carolina (Polinesia). Por razones de fuerza mayor, constatadas en nuestra cláusula adicional 4ª del contrato de recepción/transporte de mercancías, nos vemos en la situación de no poder abonarle ninguna cantidad por su pérdida, puesto que la mercancía había sido etiquetada como 'Hierbas y plantas autóctonas para un estudio posterior', con lo cual es inviable realizar su tasación. De cualquier forma, si tuviese algo que alegar o interpretar al respecto, no dudo en ponerse en contacto con nosotros.

Me despido con un cordial saludo:
R. Fishburne
Director

En las estanterías, entre los libros, hay una desgastada carpeta de cartón con el nombre Quincey Walpole escrito pulcramente en su portada. En el interior hay unas hojas amarillentas escritas a mano en las que puede leerse unas citas sobre los profundos y algunas notas sobre los tso-tso (ver recuadro anexo).

Ref. a la criatura de la Isla Ebon: 'Profundo'

Tb cit 'Cthulhu', 'Dagon', dioses antiguos posiblemente anteriores a las deidades griegas. Culto en Africa Noroccidental ''?

Cit. rev. 'Entorno Oculto', art. 'Cultos Marinos', por dr. Avenarus, Phineas. Ref a 'Nameless Cults' de Voon Juzt, Golden Goblin Press.

3. Cocina. En la cocina no hay nada de interés, salvo los utensilios comunes.

4. Salón de estar. Destaca en el salón de estar un gran piano blanco. Si alguien le pregunta Quincey dirá que solía interpretar algunas piezas en sus tiempos mozos.

5. Salón comedor. Nada de interés.

6. Trastero. Entre diversos bártulos sin utilidad pueden encontrarse un hacha de leñador y una sierra (quizás más adelante las necesiten los jugadores).

7. Escaleras al piso superior.

8. Escaleras al piso inferior.

9,10,11,12. Habitaciones invitados. Constan de una cama, una pequeña mesilla y un armario. Nada de interés.

13. Habitación de Edgard. Es idéntica a la de los invitados, pero en el cajón de la mesilla hay un trozo de papel medio quemado, arrancado de una libreta. Parece un trozo de diario que el autor hubiese querido quemar, aunque después se lo pensase mejor.

14. Despacho. El despacho consta de una gran mesa, repleta de papeles y libros y con dos cajones cerrados con llave. Aparte hay un archivador repleto de datos cartográficos y antropológicos de los salvajes de las islas polinesias, africanas y de Australia.

En el primero de los cajones (habrá que forzarlo para abrirlo, pues las llaves las tiene siempre Quincey en su llavero), hay un revolver y dos docenas de balas.

En el segundo hay un sobre que contiene un par de notas mecanografiadas, que describen la forma de mezclar la droga indonesia así como las visiones que produce.

27/3

He probado la droga que toma el brujo durante las ceremonias. La llaman 'tou-goht', que tiene un significado similar a 'liberar la mente' o 'transmitir el alma', no estoy seguro. No me había equivocado con mis sospechas de que era algo similar al peyote de los indios americanos. Produce alucinaciones de enorme intensidad.

En la mía he estado en una ciudad de ángulos imposibles, oscura y negra, situada en una llanura helada. Existían unas extrañas criaturas que se arrastraban o flotaban: la estructura de los edificios confundía mi perspectiva. Las criaturas no tenían una forma concreta, sino que fluctuaban de forma imprevista. Aún ahora estoy conmocionado por la visión, de tan real que me pareció.

El brujo insiste en que estas visiones son reales, que algo parecido Existió o existir alguna vez. No deja de impresionarme la desbordante imaginación y la precisa aunque fantástica lógica que contiene su culto.

25/4

Esta vez la droga me ha trasladado a un lugar extraño, de color rojizo. Yo era una extraña criatura de forma insectoide, con alas vibrantes y garras. Otros como yo volaban a mi alrededor. Nos introducimos en oscuros túneles para ir en busca de... No puedo describirlo con palabras. Aquello era horrible. No he dormido bien. Todavía siento como un zumbido en la cabeza, el horrendo modo de comunicación de aquellos seres. No puedo mas que impresionarme por la precisión de las alucinaciones. Podía sentir con total intensidad como vibraban mis alas membranosas.

24/5

Hemos tenido una alucinación conjunta. El brujo era un ser de piel rugosa, con ojos grandes, enormes orejas y una distorsionada semejanza facial con un koala, aunque su cuerpo tenía el aspecto macilento de un cadáver. No quería mirar mis propias manos, pero estoy seguro de que mi aspecto era el mismo. Estábamos en medio de un desierto, sometidos al implacable viento nocturno, y bailábamos alrededor de un monolito. Durante un instante contemplé las estrellas e intenté discernir su posición. No puedo negar que quedé aterrorizado: indicaban una localización al sudoeste de los EEUU. La extraña precisión de las alucinaciones comienza a afectar a mis sentidos y a mi cordura.

3/6

Ahora tomo con más frecuencia la droga, pero no surte el efecto alucinatorio inicial, o al menos no tan fuerte. Sin embargo cuando no la tomo tengo horribles pesadillas en las que veo surgir del agua a esas odiosas criaturas. A veces soy uno de ellos, otras solo su víctima. Temo que la planta produzca dependencias físicas, como la morfina, pero no puedo soportar m s las pesadillas. El brujo me ha enseñado como realizar la mezcla. Algunas de las plantas son realmente raras. Empiezo a preparar mi equipaje para volver a los EEUU. Creo que el ambiente de esta isla comienza a afectarme. Necesito volver una temporada a la normalidad de América.

15. Trastero. Hay un montón de cajas, baúles y cofres esparcidos por todo el lugar. La mayoría contienen ropa vieja y recuerdos de Quincey, pero en uno de ellos está la escopeta de caza del anfitrión, así como un par de cajas de munición con unos treinta cartuchos.

16. Sótano. El sótano se divide en dos partes: una está exclusivamente dedicada a la caldera de la casa y tiene un montón de leña apilada. La otra se compone de una enorme mesa de madera sobre la que se alinean diversos matraces, tubos de ensayo y probetas. Hay muchas hojas y hongos en distintos cazos. Aquí es donde Quincey intentaba, sin lograrlo, realizar una mezcla que duplicase los efectos del tuogot. Hay una diversidad de libros de botánica apilados en una silla junto a la mesa.

LOS SUCESOS

La historia, a partir del viernes por la tarde, irá desarrollándose a partir de determinados sucesos. Puede que las acciones de los jugadores interfieran en el ritmo de la misma, pero más o menos lo que sucederá se regirá por los siguientes episodios:

Viernes por la tarde. Llega carta del Fishburne & Co.

Viernes por la noche. Cenarán con Quincey, quien lleva un pañuelo anudado al cuello. El tuogot tiene efectos secundarios muy peculiares, que consisten en la adaptación del individuo al medio anfibio. A Quincey están empezando a surgirle unas agallas, cosa que lo ha asustado de sobremanera. Puede que se muestre nervioso durante la cena, aunque insistirá en tener más tarde una conversación en el sala de estar para no ofender a sus invitados.

Mientras charlan comienzan a verse luces en la bahía. Quincey se mostrará bastante inquieto con la aparición de las luces, desviando continuamente su mirada hacia la bahía. Finalmente optará por irse a cama. Los jugadores son libres de hacer lo que les parezca, pero a medianoche se oirán gritos en la habitación de Quincey. Si alguien entra (Quincey duerme con la puerta sin cerrar con llave) lo encontrará envuelto en sudor mientras balbucea: "¡Veía con sus ojos muertos! ¡Condenada mi alma hasta que el cuerpo se pudra y la libere!". Después parece despertar y mira confundido alrededor. Si le preguntan no recordará nada. Alegará que fue una pesadilla. A pesar de la poca luz un personaje atento verá una especie de marcas en el cuello de Quincey, como arañazos profundos a ambos lados (las agallas).

Sábado a la mañana. Los personajes encontrarán a Quincey en el sillón del salón, con la vista perdida en un punto frente a él. Pese a todos sus intentos no despertará hasta pasado un buen rato. Alegará que se encuentra mal y se irá para cama. Si hay un médico en el grupo o los personajes insisten en llevarlo al pueblo se negará a ser reconocido. 'No es nada,' dirá, 'sólo un poco de cansancio. Ultimamente he estado sometido a demasiado estrés'.

Sábado por la tarde. Quincey tiene síntomas de claustrofobia. Sale al exterior de la casa y pasea entre las rocas vestido con la bata. Si los personajes se acercan a él intentará evitarlo. Si no lo logra solicitará amablemente que le dejen en paz, que necesita reposo. Prometerá atenderles como un buen anfitrión al día siguiente, pero por el momento necesita estar sólo.

Sábado por la noche. Desaparece Quincey. Ha sido poseído totalmente y ha ido a la isla para realizar el conjuro de portal dimensional que lo llevará a su isla de la Polinesia (ahora Quincey es en realidad el brujo). Sin embargo necesita un día para tomar posesión de todas las funciones del nuevo cuerpo, por lo que por el momento se oculta de los personajes hasta retomar todas las funciones. Si lo encontrasen huiría nadando prodigiosamente (ya le han salido las agallas).

Domingo por la tarde. Una niebla espesa surge de la bahía y comienzan a oírse cánticos extraños en la isla. El mago está invocando a cuatro profundos para que le ayuden a conjurar el portal dimensional.

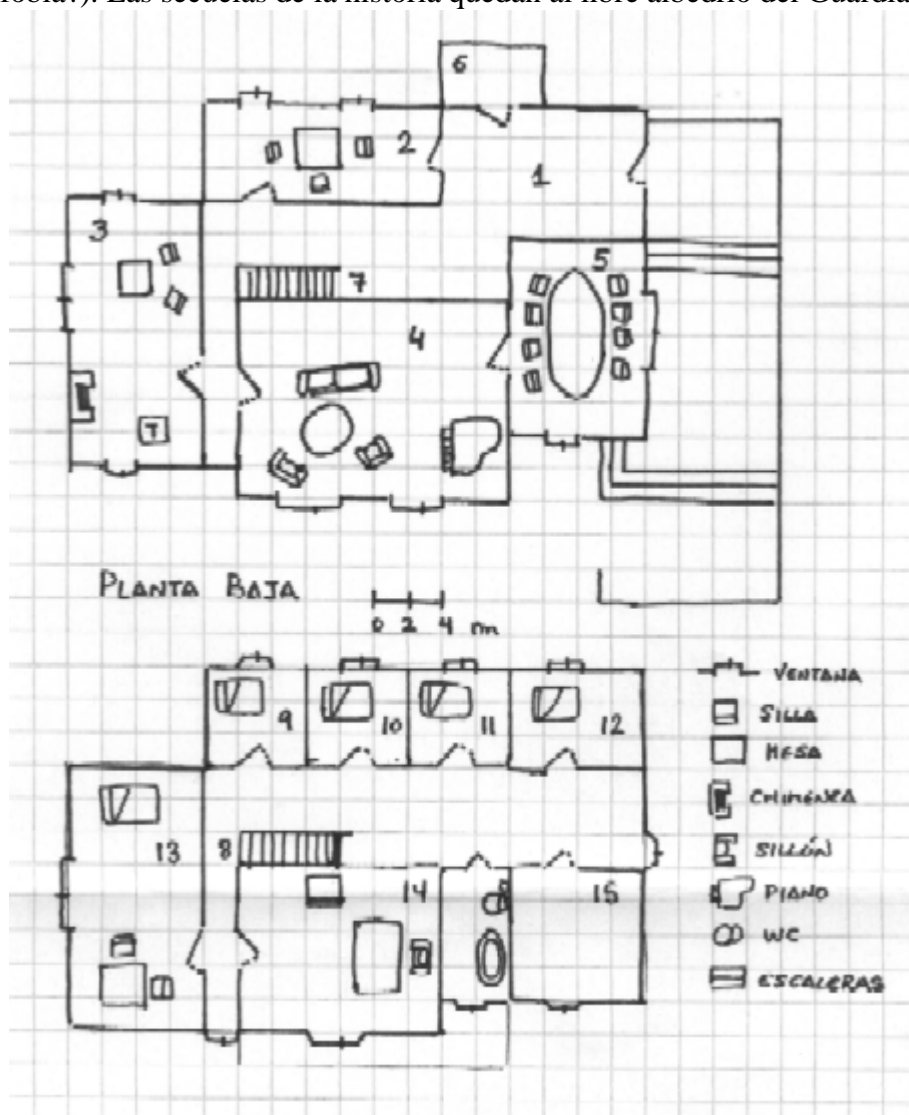
Domingo por la noche. El mago y los cuatro profundos realizan un conjuro de puerta dimensional para volver a Ebon. Si los personajes se lo impidiesen de alguna forma huirá a través de la bahía mientras los profundos atacan a los investigadores.

CONTINUACION DE LA PARTIDA

El final de la partida depende mucho de las acciones que emprendan los personajes. Si en algún momento descubren lo que realmente sucede con Quincey tendrán, de cualquier modo, muy pocas posibilidades de impedir la posesión por parte del brujo. Lo máximo que podrán lograr es atrapar al brujo dentro de su nuevo cuerpo...

Si llegasen a frustrar sus intentos de crear un portal mágico el brujo huiría por la bahía. Su intención sería escapar hacia Louisiana, en busca de un culto que lo ayudase a volver a su isla. El conjuro del portal dimensional es agotador y sólo puede intentarse una vez cada año. Puede desarrollarse una continuación del módulo basada en la cacería del brujo por parte de los jugadores o introducirlo nuevamente en la vida de los investigadores cuando intente vengarse por los problemas que puedan haberle producido (o quizás por saber demasiado).

En caso de retener al brujo una vez posea el cuerpo de Quincey los jugadores van a tener más problemas de los que creen. Realmente están secuestrando a un antropólogo. ¿Cómo van a mantenerlo indefinidamente mientras buscan una solución, que por otro lado no existe? Cuando pase un mes el cuerpo original del brujo se pudrirá, aunque el alma de Quincey continuará viva 1d12 años más, encerrada en una momia bajo una isla polinesia. Quizás las pesadillas del propio Quincey asalten de vez en cuando a algún jugador (el que tenga el poder más alto), produciéndole algún tipo de trastorno (¿quizás claustrofobia?). Las secuelas de la historia quedan al libre albedrío del Guardian.



Si, ya sé que el mapa queda muy cutre, pero no tenía ganas de currar más. Para la próxima lo hago digital y todo eso...

Memorias de África

Aunque Vietnam se ha llevado la fama como conflicto bélico en el que la potencia ganadora a priori se las vio y se las deseó para encontrar una salida digna, la guerra de Marruecos no le anduvo a la zaga en cuanto a brutalidad y bajas. El ejército español se vio continuamente envueltos en trágicas retiradas en las que perdía muchas más tropas de las que había costado el conquistar ese mismo trozo. En estas circunstancias no es difícil que hubiera episodios de locura, quizás coincidentes con otros horrores que pudieran encontrarse en el Rif. Bienvenidos al corazón de las tinieblas.

Este módulo está pensado para cualquier grupo de personajes de profesión militares que se encuentren efectuando el servicio militar en el Rif.

Aunque el grueso del grupo no debería tener una graduación especialmente alta, tiene que haber un PJ que pertenezca a inteligencia militar. Es de prever que el número de bajas será bastante alto, por lo que es bastante aconsejable que los investigadores sean expertos. El problema no es tanto que se van a encontrar con criaturas peligrosas (de hecho, los gules son de lo más inocuo que sale en el libro), sino el factor de inferioridad numérica en el que se van a encontrar nuestros heroes, tanto respecto a sus antagonistas, como delante de los posibles ataques moros que sufran camino a la kábila maldita.

...aquellos muertos que íbamos encontrando, después de días bajo el sol de África que vuelve la carne en vivero de gusanos en dos horas; aquellos cuerpos mutilados, momias cuyos vientres explotaron. Sin ojos o sin lengua, sin testículos, violados con estacas de alambrada, las manos atadas con sus propios intestinos, sin cabeza, sin brazos, sin piernas, serrados en dos. ¡Oh, aquellos muertos! Arturo Barea, "La forja de un rebelde" (Vol 2 "La Ruta")

Introducción Nuestros PJs llegan un buen día, procedentes de Ceuta, a su destino en un punto indeterminado de Marruecos. Estamos en el otoño de 1921, tras el desastre de Annual. Se les supone una mínima instrucción, un equipo del año de Maricastaña y muy, pero que muy pocas ganas de estar en África. La moral está por los suelos, el trato con los nativos se vuelve cada vez más hostil y en el ejército los nervios están crispados. Cuando lleguen a su destino, el PJ que pertenezca a inteligencia militar (probablemente un oficial que opine que el resto de PJs son una panda de gandules) será convocado a una reunión con dos capitanes y un comandante llamados respectivamente Serra, Córcoles y Castelo. En la oficina de Castelo hará un calor espantoso para la época del año. Tras ofrecer algún refrigerio al nuestro PJ (o PJs) se les informará de la misión por la que has sido convocados. Durante la retirada que en realidad supuso Annual, las grandes cantidades de bajas en el ejército español fueron debidas sobre todo al hecho de que los españoles habían quedado rodeados por los moros de Abd-el-Krim. Muchas unidades no pudieron volver a sus sitios de origen y cayeron al recibir fuego por los dos lados. Se tardó un tiempo en poder evacuar los pocos supervivientes de la zona, por no mencionar la dificultad de retirar los cadáveres (esto lo puede saber cualquier PJ tirando INT por 5). Al PJ se le harán diversas cuestiones para establecer su grado de patriotismo (los ánimos están muy alterados y pronto va a haber muy malos rollos en el ejército español). Al PJ se le dirá que se ha hecho todo cuanto fue posible por retirar los cadáveres de la zona, pero que de algunas unidades nunca se volvió a saber nada, lo cual era relativamente normal al quedar los cuerpos destrozados y descompuestos en poco tiempo.

Una de las pérdidas más destacadas del cuartel fue la del capitán Cortina, uno de los mandos con un historial de los más brillantes del ejército español (veterano de Cuba y Filipinas, persona muy culta, líder nato, profundamente disciplinado y absolutamente capaz de sobrevivir en las condiciones más adversas...). Este capitán partió al mando de una compañía, aunque en el momento del desastre de Annual pudo haberse quedado en Ceuta viéndolas venir por la enfermedad que sufría en ese momento su esposa. Todo parecía indicar que cuando partió se habían producido en él cambios de carácter, aunque nadie conocía el motivo. Cortina se había vuelto violento y huraño, un auténtico suplicio para los soldados que guiaba, aunque por lo visto todavía conseguía mantener la disciplina muy bien entre ellos. El caso es que todo el mundo pensaba que había sido uno de los doce mil españoles muertos en el desastre, junto con toda la compañía que mandaba, pero recientemente una patrulla que hizo una pequeña incursión en una de las kábilas o pueblecitos moros del interior encontró objetos personales de Cortina y de los soldados que mandaba ardiendo en una pira. La kábila se encontraba unos diez kilómetros al sur de la posición donde teóricamente tendrían que haber muerto Cortina y sus soldados, una distancia excesiva para que esos objetos personales pudieran haber llegado todos juntos sólo por casualidad. Los nativos estaban destruyendo cosas revendibles como relojes, medallas de oro e incluso armas. Lo más extraño es que cuando la patrulla intentó hacerse con el control del pequeño pueblecito encontró que sus habitantes no oponían ninguna resistencia: habían muerto todos despedazados por algún animal desconocido.

Como siempre, se saqueó lo que se pudo y se volvió a la base. El asunto huele a chamusquina y sería bueno hacer alguna que otra batida por la zona para determinar si a Cortina y sus soldados el destino les pudo haber dado alguna salida. Lo más probable es que la compañía que guiaba Cortina cayera más tarde de lo que se supuso en un primer momento o fuera capturada por los irregulares de Abd el-Krim.. Información para el Guardián Lo que ocurrió con Cortina y los suyos fue lo siguiente: Cortina quería salvarle la vida a su mujer, enferma de cáncer. Él estuvo investigando los métodos curativos antiguos de los árabes, a los que admiraba sobremanera (no hay que olvidar que Cortina es un hombre de cierta cultura) y llegó a la conclusión que en un punto del Rif existía una etnia que había encontrado el método de vencer, al menos temporalmente, a la muerte. Lo que en realidad encontró fue una velada referencia en sobre una colonia gul. Animado por la idea de poder salvar a su mujer, se hizo asignar el mando de la unidad que partía hacia la zona concreta citada en el libro. Durante la batalla, la sección de compañía que comandaban Cortina y un sargento quedó aislada en un blocao (o barracón) bajo el fuego enemigo. El blocao sobrevivió maravillosamente a la ofensiva mora, pero no así la débil cordura de sus ocupantes. La situación de encierro a la que estaban sometidos sus ocupantes, junto con la paranoia que les imprimía la oscuridad de la situación hizo que las cosas estallaran. El grupo encerrado en ese blocao (unos 21 soldados), absolutamente convencidos de lo que les decía Cortina (defensa del país, enemigo malvado) no sólo soportaron el ataque real a ese blocao, que acabó en victoria para los defensores, sino las alucinaciones colectivas de todo el grupo. Cortina está como una cabra, y los soldados que lo siguen aguantaron muchos días resistiendo a imaginarias ofensivas moras, incluso cuando la batalla ya se había alejado. En lugar de retirarse quedaron encerrados en un estado de paranoia lamentable. Empezaron a producirse víctimas por el hambre. Desgraciadamente, el blocao se alzaba sobre una pequeña elevación del terreno, junto a una kábila abandonada mucho tiempo atrás y más en concreto sobre el cementerio de la misma, que es ahora la colonia gul que muy bien

encaminadamente buscaba Cortina. El Rif y el Atlas son zonas pródigas en misterios, y especialmente densas en gules. Se sabía con anterioridad que las compañías que ocupaban ese blocao solían tener un considerable número de desertores y muertos. Lo que ocurrió con el grupo de Cortina fue que los gules se encontraron con unos supervivientes natos, que se habían dedicado al canibalismo en cuanto se le acabaron las raciones y que además tenían un líder carismático. Como conclusión de todo esto, Cortina y los suyos fueron invitados a unirse a los gules y ahora van haciendo incursiones por los núcleos de población de la zona. Esta práctica ya la llevaban a cabo lo gules anteriormente, pero la guerra y el hecho de que eran muy pocos hacía muy fácil disimular las bajas que causaban. Lo que encontró la patrulla fueron los restos de un pueblo donde, hartos de la desaparición de niños y cadáveres a los que lo sometían los gules, se decidieron a ir e explorar a los restos del blocao, dónde encontraron los objetos de Cortina y los otros. La visita les fue devuelta por los gules, quiénes se montaron un banquete con los pobres habitantes del lugar. Esto ocurrió uno o dos días antes de que la patrulla española entrara en el pueblo. El problema es que Cortina hubiera deseado volver a casa, pero ya no puede porque su aspecto no es casi humano (si bien sí que se lo podría reconocer) y no tiene medios para volver.

Investigando en Ceuta Los PJs pueden solicitar en cualquier punto del módulo investigar en Ceuta en casa de Cortina. Su mujer murió a las pocas semanas de perderse el contacto con él. El apartamento donde vivían está cerrado, aunque con los pertinentes sobornos o amenazas se puede hacer que la reticente portera valenciana del edificio les deje pasar. La casa está tal y como la dejaron, y no se ha desmontado el mobiliario ni revendido porque el Capitán Cortina no ha sido declarado muerto oficialmente. El matrimonio no tenía hijos y la familia más cercana era el hermano de Cortina, que vive en Argentina. La casa, en consecuencia, está como la dejaron: Un hogar de clase media, media-alta donde parecía evidente que los que lo habitaban fueron en una época bastante felices. Rebuscando en los papeles de Cortina e invirtiendo un par de horas se pueden encontrar los siguientes artículos: - Un diario donde se explica veladamente que ha encontrado por fin una referencia al lugar que andaba buscando y que piensa partir a buscar la salvación de su esposa, aunque para ello tenga que condenarse o desertar. - Un libracó escrito en árabe. Si se encuentra quien lo traduzca se verá que es una edición del siglo XIX de un tomo llamado "Supersticiones del los rifeños". En un tono bastante despectivo se cuentan las tradiciones arcanas de la zona. El libro no contiene ningún hechizo y da 1% a Mitos de Cthulhu. Una tirada de conocimientos permite darse cuenta de que es un libro prohibido, aunque solo sea porque tiene dibujos de bichejos que supuestamente pululan por ahí, lo que va contra la ley coránica de no representar jamás a personas o animales. El libro les llevará unas doce horas de lectura a nuestros Pjs, al cabo de las cuales deberán tirar INT por dos, o bien Historia o Geografía para darse cuenta de que uno de los lugares citados concuerda con la zona en la que se supone que se vio últimamente a Cortina.

Y ahora... ...ahora lo que se impone es mandar al grupillo de Pjs, que probablemente piensen que van a rescatar a sus compañeros de armas prisioneros entre los moros o que pueden haber desertado, a vérselas con unos gules tarados y guiados por un fanático que los conmina a resistir hasta el fin. Si todavía no tienen bastante, puede haber un ataque real de moros para diezmar a nuestros PJs.(o para equilibrar la balanza, si los PJs han salido en una unidad demasiado grande para los 15 gules que quedan).

Determina esto sumando un 15% a la posibilidad de encuentro de una tropa de moros por cada día de camino que pasen hasta llevar a la kábila. Durante los cinco días que

dura el camino hacia el blocao de marras, es posible que los Pjs se crucen con los irregulares de Ratula. Cómo roleen la escena les va a proporcionar ayuda contra los gules o les va a diezmar. Ratula es el jefe de una pequeña tropa de mercenarios irregulares que se ha establecido en el Rif. Entre sus hombres se encuentran desertores de la legión francesa, veteranos de la primera guerra mundial sin otro oficio, renegados rifeños y algunos árabes aventureros. El encuentro se producirá en un despeñadero y si el soldado que está al mando de la tropa de los PJs no tiene reparo en pagar un pequeño peaje, no sólo los mercenarios serán muy amables, sino que les ofrecerán compartir camino y escoltarlos hasta la zona. Caso contrario, es muy posible que lleguen a las armas, o como mínimo huyan si se produce el ataque de los rifeños o el de los gules. La tropilla de Ratula es neutral y funciona de una forma un tanto anárquica. Contra lo que les parecerá a los Pjs, no son unos rufianes desalmados y traidores, sino que simplemente son unos inadaptados que buscan sobrevivir entre dos fuegos. Ratula puede ayudar a los Pjs a hacer un pacto temporal con los súbditos de Abd-El-Krim que también están atacados por los gules. Por cierto, que la gente de Ratula son tremendamente supersticiosos y hablan de la zona donde está el blocao al que se dirigen los Pjs como terreno mágico.

Si han trabado una cierta amistad con el grupo de Pjs, lo más lejos que los acompañarán será hasta la kábila donde la patrulla española encontró los objetos de Cortina y los suyos.

RATULA, JEFE DE GRUPO IRREGULAR FUE 15 CON 16 TAM 13 INT 18 POD 10 DES 16

APA 9 EDU 10 Bonus al daño: +1d4 Tiene la profesión de "Guerrero tribal" que aparece en la quinta edición de las reglas. Sus especialidades son las armas. Llegada al blocao Las incursiones por las kábilas cercanas se habrán vuelto cada vez más frecuentes. Según pasen por las kábilas más cercanas y si consiguen entablar algún tipo de contacto con los indígenas descubrirán que estos están aterrados. Eso sí, si los nativos describen sus visiones, lo mismo podría tratarse de una horda de monstruos que de una patrulla de incontrolados que roba niños. Pactar con los moros podría ser una solución para conjurar el peligro, pero una vez el módulo quede resuelto deberán poner los pies en polvorosa, que Abd el-Krim y los suyos no están para bromitas. En cualquier caso, el curso de acción más probable es el siguiente: Los Pjs llegarán primero a la kábila abandonada. Aunque no parece haber nadie, cualquiera que tire Descubrir podrá darse cuenta de que por todo el suelo hay huellas de unos pies deformes, que no corresponden a ningún pie humano: tirada de cordura (0/1) como consecuencia. Como es probable que los Pjs lleguen de día todo parecerá normal. Durante el día los gules duermen bajo el cementerio. En toda la zona del pueblo no se oye absolutamente nada ni hay rastro de seres vivos. La kábila y el blocao se encuentran en lo alto de una colinilla, una posición fácil de defender y un poco dura de tomar, a cinco días de marcha desde Ceuta. El blocao está a un cuarto de hora, y de camino a él, encontrarán algún que otro esqueleto despellejado por los buitres. Cuando estén a unos pocos metros, empezarán a ser disparados por uno de los soldados gules desde detrás de las defensas del blocao. Las balas deberían mantener a los Pjs a distancia el tiempo suficiente para que el vigilante se esconda junto a sus compañeros. Si a los PJs consiguieran meterse en el blocao perdido, deberán tirar cordura ante las imágenes que allí vean (te puedes inspirar en la cita de Arturo Barea al principio del módulo). El blocao comunica a través de túneles con la kábila más cercana, por lo que quedarse en él supone arriesgarse a convertirse en los asediados. El gul se ha metido por debajo de un agujero que está tapado con un cuerpo. Si los Pjs han entrado en los túneles a través del cementerio,

aunque encontrarán antes al grupo de gules, les podrán ganar la iniciativa por estar estos dormidos durante el día. Caso de entrar por el blocao, el gul vigilante (quién por cierto, es de los que todavía retiene más la forma humana) dará la voz de alarma y los gules se pondrán en la sala inferior de los pasadizos en guardia para caer sobre los Pjs. Una vez estos estén prisioneros, sólo tendrán tres opciones:

Si se consigue tomar la kábila y el blocao y o bien terminar con los gules (que de lo contrario seguirán saqueando la zona y atacando indistintamente a las patrullas españolas y a los castigados habitantes de las kábilas cercanas) o bien convencer a Cortina y a los suyos que depongan su actitud (por ejemplo, haciéndose acompañar por un mando, llevándole a Cortina una foto de su esposa, etc.) sé generoso con los Px. Incluso puede ser que si nuestros aguerridos Pjs son veteranos de África se conozcan ya con alguno de los soldados, lo que acentuará el dramatismo. Si cualquier Pj ha visto una foto de Cortina y lo identifica como tal, éste le pedirá noticias sobre su mujer. Si se le dice que ha muerto recuperará parte de su cordura como para volver a Ceuta y enfrentarse a un Consejo de Guerra. Lo único que se lo impide es su aspecto horrible y su pervertido sentido del deber. Las otras dos opciones son unirse a los gules o ser devorados por ellos. Las características de los gules están en el libro básico.

JAIME CORTINA, CAPITÁN DE INFANTERÍA. FUE 18 CON 17 TAM 13 INT 19
POD 15

DES 12 APA 11 EDU 17 Bonus al daño: +1d4 Puntos de Vida: 14 Cordura actual: 5. Si dispones de la quinta de edición de La llamada de Cthulhu sus habilidades principales son las equivalentes a la profesión de Mando Militar MÁS las de la profesión de Soldado de a pie. Las habilidades de Mando Militar estarán a un mínimo de 40% todas y las de Soldado de a pie a un mínimo de 65%. Cortina se ha gando sus cargos en el frente. Por cierto, es bastante crítico con el cariz que están tomando las cosas en la guerra... Cortina es un tipo muy similar a Marlon Brando en "Apocalypse now" (al fin y al cabo el módulo parte muy vagamente de la misma premisa).