

シヤングリラの境界

EL UMBRAL DE SHANGRI-LA



Cthulhu Mythos TRPG - Campaign Scenario Book

EL UMBRAL DE SHANGRI-LA

por Yuke Kabula & Ricardo Meyer

Campaña de rol de Los Mitos de Cthulhu para 1 a 4 jugadores con experiencia previa.

Diseñada y compatible con sistemas BRP y D100.

mangelframirez@gmail.com

hplovecraft.fandom.com/es

rosenmaurer@gmail.com

pnaklendorf.com/refugiobizarro

Instrucciones para el Guardián: El Guardián debe orientar a los jugadores a la hora de crear los personajes. Al comienzo de la historia, deben estar en Madrid y mostrarse dispuestos a aceptar el trabajo de vigilancia de seguridad que les ofrece Solis. Hay que tener en cuenta que el trabajo de por sí es sospechoso, ya que no les está exigiendo ni siquiera que sean profesionales titulados y les está ofreciendo una suma de dinero desproporcionada para lo que es la labor. Es por ello que el trasfondo de los jugadores debe darles la justificación para aceptar sin pensárselo demasiado. Lógicamente, deben ser españoles o, al menos, saber español.

* * *

Madrid, 2025. Los jugadores van a ser contratados como vigilantes de seguridad por un empresario, John Solis, que tiene bajo su protección una serie de objetos de gran valor y exotismo. Se puede justificar la necesidad de tomar ese trabajo aludiendo a que los jugadores se encuentran en estado de precariedad o a alguna circunstancia similar.

John Solis recibe a los jugadores en su ático en el barrio de Salamanca, explicándoles las circunstancias del empleo. Solis cuenta con un almacén secreto en un sótano de Arganzuela, zona que escogió precisamente por ser particularmente tranquila. Este sótano está reforzado con la mayor de las seguridades, es por ello que nunca le ha generado intranquilidad tener tantas piezas valiosas en el mismo sitio.

JOHN SOLIS (varón, 53 años)

Descripción: Su verdadero nombre es Jonatan Solís Muñoz y es natural de Albacete, en Castilla-La Mancha. Hizo riqueza mediante el contrabando internacional de antigüedades, teniendo contactos en el puerto libre de Ginebra, uno de los mayores almacenes de arte y antigüedades de Europa.

Desde 2024 es socio de la Fundación Morgana, siendo amigo personal de su fundador, von Hohenberg. Con frecuencia desempeña el rol de consejidor, usando sus contactos para obtener las reliquias que el grupo busca.

Sin embargo, la situación actual requiere de medidas excepcionales. Recientemente, los hombres de Solis se hicieron con una falange de la mano derecha de Abdul Alhazred, autor del infame Necronomicón. Este hueso, del que se dice que aún alberga la magia de un poderoso ifrit con el que el ocultista habría pactado en vida, era codiciado por una fundación conocida como «Morgana». Solis había acordado con Morgana la venta de la falange por una cantidad de dinero que rayaba en lo obsceno, es por ello que no podían permitirse ningún incidente, y más sabiendo lo que Morgana tenía fama de hacer con quienes incumplían sus tratos.

Y entonces llegó esa maldita nota. Solis rebuscará en su escritorio y sacará lo que parece una tarjeta de visita.

A mi buen amigo D. John Solis:

Esta noche, yo, Pierrick Saint Claire, pasaré a hacerle una visita y llevarme esos trozos de hueso que tantos quebraderos de cabeza le han estrado causando últimamente. Me gustaría que les traslade mis más sentidas disculpas a sus patrocinadores de Morgana y Mordred, pero, como entenderá, tengo motivos personales para impedir que se complete la transacción. Dicho esto, le deseo que tenga un buen día.

Siempre suyo,

Pierrick Saint Claire.

Solis se mostrará incómodo con la situación y procederá a exponer que está dispuesto a pagar la suma de 50.000 euros por una sola noche de vigilancia a cada uno de los jugadores. Tiene sus motivos para ser tan generosos, ya que ya ha tenido otras malas experiencias con Saint-Claire y sabe que no se anda con bromas. Una vez que les haya convencido, procederá a hacer firmar un contrato a los jugadores.

Si algún jugador decide prestar especial atención al documento y busca la letra pequeña, encontrará una cláusula adicional de responsabilidad y exoneración. Si los jugadores preguntan por esa cláusula adicional, Solis se limitará a exponer que dado lo misterioso de los métodos de Saint Claire y la naturaleza de algunos de los objetos de la colección, no quedaría tranquilo de no ser así.

MORGANA

Su nombre completo es «Fundación Morgana para el Progreso de la Humanidad», fue fundada a principios de 2022 por el Wiktor von Hohenberg, noble europeo con residencia en la Bohemia Occidental.

Aunque se presentan como una empresa tecnológica con ramas en la industria farmacéutica, en la práctica actúan como tapadera para la secta Mordred, con la que von Hohenberg simpatiza.

Esta fundación cuenta con el respaldo de varias familias ricas e influyentes, como los von Tempest.

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE VIGILANCIA PRIVADA

En Madrid, a fecha de [__] de diciembre de 2024.

REUNIDOS

De una parte, D. John Solis, mayor de edad, empresario y coleccionista, con domicilio en la Calle [__], ático del barrio de Salamanca, Madrid, en adelante, “EL CONTRATANTE”.

Y de otra parte, D./D^a _____, mayor de edad, con DNI nº _____, con domicilio en _____, en adelante, “EL CONTRATADO”.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para contratar y obligarse, y a tal efecto,

EXPONEN

I. Que EL CONTRATANTE posee bajo su custodia una serie de objetos de alto valor histórico, artístico y exotismo, depositados en un almacén privado situado en el distrito de Arganzuela (Madrid), el cual dispone de medidas avanzadas de seguridad física y electrónica.

II. Que, debido a circunstancias recientes que afectan la integridad de dichos objetos y la tranquilidad del contratante, éste ha decidido reforzar la vigilancia del almacén, contratando los servicios de personal especializado para la custodia nocturna del recinto.

III. Que EL CONTRATADO declara disponer de las aptitudes y disposición necesarias para desempeñar las funciones de seguridad requeridas.

Por todo lo cual, ambas partes acuerdan suscribir el presente contrato, que se regirá conforme a las siguientes:

CLÁUSULAS

Primera. Objeto del contrato.

El presente contrato tiene por objeto la prestación de servicios de vigilancia y custodia durante la noche del día [__] de diciembre de 2024, en las instalaciones propiedad de EL CONTRATANTE, situadas en el sótano del edificio ubicado en Arganzuela, Madrid.

Segunda. Duración.

La duración del servicio será de una sola noche, comprendida entre las 22:00 horas del día [__] de diciembre de 2024 y las 06:00 horas del día siguiente.

Tercera. Remuneración.

EL CONTRATANTE abonará a **EL CONTRATADO** la cantidad de cincuenta mil euros (50.000 €) brutos, en pago único, una vez concluido el servicio sin incidentes.

Cuarta. Funciones.

EL CONTRATADO se compromete a:

Permanecer dentro del recinto asignado durante toda la duración del turno.

Evitar, mediante la actuación oportuna, cualquier intento de intrusión, sustracción o daño a los bienes custodiados.

Abstenerse de manipular, abrir, o inspeccionar los objetos bajo vigilancia.

Quinta. Confidencialidad.

EL CONTRATADO se obliga a mantener la más estricta reserva sobre todo lo que vea, oiga o perciba durante el desempeño del servicio, comprometiéndose a no revelar ninguna información relacionada con el contratante, las instalaciones o los objetos custodiados.

Sexta. Responsabilidad.

EL CONTRATADO será responsable directo de cualquier pérdida, daño, desperfecto o desaparición que ocurra en las instalaciones o bienes bajo su custodia durante el tiempo estipulado.

Séptima. Jurisdicción.

Para cuantas cuestiones litigiosas se deriven de la interpretación o ejecución del presente contrato, las partes se someten expresamente a los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

Y en prueba de conformidad, firman ambas partes el presente contrato por duplicado y a un solo efecto, en el lugar y fecha arriba indicados.

EL CONTRATANTE

D. John Solis

(Firma)

EL CONTRATADO

D./D^a _____

CLAUSULA ADICIONAL (LETRA PEQUEÑA)

El firmante declara haber sido informado de los riesgos inherentes a la custodia de los bienes referidos, aceptando expresamente toda responsabilidad civil, penal o de cualquier otra naturaleza derivada de la pérdida, daño o desaparición de los mismos, así como de cualquier acontecimiento fortuito o de causa no identificable que pudiera acaecer durante el cumplimiento del servicio. El contratante queda totalmente exento de cualquier tipo de responsabilidad o reclamación posterior, incluso en caso de fallecimiento o desaparición del firmante. Firmar este documento implica la plena aceptación de dichas condiciones sin derecho a reclamación futura.

ACTO I: EL ROBO DE LA FALANGE DE ALHAZRED

Una vez cerrado el acuerdo, los jugadores serán llevados en una limusina a la dirección en la que deben desempeñar la labor. Lo primero que verán es que la entrada está protegida por un lector biométrico. Solis, que va con ellos, desbloqueará la puerta y permitirá a los jugadores pasar. Se verán en un diminuto recibidor, con un par de macetas a cada lado de un ascensor. Para acceder al ascensor hay que desbloquear la puerta con una llave en posesión de Solis. Ya dentro, el empresario tecleará una clave en un monitor y el ascensor comenzará a descender. Tras un rato de bajada, las puertas se abren, dando paso a una estancia rectangular de paredes, suelos y techos forrados en placas metálicas. En el centro de la estancia hay un contenedor metálico en el que, según Solis, se encuentra protegida la falange de Alhzred.

Aunque Solis recomendará no hacerlo, los jugadores podrán echar un vistazo a los objetos, que están protegidos dentro de urnas de metacrilato y acompañados por una pequeña cartela con su nombre y número de inventario. Entre ellos se encuentran:

FRAGMENTO DEL DIARIO DE MONTECASTRO (HOJA SUELTA)

Descripción: Página arrancada con fórmulas menores; bordes ennegrecidos por el tiempo. Parece tratarse de una copia manuscrita, realizada por algún discípulo del monje loco.

Registro: REG-ARG-2011-001

Fecha de adquisición: 04/04/2011

Procedencia: Cádiz, España

LIBRO DE DZYAN (COPIA ATRIBUIDA)

Descripción: Códice encuadrado en piel tratada, al parecer cuenta con anotaciones de puño y letra de Madamme Blavatsky. Está abierto por una página aparentemente aleatoria.

Registro: REG-ARG-2015-003

Fecha de adquisición: 09/02/2015

Procedencia: Lhasa, Tibet

Efectos al interactuar:

- **Bonificaciones:**

- Mitos de Cthulhu: +10%
- Ocultismo: +20%

- **Tiradas especiales:**

- Cada vez que un investigador consulte el libro, puede hacer una tirada de INT o EDU para interpretar correctamente las anotaciones y el contenido esotérico.
- Si falla, puede sufrir confusión o malentendidos sobre los textos, sin consecuencias físicas inmediatas.

- **Efectos secundarios posibles:**

- Leer demasiado tiempo o intentar descifrar las anotaciones sin pausas puede causar -1d3 SAN por exposición prolongada a conocimientos ocultos.
- La página abierta al azar puede contener información que induzca a alucinaciones, sueños perturbadores o visiones de entidades extrapланares.

Notas del Guardián:

El libro es una copia atribuida, por lo que no se garantiza que todo el contenido sea auténtico, pero las anotaciones de Blavatsky pueden aportar pistas útiles para rituales o historia oculta.

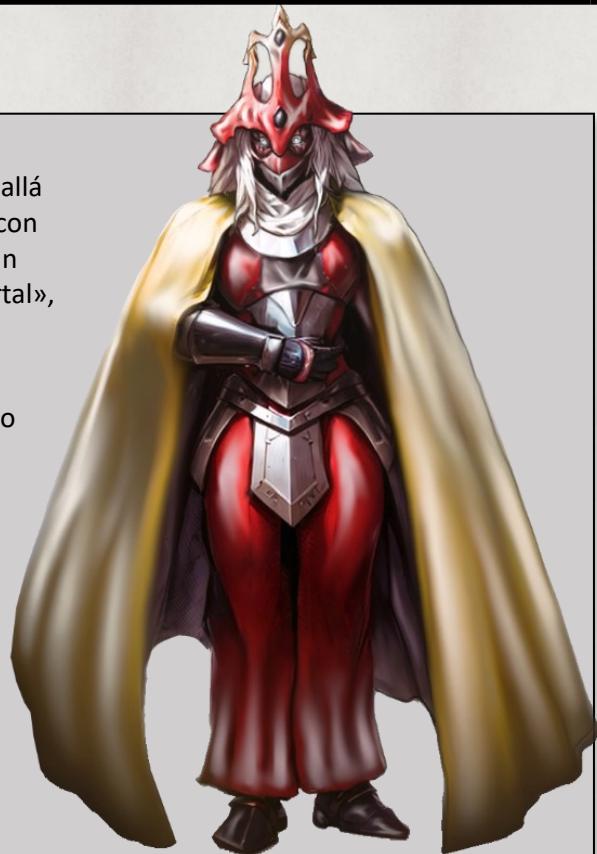
Se recomienda que la lectura se haga con moderación, y que las tiradas de SAN se apliquen bajo juicio del Guardián según el contexto narrativo.

EMPERADOR INMORTAL

Dios Arquetípico perturbador confinado en Tíndalos, más allá del Espacio y del Tiempo, pudiéndose entrar en contacto con él por el consumo de la droga Liao. Está relacionado con un texto conocido como «Revelaciones del Emperador Inmortal», que a menudo puede encontrarse en las colecciones de personas vinculadas con el ocultismo.

El Emperador Inmortal no es una figura humana en sentido estricto, sino una presencia que puede poseer o manifestarse a través de otros individuos. No está muy claro que es lo que ocasiona la posesión del Emperador Inmortal, ni si hay unas personas más propensas que otras a recibir su influencia, si bien es cierto que parece que es capaz de tomar el cuerpo de aquellos que se encuentran en un estado emocional alterado. Está conectado con Zhao, el boticario, un personaje sobrenatural procedente de la Meseta de Leng y que podría ser una suerte de profeta o encarnación de la entidad.

El Emperador parece tener una personalidad sádica, a veces impulsando a aquellos que se encuentran bajo su influencia a cometer crímenes o atroces o a suicidarse de formas creativas. A veces hace esto sirviéndose de "La cámara de la eternidad", un juego que comienza como algo inocente pero que va alterando la percepción de la realidad de aquellos que toman parte en él.



FRAGMENTO DE LA PIEDRA NEGRA

Descripción: Fragmento basáltico con vetas rojizas; emite vibración al pronunciar nombres rituales.

Registro: REG-ARG-2016-011

Fecha de adquisición: 21/07/2016

Procedencia: Stregoicavar, Hungría

Efectos al interactuar:

- **Bonificaciones:**

- **Mitos de Cthulhu:** +20% al estudiar o intentar comprender sus secretos.
- **SAN:** -1d10 al tocarlo o contemplarlo, reflejando el impacto psicológico de su contacto.

- **Efectos secundarios posibles:**

- Visiones fugaces de rituales antiguos o entidades ancestrales.

- Atracción de energías extraplanares si se usa en rituales.
- Somnolencia, temblores o inquietud al mantener contacto prolongado.
- Su vibración al pronunciar nombres rituales puede ser usada para detectar o activar propiedades ocultas, pero siempre con riesgo de SAN.

Notas del Guardián:

El fragmento es peligroso incluso sin manipulación directa, por lo que los jugadores deben ser advertidos de su riesgo.

Se recomienda aplicar tiradas de SAN cada vez que un investigador lo manipule más de unos minutos, según el contexto narrativo.

CAJA DE MÚSICA HUECA

Descripción: Caja de música cuyos mecanismos han sido desmontados. Aun así, se dice que de vez en cuando suena, fruto de una maldición. Quienes alegan escuchar el sonido de la caja de música comienzan a ser acosados por una entidad a la que se refieren como «el Emperador Inmortal» y, con frecuencia, acaban por quitarse la vida. Al parecer, más piezas como esta circulan por determinados mercadillos japoneses.

Registro: REG-ARG-2018-026

Fecha de adquisición: 14/11/2018

Procedencia: Kioto, Japón

Efectos al interactuar:

- **SAN:**

- -1d6 al escuchar el sonido por primera vez.
- Exposición prolongada: -1d6 adicional por cada sesión de 1 hora en la que se perciba el sonido o se intente investigarla. Continuar interactuando con la caja puede llevar a comportamientos autodestructivos, incluyendo intentos de suicidio (aplicar según narrativa, tiradas de SAN o POW bajo juicio del Guardián).

- **Efectos secundarios posibles:**

- Riesgo de acoso: Quienes la escuchan pueden empezar a ser perseguidos por “el Emperador Inmortal”, lo que se traduce en apariciones fugaces en sueños o en la vida real, fenómenos extraños a su alrededor (objetos moviéndose, sonidos inexplicables) y dificultad para dormir o ansiedad progresiva.

Notas del Guardián:

La caja no tiene interacción mecánica directa, el peligro es puramente psicológico y narrativo.

Se recomienda que los efectos de SAN y acoso se apliquen de manera gradual para aumentar la tensión y el horror.

Tiradas recomendadas: SAN para resistir miedo o estrés, POW para mantenerse funcional ante el acoso del Emperador Inmortal.

ANILLO TARTÉSICO

Descripción: Pieza de orfebrería de intrincados patrones decorativos y una factura que recuerda a la orfebrería fenicia. Según la cartela, se rumorea que perteneció al músico español Manuel de Falla, siendo un regalo que le hizo el que por aquel entonces era sacerdote en la Pedanía del Agave, en Cádiz.

Registro: REG-ARG-2021-042

Fecha de adquisición: 11/11/2021

Procedencia: Cádiz, España

Efectos al interactuar:

- **Bonificaciones:**

- **Historia:** +10% al investigar la procedencia del anillo o su contexto cultural.
- **Arqueología / Ocultismo:** +5% si se buscan posibles influencias esotéricas o rituales asociados al anillo.

Notas del Guardián:

Este objeto no es inherentemente peligroso, pero su valor histórico y místico puede generar conflictos narrativos (robos, codicia, interés de entidades).

Se recomienda usarlo como gancho de investigación, permitiendo que los jugadores descubran conexiones históricas o esotéricas, más que como fuente de daño directo.

MUESTRA DESCONOCIDA EN MATRAZ

Descripción: Pequeño contenedor con tejido o materia orgánica no completamente identificada. Se indica que procede del «laboratorio de Nox-Caeli», en el parque natural de los Picos

de Europa. La cosa en el interior parece palpitar.

Registro: REG-ARG-2024-079

Fecha de adquisición: 30/06/2024

Procedencia: León, España

Efectos al interactuar

- SAN:

- -1d6 por observación prolongada. La cosa se mueve y parece reaccionar a estímulos externos, evidenciando alguna clase de inteligencia.

Si preguntan a Solis por la colección, explicará que posee más objetos guardados en otros almacenes y que muchos de los artefactos que han pasado por sus manos ya han sido vendidos a terceros. Si preguntan por la forma de adquisición, aludirá a que proceden de casas de subastas, anticuarios y donaciones de particulares, en todo caso legales. No hay ninguna irregularidad o, al menos, ninguna que sea demostrable.

Una vez que quede todo hablado, Solis se marchará, cerrando la puerta a sus espaldas. Los jugadores podrán hacer tiempo hablando entre sí o prestando atención a los objetos, aunque sin poder sacarlos de las urnas. La sala no es excesivamente grande y no hay mucho que hacer en ella.

En este momento, Pierrick Saint Claire ya se habrá infiltrado, así que, además de los jugadores, habrá un vigilante más, un hombre de tez morena que será el ladrón encubierto (Si algún jugador trata de manipular una urna y salta la alarma, Saint Claire aprovechará la oportunidad para llevar a cabo inmediatamente el robo de la falange. Si esto sucede, Solis llegará directamente y se omitirá la aparición del retoño menor de Nyx).

Cuando se estime pertinente, se debe permitir que los jugadores se den cuenta de la presencia de Pierrick Saint Claire, camuflado como vigilante. Por ejemplo, puede comenzar a revisar el cierre del contenedor metálico que guarda la falange, llamando así la atención del resto. Saint Claire tratará de excusarse diciendo que únicamente está revisando que está todo en orden. Si los jugadores presionan mucho a Saint Claire o, en su defecto, pasado un tiempo, la urna de metacrilato que contiene la muestra desconocida en matraz estallará misteriosamente. El matraz saldrá despedido, cayendo al suelo y liberando la cosa que hay en su interior, que tomará un aspecto vermiforme y comenzará a reptar por el suelo. Se trata de un retoño menor de Nyx, que adoptará una actitud pasiva, no atacando a los jugadores salvo que decidan acercarse demasiado

NYX

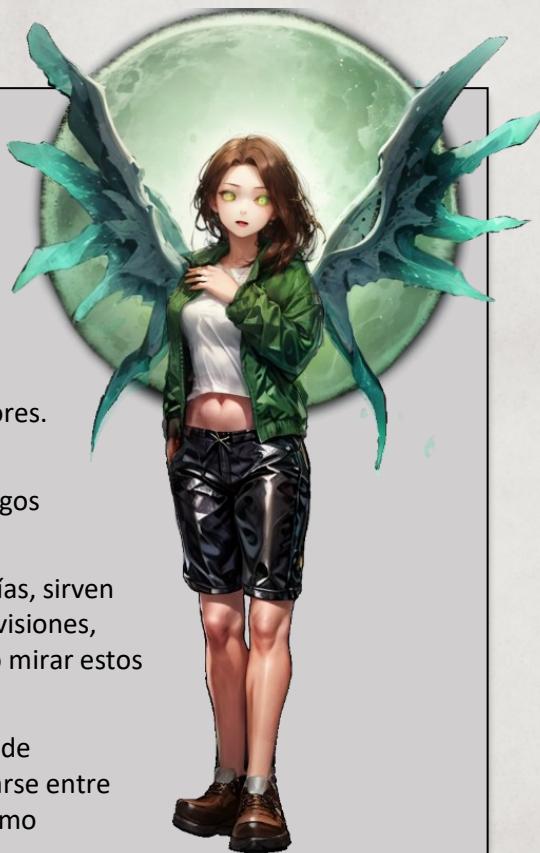
Hija de La Oscuridad y nieta de Azathoth, se manifiesta por medio de avatares. Su influencia no se impone por mandato, sino por contagio: se propaga mediante sueños, melodías, inscripciones o artefactos. Dentro de la mitología de los discípulos de Ghisguth y del culto de Mordred, Nyx es vista como una entidad ruin que conspiró con Ghisguth para sellar a Ab-T'bohughha, traicionando posteriormente a su asociado al actuar en contra de sus intereses y los de sus seguidores.

Entre los descendientes de Nyx sobresalen Hypnos y Thanatos, pero también la raza de los hijos de la luna, referidos por los griegos como «oniros»

Los elementos rituales, como unas perlas verdes o ciertas melodías, sirven como canales directos de la influencia de Nyx. Pueden provocar visiones, alterar decisiones o desencadenar mutaciones. Basta con tocar o mirar estos objetos para quedar expuesto a esa influencia.

Sin embargo, su emanación más reconocible es Petra, una joven de ojos verdes y magnetismo hipnótico. Usa esta forma para mezclarse entre los humanos y es el aspecto que toma también cuando ejerce como presidenta de El gabinete de la luz lunar.

Entre sus emanaciones se encuentra el Avatar Mayor de Nyx, una masa oscura que surge en un lago y que parece conectar las aguas terrestres con las celestiales. En este avatar es capaz de crear ilusiones y atraer a los humanos por medio de una misteriosa melodía. Quienes acuden a ella y consumen su «carne» son transmutados.



HIJOS DE LA LUNA

Criaturas pálidas y humanoides. Sirven a la diosa Nyx y por lo general tienen un comportamiento tranquilo y pacífico. Los griegos los llamaban «oniros»

Muy inteligentes, cuentan con su propio sistema de escritura, que usaron para grabar la historia de su civilización en unos misteriosos obeliscos blancos. En ellos se atestigua que proceden de la luna y que cuentan con una cierta capacidad para alterar su estructura física, pudiendo hacerse pasar por humanos.



Es posible para un humano transformarse en un hijo de la luna ingiriendo material genético de la diosa Nyx. Si la transformación fracasa, el sujeto se vuelve un retoño menor de Nyx.

RETOÑO MENOR DE NYX

Engendros similares a gusanos que se limitan a reptar por el suelo sin propósito aparente. Surgen cuando fracasa el proceso por el que algo o alguien se intenta transformar en un Hijo de la Luna: el vientre del desafortunado se abre como una crisálida y este nuevo y repulsivo cuerpo emerge del abdomen.

Pese a su aspecto desagradable, conservan la mente y los recuerdos de quienes eran con anterioridad. Por norma general no son hostiles, aunque pueden atacar si se sienten amenazados.

**STR 40 | DEX 40 | CON 50 | SIZ 30 |
INT 50 | POW 50 | HP 8 | MOV 6 | DB +0 |
Armadura: 1 (carne densa, casi gomosa)**

Habilidades:

- Sigilo / Reptar: 30–50%
- Esquivar / Defensa: 30–40%

Armas:

- Arremetida: 1d3

SAN:

- Interacción con la criatura: -1d3

Notas del guardián:

- Generalmente no hostil, pero atacan si se sienten amenazados.
- Conservan la mente y recuerdos del humano original, lo que los hace imprevisibles.

La alarma saltará y, al rato, Solis abrirá la puerta, acompañado por dos hombres inmensos armados con ametralladoras.

MATONES DE SOLIS

Brutos contratados por John Solis para cubrir sus espaldas. Muchos de ellos son militares retirados.

**STR 60 | DEX 60 | CON 60 | SIZ 60 |
INT 50 | POW 50 | EDU 55 | APP 45 |
HP 12 | MOV 8 | DB +0 | Armadura: 1**

Habilidades:

- Pelea 55%
- Esquivar 40%
- Arma de fuego (pistola) 55%
- Percepción (Escuchar/Descubrir) 50%
- Intimidar 60%

Armas:

- Pistola: 1d10
- Tonfa / Bate táctico: 1d6 + DB
- Puño: 1d3 + DB

En el mismo momento en que lo haga, el guardia misterioso (Pierrick Saint Claire) se habrá desvanecido de la estancia, aunque los presentes no se darán cuenta en el momento. Solis, viendo la situación, activará un dispositivo que lleva en su pulsera que emitirá un sonido muy agudo. Al oírlo, el retoño menor de Nyx convulsionará y se quedará inmóvil. Solis, alterado, preguntará cómo ha sucedido, si los guardias han visto algo. Paranoico, no esperará respuesta, sino que correrá a abrir el contenedor metálico, accionando una serie de mecanismos ocultos. Al hacerlo, comprobará con espanto que no está la falange, habiendo tan solo una carta.

PIERRICK SAINT CLAIRE (varón, edad desconocida)

Joven congolés que ha hecho fama como ladrón de guante blanco. Apodado «el nuevo Arsène Lupin», no está muy clara su identidad real, ya que su nombre podría ser un seudónimo.

Aunque siempre fue muy hábil, su capacidad alcanzó un nivel superior cuando se hizo con el reloj de Aforgomón, un artefacto misterioso que le otorga la capacidad de detener el tiempo. Sin embargo, tiene un efecto secundario, y es que, si abusa de ello, su envejecimiento celular se acelera y la esperanza de vida se ve reducida.

Pierrick Saint Claire mantiene un antiguo feudo con determinados grupos oclistas, entre ellos Mordred y, por extensión, la fundación Morgana.

Mi estimado John:

Perdón por las prisas, pero ya sabe que las visitas nocturnas no se anuncian con demasiada antelación. He tomado prestada su pequeña reliquia; le aseguro que está en mejores manos (y más limpias) que las de Mordred. No lo tome como un robo, sino como un ajuste de rumbo. Usted comercia con cosas muertas, yo intento evitar que una de ellas recuerde cómo respirar.

Le dejo mis más cordiales saludos y la certeza de que volveremos a vernos. A fin de cuentas, siempre me ha caído usted mejor que sus socios.

Con afecto y un fingido sentimiento culpa,

Pierrick Saint Claire

John sufrirá un ataque de pánico, diciendo que sabía que no debía haber confiado este trabajo a unos aficionados y preguntándose cómo va a salir de esta. De pronto, se acordará de las cláusulas y sonreirá con malicia exponiendo con un cierto aire triunfal que eso no es asunto suyo, sino de los jugadores, que se comprometieron a asumir la responsabilidad. Les indicará que van a acompañarle y que van a reunirse con Morgana para dar las explicaciones pertinentes. Si los jugadores tratan de resistirse, aparecerán más hombres de Solis, también armados y perfectamente entrenados.

Tras vendar los ojos de los jugadores, cubrirles oídos y boca y atarlos de manos, serán subidos nuevamente a la limusina. Tras unos minutos, el vehículo se detendrá y los jugadores serán conducidos hacia algún sitio, sin ver u oír nada. Se detendrán en el interior de un ascensor, que subirá varios pisos, y, a continuación, se les empujará a través de un pasillo y se los sentará en unos asientos. Al retirarles las vendas y las mordazas, verán que se encuentran en el despacho de una mujer joven, de ojos verdes y pelo teñido del mismo color.

Está prácticamente tumbada en su asiento, con las piernas colgando sobre el reposabrazos, y a sus lados se encuentran dos figuras de gran tamaño, totalmente recubiertas por unas extrañas corazas blancas.

SIERVOS DE MORDRED

Criaturas imponentes cubiertas por armaduras pesadas, creadas como fruto de los aberrantes experimentos de la división científica de Mordred. Sirven como guardaespaldas para los miembros de alto rango de la Orden y por las juntas de sus corazas a menudo gotea un líquido oscuro y abrasivo. Pueden blandir armas como cañones, mandobles o grandes hachas.

STR 105 | DEX 40 | CON 90 | SIZ 95 |

INT 40 | POW 60 | HP 22 | MOV 6 |

DB +1D6 | Armadura: 8

Habilidades:

- Vigilar 60%,
- Intimidar 50%
- Lealtad programada (+20% vs control mental)

Armas:

- Mandoble/Gran hacha 45%, 2D8+DB
- Puño blindado 55%, 1D6+DB
- Cañón portátil 35%, 2D10 (recarga 2 turnos)

La chica se presentará como Virginia von Tempest, explicando que su familia es una de las principales inversoras de la Fundación Morgana. Morgana, fundada por Wiktor von Hohenberg, es un grupo filantrópico y pacífico, sin ninguna clase de interés en tomarse la justicia por su mano. El problema es que la falange no la quería von Hohenberg, sino que había sido encargada por una vieja amiga suya con bastante peor carácter. Quien desea hacerse con la falange es el grupo Mordred, que había gestionado la compra a través de Morgana. y Svarog, jefa de Mordred, nunca se anda con chiquitas.

Von Tempest ofrecerá a los jugadores dos opciones: o bien los mata en el acto para evitarle las molestias a Svarog, o bien los deja libres con la condición de que recuperen la falange y arreglen el fiasco.

Si acceden a lo segundo, unas personas ocultas tras los jugadores usarán unos artefactos para introducirles algo bajo la piel. Von Tempest aclarará que se trata de chips de seguimiento, para asegurarse de que no intentan escapar. Los chips contienen, además, una función de autodestrucción que provocará una detonación letal si tratan de extraerlos, así que no lo aconseja.

También explicará que estos dispositivos permiten monitorizar constantes básicas, lo que les servirá para confirmar que los jugadores siguen vivos durante la misión.

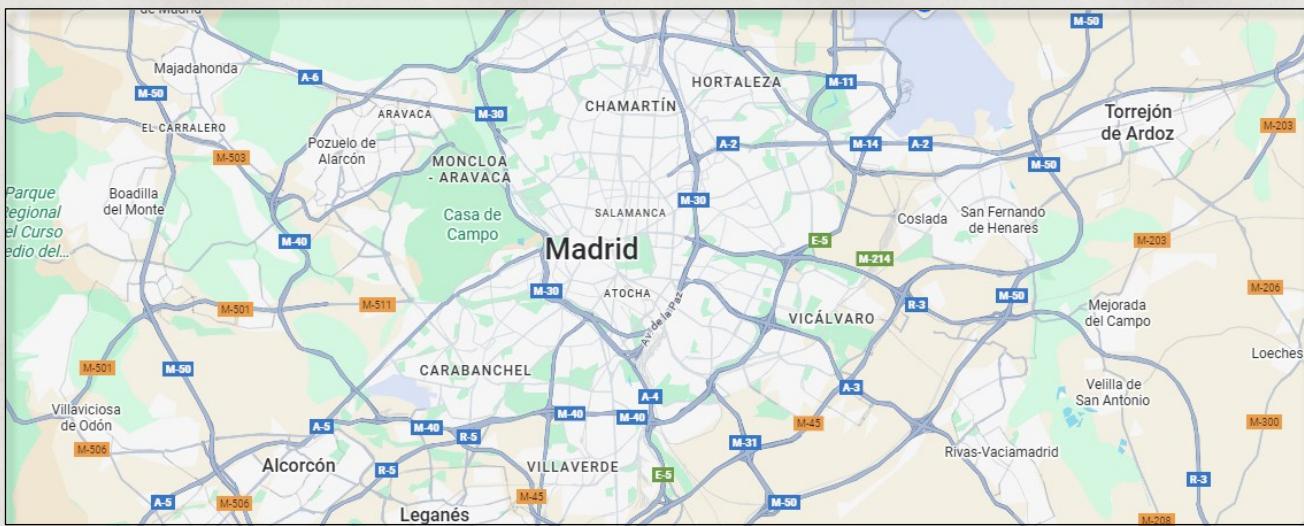
Se indicará a los jugadores que, para encontrar a Saint Claire, deberán ponerse en contacto con Leopoldo Teja, profesor emérito de la Universidad Privada Gustavo Adolfo Becquer, y preguntarle por Eric Krause. Si llegan a

MORDRED

Grupo que venera al Dios Exterior Ab-T'bohuga y usa como texto sagrado el *Evangelio del fuego y la roca*. Afirman que su fundador contactó con la divinidad tras una alucinación por gases volcánicos; sus escritos están en una lengua ritual secreta, traducida a muchos idiomas. Creen que los fieles son reencarnados por Ab-T'bohuga como larvas (cuerpos temporales) y que, con el regreso del dios, recibirán cuerpos nuevos y superiores forjados en fuego y roca. Ven a su dios como figura prometeica, de ahí el nombre "Mordred", en referencia al traidor artúrico convertido aquí en arquetipo de desafío.

Originalmente era una orden ritualista con varios grados (neófito→iniciado→mago→maestro), con doce ancianos que controlaban y legitimaban al liderazgo; los iniciados recibían un «nombre del fuego» basado en la palabra «fuego» en la lengua natal de cada uno (Fuoco, Fire, Fuego...). Con el tiempo surgió una división científica, multidisciplinar y escéptica del dogma, organizada también por grados (ayudante→especialista→jefe de sección), cuyos miembros usan tecnología avanzada y atavíos protectores. Tras el «incidente del Vesubio», en el que la influencia de Ghisguth aniquiló a la cúpula de los ritualistas, incluyendo a los doce ancianos, la rama científica impuso una reforma: abolió la antigua estructura y consolidó el poder en su líder, la eslava Svarog de Mordred.





Krause, quizás puedan dar con Saint Claire. Los hombres de von Tempest procederán a inyectar una droga a los investigadores, que comenzarán a sentir somnolencia, acabando por caer inconscientes apenas unos instantes después.

Los investigadores despertarán horas más tarde en un piso desconocido, aún desorientados y con una sensación persistente de pesadez en la cabeza. Junto a ellos, sobre una mesa o en el suelo cercano, encontrarán el número de teléfono de Virginia von Tempest, acompañado por una sencilla instrucción, escrita con letra elegante, pero firme y sin adornos:

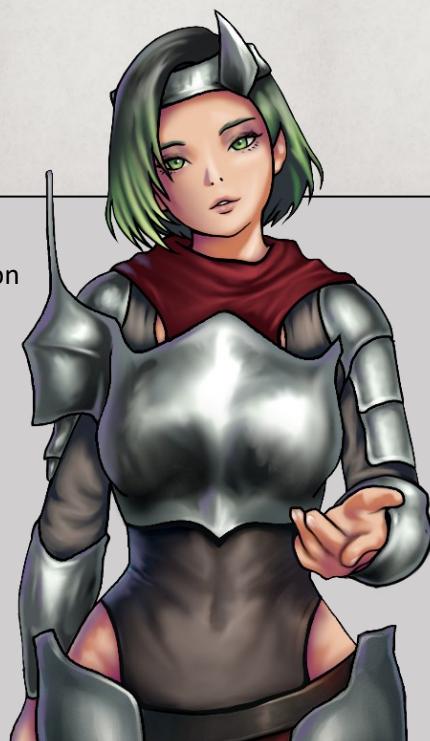
«Llamadme e iremos por vosotros. Si cuando lo hagáis no tenéis en vuestro poder la falange, tendréis que asumir las consecuencias».

Además, descubrirán que alguien ha registrado sus pertenencias, ya que hay cosas que no están donde los investigadores recuerdan. Esto parece dejar claro que su situación está completamente bajo el control de von Tempest. y que cualquier intento de ocultar información o recursos probablemente ya haya sido previsto o detectado.

VIRGINIA VON TEMPEST (mujer, 27 años)

La excéntrica heredera de la familia Von Tempest: elegante, fría y con un sarcasmo afilado. Se mueve como una socialite, pero piensa como una estratega: pragmática, con gusto por el teatro y por manipular el escenario social para que los demás jueguen su papel. Es beneficiaria de la Morgana y ejerce influencia y recursos cuando conviene.

De media melena con mechas verdes y ojos esmeralda; suele vestir tonos monocromos y transmite una altivez estudiada. Su aspecto vale tanto para intimidar como para encubrir propósito. Sigue hablando con sorna y prefiere que otros se manchen las manos en su lugar, aunque no tiene problema en hacerlo si la ocasión lo requiere.



ACTO II: LEOPOLDO TEJA Y LA BÉCQUER

INSTRUCCIONES PARA EL GUARDIÁN:

Este acto se divide en dos partes que se suceden una tras otra: la primera transcurre en la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer, la segunda en la residencia de Leopoldo Teja. Si los jugadores toman decisiones que causen problemas de cara al desarrollo de la trama o se alejan demasiado de los objetivos, el Guardián puede hacer, como algo excepcional, que reciban una llamada de von Tempest, ya sea para amenazarlos o, como último recurso, para darles alguna pista. Si ignoran las amenazas o llaman a von Tempest para reunirse con ella sin tener la falange, los chips explosivos se detonarán, matando a los personajes y conduciendo a un **final malo**. El Guardián también puede decidir matar a un jugador si llama por teléfono a von Tempest para molestarla.

En este apartado se alude a algunas personas del entorno de la Bécquer junto con información para orientar a los jugadores. El Guardián puede añadir más para dar una mayor sensación de realismo y posibles pistas adicionales.

EN LA BÉCQUER

Los jugadores se encuentran en una habitación de aspecto modesto, con un par de camas y escritorios. Junto a la puerta hay un cartel de evacuación, en el que aparece el nombre «Residencia de estudiantes Maese Pérez». Si los jugadores registran los escritorios, podrán encontrar un ejemplar de la revista sensacionalista Shangri-La 93. Lo llamativo es que se trata de un número viejo.

SHANGRI-LA 93, Nº 65 (ENERO DE 2024)

Descripción: Ejemplar antiguo de la revista gestionada por D. Leopoldo Teja, profesor emérito de periodismo de la Universidad Gustavo Adolfo Becquer. El número abre con unas notas del editor, en que se alude a la muerte de Eric Krause, señalando que sus últimas palabras, dejadas por escrito casi a modo de carta de suicidio, aparecen publicadas en el número bajo el título «El grimorio de la verdad». Al parecer, Eric Krause sufrió un ataque al leer el Grimorium Verum, que le hizo revivir viejos traumas y acabar por quitarse la vida. Además de esto, el número incluye artículos en clave conspiranoica sobre el foro internacional de Davos y los riesgos de la IA, firmados por un tal A. Espada.

Si los jugadores abandonan la estancia, que resultará ser la 201, se verán en los pasillos de la residencia. A mano izquierda están las escaleras y ascensores, a mano derecha el resto de habitaciones. Si los personajes de los jugadores son demasiado mayores, atraerán las miradas de los demás huéspedes. En el caso contrario, podrán mimetizarse fácilmente como estudiantes. Si prestan atención a los letreros que hay sobre ascensores y escaleras verán que se encuentran en la segunda planta del edificio. Mirando por las ventanas podrán ver, a no mucha distancia, las instalaciones del campus universitario de la Bécquer.

Hay un chico en el pasillo, Edouard Dupont, estudiante de erasmus. Si llaman a las habitaciones que hay a continuación, no tendrán respuesta, exceptuando en la 202, en la que Pedro Crespo se prepara para ir al gimnasio y la 208, en la que se encuentra estudiando Camila Díaz. En la habitación 202, Camila tiene varios números de

Shangri-La 93, porque está haciendo un trabajo sobre «historia alternativa y teorías de la conspiración».

Una vez que lo estimen pertinente, los jugadores pueden bajar a la primera planta. Aquí encontrarán a Megan Rodrigues, la chica de la limpieza. Ya en la planta baja, con quien podrán conversar es con Miguel López, el conserje de la residencia. Si hablan con Miguel López y sale el tema del libro extraño, si los jugadores lo desean se lo puede prestar, se trata del «Evangelio del fuego y la roca».

Cuando los jugadores abandonen la residencia, podrán explorar el campus de la universidad. Cuenta con diversas instalaciones, que podrán visitar libremente. Cuando los jugadores visiten la facultad de periodismo y preguntan por Leopoldo Teja, se les remitirá al profesor Jorge Sánchez, amigo personal de Teja que les informará de que este no está en el campus, sino que debe encontrarse en

su casa en el distrito de Chamartín. Pero le venís muy bien, ya que justo tenía que hacerle llegar unos documentos. Pondrá por escrito una dirección y dirá a los jugadores que pidan a un taxi que los lleve allí. Cuando llamen al timbre, que digan que les envía Jorge Sánchez. Les confiará a los jugadores los documentos.

Adicionalmente, si exploran los alrededores y dan con el monumento memorial a Doña Eleuteria Castro, verán que, mirando la escultura se encuentra una joven de ojos verdes (Petra). Si interactúan con ella, pedirá a los jugadores que «guarden silencio por las almas perdidas» y les recordará que «aquellos que juegan con fuerzas que no pueden controlar encuentran una muerte temprana». Les dejará a los jugadores una cajita blanca labrada y se marchará sin dar explicaciones.

AB-T'BOHUGHA

Contraparte pasiva de Azathoth, su objetivo es asimilar en él toda la existencia, volviendo todo «una sola mente» y poniendo fin a la existencia del mundo sensible. Si Azathoth es un caos creativo, Ab-T'bohuga representa un orden destructivo, simbolizado en la imagen del fuego purificador.

Ab-T'bohuga no acostumbra a actuar personalmente, sirviéndose de sus emanaciones o «bodhisattvas» para influir en los individuos y ponerles en el camino de la disolución del yo. Es por esto que parece ser la inspiración detrás de ideas como el Tao o el Buda Cómico.

Según el credo de Mordred, recogido en su Evangelio del fuego y la roca, Ab-T'bohuga tuvo en su día un cuerpo material, que fue sellado por Ghisguth y Nyx. Con el fin de forzar su regreso, el objetivo de Mordred es dar vida a un avatar artificial de Ab-T'bohuga conocido como «Bestia del Volcán», que se manifiesta como un ser de rocas y lava de gran tamaño y seis extremidades.



EVANGELIO DEL FUEGO Y LA ROCA

Descripción: Libro de pasta gruesa que exteriormente recuerda por su encuadernación a una enciclopedia. Sin embargo, el interior es más propio de un texto a medio camino entre lo esotérico y lo divulgativo. La primera parte es la más estrictamente mitológica, cuenta las vivencias y revelaciones del fundador de la secta Mordred. La segunda parte incluye algunos ritos con un carácter más «público» y menos «mistéricos». La tercera parte incluye normas, regulaciones y curiosidades sobre la orden. Este texto aporta información sobre el Dios Exterior Ab-T'bohuga.

Efectos al interactuar

- **Bonificaciones:**

- Religión: +10% (*dato original*)
- Ocultismo: +5% (*por su mezcla de rituales simples y comentarios simbólicos*)
- Mitos de Cthulhu: +2% (*la obra menciona a Ab-T'bohuga, pero sin profundizar en los aspectos más terribles*)

- **Tiradas especiales:**

- Cuando un investigador consulte el Evangelio, puede hacer una tirada de EDU para interpretar correctamente la doctrina, las estructuras rituales y las anotaciones doctrinales.
- Con una tirada EX (Extremo), el lector obtiene una comprensión más nítida del funcionamiento interno de la Orden, recibiendo un +1 adicional a Religión durante el resto de la sesión.
- Si falla la tirada, interpreta erróneamente la liturgia o la jerarquía interna, lo que puede llevar a conclusiones equivocadas (sin daño físico inmediato).

- **Efectos secundarios posibles:**

- Leer el Evangelio durante períodos prolongados o intentar reconstruir los rituales públicos sin descanso puede causar -1d2 SAN por desgaste mental y exposición progresiva a la teología distorsionada del culto.
- Algunas secciones sobre Ab-T'bohuga pueden inducir pesadillas recurrentes o imágenes simbólicas perturbadoras (a elección del Guardián).
- Un lector con POW < 45 puede sufrir una fascinación temporal por la figura del fundador de Mordred, sin llegar a un adoctrinamiento real.

Notas del Guardián:

Este Evangelio no es un grimorio ni contiene magia operativa: los ritos “públicos” descritos sirven para reclutamiento y cohesión, no son hechizos.

Su tono pseudodidáctico permite que los PJ lo consulten sin consecuencias inmediatas, pero la exposición repetida puede erosionar la estabilidad mental. El texto es valioso para obtener contexto cultista, descifrar otras obras del mismo grupo o anticipar comportamientos de la Orden.

La interpretación de la doctrina puede volverse un elemento narrativo: jugadores que interpretan mal el Evangelio pueden caer en trampas rituales o malentendidos útiles para la historia.

DOCUMENTOS DE JORGE SÁNCHEZ

Descripción: Dosier con notas e informaciones relativas a la solicitud de una subvención para la revista de la facultad de Periodismo de la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer. Parece un texto

innecesariamente técnico y sin demasiado interés. Sobre la cubierta de la carpeta hay una nota: «Pedir ayuda a Teja».

CAJITA BLANCA LABRADA

Descripción: Cajita de piedra con grabados extraños. En su interior contiene una perla verde. Contemplarla por tiempo prolongado provoca perdida de equilibrio y alucinaciones relacionadas con Nyx, madre de la noche

Efectos al interactuar

- **Tiradas especiales:**

- Si se abre la caja y se mira la perla, SAN -1d6 por las alucinaciones y el agotamiento psicológico que provoca.
- Mirar la perla por tiempo prolongado requiere tiradas adicionales de SAN. También puede provocar una obsesión permanente hacia la diosa Nyx y sus avatares.

PERSONAJES DE LA BÉCQUER

Edouard Dupont

Ubicación: Residencia Universitaria Maese Pérez, planta 2, pasillo.

Sexo/edad: Varón, 20 años.

Nacionalidad: Francesa (Toulouse).

Ocupación: Estudiante de segundo año de Criminología (Facultad de Derecho).

Descripción: Inquilino de la habitación 203 de la Maese Pérez. Delgado, pelirrojo y rubio. Viste sudadera y vaqueros.

Carácter: Afable y algo torpe; se esfuerza por hablar español, con un acento notorio. Es curioso, pero no temerario.

Mecánicas: Se requiere superar una tirada de APP para obtener información. En lo referente a Eric Krause y Giordano Vitale, se debe superar una tirada de CHA y una tirada de Suerte; si alguna falla, Dupont no revelará nada.

Qué puede contar:

- Llegó a Madrid hace unos meses como Erasmus de Criminología.
- Conoce de vista a Camila Díaz (202) y a Pedro Crespo (208). Indicará que son las únicas personas que hay ahora en esta planta y puede dar su ubicación
- Si se le pregunta por Pierrick Saint Claire, dirá que es bastante notorio en Francia, hasta el punto que le llaman «el nuevo Arséne Lupin». Los pocos que lo han visto dicen que es de etnia africana y se rumorea que nació en el Congo. Sin embargo, es posible que toda la información sea falsa, incluso su nombre podría ser un seudónimo. Sus robos son tan inexplicables que hay quien le atribuye habilidades sobrenaturales.
- Si se le pregunta por Eric Krause o Leopoldo Teja dirá que el caso le suena de oídas, Leopoldo Teja estuvo investigado desde 2019 por una serie de muertes y desapariciones a las que se acabaron sumando la del antropólogo italiano Giordano Vitale (2021) y la de Eric Krause (2024). Sin embargo, la falta de pruebas hizo que saliera exculpado.

Pedro Crespo

Ubicación: Residencia Universitaria Maese Pérez, planta 2, habitación 202.

Sexo/edad: Varón, 18 años.

Nacionalidad: Española (Badajoz).

Ocupación: Estudiante de primer año de Ciencias del Deporte (Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud).

Descripción: Inquilino de la habitación 202 de la Maese Pérez. Atlético, rapado, camiseta del gimnasio. Lleva auriculares.

Carácter: Orgulloso y ligón, aunque con un punto cobarde.

Mecánicas: Un jugador con suficiente APP puede obtener toda la información que ofrece Pedro.

Qué puede contar:

- La noche anterior reconoce que se asustó, ya que escuchó mucho ruido procedente de la habitación 201. Cuando se asomó a ver lo que pasaba, vio salir de ella a varios individuos con gabardinas. Añade que el conserje Miguel no deja entrar a nadie sin registrar el DNI, así que no sabe muy bien como entraron con tal familiaridad.
- Asegura que la noche anterior vio un coche negro aparcado frente a la residencia, con las luces encendidas. Supone que en él llegaron esos hombres.
- Ha visto a una chica de ojos verdes muy atractiva rondando la facultad de periodismo. No sabe muy bien por qué, pero por mucho que lo intente no le salen las palabras cuando trata de hablar con ella.

Camila Díaz

Ubicación: Residencia Universitaria Maese Pérez, planta 2, habitación 208.

Sexo/edad: Mujer, 19 años.

Nacionalidad: Española (Salamanca).

Ocupación: Estudiante de segundo año de Historia (Facultad de Geografía e Historia).

Descripción: Inquilina de la habitación 208 de la Maese Pérez. Morena, pelo largo y ondulado, gafas, pijama de franela; rodeada de apuntes y latas de café frío.

Carácter: Escéptica y brillante. No cree en «todas esas historias ocultistas» de Shangri-La 93, pero sigue la revista por pura curiosidad morbosa.

Mecánicas: Se requiere suficiente carisma para entablar conversación con Camila Díaz, algo que queda a criterio del KP según los investigadores.

Qué puede contar:

- Conoce la historia del viejo profesor Leopoldo Teja: despertó su interés por lo sobrenatural tras la misteriosa muerte de la profesora Eleuteria Castro durante su primer año de carrera. Como estudiante, dirigió la sección de ocultismo de la revista de la facultad de periodismo y, tras licenciarse, fue profesor de Métodos de investigación en comunicación. Compaginó su labor académica con artículos sobre temas paranormales en revistas menores. Al jubilarse en 2016, fundó su propia publicación, Shangri-La 93, aunque esta fue considerada sensacionalista y mantuvo un ritmo irregular de edición.
- Junto a la facultad de Geografía e Historia se descubrió un depósito de huesos que al principio se creyó una fosa común de la Guerra Civil. Sin embargo, bajo esos restos aparecieron otros mucho más antiguos, de origen prehistórico, acompañados de un ajuar con tallas e incrustaciones de esmeraldas relacionadas con el culto a una diosa madre. Leopoldo Teja la identificó como la Madre de la Noche, aunque sin pruebas concluyentes. Los arqueólogos determinaron que los esqueletos pertenecían probablemente a sacerdotisas neolíticas.

Megan Rodrigues

Ubicación: Residencia Universitaria Maese Pérez, planta 1, pasillo.

Sexo/edad: Mujer, 28 años.

Nacionalidad: Portuguesa (Coimbra).

Ocupación: Empleada de limpieza de la residencia Maese Pérez.

Descripción: De estatura media, cabello rizado recogido en un moño, uniforme azul con credencial. Suele llevar guantes de goma.

Carácter: Reservada y práctica, aunque con un aire inquieto. Evita meterse en problemas, pero observa más de lo que aparenta.

Mecánicas: Puede revelarlo todo si se superan tiradas de APP o de Persuasión que el jugador debe justificar mediante la acción empleada, ya sea un soborno u otro método de persuasión.

Qué puede contar:

- Aunque no sea universitaria, le dejan residir en la Maese Pérez por ser personal laboral en la misma.
- Por la noche, escuchó ruidos y vio a varios individuos con gabardina cargando con unos hombres inconscientes. No quiere meterse donde no le llaman, pero, ¿no sois justamente vosotros esos personajes desmayados?
- No sabe quiénes eran los hombres que os llevaban, pero debían ser gente importante o conocidos del conserje, ya que los dejó entrar sin preguntas.
- Si se ha hablado con Pedro Crespo y ha salido el tema de la chica de ojos verdes, dirá que circulan rumores de todo tipo sobre ella, ya que, según cuentan, a menudo deambula por la facultad de Periodismo, pese a que no parece estar matriculada en ninguna asignatura. Hay quien dice que alguna vez ha subido con algún chico a la residencia, pero cree que es pura palabrería, ya que nunca la

ha visto. Lo extraño es que un día el profesor Teja le fue a preguntar también por la chica de ojos verdes, prefiere no saber qué clase de interés podría tener por una chica tan joven un hombre de su edad.

- Sobre todo, conoce al profesor emérito Leopoldo Teja por las revistas suyas que circulan por la universidad y por algunos quioscos de Madrid. Parece un hombre extravagante.

Miguel López

Ubicación: Residencia Universitaria Maese Pérez, planta baja, conserjería.

Sexo/edad: Varón, 52 años.

Nacionalidad: Española (Madrid).

Ocupación: Conserje de la residencia Maese Pérez.

Descripción: Alto y delgado, con bigote canoso y rostro cansado. Viste uniforme gris oscuro con un llavero pesado al cinto. Aguarda sentado en la conserjería, con un termo de café a su lado y leyendo el periódico.

Carácter: Correcto pero desconfiado; es un hombre de rutinas. Tiende a ser amable con los estudiantes responsables y hostil con quienes le hacen perder el tiempo. Cree en el orden, aunque su curiosidad lo lleva a veces a furgonear más de lo debido.

Mecánicas: Se debe realizar una tirada inicial de APP para entablar diálogo. Luego, una segunda tirada; si también se supera, la conversación se mantiene constante y firme. Si se falla cualquiera de las dos tiradas, no revelará nada y adoptará una actitud hostil.

Qué puede contar:

- Al igual que Megan, la de la limpieza, él también se aloja en la residencia en calidad de personal laboral. Cierra la residencia a las 12 de la noche y la abre a las 7:30. Si alguien

- Ilega cuando está cerrada, debe despertarle llamando a un telefonillo para que abra la puerta principal. No le sonáis, se pregunta si sois a los que trajeron por la noche.
- Lleva más de quince años trabajando en la residencia y conoce todos sus pasillos, accesos y hábitos del personal. Se enorgullece de mantener un registro minucioso de todas las visitas. Puede dar información de las personas que hay en el edificio en este momento (Edouard, Camila, Pedro y Megan)
 - Asegura que nadie puede entrar sin dejar su DNI o identificación; sin embargo, la noche anterior unos individuos con gabardina llegaron sin figurar en el registro y sin necesidad de llamar al timbre. Debían contar con sus propias llaves, es por ello que dio por hecho que eran personal de la universidad. Miguel se despertó al escuchar el ruido y los vio cargando con unos chicos, que supuestamente eran alumnos que habían llegado borrachos. No pudo distinguir muy bien sus rostros. Los individuos con gabardina dejaron a las personas inconscientes en la habitación 201 y, tras despedirse educadamente, se fueron.
 - Lo más extraño es que uno de ellos dejó un libro «muy raro», según él «para consulta académica». Parecía el texto sagrado de una secta, así que prefirió esconderlo y mirarlo lo menos posible. No le parecéis estudiantes, así que, si queréis, os lo podéis llevar, prefiere quitárselo de encima.

Jorge Sánchez Herrero

Ubicación: Facultad de Periodismo, área de departamentos.

Sexo/edad: Varón, 42 años.

Nacionalidad: Española (Madrid)

Ocupación: Conserje de la residencia Maese Pérez

Descripción: Hombre de mediana edad y cabello castaño, actual profesor de Métodos de investigación y antiguo alumno de Leopoldo Teja, al que considera un amigo personal y con el que colabora frecuentemente. Pese a que es escéptico con los temas paranormales que tanto apasionan a Teja, siempre ha admirado su entusiasmo y no duda en apoyarle.

Carácter: Afable y voluntarioso, muy comprometido con el alumnado, pero algo desorganizado.

Mecánicas: Dado que necesita la ayuda de los investigadores para llevar a Teja una serie de documentos, se mostrará amable y ofrecerá información sin necesidad de superar tiradas.

Qué puede contar:

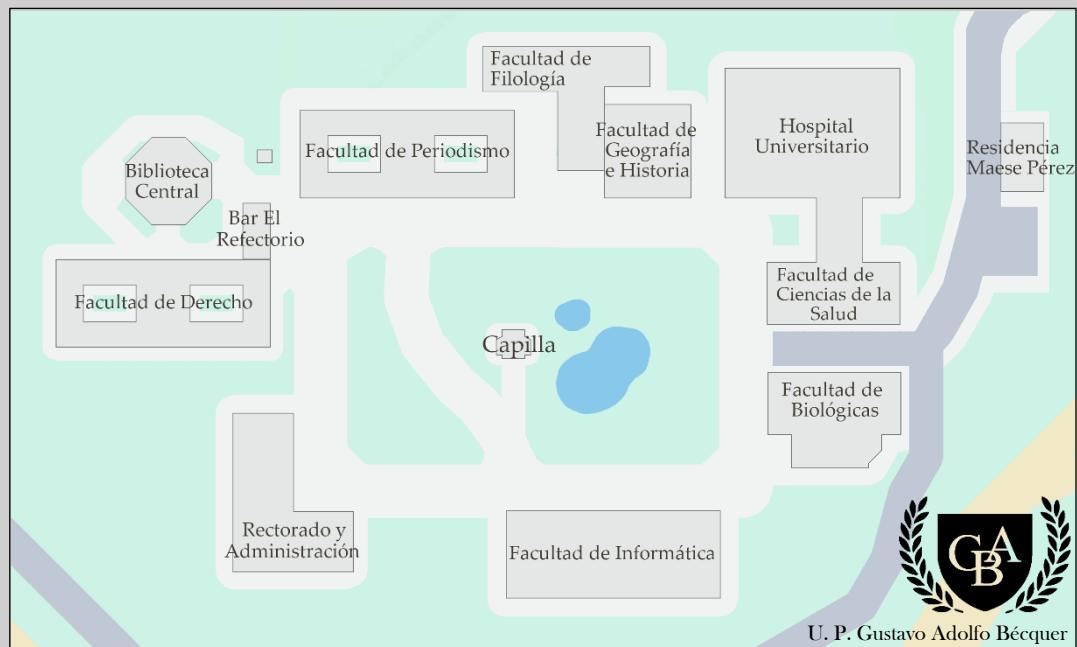
- En 2023, Jorge Sánchez ayudó a restaurar la revista de la facultad de periodismo, cerrada durante la pandemia del COVID 19. Aunque la revista está llevada y gestionada por los alumnos de periodismo, Jorge suele ayudar con cuestiones administrativas y solicitud de subvenciones.
- Puede aportar cualquier información sobre Leopoldo Teja.
- En las inmediaciones de la facultad se encuentra un monumento memorial a doña Eleuteria Castro, reputada profesora de la facultad muerta 1966 en extrañas circunstancias. Pese a que solo fue su alumno por un año, Leopoldo Teja admiraba a esta mujer, pese a que otros la despreciaban por su inclinación hacia temas esotéricos.

SOBRE LA BÉCQUER:

Situada en las afueras de Madrid, la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer (más conocida como «La Bécquer») abrió en 1936 con motivo del centenario del escritor romántico que le da nombre. Su lema es «La curiosidad es la espuela que arrastra a través de los proyectos más imposibles»

Desde mediados del siglo XX circulan rumores sobre apariciones relacionadas con la muerte misteriosa de una profesora, convirtiéndose en parte del folclore del campus.

Junto a la facultad de Geografía e Historia se descubrió un depósito de huesos inicialmente identificado como fosa de la Guerra Civil; bajo él surgieron restos mucho más antiguos, acompañados de un ajuar excepcional (incluidas tallas con esmeraldas), que los especialistas atribuyen a sacerdotisas neolíticas. Este hallazgo ha impulsado actividades de investigación arqueológica dentro del campus universitario.



GUÍA DE LA UNIVERSIDAD GUSTAVO ADOLFO BÉCQUER

RESIDENCIA UNIVERSITARIA MAESE PÉREZ:

El punto de partida de los jugadores. Fundada en los 60, unos treinta años después de la inauguración oficial de la universidad. En la planta baja se encuentra un comedor y la conserjería, en la que atiende Miguel López. Cuenta con dos pisos de habitaciones para estudiantes, cada uno con unas 20

habitaciones. Cada habitación está pensada para alojar a dos personas.

BIBLIOTECA CENTRAL UNIVERSITARIA:

Edificio elegante de arquitectura historicista y planta centralizada, aquí se alberga la mayor parte de la colección de la Bécquer. En la planta baja se encuentra la recepción, objetos perdidos y una serie de salas de usos múltiples. En la primera planta se encuentran los libros más estrictamente

literarios, incluyendo novelas, antologías y poemarios de diversas épocas. En la segunda planta se encuentran los libros de historia, historia del arte, filosofía y religión. En la tercera planta se encuentran los libros de las diversas ramas de ciencias.

El sótano de este edificio alberga el depósito, al que solo pueden acceder los trabajadores de la biblioteca. Como es natural, entre los estudiantes hay abundantes leyendas y rumores sobre lo que podría guardarse allí.

Aquí podrán encontrar una serie de libros que se mencionarán en la sección «catálogo de la biblioteca central».

BAR EL REFECTORIO:

Establecimiento hostelero que hace las veces de cafetería universitaria. Tiene un aire anticuado, aunque estudiantes y profesores de la universidad coinciden en considerar que esto forma parte de su encanto. Hace también las veces de restaurante, ofreciendo menús sencillos.

Si los jugadores deciden pasar un rato allí, escucharán a unos alumnos del grado de informática hablando de que «vaya tostón de charla sobre Morgana les ha dado la tal Virginia von Tempest» y que «menos mal que está buena».

Si los jugadores deciden preguntar o prestan atención a la conversación, obtendrán información sobre la Fundación Morgana: por lo que saben los chicos, supuestamente es un grupo filantrópico que tiene por lema «para el progreso de la humanidad». Siempre están a la caza de nuevos talentos y centran sus esfuerzos principalmente en los campos de la informática, la ingeniería y la comunicación. Sin embargo, en la práctica parecen ser la

tapadera de una secta o «grupo new age raro» conocido como «Mordred».

CAPILLA:

Situada en medio de los jardines del centro de la universidad, se trata de un pequeño templo consagrado a San Gabriel Arcángel. Tiene un aforo de entre unas 20 o 30 personas y únicamente cuenta con algunas sillas y un humilde altar.

Pese a que apenas recibe uso, se nota bastante limpia y cuidada.

EDIFICIO DE RECTORADO Y ADMINISTRACIÓN:

Un edificio de aire elegante y aire neoclásico, símbolo de la riqueza y la excelencia de la institución. Cuenta con una planta baja relativamente amplia y una superior de tamaño moderado. En la planta baja hay diversas oficinas: secretaría, gestión de grados, gestión de master, estudios de doctorado y tesorería. En la planta alta se encuentra la oficina del rector y una serie de dependencias privadas, incluyendo aquí un archivo en el que se almacena la documentación generada de los trámites realizados en el edificio.

Pese al aire grecolatino de la fachada, el interior está demasiado reformado, teniendo un aire contemporáneo es causa de espanto para no pocos amantes del arte y la arquitectura.

FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA:

Una de las facultades más antiguas de la Bécquer, de planta cuadrada y una fachada que emula la del panteón de Agripa. A mano derecha del edificio

principal hay una zona cercada por vallas, que corresponde con un yacimiento al que tienen acceso los miembros del departamento de arqueología.

FACULTAD DE FILOLOGÍA:

Comenzó como un anexo de la Facultad de Geografía e Historia, pero comenzó a expandirse al ir albergando cada vez más carreras. Actualmente cuenta con Filología Clásica, Hispánica, Inglesa, Estudios Portugueses y Brasileños, Estudios de Asia Oriental y Estudios Árabes e Hispánicos.

La parte más antigua de la facultad tiene un aire similar al que caracteriza a la Facultad de Geografía e Historia. Las ampliaciones posteriores trataron de mantener una estética que no generase un choque visual demasiado grande, aunque es apreciable el empleo en ellos de planteamientos más propios de la arquitectura contemporánea.

FACULTAD DE DERECHO:

Ubicada en el extremo oriental del campus, la Facultad de Derecho ocupa un edificio de tres plantas de estética plateresca. En su interior abundan los paneles de madera y los retratos de antiguos catedráticos.

FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN:

Otro de los edificios más antiguos del campus, con una arquitectura muy similar a la de la Facultad de Derecho. En ella fue profesor Leopoldo Teja y, en su día, le sirvió como apoyo para lanzar su revista Shangri-La 93. Incluso después de jubilado, sigue ejerciendo como profesor emérito, habiendo mantenido en ella su despacho y asistiendo con relativa asiduidad para impartir charlas y colaborar en la organización de conferencias y actividades.

En las inmediaciones del edificio se encuentra un monumento memorial a doña Eleuteria Castro, reputada

PNAKLENDORF

Es la contraparte pasiva del "Origen Ingénito", Ubbo-Sathla, y, al igual que él, se mantiene inactiva, sumida en una suerte de letargo. Está conectada con la tierra y, en ocasiones, se manifiesta por medio de unos cuerpos que materializa tal vez de manera inconsciente. Aunque estos cuerpos permanecen dormidos, algunos de ellos mantienen activas sus funciones vitales, siendo capaz de dar a luz, de manera aparentemente asexual, a unas criaturas similares a arañas brillantes, las larvas de Pnakendorf. Lo que podría ser su cuerpo principal se encuentra en las Tierras del Sueño, y su interior ha sido colonizado, siendo el lugar donde se han construido las ciudades del llamado «País de Pnakendorf».

Pnakendorf es descrita en dos textos esotéricos. El más antiguo de ellos es el Liber Veneris, texto poético de Reccaredus Anatolius Magnus que alude al «Uterus Mundi», insinuando la existencia de una Madre Tierra. El segundo son los Manuscritos de Olleros, un documento anónimo transscrito por el profesor Hidalgo Pintado de la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer y publicado por Agartha Ediciones. Además, es venerada en España por los heraldos de la Penitencia, un culto sanguinario que realiza ofrendas en honor de la diosa, y en Chile por los «Insurrectos», una escisión de la Orden y Proceso de la Estrella de Plata liderada por Eduardo Spencer-Leyton. Se sabe también que está de algún modo conectada con entidades como Nyarlathotep, Chaugnar Faugh o el Emperador Inmortal, y que uno de sus cuerpos, hallado en los Pirineos, fue utilizado por la corporación Edison para crear el superordenador Pnakotus12.

profesora de la facultad muerta 1966 en extrañas circunstancias. Se trata de una escultura de un ángel con las alas desplegadas, sosteniendo una pluma y un pergamo. En la base del monumento está grabada una frase de la profesora: «Que ni el miedo ni el dolor puedan acabar con vuestra curiosidad».

FACULTAD DE MEDICINA Y CIENCIAS DE LA SALUD Y HOSPITAL UNIVERSITARIO:

Complejo moderno que abarca grados como Medicina, Enfermería o Ciencias del Deporte y dispone de multitud de masters, doctorados y especializaciones relacionados con ellas.

La Facultad y el Hospital están conectados por un corredor acristalado. El Hospital, cuya titularidad recae en la misma institución privada que gestiona la universidad, ha acumulado un gran prestigio en los últimos años, sirviendo como lugar de formación y prácticas para los futuros profesionales de la salud.

FACULTAD DE CIENCIAS BIOLÓGICAS:

Edificio de mediados del siglo XX, con un modesto jardín botánico adosado y un pequeño invernadero. En el interior se mezclan laboratorios antiguos con equipamiento moderno.

Cuenta con sus propios laboratorios, aunque, con la expansión y el desarrollo de la facultad han acabado resultando insuficientes. Fue esto lo que llevó a la decisión de construir en las inmediaciones un edificio de laboratorios, del que con frecuencia se sirven los alumnos.

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA:

El edificio más reciente de la universidad, inaugurado en 2008. De líneas rectas y paneles reflectantes, contrasta con la arquitectura más clásica del campus.

Aquí se concentran los departamentos de ingeniería informática, robótica y telecomunicaciones. En la tercera planta se encuentra el Laboratorio de Inteligencia Artificial Aplicada, patrocinado parcialmente por la Fundación Morgana.

CATÁLOGO DE LA BIBLIOTECA CENTRAL

Aquí se mencionan algunos de los libros que se encuentran en la colección universitaria y que pueden ser de relevancia para la partida. Téngase en cuenta que, lógicamente, el volumen bibliográfico es mayor, así que quien dirija la partida puede añadir los textos (reales y ficticios) que estime pertinentes

PRIMERA PLANTA: LITERATURA

El pueblo del monolito

Descripción: Poemario publicado por Justin Geofrey en 1921 a raíz de su viaje a Stregoicavar. Alude de forma poco velada a determinados cultos y fuerzas malignas que se ocultan en ciertas ruinas de Europa Central.

Efectos al leerlo

- **Bonificación:**
 - **Literatura:** +10% al realizar tiradas relacionadas con la comprensión del texto literario o análisis poético.

- **SAN:**
 - Al finalizar la lectura, el lector pierde 1d8 SAN, reflejando el impacto psicológico de los contenidos ocultos y perturbadores del poema.
- **Efectos secundarios posibles:**
 - Pesadillas relacionadas con Stregoicavar o los cultos mencionados.
 - Obsesión temporal con ciertos símbolos o ruinas descritas en los poemas.

Notas del Guardián:

La obra no es un libro ritual, pero contiene referencias a fuerzas malignas que pueden afectar la cordura.

Se recomienda aplicar la pérdida de SAN solo al completar la lectura, no por consultas parciales.

Eric Krause, obras completas

Descripción: Recopilatorio póstumo de relatos y poemas de Krause, editado por Leopoldo Teja y publicado por Agartha Ediciones en marzo de 2024 de. Incluye un prólogo de A. Espada, periodista y estudioso de lo paranormal que compartió espacio con él en la revista Shangri-La 93.

Efectos al leerlo

- **Bonificación:**
 - **Literatura:** +10% al realizar tiradas relacionadas con comprensión literaria, análisis de relatos o interpretación poética.
- **Efectos secundarios posibles:**
 - Pesadillas o insomnio relacionadas con los relatos.
 - Obsesión temporal con los temas o imágenes presentes en los textos.
 - Inspiración o ideas para investigaciones relacionadas con lo paranormal.

Notas del Guardián:

Puede servir para, dar pistas sobre fenómenos extraños o sirviendo de conexión entre personajes como Teja, Saint Claire o el propio Krause.

SEGUNDA PLANTA: HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE

Historia de la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer.

Descripción: Obra de varios autores publicada en 2018 y coordinada por la propia universidad. Aporta información sobre la fundación y principales hitos de la Universidad.

La Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer fue inaugurada oficialmente en 1936, con motivo del centenario del nacimiento del escritor romántico Gustavo Adolfo Bécquer, del cual toma su nombre. El lema de la institución es «La curiosidad es la espuela que arrastra a través de los proyectos más imposibles», en referencia al cuento La creación, escrito por el autor que da nombre a la institución. Este eslogan pretende dar fe de la vocación de la Universidad por fomentar el desarrollo personal y el progreso de sus alumnos.

Al parecer, junto a la facultad de geografía e historia hay un depósito de huesos que en un primer momento se identificó como una fosa común cavada en la Guerra Civil. Se ha permitido el acceso a estos restos a los miembros del departamento de arqueología, para que puedan servirse de ellos en las prácticas de laboratorio y con la esperanza de identificar los restos. Para sorpresa de todos, debajo de estos cadáveres relativamente recientes comenzaron a aparecer otros infinitamente anteriores, aparentemente prehistóricos, que habían sido enterrados junto a un extraño ajuar que todavía se está analizando. Los especialistas han podido

concluir que muy probablemente pertenecieron a sacerdotisas neolíticas.

Efectos al leerlo

- **Bonificación:**

- **Historia:** +10% al investigar la universidad, su fundación y su contexto cultural.
- **Arqueología / Investigación:** +10% al intentar interpretar hallazgos asociados a los restos prehistóricos y al ajuar de las sacerdotisas.

Notas del Guardián:

El libro combina historia académica y hallazgos arqueológicos.

SEGUNDA PLANTA: FILOSOFÍA Y RELIGIÓN

Cultes des Goules (traducción comentada)

Descripción: Edición española de 1969 basada en la versión expurgada de 1737. Cuenta con anotaciones en las que se critica el contenido de la misma obra y se advierte de los riesgos de la superstición. Al parecer, el traductor, un tal Felipe Espinosa, incluyó estos comentarios como una forma de evitar la censura del régimen de Franco al dotar a la obra de un cierto carácter moralizante. Aun así, es bastante fiel a los contenidos de la versión de 1737.

Efectos al leerlo

- **BONIFICACIONES:**

- **Mitos de Cthulhu:** +20% al estudiar el contenido y comprender rituales o antecedentes de cultos.
- **Ocultismo:** +20% al intentar interpretar ritos o conocimientos esotéricos presentes en el texto.

- **SAN:**

- Al leerlo, el lector pierde **1d10 SAN**, reflejando la exposición directa a conocimientos

perturbadores sobre gules y cultos prohibidos.

- **Efectos secundarios posibles (a juicio del Guardián):**

- Pesadillas relacionadas con los gules o los cultos antiguos.
- Impulsos obsesivos por investigar ruinas o textos relacionados.
- Sensación de vigilancia o persecución por entidades asociadas a los rituales.

Notas del Guardián:

Aunque el libro contiene comentarios «moralizantes», los contenidos originales siguen siendo peligrosos para la cordura. Se recomienda aplicar la pérdida de SAN al finalizar la lectura completa, o al menos tras estudiar un fragmento sustancial del texto.

Manuscritos de Olleros

Descripción: Texto en clave religiosa atribuido a un minero desquiciado de identidad desconocida. Fue transcrita y digitalizado por Hidalgo Pintado, profesor de Historia de la Bécquer, y publicado en 2004 por Agartha Ediciones. Habla sobre Pnaklendorf, la Venus de Hierro.

Bonificaciones:

- **Ocultismo:** +20%. La simbología, metáforas minerales y referencias a Pnaklendorf están cargadas de interpretaciones esotéricas.
- **Antropología:** +10. El texto describe rituales de subsuelo, creencias sincréticas y comportamientos de aislamiento cultural propios de comunidades mineras

Tiradas especiales:

- Cada vez que un investigador consulte los Manuscritos, puede hacer una tirada de INT para descifrar las metáforas codificadas y

la estructura delirante del narrador original.

- Si la tirada es un **Crítico exitoso**, el lector obtiene un entendimiento adicional del simbolismo geológico, otorgando **+1 a Ocultismo** durante esa escena.
- Si la tirada **falla**, el lector malinterpreta el delirio del autor original, pudiendo creer en conexiones falsas o contradicciones inexistentes (sin daño inmediato).

Efectos secundarios posibles:

- Consultar los Manuscritos durante demasiado tiempo o intentar relacionar las metáforas con geología real puede causar $-1d3$ SAN, debido a la progresiva mezcla entre realidad minera y delirio ritual.
- Algunas secciones describen la «presencia de la Venus de Hierro» en túneles estrechos, lo que puede inducir claustrofobia temporal, sueños o sensación de ser observado desde dentro de la tierra.
- Lectores con POW < 40 pueden sentir una atracción compulsiva hacia lugares subterráneos, minas abandonadas o cuevas cercanas (efecto narrativo, no permanente).

Notas del Guardián:

Aunque el texto menciona a Phakendorf, no revela información directa sobre entidades mayores; se centra en ritos populares deformados por la locura del autor.

Las contradicciones internas permiten al Guardián sembrar pistas falsas, fragmentos inquietantes o pasajes que solo adquieren sentido tras consultar otros documentos.

El manuscrito puede funcionar como puerta de entrada a investigaciones en minas, cultos locales o fenómenos vinculados al subsuelo.

Puede usarse como contrapunto a textos más “académicos”: su tono febril

aporta color y tensión sin necesidad de introducir hechizos reales.

Meditaciones sobre la bóveda celeste

Descripción: Libro escrito en 1864 por el franciscano Fray Domingo Montecastro. Al margen de los contenidos más puramente poéticos, este tomo comprende un desglose simbólico y matemático incomprensible para la persona promedio. Incluye alusiones puntuales al Dios Exterior Ab-T'bohuga.

Efectos al leerlo

- **Bonificación:**
 - **Mitos de Cthulhu:** +30% al estudiar el contenido del libro y comprender símbolos, rituales o referencias a Ab-T'bohuga.
- **SAN:**
 - Al leerlo: $-2d10$ SAN total.
 - Lectura progresiva: se requiere tres días de estudio para comprenderlo completamente. Cada día de lectura requiere una tirada de SAN para resistir el efecto perturbador de los símbolos y alusiones. Al finalizar los tres días, se obtiene un 10% adicional de aprendizaje en Mitos de Cthulhu.
- **Efectos secundarios:**
 - Pesadillas intensas o visiones perturbadoras relacionadas con Ab-T'bohuga.
 - Obsesión temporal con los símbolos y matemáticas esotéricas del libro.
 - Posibles síntomas físicos de agotamiento o estrés mental por la concentración extrema en lo incomprensible.

Notas del Guardián:

Este libro es extremadamente peligroso para la cordura; la exposición prolongada multiplica el riesgo de pérdida de SAN.

Se recomienda aplicar tiradas de SAN diarias durante la lectura progresiva, y permitir la bonificación de Mitos de Cthulhu solo al completar los tres días.

TERCERA PLANTA: CIENCIAS

Informe sobre la expedición Pabodie

Descripción: Registro de la expedición enviada en los años 30 a la Antártida bajo patrocinio de la universidad de Miskatonic. Se incluyen referencias al instrumental empleado, así como a determinadas formaciones geológicas y ubicaciones singulares. La narración se interrumpe bruscamente, cerrando con un simple aviso: «por decisión de un comité de expertos, se ha decidido omitir el resto del contenido del informe, ya que cae en el sensacionalismo y puede contribuir a desinformar».

Efectos al leerlo

- **BONIFICACIONES:**

- **Historia / Geografía:** +10% al investigar la Antártida, sus formaciones geológicas o antecedentes de expediciones.
- **Ciencia / Arqueología:** +5% al interpretar datos de instrumentos y registros de campo.

- **SAN:**

- Intento de reconstruir el contenido omitido puede costar -1d6 de SAN, bajo juicio del Guardián.

- **Efectos secundarios posibles:**

- Curiosidad obsesiva por lugares remotos y misteriosos de la Antártida.
- Insomnio o pesadillas si el jugador intenta deducir lo que fue censurado.

Notas del Guardián:

El informe no revela rituales ni entidades directamente, pero sugiere

misterios que pueden atraer la atención de investigadores o cultos.

Mirando al rostro de Dios: una aproximación matemática.

Descripción: Texto en clave académica, aunque con un claro trasfondo esotérico, resulta hasta cierto punto cuestionable el hecho de que ocupe la sección de ciencias. Firmada por un tal «Fuoco de Mordred» en colaboración con Francisco Mondragón, profesor de Informática de la Universidad Privada Gustavo Adolfo Bécquer, esta obra usa como base las «Meditaciones sobre la bóveda celeste» para exponer cómo determinados símbolos ocultistas pueden ser traducidos en código de programación. Esto se haría por medio de determinados algoritmos y permitiría una experiencia similar al «contacto con Dios» que pregonan los místicos. Incluye alusiones puntuales al Dios Exterior Ab-T'bohugha.

Efectos al leerlo

- **Bonificaciones:**

- **Mitos de Cthulhu:** +25% al estudiar símbolos ocultistas y su correspondencia en código.
- **Informática / Lógica:** +10% al interpretar algoritmos complejos basados en símbolos.

- **SAN:**

- Lectura completa: -2d8 SAN.
- Lectura prolongada o estudio de los algoritmos complejos requiere tiradas de SAN cada día de investigación, a juicio del Guardián, reflejando la perturbación causada por la combinación de esoterismo y matemáticas avanzadas.

- **Efectos secundarios posibles:**
 - Obsesión con los algoritmos y símbolos hasta llegar a la paranoia.
 - Sueños de tipo matemático-onírico, en los que símbolos y fórmulas se combinan en visiones perturbadoras.
 - Posible inspiración o habilidad temporal para descifrar códigos antiguos, aunque con coste de SAN.

Notas del Guardián:

Esta obra es peligrosa psicológicamente, aunque no contiene rituales directos, porque combina abstracción matemática con simbolismo esotérico. Puede servir para descubrir secretos ocultistas de forma indirecta, o atraer la atención de entidades relacionadas con Ab-T'bohuga.

CONOCIENDO A DON LEOPOLDO TEJA

Una vez que los jugadores hayan obtenido en la facultad de periodismo la información sobre la ubicación de Leopoldo Teja, podrán pedir un taxi y dirigirse a su morada en Chamartín. Se encuentra en un bloque de apartamentos de 5 pisos.

Al bajar del coche verán que, delante del edificio, hay una parada de taxis. Hay un vehículo aparcado, cuyo taxista parece esperar aburrido a que llegue un cliente. Este taxista tiene la piel extrañamente grisácea y sus ojos parecen abultar demasiado. Este personaje es en realidad un miri-nigri no hostil.

MIRI NIGRI

Raza primitiva natural de los Pirineos, creada por el Primigenio Chaugnar Faugn a partir de batracios. Son crueles y primitivos y se cree que algunos de ellos evolucionaron para dar pie a razas algo más complejas.

De algún modo, algunos de ellos llegaron al País de Pnaklendorf.

**STR 35 | DEX 80 | CON 50 | SIZ 30 |
INT 35 | POW 50 | APP 15 | HP 10 |
MOV 8 | DB +0 | Armadura: 0**

Habilidades:

- Sigilo: 90%

Armas:

- Zarpa: 1d3 + DB

Cuando llamen al telefonillo del edificio (el piso es el 4ºB), Leopoldo se mostrará reacio a abrir, quizás incluso hostil, a no ser que aludan a que les envía Jorge Sánchez, en cuyo caso les dejará pasar sin mayor problema. Una vez dentro, pueden subir por las escaleras o el ascensor. Una vez arriba, se encontrarán a Leopoldo aguardándoles a la puerta. En el caso de que hubiera dado alguna mala contestación a los jugadores cuando llamaron al telefonillo, se excusará diciendo que hay ciertas personas que últimamente le están causando problemas.

Leopoldo Teja conducirá a los jugadores a su despacho, una estancia de tamaño moderado adornada con mobiliario antiguo. En el centro hay un escritorio repleto de papeles y, a los lados, cajas repletas de documentos. Sobre la mesa, junto a un retrato de una joven de ojos verdes, se encuentra un expositor con una extraña daga (la Daga de las Profundidades). Leopoldo instará a los jugadores a que no lo toquen. Si le ignoran y lo tocan, se limitará a suspirar y a decir que no deberían haberlo hecho.

DAGA DE LAS PROFUNDIDADES

Descripción: Hoja procedente de Tierra del Fuego, Chile. Forjada en algún material desconocido y adornada con intrincados grabados marinos; su empuñadura cuenta con incrustaciones de esmeralda. El filo tiene manchas de lo que podría ser sangre seca. Se obtiene información sobre Ghisguth si se toca directamente.

Efectos al interactuar

- **BONIFICACIONES:**

- **Mitos de Cthulhu:** +20% al tocar la daga y obtener información sobre Ghisguth.

- **SAN:**

- **-1d10 SAN** al tocarla

- **Efectos secundarios posibles:**

- Visiones fugaces relacionadas con Ghisguth o entidades marinas antiguas.
- Obsesión por la daga o intentos de usarla en rituales.
- Atracción de energías o presencias asociadas a su origen esotérico.

Notas del Guardián:

La daga **no es inherentemente activa**, pero tocarla o estudiar los grabados conlleva riesgo de SAN y posibles visiones.

Leopoldo Teja preguntará para qué les ha enviado su colega. Los jugadores deberán aprovechar para exponerle su situación a Teja. La actitud de Teja puede variar según el enfoque que adopten los jugadores:

- **Abiertamente colaborador:** Si los jugadores ofrecen información jugosa a cambio, Teja se abrirá sin demasiadas reservas. Si hacen alusión a haber visto a la joven de ojos verdes o aportan información sobre ella, Teja dará a cambio toda la información que los jugadores deseen.
- **Cooperativo y cauteloso:** si los jugadores demuestran respeto/curiosidad académica, Teja ofrecerá revistas, apuntes y algunos nombres (pero no todo).
- **Paranoico / defensivo:** si lo presionan o lo acusan, podría negarse a colaborar. Puede acabar

GHSIGUTH

Los Pergaminos de Pnom dicen que es hijo de Cxaxukluth, esposo de Zstylzhemgni y padre de Tsathoggua, con los cuales estuvo viviendo durante mucho tiempo en el planeta Yuggoth, donde recibían adoración de los mi-go. Aunque intentó permanecer allí, los instintos caníbales de su padre Cxaxukluth acabaron por obligarle a escapar, al igual que anteriormente había hecho su hermano Hziulquoigmzhah. Al parecer, ahora mora en el Mediterráneo, aunque su culto llega a extenderse por el Atlántico.

Ghisguth es adorado por los profundos y los telquines. Además, según el credo de Mordred, tiene una enemistad jurada con el Dios Exterior Ab-T'bohugha, que en el pasado le llevó a aliarse con la arquetípica Nyx para sellarlo. Sin embargo, esto era una trampa de Nyx, que aprovechó el enfrentamiento para debilitarlos a ambos, hecho que Ghisguth no le perdonaría. Ya más actualmente, Ghisguth provocaría el «incidente del Vesubio», que supuso la aniquilación de la división ritualista de Mordred.

Cabe señalar que el principal objetivo de Ghisguth es ampliar su culto, sirviéndose de unos extraños ídolos y adornos con su imagen, que provocan fanatismo hacia el Primigenio y pueden conducir a la locura o la muerte. Uno de los individuos que sucumbieron a la seducción de Ghisguth fue Fray Montecastro, que habría desaparecido en el mar tratando de reunirse con el dios. En Japón es venerado por el clan Fukahire de la yakuza bajo su avatar bake-kujira, una ballenapectral capaz de volar y de derretir la carne de aquellos con los que entra en contacto.

mostrando la carta de Svarog, en la que la líder de Mordred lo amenazó directamente.

Si se le pregunta por ello, Leopoldo Teja puede ofrecer información:

- Sobre la Bécquer
- Sobre Eric Krause.
- Sobre Morgana, Mordred y Ab-T'bohuga.
- Sobre Ghisguth y su culto.
- Sobre Nyx, Petra y la perla verde.

Leopoldo Teja no puede ofrecer mucha información sobre Pierrick Saint Claire, más allá de que le suena haber editado en alguna ocasión algún artículo sobre él.

Leopoldo Teja debe insinuar a los jugadores que, aunque Eric Krause está muerto, hay personas que aseguran que es posible «llegar a él», aunque «no sea en este lado». También les indicará que, pase lo que pase, no saquen con Krause el tema de Morgana o Mordred, ya que es un asunto delicado. Por último, les dirá a los jugadores que en su día tuvo una perla verde que servía, entre otras cosas, para enviar a alguien «allá donde está Krause». Sin embargo, le fue confiscada por las autoridades cuando le estuvieron investigando. Si los jugadores han recibido la perla de manos de la chica los ojos verdes (Petra), les ofrecerá usarla con ellos para hacerles viajar en sueños y poder visitar a Krause en el «País de Pnaklendorf». A cambio solo pide quedarse con el artefacto. Si se hace esto, Teja colocará la perla sobre su mesa y pedirá que los jugadores la contemplen, mientras él realiza una serie de sellos de manos de carácter protector. Tras un rato, los jugadores entrarán en trance y serán trasladados como soñadores a El gabinete de la luz lunar.

Si no tienen la perla o se niegan a entregársela, Leopoldo Teja les dirá que conoce a alguien que puede mandarlos en sueños junto a Krause, aunque puede que las consecuencias a pagar sean devastadoras. Les entregará la tarjeta de visita de una tienda de homeopatía y les dirá que se la muestren al taxista que hay aparcado abajo.

TARJETA DE VISITA DE ZHAO

Descripción: Tarjeta negra con motivos dorados, inscrita con el carácter «趙». Por detrás cuenta con el texto «Botica de Zhao» y una dirección. Por algún motivo, eres incapaz de leer la dirección, pese a que está claramente escrita en tu idioma. Si te esfuerzas mucho tiempo por entenderla, comenzarás a sentirte mareado y con náuseas.

Efectos al interactuar

- **SAN:**
 - Intentar leer la dirección: **-1d3 SAN** si se esfuerza demasiado, reflejando mareo, confusión y malestar psicológico.
- **Efectos secundarios posibles:**
 - Náuseas o vértigo temporales.
 - Sensación de confusión o irrealidad.
 - Posible obsesión por descifrar la dirección, incrementando los efectos de SAN si se insiste.

Una vez que tengan la tarjeta, los jugadores deberán dejar la oficina de Leopoldo Teja e interactuar con el extraño taxista. Este se dirigirá a ellos con un acento gutural y una forma de hablar torpe. Si los jugadores le muestran la tarjeta, sonreirá y dirá que no mucha gente está dispuesta a ir a ese lugar, está dispuesto a llevarlos gratis.

Cuando los jugadores monten, comenzará a llevarlos por calles cada vez más extrañas. Incluso aunque uno

de los personajes sea de Madrid, llegará un momento en que dejará de reconocerlas. Finalmente, se detendrá ante un pequeño edificio de aspecto doméstico en una calle estrecha: fachada baja, puerta de madera barnizada cuyo único distintivo es un pequeño letrero en tinta dorada con el carácter «趙». No hay buzones ni timbres visibles; la ventana aparece siempre medio oscurecida por un visillo antiguo. El taxista les dirá que entren sin miedo, que esa es la botica que buscan.

Cuando pasen a la botica, al cruzar el umbral se percibe un cambio inmediato: la luz se vuelve cálida y filtrada, el aire huele a hierbas secas, resinas y algo que recuerda a pólvora antigua. Hay una ligera vibración sonora —un zumbido apenas perceptible— que hace que los objetos de metal emitan un tintineo.

La sala en que se encuentran es pequeña pero ancha, Con un amplio mostrador sobre el que caen unas cortinas de cuentas. Toda la estancia está enmarcada por viejas estanterías con innumerables hierbas y artefactos. Algún incienso exótico arde en un plato de cerámica sobre al mostrador, contribuyendo a la extraña mezcla de olores. Junto al incensario hay un pequeño timbre de mesa, no muy diferente al que habría en la recepción de un hotel. Al fondo de la estancia hay un umbral cubierto de cortinillas. Este da a la trastienda, pero el mostrador impide llegar a él.

Al hacer sonar el timbre, un anciano chino saldrá de la trastienda, sujetando en su mano un mortero. Tiene un aspecto anticuado, vestido con largas túnicas y luciendo una barba que lo hace parecer un sabio taoísta del pasado. Se presentará como Zhao. Si le preguntan por cualquier cosa, Zhao tenderá a dar respuestas ambiguas. Aun así, Zhao

puede ofrecer toda la información que el Guardián estime conveniente.

Cuando los jugadores pregunten por la forma de llegar hasta Krause, ante lo cual dirá que, aunque está muerto, existen dos opciones: visitar a Krause «más allá del tiempo» o visitar a Krause «más allá de la muerte». Ambos métodos tienen sus peligros y sus problemas, pero, «deberían ser fiables». Si eligen «más allá del tiempo», Zhao preparará droga Liao en su forma pura, cuyo consumo permitirá a los jugadores acceder a la Nueva Baviera del pasado. Si optan por «más allá de la muerte» preparará una infusión de Leteo, que sirve para viajar al País de Pnaklendorf.

DROGA LIAO

Descripción: Sustancia compuesta a partir del Loto negro del Asia suroriental e interior. Desata la percepción del usuario del tipo lineal. Concede fascinantes visiones de tiempos pasados o futuros, cada una más impresionante que la anterior. Aunque normalmente no permite al usuario elegir un tiempo y lugar de destino, ha sido calibrado por Zhao para que envíe a un tiempo y un lugar concretos del pasado. Viene acompañado por una nota indicando la dosis recomendada, junto con un aviso: «si ignoras las instrucciones, atente a las consecuencias». Si un jugador se excede en la dosis puede acabar contemplando a Ubbo-Sathla o atraer a los Perros de Tíndalos, además de sufrir una pérdida adicional de cordura por las visiones.

Efectos al interactuar

- **SAN:**
 - -2d10 al ingerir.
 - Por sobredosis, -1d10 a -3d10, dependiendo de la intensidad.
- **Efectos secundarios posibles:**
 - Visión temporal: Puede proporcionar información sobre eventos pasados o futuros.

Notas del Guardián:

El efecto es muy impredecible si se excede la dosis, pudiendo atraer la atención de criaturas extraplanares.

INFUSIÓN DE LETEO

Descripción: Infusión a base de raíz de kereigura y asfódelos, sirve para inducir el sueño y favorecer viajes astrales. Permite visitar libremente las Tierras del Sueño, aunque su uso puede causar un gran desgaste psicológico al usuario. Aunque normalmente no permite al usuario elegir la parte de las Tierras del Sueño a la que desea viajar, ha sido calibrado por Zhao para que envíe a un punto concreto. Viene acompañado por una nota indicando la dosis recomendada, junto con un aviso:

«si ignoras las instrucciones, atente a las consecuencias». Si un jugador se excede en la dosis puede captar la atención de Nyarlathotep o el Demonio de Algol, además de sufrir una pérdida adicional de cordura por estrés.

Efectos al interactuar

- **SAN:**

- $-1d6$ al ingerir.
- Por sobredosis, $-1d6$ a $-2d6$, dependiendo de la intensidad.

- **Efectos secundarios posibles:**

- Viaje astral: El usuario puede explorar libremente las Tierras del Sueño.

Notas del Guardián:

El efecto es potencialmente peligroso si se excede la dosis; puede atraer la atención de entidades poderosas.

DEMONIO DE ALGOL (Dios Exterior)

También llamado el Tirano Rojo o el Tirano Sin Nombre, es una entidad cósmica de luz y energía que nunca abandona su «tron» situado «más allá del muro del sueño». Es temido como un ser anterior al tiempo, hijo de la Niebla Innombrable y conocido por los antiguos como Baal.

No se manifiesta directamente, sino a través de ocho emanaciones u «oscilaciones», cada una representando un aspecto distinto de su naturaleza: Locura, Éxtasis, Persistencia, Disolución, Gnosis, Verdad, Camino y Ley del Demonio. Estas funcionan como avatares con distintos niveles de poder, siendo la Primera Oscilación (Locura) la más devastadora y cercana a una encarnación real del Demonio, aunque la presencia de cualquier oscilación es suficiente para quebrar el cuerpo y la mente de quien esté cerca.

Antes de que aparezcan las emanaciones del demonio, el cielo se abre, revelando el ojo de Algol. Donde se posa su mirada, el espacio se distorsiona y comienzan a aparecer unas entidades energéticas, los nasnas.

NASNAS

Seres deformes e imperfectos que buscan «completarse» emulando el aspecto y las habilidades de sus víctimas. Comienzan imitando vagamente la primera forma que ven y poco a poco van evolucionando, volviéndose una copia de su objetivo. Los Nasnas son capaces de establecer comunicación telepática, pero sus mentes son tan confusas que el solo contacto causa pérdida de cordura.

STR 65 | DEX 85 | CON 60 | SIZ 55 | INT 70 | POW 90 | HP 11 | MOV 12 | DB +0 |

Armadura: 3 (carne umbría, no del todo material)

Habilidades:

- Mimetismo: Emula el efecto de una técnica copiada. Necesitan 1 acción completa observando la técnica/ataque/voz. para poder copiarla. La técnica copiada tiene un 50% de la fuerza de la original, pero va aumentando en 10% con cada uso.

SAN:

- $-1d6$ por verle tomar forma.
- $-1d10$ si establece contacto telepático. Cada cierto tiempo de conexión telepática, pérdida de $-1d4$ adicional (a criterio del guardián).

ACTO III: La búsqueda de Krause

Instrucciones para el Guardián: este acto se desarrollará distintamente en función de la decisión que los jugadores hayan tomado en el anterior. La droga Liao enviará a «Nueva Baviera del pasado», mientras que Leopoldo Teja con la perla verde o el consumo de la infusión de Leteo enviarán a «País de Pnaklendorf».

Mientras los jugadores estén en Nueva Baviera y si lo estima conveniente, el Guardián puede establecer encuentros puntuales con perros de Tíndalos para mantener la tensión. En el país de Pnaklendorf se pueden utilizar mirinigri, heraldos de la Penitencia y larvas de Pnaklendorf.

PERROS DE TÍNDALOS

Cazadores dimensionales de aspecto vagamente canino que acechan en los confines del espacio angular. Se ven atraídos por los individuos que manipulan imprudentemente el flujo del tiempo, sea por medio de la droga Liao u otras herramientas, y los acosan incansablemente a través del tiempo y el espacio hasta lograr cazarlos.

Los perros de Tíndalos solo pueden manifestarse a través de las esquinas. La víctima de un perro de Tíndalos queda completamente drenada y recubierta por un plasma repulsivo.

STR 80 | DEX 75 | CON 70 | SIZ 70 | INT 55 | POW 90 | HP 14 | MOV 10 | DB +1D4 | Armadura 2 (piel dura)

Habilidades:

- Escuchar 70%
- Rastrear 80%
- Ocultarse: 60%
- Irrupción angular: Son capaces de aparecer desde cualquier ángulo agudo de la geometría del entorno. Puede paralizar por terror, 55%, 1D6 + (tirada de POD vs POD)

- Persecución implacable: Ignoran penalizadores por heridas; siguen a su presa a través del tiempo/espacio.

Armas:

- Zarpas 50%, 1D6+DB
- Fauces 45%, 1D8+DB
- Mirada corrosiva: Contacto visual prolongado provoca 1D3 daño adicional por turno y tirada de SAN (0/1D6).

HERALDOS DE LA PENITENCIA

Humanoides degenerados que habitan en los rincones más oscuros de España. Pueden viajar entre la realidad de la vigila y las Tierras del Sueño, sirviendo como guardianes para el Sindicato Spartha y teniendo un rol destacado en el culto de Pnaklendorf.

Suelen ir semidesnudos, llevando un taparrabos y ocultando su rostro tras máscaras de carnaval.

STR 60 | DEX 65 | CON 55 | SIZ 60 | INT 45 | POW 70 | APP 30 | HP 11 | MOV 8 | DB +1D4 | Armadura 1 (piel curtida)

Habilidades

- Sigilo 60%,
- Escuchar 55%,
- Trepar 50%,
- Intimidar 45%
- Entre Vigilia y Sueño: pueden desaparecer en un parpadeo y reaparecer a corta distancia (una vez por escena; evita un ataque o reposiciona).
- Frenesi devoto: si pierden más de la mitad de los PV, ganan +10% a ataques cuerpo a cuerpo.
- Máscaras de Carnaval: inmunidad a efectos basados en el reconocimiento facial o lectura emocional;

Armas:

- Cuchillo ritual 45%, 1D4+DB
- Garra ósea 50%, 1D6+DB
- Aullido penitencial 40%, 1D3 + tirada de POD vs POD (aturde 1 turno si gana)

SAN:

- Los investigadores sufren —1d4 al ver de cerca sus máscaras o sus yagas, fruto del tormento recibido.

LARVAS DE PNAKLENDORF

Criaturas similares a orbes brillantes con forma de araña, gestadas por los diversos cuerpos de Pnaklendorf que se encuentran abandonados a lo largo del mundo de la vigilia. Suelen aparecer en grupo y sus movimientos erráticos las hacen resultar desagradables.

Son capaces de introducirse en máquinas y tomar el control de ellas, confiriéndoles además el poder de evolucionar. A veces han sido vistas ensamblando piezas metálicas para dar vida a auténticas monstruosidades mecánicas.

**STR 40 | DEX 90 | CON 15 | SIZ 30 |
INT 40 | POW 60 | HP 3 | MOV 14
| DB +0 | Armadura 1 (caparazón
cristalino)**

Habilidades

- Escuchar 50%
- Trepar 80%
- Esquivar 60%
- Electricidad 40%
- Ensamblar maquinaria 70%.
- Infestación mecánica: La larva debe acertar un ataque de Infiltración mecánica (50%) y superar POW vs POW contra el motor o sistema electrónico de la máquina. Bajo su control, la máquina puede realizar acciones simples adicionales (movimiento, cierre de compuertas, activar armas, etc.).
 - Crítico: la larva toma el control del dispositivo durante 1D6 minutos.
- Evolución tecnológica: Varias larvas (mínimo 3) pueden ensamblar chatarra y piezas metálicas en 2D6 minutos para crear un constructo rudimentario. Las estadísticas base de un constructo menor creado por 3-5 larvas: STR 40 | CON 30 | SIZ 40 | DEX 40 | HP 7 | Armadura 3 (chapa) | Ataque: impacto 40%, 1D6+1. El Guardián puede ajustar según materiales disponibles. Si 8 o más larvas colaboran, pueden construir monstruosidades mucho más complejas.
- Luz hipnótica: Al agruparse (5+ larvas), emiten un parpadeo estroboscópico.

Tirada de SAN 0/1D4 y tirada de INT para no quedar aturdido 1 ronda.

- Sabotaje: Por cada ronda que permanecen dentro de una máquina, ésta recibe 1 punto de modificación. Al llegar a 7, la máquina queda permanentemente alterada, siendo imposible restaurarla a su forma original sin ingeniería avanzada.

Téngase en cuenta que en Pnaklendorf la mayoría de gente no conoce a Eric Krause por su nombre, sino por el apodo «barón desconocido». Esta pista podrán obtenerla del personal de El gabinete de la luz lunar.

Si el guardián lo desea puede mostrar a los jugadores únicamente la parte sur del mapa de la ciudad de Venus. Para poder ver la parte superior (feudo de Venus) deberán recibir el mapa de manos de V'ulphaistos.

NUEVA BAVIERA DEL PASADO

Si los jugadores escogen tomar la Liao, serán transportados en el tiempo y espacio hasta Nueva Baviera, en Chile. La fecha es diciembre de 2023 y la gente está comenzando a preparar la Navidad. Hay un ambiente festivo en torno a la Basílica de San Gabriel Arcángel.

Nueva Baviera tiene una población marcada por la multiculturalidad, dividiéndose en chilenos de origen vasco, palestinos, alemanes e inmigrantes del Caribe. Sin embargo, los jugadores no podrán interactuar con ninguno de ellos, ya que la Liao únicamente los ha trasladado allí mentalmente. Podrán vagar por la población prestando atención a su entorno, pero sin poder entablar

conversación o ser detectados por prácticamente nadie. Al ser etéreos, tampoco podrán interactuar con objetos salvo que se especifique lo contrario. Si emplean demasiado tiempo, el Guardián puede hacer aparecer a los Perros de Tíndalos para presionar a los jugadores y meterles prisa.

Los jugadores podrán encontrar a Eric si van a los Dominios de los Krause. Al llegar, lo primero que verán es que hay varios camiones blancos aparcados a la entrada. En el interior de los mismos hay abundantes artefactos tecnológicos, principalmente ordenadores. Al acercarse a la casa principal, escucharán los gritos de una discusión entre dos personas. Tras exclamar «Svarog de Mordred no perdonará esta afrenta», una mujer de más de dos metros y pelo largo y oscuro saldrá del edificio, seguida por dos figuras acorazadas como las que acompañaban a von Tempest. La mujer, Svarog de Mordred, aparenta unos 30 o 40 años, aunque es difícil determinarlo, debido a su rostro cubierto por cicatrices. Lleva una extraña coraza con un emblema en el

pectoral, así como una capa roja. «Esto no ha acabado, puedes darte por muerto» rugirá, antes de subir a uno de los camiones y marcharse junto a sus escoltas. «Ni se os ocurra volver a pisar por las tierras de los Krause» replica alguien desde dentro de la casa.

Al pasar al interior, encontrarán a Krause al borde de un ataque de nervios, tomando varias pastillas de diazepam para tratar de calmar de ansiedad. Su mirada vaga de un lado a otro por la estancia, posándose frecuentemente sobre la mesa, en la que se encuentra un libro encuadrado en piel con el título «Grimorium Verum» labrado en la cubierta.

Por un momento parecerá percibirse de la presencia de los jugadores, mirando hacia ellos y preguntando quién va. Sin embargo, aunque los jugadores le respondan, no podrá oírlos. Tampoco será capaz de verlos, así que acabará asumiendo que simplemente es su imaginación.

Tras unos instantes, el tiempo se quedará congelado, quedando Eric

SVAROG DE MORDRED (mujer, edad desconocida)

Conocida originalmente como Svetlana, exmilitar de Europa del este que, tras recibir una revelación, se habría unido a la división científica de Mordred. Por sus méritos, logró ascender al puesto de líder.

Es una mujer respetada, pero dura e inflexible. Llegó a amenazar a Don Leopoldo Teja por su vinculación con Giordano Vitale, cuyo presunto suicidio es posible que estuviera perpetrado por la propia Svarog.

Como líder de Mordred, suele ir fuertemente custodiada. Con frecuencia va flanqueada por dos monstruosos siervos de Mordred. Ella era la persona a cargo durante el incidente del Vesubio, habiendo aprovechado la situación para reforzar su control sobre la secta.



Krause completamente inmóvil, y Pierrick Saint Claire hará acto de presencia. Dirá que le sorprende encontrar a alguien más jugando con el tiempo y se mostrará interesado en saber que los ha llevado hasta allí.

Si preguntan por su relación con Krause dirá que no lo considera un amigo, aunque si un socio. De todas formas, no ha ido a Nueva Baviera para ver a Krause, sino para vigilar a Mordred. Si se le pregunta por Krause, también dirá que está teniendo problemas con personas y cosas de su pasado y que parece que la cosa se está yendo de las manos. Él puede hacer poco al respecto, Krause es una persona que puede llegar a ser demasiado temperamental.

Si le preguntan por el robo de la falange de Alhazred dirá que no lo ha cometido o, al menos, «no aún». Que tal vez eso sea cosa del «Pierrick del futuro». Dirá que, de todas formas, puede echarles una mano con su problema, aunque, para ello, primero querrá saber sus razones. Su postura dependerá del tono y la actitud de los jugadores:

- **Comprensivo y resignado:** Si los jugadores cuentan la verdad y se exponen preocupados por su propia situación y por el castigo que les impondrá Morgana/Mordred, Pierrick Saint Claire abandonará su fachada cínica y se preocupará por ellos. Saint Claire es, en el fondo, una persona de buen corazón y, ante

todo, no quiere que haya víctimas inocentes. Entregará a los jugadores un sobre ladrado y les dirá que se lo entreguen a Pierrick Saint Claire del presente y lo entenderá. De todas formas, lanzará una advertencia a los jugadores: «no esperéis misericordia de los perros de Svarog, nada os asegura que no planeen deshacerse de vosotros». Sin embargo, no será capaz de ofrecer una alternativa a los jugadores. Tras esto, tomará un reloj de bolsillo y, al accionar en él un interruptor, enviará a los jugadores al presente.

- **Juguetón y desafiante:** Si los jugadores son inquisitivos o le entran al juego, Saint Claire decidirá poner a prueba su inteligencia. Si son capaces de seguirle el juego, les entregará el sobre ladrado. Si los jugadores fallan en esto, les hará entrega de un sobre sin ladrar. Acto seguido y sin más explicaciones, los enviará de vuelta al presente.
- **Cínico y burlón:** Si los jugadores adoptan un rol demasiado agresivo y acusador hacia Pierrick, este les dará respuestas irónicas y se mofará de ellos. Cada cierto tiempo mirará al reloj, como esperando que suceda algo. Tras un rato, sonreirá con malicia y dirá «al fin han llegado, ya estaban tardando». Los jugadores serán asesinados por una manada de perros de Tíndalos, concluyendo la historia con un **final malo**.

ERIC KRAUSE (hombre, 24 años en el momento de su muerte)

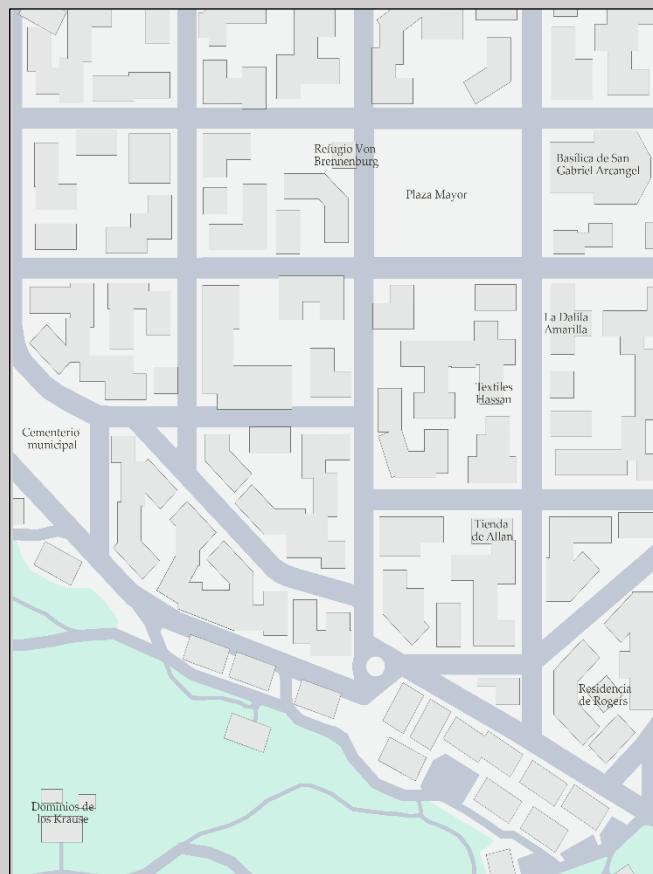
Miembro de una de las principales familias de Nueva Baviera, se formó en la Austral y por un tiempo estuvo involucrado en el mundo del ocultismo, siendo parte de la Orden y Proceso de la Estrella de Plata. En esta época, tuvo contacto con otros grupos esotéricos, como la Masonería Chilena o la secta Mordred.

Tras renunciar al esoterismo y reintegrarse a la sociedad, Krause entró en contacto con Leopoldo Teja, quien lo invitó a participar como articulista y como escritor de relatos para la sección de «ficción» de la revista Shangri-La 93. Sin embargo, no fue capaz de superar del todo su pasado y se suicidó entre finales de 2023 y principios de 2024.

SOBRE NUEVA BAVIERA:

Fundada en Chile el 23 de noviembre de 1856 por inmigrantes bávaros y algunas familias prusianas. Por su cercanía con Valdivia, gran parte de los pobladores locales, sobre todo aquellos de ascendencia chileno-alemana, enviarían allí a sus hijos para estudiar en la Universidad Austral de Chile, sobre la que las familias más acaudaladas de Nueva Baviera ejercen en secreto un cierto control.

Hay una amplia tradición esotérica en esta población, de hecho, y en paralelo a la Francmasonería Chilena, los prusianos fundaron aquí la conocida como «Orden y Proceso de la Estrella de la Plata», de la que surgiría una escisión, los «Insurrectos», que comenzarían en 2024 a tener lazos con Mordred.



GUÍA DE NUEVA BAVIERA: PLAZA MAYOR

Centro cívico de la ciudad; punto de confluencia social y político. Alberga varios bustos conmemorativos de los fundadores y próceres de Nueva Baviera. Destaca el de Carlos von Brennenburg, fundador de Nueva Baviera, que cuenta con un hexagrama unicursal tallado en la base y acompañado por la inscripción: «Gott mit uns» (Dios con nosotros).

El pavimento de la plaza es adoquinado; hay varias bancas de hierro forjado y farolas de gas reinventadas. Hay un pequeño quiosco-mueble para anuncios y un carril para tranvías en desuso.

BASÍLICA DE SAN GABRIEL ARCÁNGEL:

Situada en la plaza mayor, se trata de una iglesia parroquial de planta neogótica con campanario. La arquitectura es robusta, con vitrales con iconografía clásica mezclada con símbolos de evocación masónica. La fachada tiene placas en latín. Delante hay una escalinata en la que suele estar Cristobal Braun, considerado «El loco del pueblo».

REFUGIO VON BRENNENBURG

Situada junto a la plaza principal de Nueva Baviera, frente a la Basílica de San Gabriel Arcángel, es una cabaña

pequeña, rústica pero agradable, de aspecto modesto. Funciona como oficina de la Fundación, sirviendo para atender a visitantes, emitir autorizaciones impresas y recibir a la gente de la Fundación. En la entrada hay un letrero de madera que dice «Refugio von Brennenburg». Hay unos escalones de piedra para acceder y una pequeña rejilla de madera y alambre en el acceso. Dentro se encuentra la oficina, pequeña y decorada con cuadros antiguos (recuerdos de la época colonial/colonia). Hay también algunos adornos de estética new age, y un escritorio humilde donde hay un MacBook.

GUÍA DE NUEVA BAVIERA: ZONA COMERCIAL

Situada en la Calle Pérez Rosales, constituye el eje comercial principal del centro urbano, acoge tiendas pequeñas, restaurantes, talleres y puestos ambulantes. Predomina movimiento diurno y vida de barrio.

LA DALILA AMARILLA:

Cafetería situada en la Calle Pérez Rosales, punto de encuentro habitual de vecinos, turistas y trabajadores de la zona. De exterior amarillo pálido, posee grandes ventanales y un pequeño toldo. Por dentro tiene una distribución simple: mesas redondas, una barra frontal y una cocina estrecha al fondo. En una pared hay un tablón con anuncios de la comunidad y recordatorios de eventos locales.

El local cuenta con una puerta interior que conduce a una sala reservada normalmente cerrada. Esta estancia es un espacio más o menos amplio, con el

suelo decorado con ajedrezados. Está ocupada por mesas y sillas, ya que sirve como sala de cócteles y para albergar los eventos de determinadas sociedades.

Si los jugadores entran en el lugar, nadie reparará en su presencia. Si pasan a la sala reservada encontrarán a un extraño personaje que toma el té en solitario en un rincón del local y que, por algún motivo, parece capaz de verlos y escucharlos. Se trata de Nyarlathotep, aunque esta información no se les dará a los jugadores. En este avatar, viste una chaqueta larga y un fedora. Su rostro parece difuso, aunque vagamente familiar, si los jugadores tratan de mirarlo fijamente o de reconocerlo, SAN -1d4.

Nyarlathotep dirá que siempre es un placer que lleguen a él «gatitos extraviados», aunque deberían «tener cuidado con los perros». No explicará a qué se refiere, aunque sí puede exponer que sabe que los jugadores no son «de allí». Puede dar, de forma clara o ambigua, la información que se estime conveniente para orientar a los jugadores. Puede hacer falta una tirada de cordura si estos optan por preguntar por determinadas cuestiones más problemáticas.

Si se le pregunta por Krause, puede comentar que «antes solía pasar mucho tiempo en la cafetería» pero que «últimamente prefiere encerrarse en sus dominios para evitar a determinadas personas».

Si se le pregunta por Pierrick Saint Claire reconocerá que «es una persona interesante» aunque «ese hombre no debería jugar con fuerzas que no comprende plenamente». No querrá dar más información al respecto.

Si se le pregunta por Mordred y Morgana, en su opinión solo son otras

«piezas en un juego que no acaban de entender del todo» comparables a «niños que tratan de ganar en una partida ajedrez sin ni siquiera saber sus reglas». Es por ello que le resultan divertidos.

Si se pregunta por su identidad, responderá de forma más o menos ambigua. Si se le insiste lo suficiente y llega a dar su nombre, SAN -1d4.

Tras unos instantes, dirá que tiene algo más que hacer y se marchará, desapareciendo sin dejar rastro.

TIENDA DE ALLAN: VIDEOJUEGOS Y ARTÍCULOS GEEK

Ocupa un local estrecho con un escaparate de cristal donde se ven pósters y vinilos, al entrar se encuentra a la derecha el mostrador con la caja y detrás de él una lámpara de escritorio y una puerta que conduce a un almacén pequeño. El espacio útil está ocupado por pasillos formados por estanterías metálicas repletas de cajas de videojuegos, cómics apilados y merchandising, así como por varias vitrinas cerradas donde están las figuras de colección. Las paredes están cubiertas de pósters, entre ellos uno del Saturno con gorro navideño.

La iluminación es principalmente fluorescente y se escucha de fondo el ruido de un ventilador y música electrónica a bajo volumen. El olor dominante es a cartón y plástico viejo, con café recalentado procedente de una taza en la caja. Si alguien inspecciona con atención verá una pequeña cámara de seguridad orientada a la puerta.

Allan, el tendero, reposa sobre el mostrador, con aire cansado. No parece que en estos momentos haya demasiada actividad en la tienda.

TEXTILES HASSAN

Local situado en una esquina de la Calle Pérez Rosales, con toldo largo y discreto letrero en dos idiomas. Su exterior cuenta con una vidriera organizada con mantos y rollos de tela; al cruzar el umbral hay un mostrador de madera frente a la puerta, maniquíes con chales y estanterías con rollos ordenados por color. Hacia el fondo se ve el taller abierto con mesas de corte, máquinas de coser en funcionamiento, carretes de hilo y cajas con botones; la trastienda contiene cajas de envío y un cofre metálico empotrado bajo una mesa; el ambiente huele a tejido limpio con un dejo de té o especias, la luz es directa sobre las mesas de trabajo y se oye el zumbido de las máquinas junto a conversaciones en voz baja, a veces en árabe.

Belén Hassan está atendiendo a los clientes, que llegan preguntando por alfombras y cortinas.

GUÍA DE NUEVA BAVIERA: AFUERAS

CEMENTERIO MUNICIPAL:

Ubicado en la ladera suave que rodea el pueblo. Rodeado por un muro bajo de cemento y una reja antigua de hierro. Las tumbas están distribuidas en hileras ordenadas, con senderos de grava entre ellas. Hay mausoleos familiares viejos, algunos en evidente deterioro.

El mausoleo de los Krause destaca por tamaño y construcción: piedra negra, puerta metálica pesada y varios símbolos tallados en su marco.

RESIDENCIA DE ROGERS:

Situada en un callejón en la salida sur de Nueva Baviera, esta pequeña cabaña de madera únicamente es accesible por un camino de tierra. El exterior muestra signos de desgaste: tablones combados, ventanas parcialmente cubiertas con trapos y un porche improvisado. En el interior, el espacio es reducido: una mesa central llena de papeles, hierbas colgadas del techo, velas gastadas y artefactos de ritual dispersos. El olor es una mezcla de tabaco, humedad y hierbas quemadas. La iluminación es mínima, proveniente de lámparas viejas y velas. Es un lugar atestado, desordenado y poco higiénico.

Sentado frente a la mesa, el viejo Rogers revisa un listado de números de teléfono. Pese a su fama de hechicero, no parece capaz de percibir la presencia incorpórea de los jugadores.

DOMINIOS DE LOS KRAUSE:

Situados en la periferia de Nueva Baviera, los dominios de los Krause comienzan tras un portón metálico grande, oxidado en las bisagras, con un cartel discreto de «PROPIEDAD PRIVADA». Más allá del portón, un camino de grava avanza entre árboles altos y maleza que ha crecido sin control, dejando claro que gran parte del terreno lleva tiempo sin mantenimiento regular. A medida que se avanza, la casa principal aparece a distancia: una construcción antigua de estilo colonial alemán, de dos plantas, con un porche amplio sostenido por columnas de madera y ventanas altas cuyos marcos muestran desgaste y restos de pintura descolorida. La entrada frontal tiene un banco envejecido y la sensación general es de un lugar que fue imponente y elegante,

pero que ha sido abandonado parcialmente o habitado sin interés en conservar la apariencia.

Frente a la casa, dispuestos con intención, se levantan varios troncos tallados. A distancia parecen esculturas indígenas, pero al acercarse muestran formas ambiguas: pliegues que podrían ser extremidades, cuernos, bocas o simples deformaciones talladas sin patrón claro, pero todas dispuestas como si formaran una especie de punto de control o demarcación ritual. La madera está reseca y las incisiones se repiten en varios de ellos, como un lenguaje o una secuencia simbólica difícil de descifrar.

Al borde del camino principal, antes de llegar a la casa, se distinguen varias cabañas alineadas. Son estructuras pequeñas, casi idénticas entre sí, con techos de chapa y puertas de madera sin pintar. Parecen antiguas viviendas de peones o trabajadores temporales. Algunas tienen ventanas selladas, otras muestran ropa colgada, dando la impresión de que aún pueden ser usadas esporádicamente, aunque su aspecto sea precario. El interior es simple: una cama, un mueble y un pequeño fogón.

Cerca de estas cabañas se encuentra el granero, una estructura amplia con tablones combados y un techo metálico que cruce con el viento. En su interior hay restos de herramientas, viejas cajas y montones de heno reseco.

CIUDAD DE VENUS

Si los jugadores escogen tomar la infusión de Leteo o han recibido la

ayuda de Leopoldo Teja, serán transportados al País de Pnaklendorf, reino subterráneo situado bajo el monte Lerion de Las Tierras del Sueño. Geográficamente está al oeste de Dylath-Leen y más allá del Rio Skai.

En concreto se encuentran en una de las ciudades de este país, conocida popularmente como «Ciudad de Venus» o «Tierras de Venus», un enclave onírico, decadente y peligroso donde lo sensorial gobierna la razón. Este lugar está regido por dos pérvidos Dioses Arquetípicos, Venus y Gradvus, que controlan la región por medio de una terrible organización criminal, el Sindicato Spartha, cuyo brazo armado son los heraldos de la Penitencia.

Los jugadores despertarán en el interior del reservado de El gabinete de la luz lunar y el primer rostro que verán al despertar será el de Zhao. Este puede darles la información que se estime pertinente para orientar a los jugadores. También pueden obtener información saliendo del reservado e interactuando con los clientes del local.

Una vez que salgan del gabinete, los jugadores tendrán libertad para explorar la Ciudad de Venus. Cuando finalmente lleguen a la Casa de Venus, serán recibidos por una mujer obesa que se presentará como «la Meretriz». Preguntará a los jugadores qué les trae por ahí, si van por placer o por negocios. Si exponen que buscan al barón desconocido (Eric Krause), la Meretriz dirá que está reunido con algunas de las prostitutas en un reservado, pero que puedes ir a verlo «total, nunca hace nada con ellas, solo hablan». Una prostituta te puede conducir hacia la habitación, recorriendo un laberinto de pasillos y escaleras cuya disposición parece desafiar a la física: el edificio es más grande por dentro que por fuera.

Una vez que lleguen ante la habitación en que está Krause, la prostituta llamará a la puerta y los jugadores serán invitados a pasar al interior. Tal como se les explicó, no está inmerso en ninguna actividad de índole sexual, está simplemente sentado en la cama en compañía de algunas chicas. Krause les pedirá que abandonen la sala, quedándose a solas con los jugadores.

Krause no tendrá problema en decir que está muerto en el mundo real, aunque no querrá hablar sobre las circunstancias de su muerte al considerarlas «desagradables». Al preguntar por Pierrick, querrá saber por qué los jugadores quieren saber sobre él, y su actitud variará en función de la actitud y lo que digan los jugadores:

- **Colaborador:** Si los jugadores son convincentes y exponen que necesitan la falange, evitando en su argumentación aludir a Mordred o Morgana, Krause se ofrecerá a ayudarles, «ya que no se habrían tomado la molestia de llegar hasta allí si el asunto realmente no fuese serio». Escribirá una carta y se la entregará en un sobre ladrado, diciendo que Pierrick Saint Claire le debe un favor y que pueden cobrárselo en su lugar, ya que a él ya no le va a hacer falta. Tras esto, los jugadores despertarán, ya de vuelta al mundo real.
- **Desconfiado y dubitativo:** Si los jugadores aluden a Mordred o Morgana pero logran rectificar a tiempo, Krause se mostrará reservado. Los jugadores deberán reconducir la conversación para que vuelva a mostrarse colaborador o tener éxito en una tirada de persuasión
- **Hostil y agresivo:** Si los jugadores explican que le quieren entregar la

falange a Mordred o Morgana, Krause reaccionará con hostilidad. Conoce a esa gente y sabe que no son de fiar, sea lo que sea lo que estén tramando, es un peligro para el mundo. Si los jugadores son demasiado insistentes, puede acabar poniéndose violento o llamar a los guardias, en cuyo caso los jugadores serán capturados por miembros del Sindicato Spartha, y llevados a la Villa de Marte-Gradivus, donde serán juzgados en la Estancia del Areópago y condenados a morir tanto en el mundo onírico como en el real, resultando en un final malo.

PERSONAJES DE CIUDAD DE VENUS

Zhao

Ubicación: El gabinete de la luz lunar, interior del reservado.

Sexo/edad: Varón, edad desconocida.

Nacionalidad: China (supuestamente).

Ocupación: Boticario.

Descripción: Un anciano asiático vestido a la manera de los sabios del pasado.

Carácter: Inescrutable, se muestra amable pero sus palabras son enigmáticas y parecen guardar significados ocultos.

STR 35 | DEX 40 | CON 45 | SIZ 40 |

INT 70 | POW 75 | EDU 60 | APP 45 |

HP 8 | MOV 6 | DB +0 | Armadura: 0

Habilidades:

- Encanto 55%
- Persuasión 60%
- Psicología 65%
- Descubrir 55%
- Primeros Auxilios 80%
- Medicina 95%

- Ocultismo 75
- Mitos de Cthulhu 95%.
- Contactar con Emperador Inmortal

Qué puede contar:

- En estas tierras, Krause es referido como «el barón desconocido». Es una persona muy querida por la gente de la zona. Cuando está melancólico, suele pasar largas horas merodeando por los barrios bajos. A menudo Zhao le invita a pasar a dormir a la trastienda de su botica.
- Cuando no está deambulando, Krause acostumbra a visitar un local conocido como «Weird Waffle House». También le gusta pasarse por la sede de Paradise Records y por el burdel Casa de Venus... aunque no para lo que uno se podría imaginar.
- Dado que Zhao ahora mismo no está atendiendo en su botica, la ha dejado cerrada. Sin embargo, hay una puerta que siempre deja abierta...
- Zhao puede dar cualquier otra información que el Guardián estime útil y pertinente, aunque preferiblemente debe darla de forma ambigua y enigmática.

Chico de blanco (avatar menor de Hypnos, Dios Arquetípico)

Ubicación: El gabinete de la luz lunar, bar.

Sexo/edad: Varón, edad desconocida.

Nacionalidad: Desconocida.

Ocupación: Camarero y encargado del bar de El gabinete de la luz lunar.

Descripción: Un joven de cabellos claros, vestido con un traje blanco.

Carácter: Cortés y elegante, con un aire de misterio.

**STR 40 | DEX 70 | CON 55 | SIZ 55 |
INT 80 | POW 90 | EDU 65 | APP 85 |
HP 11 | MOV 8 | DB +0 | Armadura: 1
(aura onírica que amortigua golpes)**

Habilidades:

- Encanto 70%
- Persuasión 65%
- Charla 75%
- Psicología 80%
- Engaño 60%
- Esquivar 60%
- Ocultismo 70%
- Mitos de Cthulhu 95%.
- Somnolencia de Hypnos: Puede inducir calma extrema o sueño ligero mediante contacto visual (tirada enfrentada de POD).
- Presencia Onírica: -20% a cualquier intento de intimidarlo o alterarlo emocionalmente.
- Ver a través del velo: Percibe cosas ocultas, intenciones, o presencias externas con tirada de Psicología u Ocultismo.
- Paso Silencioso: Se mueve con una ligereza casi ilusoria (Equivalente a Sigilo 60%)

Qué puede contar:

- El gabinete de la luz lunar solo abre de noche. Por suerte para los clientes, en Pnaklendorf es siempre de noche.
- No te involucres demasiado con Zhao. es alguien cuanto menos impredecible
- En la planta alta del gabinete está el bloque de oficinas. No quieras saber quién trabaja allí y no te atrevas a entrar a molestar sin permiso. Allí se encuentra también el despacho de la presidenta, si deseas verla necesitas pedir cita.
- El Feudo de Venus es uno de los lugares más peligrosos de la ciudad, aunque no el único: si tomas la Calleja de Chrisahuel y te metes por el Callejón Roma

acabarás llegando a la Colina de Marte-Gradivus, sede oficial del Sindicato Spartha. Pero es mejor que ni lo intentes o sin duda acabarán contigo.

- En el País de Pnaklendorf viven los dioses a los que Nyarlathotep y sus huestes exiliaron de las Tierras del Sueño. Es el lugar de destierro de Dioses Arquetípicos caídos en desgracia que han buscado la forma de mantener su influencia.

Adam Peterson

Ubicación: El gabinete de la luz lunar, bar.

Sexo/edad: Varón, edad desconocida.

Nacionalidad: Ingresa.

Ocupación: Desocupado.

Descripción: Un hombre de aspecto elegante pero anticuado, al estilo de los felices años veinte.

Carácter: Bromista y efusivo, le gusta el alcohol y la buena compañía.

**STR 50 | DEX 55 | CON 60 | SIZ 60 |
INT 55 | POW 50 | EDU 55 | APP 65 |
HP 12 | MOV 8 | SAN 50 | DB +0 |
Armadura: 0**

Habilidades:

- Encanto 50%
- Charla 70%
- Persuasión 50%
- Escuchar 85%
- Psicología 40%
- Pelear (puños) 50%
- Esquivar 45%

Qué puede contar:

- Tras mucho tiempo en El gabinete de la luz lunar ha comprendido su naturaleza: es una emanación de la diosa Nyx que existe más allá del tiempo y el espacio, es por eso que en él confluye gente de diversas épocas.
- Pese a su naturaleza, El gabinete de la luz lunar no es una máquina del tiempo, ya que no permite viajar por

él libremente. Cuando alguien abandona El gabinete de la luz lunar siempre regresa al lugar que le corresponde.

- El gabinete de la luz lunar también sirve como nexo entre la vigilia y las Tierras del Sueño. Hay gente que llega a él soñando.
- La presidenta no es de fiar. Es cierto que le agradece muchas cosas, como haberle permitido reunirse en el gabinete con sus seres queridos, pero, pese a todo, su naturaleza es perversa. No recomienda hacer tratos con ella.
- Si le pides mejunjes al boticario sospechoso de la trastienda (Zhao), asegúrate de seguir las indicaciones al pie de la letra. Los efectos secundarios de sus medicinas suelen ser terribles.
- Pese a los nombres raros, las bebidas de la carta son seguras y de máxima calidad.
- No conoce a Eric Krause pero, si se le pregunta por el barón desconocido dirá que alguna vez le ha visto entrar con el boticario sospechoso (Zhao) en el reservado de El gabinete de la luz lunar.

Presidenta (Petra, avatar menor de Nyx, Diosa Arquetípica)

Ubicación: El gabinete de la luz lunar (oficina).

Sexo/edad: Mujer, edad desconocida.

Nacionalidad: Desconocida.

Ocupación: Propietaria de El gabinete de la luz lunar.

Descripción: Una joven de cabellos castaños y penetrantes ojos verdes, vestida con un traje oscuro. Si los investigadores interactuaron con la joven de ojos verdes junto al monumento memorial a Doña Eleuteria Castro de la Bécquer, podrán reconocerla.

Carácter: Carismática, peligrosa, manipuladora y profundamente inhumana, conoce y comprende las emociones humanas, pero es incapaz de experimentarlas.

STR 60 | DEX 80 | CON 75 | SIZ 60 | INT 90 | POW 95 | EDU 70 | APP 90 | HP 14 | MOV 9 | DB +0 | Armadura: 2 (carne umbría, no del todo material)

Habilidades:

- Encanto 75%
- Persuasión 80%
- Intimidar 70%
- Psicología 90%
- Engaño 85%
- Descubrir 65%
- Ocultismo 90%
- Mitos de Cthulhu 95%
- Esquivar 60%.
- Inmunidades: No sufre penalizaciones por intimidación, persuasión emocional o amenazas físicas menores. No envejece. Difícilmente puede morir por medios convencionales (a discreción del Guardián).
- Presencia de Nyx: +20% a cualquier tirada social que implique seducción, hipnosis sutil o manipulación emocional.
- Ojos de la Noche: Puede detectar mentiras automáticamente si supera Psicología.
- Sombra Errante: Puede desvanecerse parcialmente en penumbra (tratado como *Esconderte 80%*).
- Influencia narrativa: Puede retener, filtrar o falsear información sin que los jugadores perciban el engaño a menos que superen Psicología extrema.
- Pacto: Si los investigadores acceden a un pacto, reciben el hechizo entregado: *Contactar con Nyx*. Permite contacto telepático y teletransporte de emergencia a El Gabinete de la Luz Lunar.

- Renovación del pacto: Cada vez que se usa, la Presidenta exige a cambio algo más valioso. El Guardián decide el coste: recuerdos, favores, información secreta, objetos únicos, años de vida, etc.

Qué puede contar:

- Morgana y Mordred andan implicadas en el tráfico de reliquias. Creen que eso les acercará un paso en el objetivo de resucitar a su dios. Lástima que ni siquiera sean capaces de comprender su verdadera naturaleza.
- Mordred odia tanto a ella como al dios ballena Ghisguth, a los que en su credo ven como traidores, lo cual es irónico teniendo en cuenta que «Mordred» es el nombre del caballero traidor. Esa gente usa la palabra traición muy a la ligera y se confunden en sus propios simbolismos. En realidad, las cosas son siempre más complejas.
- Los profundos son problemáticos y supersticiosos y los que siguen a Ghisguth, el dios ballena, se llevan la palma. Lleva tiempo frustrando sus rituales, aunque lo hace por puro hartazgo.
- Venus era la esposa de V'ulphaistos, amo de la forja, pero nunca le amo, su favorito siempre fue Gradivus. En su día, V'ulphaistos castigó la infidelidad de Venus humillándola públicamente. Aunque Venus se separó y ahora es pareja de Gradivus, sigue guardando rencor al amo de la forja.
- Aunque parece un farmacéutico amable, Zhao está conectado con el Emperador Inmortal, que fue

sellado en Tíndalos. Ha contaminado la mente y conducido a la ruina a muchas personas.

- Aquí Krause no existe, pregunta por el «barón desconocido».
- También puede dar a los investigadores la misma información que el chico de blanco

V'ulphaistos, amo de la forja (Dios Arquetípico)

Ubicación: Calleja de Chrisahuel. taller de V'ulphaistos.

Sexo/edad: Varón, edad desconocida.

Nacionalidad: Desconocida.

Ocupación: Herrero e inventor. Antiguo dios de la forja y los inventores.

Descripción: Un anciano musculoso y jorobado que cojea de una pierna.

Carácter: Duro, directo y algo paranoico, aunque de buen corazón.

STR 95 | DEX 40 | CON 90 | SIZ 80 | INT 85 | POW 80 | EDU 75 | APP 30 | HP 17 | MOV 6 (cojea) | DB +1D4 |

Armadura: 3 (piel endurecida como metal vivo)

Habilidades:

- Forja/Artesanía (Metal) 95%
- Mecánica 85%
- Ciencia (Ingeniería) 70%
- Persuasión 40%, Intimidar 60%
- Psicología 35%
- Escuchar 55%
- Descubrir 60%
- Mitos de Cthulhu 10%.
- Manos divinas de la forja: Puede reparar, reforjar o recomponer cualquier objeto no mítico en minutos.
- Aliento de la fragua: Puede calentar metal al rojo vivo con sus manos (1D6 daño por quemadura si aplica agresivamente).

- Percepción paranoica: Ventaja en tiradas para detectar si lo siguen u observan.

Mecánicas

- Para obtener información → tirada de CHA/Encanto/Persuasión.
- Si confía, guía a los PJ en secreto a su trastienda.
- Recompensa: Entrega el mapa del Feudo de Venus si la conversación avanza bien.

Qué puede contar:

- V'ulphaistos antaño era venerado como el dios de la forja, pero fue desterrado a un local ruinoso en la Calleja de Chrisahuel, en la Ciudad de Venus, en el que ahora ejerce como un modesto artesano. Aun así, no ha perdido nada de su habilidad y es capaz de fabricar artefactos con propiedades sobrenaturales.
- Venus es su ex pareja. V'ulphaistos guarda un gran resentimiento hacia ella y su actual pareja, Gradivus. Pero no desea hablar más del tema.
- En el País de Pnaklendorf viven los dioses a los que Nyarlathotep y sus huestes exiliaron de las Tierras del Sueño. Es el lugar de destierro de Dioses Arquetípicos caídos en desgracia que han buscado la forma de mantener su influencia.
- No deberías relacionarte con Zhao, no es trigo limpio.
- No te metas por el Callejón de Roma o serás masacrado por los esbirros de Gradivus.
- Eric Krause (o el barón desconocido, según le llaman por aquí) alguna vez se ha pasado por su tienda. Sin embargo, hace un tiempo ya que no le ve.

Adalheid

Ubicación: Capilla de Nuestra Señora de Retazos.

Sexo/edad: Mujer, 26 años.

Nacionalidad: Pnaklendorfiana.

Ocupación: Hermana de Nuestra Señora de Retazos

Descripción: Una joven rubia y de ojos claros, viste el velo oscuro típico de las hermanas de la congregación.

Carácter: Tranquila y amable.

STR 35 | DEX 45 | CON 45 | SIZ 40 | INT 60 | POW 70 | EDU 55 | APP 60 | HP 9 | MOV 8 | DB -2 | Armadura: 0 (habitó de monja)

Habilidades:

- Psicología 60%
- Persuadir 55%
- Medicina 40%
- Primeros Auxilios 60%
- Ocultismo 45%
- Mitos de Cthulhu 50%
- Escuchar 40%
- Aura de Consuelo: un aliado en su presencia obtiene +1D4 EST temporal o puede repetir una tirada fallida de SAN (una vez por escena).
- Bendición de Retazos: impone sus manos y otorga +10% a una sola tirada de habilidad relacionada con calma, concentración o curación.
- Sutileza piadosa: su mera presencia reduce penalizadores por estrés o miedo en -1 (a criterio del Guardián).

Qué puede contar:

- Las hermanas de Nuestra Señora de Retazos veneran al Padre de Retazos, que vive en la sagrada Tierra de Retazos, pero también a su «heredera prometida», la «Señora de Retazos» de la que toman el nombre.
- El padre de retazos está custodiado por unos «ángeles» a los que llaman «ryl'eghal».

- En la hermandad se encargan de dar amparo a los pobres de Ciudad de Venus.
- Nadie debería entrar en la Arboleda de las Prohibiciones, al noreste del feudo de Venus. Ese bosque es tierra sagrada y está protegido por el «ángel» del Padre de Retazos. Más allá de ese bosque está la Tierra de Retazos, hogar del dios.
- No conoce a Eric Krause, pero si se pregunta por el barón desconocido dirá que con frecuencia pasa por la capilla a dejar donaciones. También le ha visto con relativa frecuencia auxiliando a los mendigos del Callejón de las almas tristes o visitando el Weird Waffle House.
- El feudo de Venus no solo es peligroso, es la tierra del pecado. No se debería pisar por allí.

Tydana Warnier

Ubicación: Sede de Paradise Records.

Sexo/edad: Mujer, 23 años.

Nacionalidad: Ulthareña.

Ocupación: Aventurera.

Descripción: Mujer joven y extravagante de cabello rosado y ojos verdes, carga a su espalda una pesada mochila de viaje.

Carácter: Alegre, charlatana y despreocupada, rallando en lo imprudente. No respeta el espacio personal.

STR 65 | DEX 90 | CON 60 | SIZ 70 | INT 80 | POW 75 | EDU 60 | APP 85 | HP 13 | MOV 8 | DB +1D4 | Armadura: 0 (solo ropa ligera, nada protector)

Habilidades:

- Persuasión 70%
- Carisma: 50%
- Psicología 50%
- Escuchar 65%,
- Descubrir 75%

- Sigilo 40%
- Tregar 60%
- Atletismo 70%
- Mitos de Cthulhu 5%

Qué puede contar:

- Warnier viajó desde Ulthar hasta Ciudad de Venus con la intención de visitar Paradise Records, ya que lleva tiempo soñando con ser una superestrella. Se supone que la discográfica la lleva un tal J.J., pero desde que está allí no ha aparecido nadie. Esperará un rato más y, si siguen sin atenderla, probará suerte en la discográfica de en frente.
- Aunque le dijeron que no era buena idea, cruzó el río y visitó el feudo de Venus. La razón fue que al parecer había allí un centro comercial. Sin embargo, tuvo que acabar dando la vuelta con las manos vacías cuando se dio cuenta de que estaba abandonado y ruinoso.
- Cuando estuvo por el feudo de Venus, al otro lado del río, escuchó a un tcho-tcho mencionar al «barón desconocido». El tcho-tcho estaba cerca de la Casa de Venus, el gran burdel.

Calderón de la Barca

Ubicación: Weird Waffle House.

Sexo/edad: Hombre, 81 años (edad física).

Nacionalidad: Española (Madrid).

Ocupación: Escritor, dramaturgo, poeta y sacerdote.

Descripción: Hombre anciano de barba recortada y frente pronunciada.

Carácter: Reflexivo y solemne, con tendencia a convertir cualquier situación en una meditación sobre la libertad, la apariencia o la honra.

**STR 35 | DEX 40 | CON 40 | SIZ 50 |
INT 90 | POW 80 | EDU 95 | APP 70 |
HP 8 | MOV 5 | DB +1D4 | Armadura: 0
(ropa clerical)**

Habilidades:

- Escritura 95%
- Literatura 90%
- Historia 80%
- Persuasión 65%
- Psicología 55%
- Filosofía 80%
- Mitos de Cthulhu 5%

Qué puede contar:

- Nació en Madrid en 1600, en el seno de una familia vinculada a la administración real. sirvió como soldado en Flandes y en la campaña de Cataluña y fue ordenado sacerdote en 1651, lo que marcó su vida adulta tanto como su carrera literaria.
- Según cree, el país de Pnaklendorf es una especie de purgatorio para aquellos que dejaron la vida con algún arrepentimiento. El cielo de Pnaklendorf es en realidad el techo de una caverna y, aun así, se ven resplandeciendo constelaciones. No son estrellas, sino el alma de los nonatos, flotando en el limbo de los niños.
- Sin duda él acabó en el purgatorio por la tensión entre su rol sacerdotal y su vocación como dramaturgo. También hubo de influir cierto desliz en su vida que resultó en un hijo no-legítimo.
- La cafetería en que se encuentra (la Weird Waffle House, cuyo nombre es incapaz de pronunciar) es el refugio para ciertos escritores que se perdieron en este purgatorio. Cada uno tiene su teoría sobre lo que es realmente el País de Pnaklendorf, es interesante intercambiar posturas al respecto.

- Nunca se ha atrevido a cruzar el río, pero parece ser que al otro lado se encuentra la Babilonia bíblica, regida por la Gran Ramera. La gente de la zona prefiere equipararla con la Venus de la tradición grecolatina e incluso ella misma parece adoptar ese nombre, pero Calderón, influido por su mentalidad cristiana, está convencido de que su verdadera identidad es la Gran Ramera.
- Un tal «barón desconocido» suele pasarse por la cafetería, pero hoy no ha venido. Tal vez ha vuelto a visitar «Babilonia» (es decir, el feudo de Venus). Calderón alguna vez le ha reprendido por pasar mucho tiempo con las rameras, ante lo que el barón suele replicar que no busca de ellas nada carnal.
- La cafetería es gestionada por el dueño de la discográfica de al lado (Paradise Records), un hombre extraño que se hace llamar J.J. Lo extraño es que parece que el tal J.J. solo se muestra ante unas pocas personas, entre ellas el barón desconocido, que de vez en cuando se pasa por la discográfica.
- Ha escuchado que los de la discográfica de al lado han recibido alguna vez amenazas de gente de la discográfica de enfrente (Medusa Creations). Es extraño, nunca ha visto a nadie en ninguna de las dos empresas, parece que siempre están vacías.

Edogawa Ranpo

Ubicación: Weird Waffle House.

Sexo/edad: Hombre, 70 años (edad física).

Nacionalidad: Japonesa (Nabari, Prefectura de Mie).

Ocupación: escritor y crítico literario.

Descripción: Hombre anciano de cabeza calva y gafas redondeadas, vestido con un kimono.

Carácter: Reflexivo y solemne, con tendencia a convertir cualquier situación en una meditación sobre la libertad, la apariencia o la honra.

STR 30 | DEX 40 | CON 35 | SIZ 45 | INT 90 | POW 80 | EDU 95 | APP 65 | HP 8 | MOV 5 | DB +1D4 |

Armadura: 0 (kimono tradicional)

Habilidades:

- Escritura 95%
- Literatura 90%,
- Historia 75%
- Persuasión 60%
- Psicología 65%
- Filosofía 70%
- Mitos de Cthulhu 5%

Qué puede contar:

- Nació en Nabari en 1894. Es un hombre de letras dedicado a diseccionar misterios: estudió, leyó cuanto pudo de detectives y relatos extranjeros y decidió dedicar la vida a convertir lo extraño en narrativa. Cuenta que solía pasarse las noches escribiendo y recibiendo cartas de lectores y que prefería la privacidad de su hogar al bullicio exterior.
- En su opinión, el País de Pnaklendorf es una cristalización de los deseos contemporáneos, dada forma por alguna entidad superior o por la misma voluntad de las masas. En concreto, la Ciudad de Venus es una puesta en escena del deseo convertido en industria. Es fascinante desde un punto de vista estético y patológico, una máquina social que produce fetiches, voyeurismo y delitos.
- Dado que Pnaklendorf parece ser la encarnación de las pulsiones de una sociedad que ha degradado lo humano en espectáculo, piensa que su alma, la de un amante de lo macabro, ha sido atraída allí después de su muerte física. A diferencia de otros autores con los que ha

interactuado en la Weird Waffle House, él no cree que esté allí por un castigo teológico, sino como respuesta a una pulsión estética.

- Madamme Venus es fascinante, como un gran decorado viviente: espectacular, táctil, una curadora del gusto que usa el placer como idioma. Domina la Ciudad de Venus mediante perfumes, espectáculos y violencia organizada (Sindicato Spartha) y su figura pública es un artificio cuidadosamente gestionado
- Gradivus no solo es la mano dura detrás del Sindicato Spartha, también es el arquetipo marcial hecho hombre: pomposo, obsesionado con la forma de su propio poder y con la puesta en escena de la violencia. Su morada, la Villa de Marte-Gradivus, es tanto fortaleza como tribunal y allí el castigo es un espectáculo social.
- La presidenta de El gabinete de la luz lunar es problemática: es capaz de manipular voluntades y ofrece favores cuya letra pequeña suele encerrar trampas. En definitiva, es experta en medias verdades.
- El barón desconocido es una figura melancólica y contradictoria: es querido por la gente, pero se pasa el día ahogando sus penas por los barrios bajos. Aunque le llaman «barón» sospecha que es más un alias que un título. Alguna vez ha entrado por la Weird Waffle House, suele hablar de vez en cuando con un dramaturgo español.

Tenpa (tcho-tcho)

Ubicación: Casa de Venus, exterior.

Sexo/edad: Hombre, edad desconocida.

Nacionalidad: Pnaklendorfiana.

Ocupación: Guardaespalda del barón desconocido (Eric Krause).

Descripción: Un tcho-tcho de pequeña estatura y aire juvenil, viste un tuxedo Giorgio Armani y porta un cuchillo jamonero.

Carácter: Nervioso, agresivo si se le provoca. Se comporta como un adolescente y defiende a "su Barón", tiene un sentido del honor que escasea entre los tcho-tcho.

STR 45 | DEX 80 | CON 55 | SIZ 40 | INT 55 | POW 50 | EDU 40 | APP 35 | HP 10 | MOV 9 | DB -1 | Armadura: 0

Habilidades:

- Pelea (cuchillo) 70%
- Esquivar 60%
- Descubrir 55%
- Sigilo 50%
- Intimidar 40%
- Si el Barón está en peligro: +10% Pelea y Esquivar.

Armas:

- Cuchillo: 1D4-1 + DB (crítico: +1D4)
- Puño/patada: 1D3-1

Qué puede contar:

- Ha ido hasta allí acompañando a su señor. Por desgracia, le han pedido que espere fuera.
- Su señor responde al nombre de «barón desconocido».

La meretriz (avatar menor de Venus, Diosa Arquetípica)

Ubicación: Casa de Venus, recepción.

Sexo/edad: Mujer, edad desconocida.

Nacionalidad: Pnaklendorfiana.

Ocupación: Meretriz.

Descripción: Mujer obesa con la piel marcada por el vitílico.

Carácter: Tranquila y perezosa, pasa las horas fumando detrás del mostrador.

STR 45 | DEX 35 | CON 70 | SIZ 80 | INT 60 | POW 85 | EDU 65 | APP 40 | HP 15 | MOV 6 | DB +0 | Armadura: 1 (carne densa, casi gomosa)

Habilidades:

- Encanto 60%
- Persuasión 55%
- Psicología 70%
- Escuchar 50%
- Engaño 65%
- Ocultismo 40%
- Esquivar 25%.
- Aura Lánguida: Su voz y presencia reducen la hostilidad; tiradas sociales contra ella sufren -20% si implican agresión o intimidación.
- Ojo de Venus: Detecta deseos, inseguridades o intenciones ocultas con tirada de Psicología.
- Avatar Embrutecido: No se inmuta ante insultos, amenazas o violencia moderada.

Qué puede contar:

- La verdadera dueña del lugar es Madamme Venus, ella tan solo se dedica a hacer las veces de gestora.
- Cualquiera que monte escándalo en el burdel se las verá con Gradivus.
- El barón desconocido suele ir por el burdel a charlar con las prostitutas. Está dispuesto a pagar por ello.
- Es mejor que no vayas por el viejo centro comercial o por la arboleda.

PAÍS DE PNAKLENDORF

Situado bajo el monte Lerion de las Tierras del Sueño, al oeste del Dylath-Leen y más allá del río Skai. Esta región de oscuridad perpetua se encuentra realmente en el interior del útero de uno de los cuerpos de la diosa madre Pnaklendorf, que se encuentra en un estado letárgico similar a la muerte.

El País de Pnaklendorf surgió inicialmente como una serie de campamentos mineros que penetraron en el cuerpo de la diosa para extraer los aparentemente inagotables recursos que había en su interior. Las ciudades florecieron y la gente alcanzó una inigualable riqueza; sin embargo, con el tiempo la velocidad a la que se extraían los recursos superó su capacidad de regeneración, lo cual llevó a muchos habitantes de la zona a la precariedad. En la actualidad, es una nación con profundas desigualdades, que ha servido como lugar de exilio a muchos de los parias de las Tierras del Sueño.

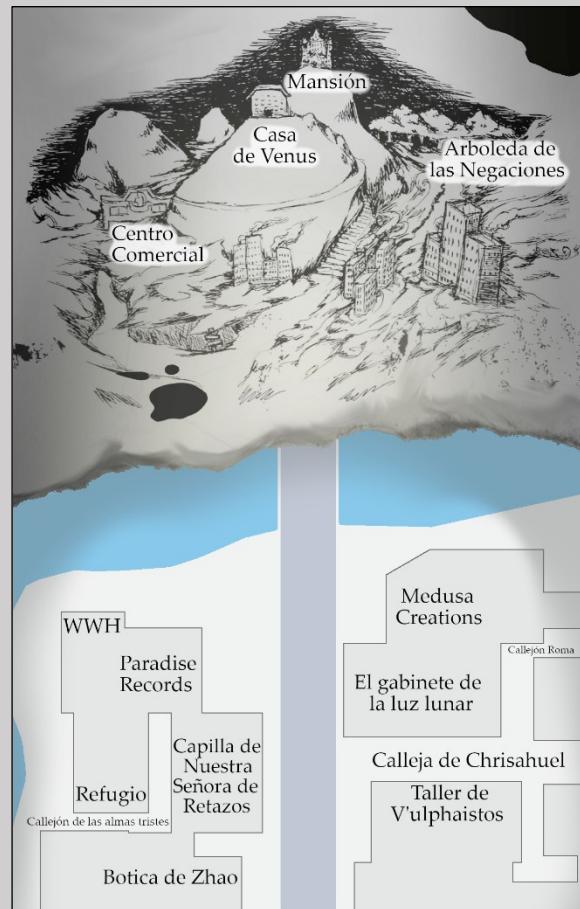
CIUDAD DE VENUS

Una de las principales ciudades de Pnaklendorf, logró sobrevivir a la crisis minera haciendo de la prostitución su principal actividad, de ahí que el gran burdel «Casa de Venus» sea considerado el principal atractivo de la ciudad.

Está controlado por una red de narcotráfico y proxenetismo conocida como «Síndicato Spartha», dirigida por dos Dioses Arquetípicos exiliados, Venus y Gradivus. Gradivus,

Otra de las principales actividades que han sobrevivido en Ciudad de Venus son la música, contando con dos discográficas rivales (Paradise Records y Medusa Creations), y la hostelería. Sin embargo, pocos consiguen triunfar en Ciudad de Venus, la mayoría acaban malfiviendo en los barrios pobres o sobreviviendo malamente vendiendo sus productos en el mercado de la calleja de Chrisahuel.

Desde esta ciudad es posible acceder a El gabinete de la luz lunar. Dado que en el País de Pnaklendorf siempre es de noche, es posible entrar en él en cualquier momento.



GUÍA DE CIUDAD DE VENUS: BORDE EXTERIOR

Zona húmeda y oscura de calles estrechas, atestadas de vagabundos y personas de mala vida. La parte más llamativa es la calleja de Chrisahuel, una zona comercial repleta de basura y tenderetes destalados, regentados por los más diversos personajes.

EL GABINETE DE LA LUZ LUNAR

Local sobrenatural situado más allá del espacio y el tiempo al que solo se puede acceder si se dan las circunstancias adecuadas. El gabinete se muestra

como un edificio con un aire entre lo sofisticado y lo excesivo, oculto en mitad de un barrio empobrecido y lejos de las principales áreas de la ciudad en la que se manifiesta. Suele estar vigilado por unos guardias de seguridad, liderados por el chico de blanco, avatar menor de Hypnos. Por norma general solo se puede entrar por la noche, aunque, una vez dentro, el tiempo fluye de una forma completamente distinta, hasta el punto de que es como si, simplemente, estuviese congelado.

La planta baja consiste en un local similar a un bar de lujo, iluminado con luces verdes. Hay una zona con sofás y un reservado mientras que, al fondo, se

encuentran unos ascensores que llevan a las plantas superiores, en las que se encuentran unas oficinas. No se sabe que es lo que se hace en ellas ni qué función tiene. En uno de los pisos más elevados se encuentra el despacho de la presidenta, que es en realidad Petra, avatar menor de Nyx. Desde la ventana de su despacho siempre se puede observar una inmensa luna verde.

En el gabinete confluyen personas de diversas épocas y lugares a las que se les ha concedido audiencia con Petra. El local de la planta baja actúa como una suerte de "sala de espera" en la que pueden aguardar tomando algo. La mayoría de los cócteles que se ofrecen tienen nombres extraños, relacionados con lo sobrenatural, la noche y la luna.

Cada persona percibe de manera diferente el local, hasta el punto de que

cada individuo escucha todo lo que se esté hablando como si se lo dijeran en su propio idioma. De este modo, si un español y un inglés dialogan, el español oirá lo que su interlocutor le dice en español y el inglés lo escuchará en inglés.

Si se acercan por la barra los jugadores serán saludados por Adam Peterson.

TALLER DE V'ULPHAISTOS

Pequeño taller incrustado entre los locales ruinosos de la calleja de Chrisahuel. La fachada es anodina, pero el interior está saturado de herramientas, yunque, materia prima y chatarra apilada. Las paredes ennegrecidas revelan años de trabajo intenso.

VENUS

Más conocida como Madamme Venus, esta Diosa Arquetípica fue exiliada al País de Pnaklendorf, en el que pronto tomaría el control de la ciudad que ahora lleva su nombre. Venus utiliza el placer sensorial para dominar a la gente. Se sirve de la belleza y de la sexualidad, pero también de perfumes embriagadores que siempre están presentes en los eventos sociales que organiza. Esto no significa que tenga reparos a la hora de recurrir a la violencia, recurriendo si hace falta al Sindicato Spartha, grupo que dirige junto a su pareja, Gradivus.

Pese a que Venus suele mostrarse con un aspecto juvenil y hermoso, a menudo llevando máscaras venecianas como símbolo de la belleza exterior, su verdadera apariencia es grotesca, teniendo un cuerpo monstruoso plagado de atributos sexuales, tentáculos y otras partes típicas de animales marinos.

Al parecer, la Meretriz de la casa de Venus, una mujer gorda con vitílico, es también una emanación suya.

GRADIVUS

El beligerante Dios Arquetípico que lidera el Sindicato Spartha y ejerce como pareja de hecho de Venus. Este Dios Arquetípico sádico y narcisista fue venerado como Ares por los griegos y como Marte por los Romanos. Vive en la Ciudad de Venus, en una villa en lo alto de la colina de Marte-Gradivus. Toda ella está repleta de estatuas suyas y adornos de temática militar, haciendo referencia a sus dos grandes obsesiones.

Gradivus es quien se encarga de castigar a los malhechores en la Ciudad de Venus, el problema es que su concepto de «malhechor» es muy subjetivo: cualquier persona que no le caiga en gracia es susceptible de ser torturada y ejecutada. O, en el mejor de los casos, de ser enviada como «regalo» a su querida Venus.

Tras el mostrador hay una trastienda protegida por una cortina, y tras ella, una puerta acorazada que da paso a una cámara oculta. Esa habitación, iluminada solo con velas, funciona como un reducto privado donde puede hablarse sin que «los ojos y oídos de Madamme Venus» presten atención.

En el taller se percibe un calor sofocante, olor a metal quemado y un leve temblor en el suelo cuando V'ulphaistos trabaja.

WWH (WEIRD WAFFLE HOUSE)

Local misterioso donde se dan cita en sueños determinadas personas que en el mundo de la vigilia se dedican (o se dedicaron) a la escritura. No importa que sean autores vivos o muertos, best-seller o genios incomprendidos; Lo cierto es que no está muy claro cuál es el criterio de admisión, si es que hay alguno. Por allí va gente como Calderón de la Barca o Edogawa Ranpo.

Los dueños del local tienen conexión con Paradise Records, sello discográfico que publica sobre todo álbumes de música góspel y jazz.

Si se pregunta por Erick Krause, dirán que es cierto que suele pasar por ahí de vez en cuando, aunque donde más fácil es encontrarle es en la Casa de Venus, ya que es amigo de las prostitutas. Si se les pregunta por el Café Noctámbulos, dirán que pertenece a los dueños de Medusa Creations y que tan solo la gente afiliada a esta organización puede entrar allí. Más allá de eso, prefieren no hablar mucho sobre ese tema, ya que los dueños del Café de los Extraños tienen mala relación con ellos.

SEDE DE PARADISE RECORDS

Pequeña estación de radio conectada con el sello musical que le da nombre. Al entrar, se aprecia una sala de estar con moqueta amarilla y sofás que parecen demasiado normales. Hay una pequeña cabina vacía donde, al parecer, se realizan radiolocuciones; micrófonos y discos de oro cuelgan en la pared, pero, por más que intentes leer los nombres de los artistas, resultan demasiado difusos. De fondo se oye una pequeña melodía de jazz que resulta extrañamente familiar, pero no es posible recordar el nombre.

Si los jugadores llegan allí, únicamente se encontrarán con Tydana Warnier, una joven que se muestra confundida por el hecho de que no parece haber nadie en la sede.

SEDE DE MEDUSA CREATIONS

Edificio grande con arquitectura Art Nouveau, conectado con el sello musical que le da nombre. En su interior no solo no parece haber nadie, sino que se percibe una oscuridad absorbente, únicamente rota por unas luces de neón verde que parecen artefactos de radio de la segunda revolución industrial. El hedor y la atmósfera son tan intensos que resulta imposible concentrarse, uno no puede evitar sentir ganas de salir de allí. Justo a la entrada, destaca una escultura de la cabeza de gorgona también con aires modernistas.

La sede de Medusa Creations cuenta con una cafetería-esquina abierta toda la noche, con un gran ventanal curvo que deja ver el interior como si fuera una vitrina. No es posible acceder, pues no hay puertas visibles hacia el interior: el cristal domina toda la fachada, como si de un amplio escaparate se tratara.

Dentro, una barra larga de madera roja recorre el local. Sobre ella descansan tazas blancas, un dispensador de servilletas y algunos contenedores metálicos. Al fondo, dos grandes máquinas de café plateadas aportan un toque industrial. La iluminación es intensa, cálida pero algo fría en su tonalidad, creando un contraste marcado con la penumbra exterior.

El local tiene pocos clientes: figuras tranquilas, silenciosas, que parecen sumergidas en sus pensamientos. Aunque lo más llamativo es el hecho de que de algún modo hayan podido entrar en un local sin puertas al exterior... ¿tal vez esté conectado desde el interior con alguno de los edificios adyacentes? Tan solo se observa un empleado, vestido con ropa blanca, que inclina el cuerpo hacia ellos desde detrás de la barra.

CAPILLA DE NUESTRA SEÑORA DE RETAZOS

Pequeña iglesia de las hermanas que veneran al Primigenio Nul'eh y a su

NUL'EH

Primigenio conocido como el «Padre de Retazos» o «La esencia del cosmos entrelazado», es venerado en África como el dios araña Anansi.

Su aspecto es extraño: su torso es un inmenso cráneo sobre el que se disponen cuatro brazos, dos piernas, unas alas membranosas, una cola con aguijón y un rostro con forma de cabeza de bóvido, dotada de tres ojos. Más ojos hay dispuestos a lo largo de todo su cuerpo, dando la impresión de que no hay lugar al que su vista no llegue. Es, esencialmente, una criatura de retazos, igual que su prole.

Nul'eh es capaz de crear unos seres conocidos como ryl'eghal, que parecen hechos a base de elementos inconexos. Estas criaturas viven en un lugar conocido como «Tierra de Retazos», en los confines de las Tierras del Sueño, una región tan extraña que se cree que es la que debió inspirar en sueños a los pintores surrealistas.

«heredera prometida». Cuenta con varias hileras de bancos y una serie de pequeñas celdas de oración en los laterales. Al fondo hay un altar con la imagen del dios. Frente al altar reza la hermana Adalheid.

BOTICA DE ZHAO

El reflejo onírico de la botica que los investigadores visitaron en el mundo de la vigilia. En esta versión del local, la trastienda tiene una puerta secreta que da a los túneles que dan acceso al refugio.

Aunque la botica está cerrada, ya que Zhao se encuentra en el Gabinete de la luz lunar, los jugadores pueden acceder a la trastienda por una puerta situada en el Callejón de las almas tristes. Junto a ella hay un farol que solo se enciende cuando pasa junto a él alguien que necesita asilo.



Si los investigadores entran a la trastienda verán un montón de cajas y estanterías con mercancías. En un rincón hay varias mantas y colchas usadas, parece que alguien ha dormido allí. Si prestan atención podrán encontrar el acceso al túnel de acceso que da al refugio.

REFUGIO

Edificio ruinoso cuyos accesos han sido sellados, únicamente se puede entrar a él desde el túnel de la trastienda.

Aquí, Zhao permite que los vagabundos y extraviados se queden a dormir... ¿lo hace por filantropía o guarda motivos ocultos?

Hay varios mendigos, si se les pregunta por el barón desconocido dirán que no lo han visto.

CALLEJÓN DE ROMA

Calle estrecha por la que se llega a la villa de Marte-Gradivus. Está siempre fuertemente vigilada por heraldos de la Penitencia. Si alguien se acerca primero tratarán de intimidarlo, si persiste lo atacarán.

VILLA DE MARTE-GRADIVUS

Situada en lo alto de un promontorio rocoso, la colina de Marte Gradivus, y visible desde varios puntos de las Tierras de Venus. La villa se extiende como un complejo mediterráneo de terrazas, balcones y pasillos externos. El acceso principal es un patio empedrado coronado por estatuas de Ares/Marte, casi todas versiones del Ares Ludovisi, pero reinterpretadas con rasgos más duros, violentos.

El interior combina arquitectura clásica con detalles de lujo moderno: columnas, suelos de mármol y habitaciones donde las paredes están cubiertas por frescos marciales. Es relevante una sala conocida como «Estancia del Areópago», un oscuro auditorio en el que Gradivus, en calidad de líder del Sindicato Spartha, dicta sentencia sobre quienes cometan alguna trasgresión o simplemente le ofenden. Desde los corredores exteriores se puede ver la caída abrupta hacia la ciudad —un descenso de maleza, zarzas y piedras—, lo que hace que la villa funcione como un mirador dominante y, a la vez, como una fortaleza social.

Cabe señalar que hace falta un permiso específico para acceder a este lugar. De lo contrario, el intruso será reducido por los guardias del Sindicato Spartha.

GUÍA DE CIUDAD DE VENUS: FEUDO DE VENUS

Zona de colinas en la que se emplazan las villas de lujo y edificios en que Madamme Venus desarrolla sus actividades. La altura del terreno los hace sobresalir sobre el resto del paisaje urbano, aunque es difícilmente cartografiable por el ambiente irreal y de ensueño que lo envuelve todo. El propio terreno parece tener vida propia, cambiando y confundiendo al viajero.

CASA DE VENUS

Burdel masivo, organizado como un laberinto vertical de alcobas, corredores y escalinatas, donde todo se percibe húmedo, tibio y perfumado. Los pasillos son estrechos y sinuosos; algunas

escaleras conectan con pisos que parecen haber sido añadidos sin orden arquitectónico.

En las habitaciones predominan los velos, colchones amplios, espejos y lámparas rojizas. El aire siempre está cargado de fragancias, humo y feromonas, creando una atmósfera entumecedora. Las escaleras conducen a plantas superiores donde trabajan los sirvientes y, sobre esas, a áreas donde se negocian servicios «personalizados».

Desde cualquier parte del edificio se escuchan murmullos, jadeos o música suave, mezclados con el inevitable crujido de pisos antiguos.

Cuando los jugadores interactúen con la Meretriz, pueden solicitar los servicios de las prostitutas del burdel. Sin embargo, «no todos los servicios se pagan con dinero». El Guardián puede imponer, si lo estima, tiradas de cordura u otras penalizaciones.

Fuera de este local espera Tenpa, el tcho-tcho.

LEONES DE NEMEA

Horrores leoninos de las Tierras del Sueño que inspiraron el mito del primer trabajo de Heracles, tomando de él su nombre. Tienen un tamaño desmesurado y una piel extremadamente robusta, que lo protege casi de cualquier amenaza. Sin embargo, lo más terrible son sus colmillos y la fuerza de su mandíbula.

Aunque son muy escasos, se ha visto alguno deambulando por las zonas abandonadas de Ciudad de Venus, en el País de Pnakendorf.

STR 150 | DEX 60 | CON 120 | SIZ 140 | INT 45 | POW 80 | HP 26 | MOV 12 | DB +5D6 |

Armadura: 10 (piel casi invulnerable)

Habilidades:

- Piel de Nemea: Reduce 10 puntos de todo daño no mágico/onírico.
- Rugido Terrible (1/escena): $POD \times 5$ o —1D4 de SAN y parálisis 1 asalto.
- Cazador de Ruinas: En su territorio (Ciudad de Venus): +20% Sigilo y Rastrear; Mov +2.

Armas:

- Fauces (60%) — 2D8 + DB | Crítico: Atrapado en las fauces (1D8 + DB automático por asalto; escapar con FUE enfrentada).
- Garras (55%) — 1D10 + DB
- Aplastamiento (45%) — 2D6 + DB (contra blancos más pequeños)

SAN:

- —1d6 si el investigador sucumbe al pánico (a juicio del Guardián).

MANSIÓN DE MADAME VENUS

Este edificio, situado en una montaña y fuertemente vigilado por guardias del Sindicato Spartha (heraldos de la Penitencia), es una residencia palaciega, un espacio que mezcla lujo, teatro y cautiverio, donde cada habitación parece diseñada para controlar la atención y los sentidos del visitante. Posee un aire de refinamiento, con suelos de alfombra roja, paredes forradas en terciopelo, muebles dorados y un uso excesivo de estilos barroco y rococó. El salón principal es una gran estancia con luz cálida, espejos velados y una tarima con un trono ornamentado. Los invitados llevan máscaras venecianas y la sala entera se impregna de un perfume penetrante que altera la conciencia.

Uno de los rincones más importantes contiene el espejo cubierto por una cortina, que funciona como punto de tránsito entre mundos.

Cabe señalar que hace falta un permiso específico para acceder a este lugar. De lo contrario, el intruso será reducido por los guardias.

CENTRO COMERCIAL VIA PRINCIPALIS (ABANDONADO)

Situado, en el extremo noroeste, se trata de un enorme complejo comercial sumido en el deterioro: escaleras mecánicas detenidas, vitrinas destrozadas, carteles descoloridos, techos con grietas, pasillos donde el eco se prolonga demasiado. La iluminación depende de tragaluces sucios que proyectan una luz enferma.

La planta baja conecta con un corredor profundo donde se encuentra la puerta sellada con una cerradura antinatural,

usada antiguamente por agentes del culto de Venus. En los pasillos suelen habitar criaturas oportunistas. Muchos niveles están bloqueados por derrumbes o cadenas. El lugar vibra entre la sensación de ruina urbana y un limbo muerto.

Si los jugadores entran aquí, pronto descubrirán, deambulando por el lugar, a un felino gigantesco y monstruoso, el León de Nemea.

ARBOLEDA DE LAS NEGACIONES

Situado, en el extremo norte, este bosque es extremadamente denso. Los árboles parecen inclinarse unos sobre otros, haciendo que el cielo desaparezca. Los senderos no se mantienen constantes: cambian, se

RYL'EGHAL

Seres hechos de retazos que sirven a Nul'eh. Aunque son nativos de la Tierra de Retazos, en los confines de las Tierras del Sueño, también han sido avistados ocasionalmente en el mundo de la vigilia. Sus aspectos y tamaños son muy variados, estando aparentemente compuestos por partes de diferentes criaturas y artefactos que de algún modo se mantienen unidas gracias al poder de Nul'eh. Tienen lenguaje e inteligencia, aunque sus comportamientos y su forma de ver el mundo resultan incomprensibles para los humanos.

VARIANTE: RYL'EGHAL GUARDIAN DE LA ARBOLEDA DE LAS NEGACIONES

Criatura aberrante, similar a un orbe plagado de ojos y conectado al suelo por medio de una suerte de tallo negro y musculoso. Cuando detecta a un intruso, ataca haciendo emerger del suelo garras, cuchillos y tentáculos.

STR 60 | DEX 55 | CON 90 | SIZ 70 | INT 60 | POW 95 | HP 19 | MOV 0 | DB +1D6 |

Armadura: 5 (carne remendada y placas)

Habilidades

- Retazos Animados: Puede manifestar extremidades (garras, cuchillos, tentáculos) desde el entorno.
- Oleada de Retazos: En su área, puede generar hasta 3 ataques simultáneos.
- Comprensión Alienígena: Intentar comunicarse con él requiere tirada de Mitos de Cthulhu; fallo grave: -1D3 de SAN.
- Regeneración Lenta: Recupera 1 HP por minuto si está dentro de su dominio.

Armas

- Tentáculos (60%) – 1D6 + DB | Puede sujetar: STR enfrentada para escapar
- Cuchillas emergentes (65%) – 1D8 + DB (puede atacar desde el suelo a 5 m).
- Agujón o filo oculto (40%) – 1D4 + veneno onírico (TIRADA CON×5 o -20% a todas las acciones 1D6 asaltos).

SAN:

- -1d6 al verlo.

cierran, giran. El suelo está cubierto de hojas espesas que amortiguan todos los pasos. Pronto, los jugadores encontrarán un cartel con el texto «NO PASAR».

La atmósfera es fría y silenciosa. No hay fauna visible, y las pocas piedras expuestas parecen talladas por manos desconocidas. Patrullas que entran en la arboleda no regresan. La percepción del tiempo se altera; es fácil olvidar quién se es, por qué se vino o hacia dónde se iba. Quien logra atravesar esta área puede alcanzar la senda que lleva a la «Tierra de Retazos», lugar de las Tierras del Sueño controlado por el Primigenio Nul'eh y sus esbirros, los ryl'eghal.

Los jugadores no podrán cruzar esta zona. Serán atacados por ryl'eghal u otras criaturas del bosque. Si se adentran demasiado, se acabarán perdiendo en el bosque y se toparán con un ryl'eghal guardián

con una falange falsa, engañándolos. Si entregan esta a los de von Tempest, se dará cuenta de que no es la real (ya que le faltan varios símbolos que deberían estar grabados en el hueso) y procederá a matar a los jugadores resultando en un **final malo**.

Si los jugadores consiguen de Saint Claire la falange verdadera, deberán ponerse en contacto con von Tempest (aunque, si no lo hacen o intentan tramar algo, esta los encontrará utilizando el chip localizador). Virginia von Tempest acudirá montada en un camión blanco y acompañada por sus escoltas acorazados. El final de la campaña dependerá de cómo los jugadores gestionen el encuentro. A continuación, se detallan los finales estándar, téngase en cuenta que son orientativos, pudiendo terminar la historia de otra forma si el Guardián lo estima conveniente:

- **Si los jugadores se niegan a entregar la falange:** Virginia von Tempest insistirá para que se la entreguen. Si, tras un rato no han cambiado de idea, comenzará a matar a los jugadores, activando los chips explosivos o recurriendo a francotiradores. Seguirá matando hasta que se le entregue la falange o no quede ningún jugador vivo. Y, en el caso de que se entregue finalmente la falange, los jugadores que queden solo saldrán con vida si imploran el perdón de von Tempest, en cuyo caso les dirá que, a cambio y para compensarla por el mal rato, deberán servir como perros a la Fundación Morgana. Si no acceden, los matará también. Si acceden, se someterán a von Tempest y así terminará la historia.
- **Si los jugadores acceden a entregar la falange en el momento en que se**

EL REGRESO A LA REALIDAD

Cuando los jugadores regresen del pasado o del mundo onírico, pronto verán que el tiempo se detiene y Pierrick Saint Claire aparecerá para decirles que intuye que tienen algo para él. Si le entregan el sobre lacrado, tras abrirllo y leer el contenido dirá que «lo único más importante que la justicia es el honor» y que, aunque le pese «debe cumplir su palabra». Sacará de su bolsillo un pequeño cofrecito verde con la falange de Alhazred en su interior, diciendo a los jugadores que lo que ahora hagan con ella no es asunto suyo.

En cambio, si lo que le entregan es el sobre sin lacrar, les dará un cofre rojo

les pida y sin tratar de negociar: Virginia von Tempest dirá que han cumplido con su trabajo, pero que saben demasiado y que en ningún momento les prometió que saldrían con vida. Activará simultáneamente los chips explosivos, eliminándolos a todos.

- **Si los jugadores negocian y consiguen que von Tempest de su palabra de que no va a matarlos:** Virginia von Tempest activará un interruptor y los jugadores notarán una pequeña sacudida en el lugar donde se les introdujo el chip. Von Tempest explicará que accionó la

autodestrucción del dispositivo en modo no-lethal y que ya no deben preocuparse por ello. Si los jugadores le entregan la falange, como «muestra de buena voluntad» y para cumplir su palabra, les dejará marchar, dándoles un único aviso: ahora saben demasiado, si Morgana, y por extensión Mordred, se entera de que van por ahí divulgando información, los encontrarán y los matarán. Y, como acaba de demostrarles, «von Tempest siempre cumple con su palabra». De este modo terminará la historia.



©2025 Refugio Bizarro.

Escrito y maquetado por Yuke Kabula.

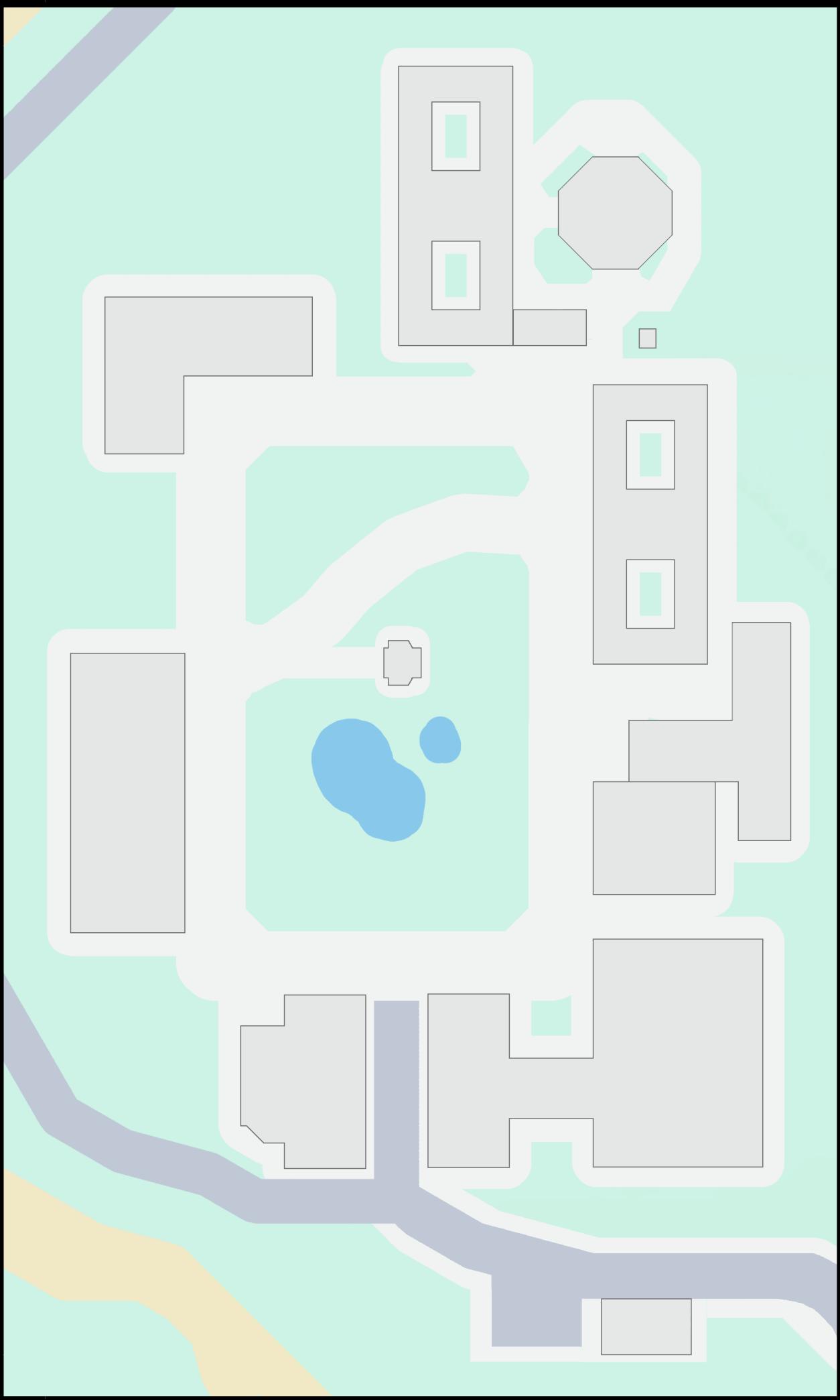
Mecánicas de rol y edición de Ricardo Meyer.

El copyright de los elementos y criaturas pertenece a sus respectivos autores.

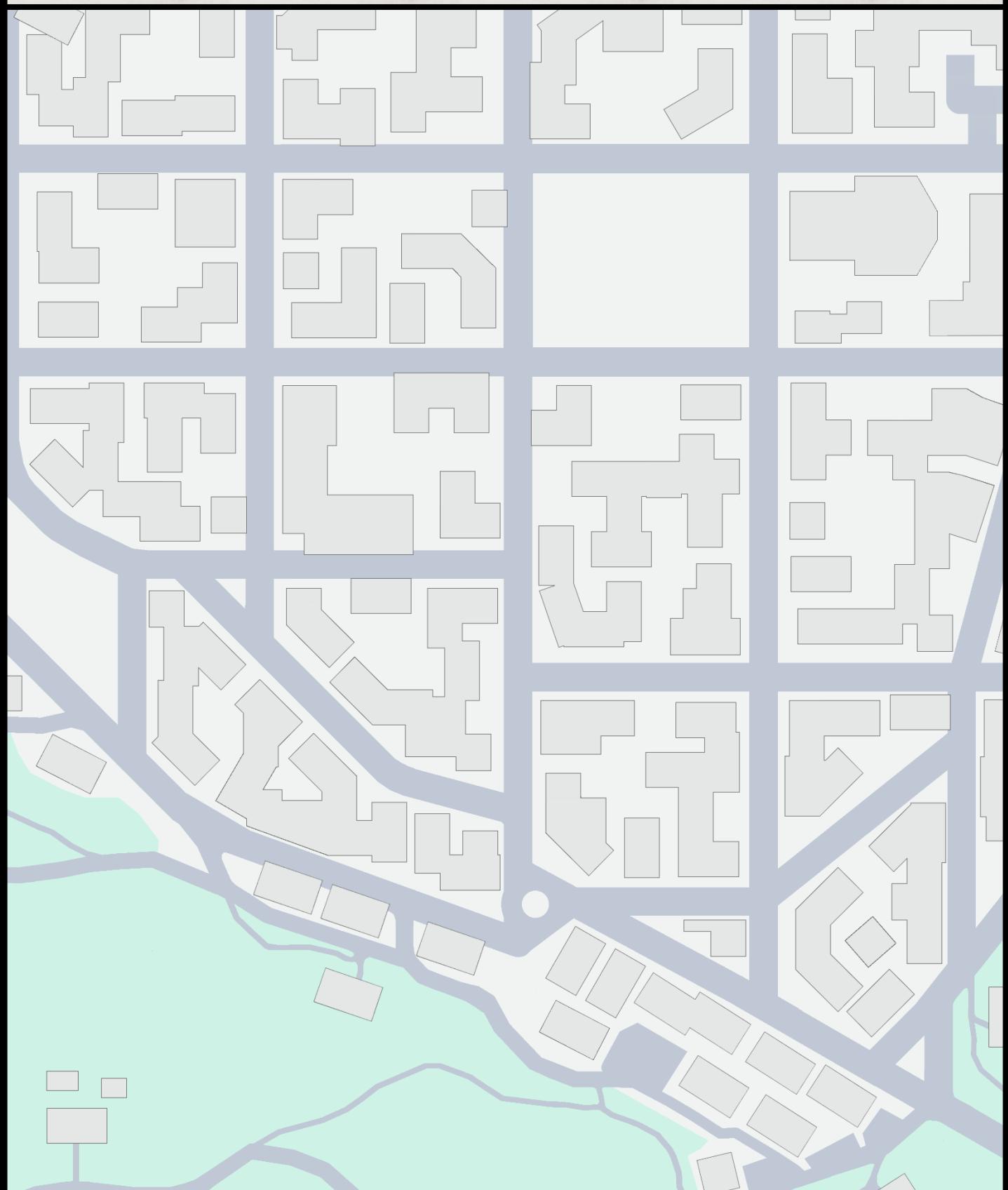
Esta obra está protegida por la licencia Creative Commons CC-BY.



MAPA DE LA BÉCQUER (LISTO PARA IMPRIMIR)



MAPA DE NUEVA BAVIERA



MAPA CIUDAD DE VENUS

