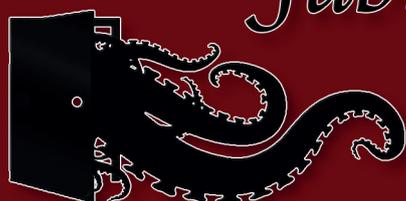




La Llamada de Cthulhu

Compendio de módulos de

Jubilados de Arkham



<http://jubiladosdearkham.com>



La Llamada de Cthulhu

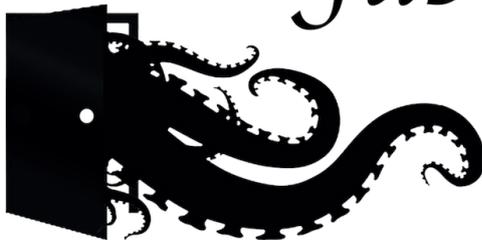
Recopilación de Módulos de la página web "Jubilados de Arkham".

Contiene todos los módulos para La Llamada de Cthulhu publicados en esa página.

En total son 13, ordenados cronológicamente.

Todos los módulos han sido copiados tal cual, con alguna variación leve (corrección ortográfica).

Jubilados de Arkham



<http://jubiladosdearkham.com>





Índice

Módulo	Pág.	Módulo	Pág.
Un paraje junto al mar	7	La herencia de Poe	127
El terror del bosque	19	- Historias de la Fundación Reynolds	129
Más frío que el acero de una Thompson	37	- El anticuario de Boston	133
El manuscrito Tolkien	43	- Entierro prematuro	145
La tumba de Eibon	51	- Jugando con fuego	157
Atlantis	61	- ¿Has olido el aroma de las flores de Venus?	177
La desaparición de Sindie O'Connor	89	El despertar de los durmientes	187
El caso Holmes	99	¿Hasta dónde llegarías?	197
Novatadas y venganzas	113	Definitive closing party	207

Un paraje junto al mar

Por Santal



Introducción

Nos encontramos en Arkham MA, en Octubre del año 1921.

Durante semanas se ha dado publicidad a la nueva exposición de pintores americanos contemporáneos que abre hoy al público. Sin embargo alguien ha querido visitar la exposición antes de su apertura.

Se ha producido un intento de robo al museo de arte contemporáneo, presumiblemente para sustraer el cuadro más cotizado de la exposición "La quema de las brujas de Salem", una visión moderna del susodicho hecho histórico americano. Sin embargo los ladrones buscaban otro cuadro, "Un paraje junto al mar", que se expone en la misma sala.

Al no haberse producido el robo la policía cerrará rápidamente la investigación.

Lo que ha ocurrido hasta ahora

Hace 20 años el pintor Lawrence Watkins Henrichs realizó un conjunto pictórico formado por dos cuadros, "Una mansión" y "Un paraje junto al mar", una semana después desapareció sin dejar rastro. Su obra sin embargo se mantuvo hasta que su familia decidió venderla o donarla. El cuadro "Un paraje junto al mar" fue donada a la fundación artística de Arkham quien a su vez lo guardó en los sótanos del museo de arte contemporáneo de Arkham cubierto por láminas de madera que lo protegerían del paso del tiempo.

La semana pasada el cuadro fue elegido para ser expuesto en la exposición de pintores americanos y ayer, por primera vez en 20 años, el cuadro fue colgado en una pared, en este caso en la sala central del Museo.

Lawrence Watkins Henrichs. Nacido en 1877 en Kingsport en el seno de una acaudalada familia de Nueva Inglaterra. Vivió una vida tranquila hasta que a los 18 años viajó a Arkham para cursar estudios de arte en la universidad de Miskatonic.

En la universidad conoció a Reidar Bannon (con el tiempo se hizo llamar "Red" Bannon) un joven local cuyos padres habían conseguido el dinero suficiente para convertirle en el primer Bannon que llegaba a la universidad.

Aunque los caracteres de ambos eran diametralmente opuestos, Reidar era visceral e hiperactivo mientras que Lawrence era reflexivo y sosegado, el amor por el arte y por el conocimiento les unió durante sus años de universidad.

Los dos jóvenes compartieron experiencias entre las aulas de dibujo y la gran sala de la biblioteca de la universidad de Miskatonic, donde coincidieron en múltiples ocasiones con un joven profesor Armitage el cual acababa de hacerse cargo de la biblioteca, cargo que continua ejerciendo en la actualidad.

La vida era muy distinta para los dos jóvenes. Mientras Lawrence disfrutaba de la comodidad del dinero de su familia, Reidar debía compaginar sus estudios con trabajos de poca monta,



que le repercutían exiguos beneficios. Esta situación empujaba a Reidar a realizar proyectos estrambóticos buscando una solución permanente para sus problemas, hasta que un día escuchó el rumor de un gran poder oculto en la biblioteca de Miskatonic, un poder antiguo y misterioso que solo estaría al alcance de unos pocos. La idea era tan atractiva que una noche, Reidar, entró en la biblioteca y con un juego nuevo de ganzúas forzó la puerta de la sala de libros raros, abriendo la puerta al mundo de los Mitos.

Tras pasar unas cuantas horas rebuscando entre los libros, la frustración de Reidar era mayúscula, pues la mayoría de los libros estaban escritos en lenguas extranjeras convirtiéndolos así en inútiles, sin embargo cuando la noche daba paso al amanecer encontró uno escrito en inglés con esquemas esotéricos e imágenes satánicas, sin duda eso era lo que había venido a buscar.

Las clases del día siguiente resultaron interminables y agotadoras, pues la ansiedad por volver a la sala de libros raros era tan grande que ni siquiera le dejó descansar tras la agotadora velada que había vivido. Lawrence notó la inquietud de su amigo y le interrogó sobre su estado hasta que Reidar accedió a contárselo todo. Esa misma noche, los dos amigos se encaminaron juntos a la biblioteca, para comenzar la lectura del Necronomicón.

Noche tras noche los jóvenes dedicaron largas horas de estudio al libro, lo que les dio conocimientos sobre un mundo extraño y peligroso a la vez que les permitía manejar ciertos aspectos de dicho mundo a su antojo. Reidar empezó enseguida a explotar sus nuevas habilidades y reunió a un grupo de personas bajo su mando con el que empezó a realizar actividades al margen de la ley, mientras tanto, Lawrence indagaba cada vez más en este nuevo mundo lo que le absorbía su tiempo y su cordura, generándole una fama de solitario y silencioso. Los compañeros de universidad al cruzarse con él solo recibían como respuesta de su salud un inteligible susurro proveniente de sus labios, como si estuviera rezando en voz baja oraciones que no debían ser escuchadas. Aun así, Lawrence continuó practicando el dibujo y sus dotes como pintor cada vez eran más notables.

En el año 1899 Lawrence afrontaba su último curso en la universidad. Se había ganado merecida fama de solitario, siniestro y misterioso personaje que recorría los pasillos del edificio de bellas artes. Mientras, Reidar tomó el alias de Red Bannon y con su grupo de secuaces había conseguido una buena suma de dinero que le había permitido instalarse en el centro de Arkham. Los jóvenes se habían distanciado y ya no compartían aquellas noches en vela de estudio, el año nuevo de 1900 se vieron por última vez.

Red le explicó a Lawrence como los poderes adquiridos tras leer el Necronomicón le habían ayudado para formar su banda de gánsteres y que el nuevo siglo que llegaba se cernía ante él como una gran oportunidad de cambio y fortuna. Por su parte, Lawrence le contó a Red que había llevado sus investigaciones hasta un punto en el que creía que había encontrado la puerta a un nuevo mundo, un mundo creado por él mismo que serviría de puerta a otros mundos. Tras estas vagas palabras, Lawrence se despidió de Red por última vez. Red no lo tomó muy en serio hasta que, 22 años después, encontró la puerta a ese mundo en uno de los dos últimos cuadros que había pintado Lawrence.

En Septiembre de 1901 Lawrence se encontraba en la casa que había adquirido cerca de Kingsport, terminando su gran proyecto de portal al nuevo mundo centrado en el conjunto pictórico "Una mansión" y "Un paraje junto al mar". Una vez terminados, Lawrence realizó los preparativos como si fuera a hacer un largo viaje, cogió la copia que había realizado del Necronomicón tras los años que había pasado estudiándolo y atravesó el portal que había creado. Nunca volvió.

Hace dos años, en 1919 la familia Watkins anunció la venta de las obras de arte de Lawrence, motivada por el gran agujero financiero que tenía la familia.

"Red" Bannon se enteró de la noticia y adquirió el que le dijeron fue el último cuadro dibujado por su antiguo compañero de universidad, "Una mansión", con la vana esperanza de encontrar en él la puerta a ese mundo del que Lawrence le había hablado la última vez que se vieron. Resultó que el cuadro no era la puerta a ningún mundo.

Hace tres días "Red" se estaba terminando una copa de whiskey mientras observaba el cuadro, en ese momento tuvo la sensación de que algo se estaba moviendo dentro del cuadro, al acercarse vio la silueta de un hombre que se movía dentro de la casa, se paraba, se giraba hacia él y le saludaba.

Red salió de repente de una especie de trance sin embargo había reconocido lo que había visto. La puerta a otro mundo estaba allí. Llamó a cuatro de sus hombres, les hizo que se armaran hasta los dientes y se fijó en el cuadro de nuevo, unos segundos después "Red" y sus hombres habían entrado dentro del cuadro, y allí, en la mansión, estaba Lawrence esperándole.

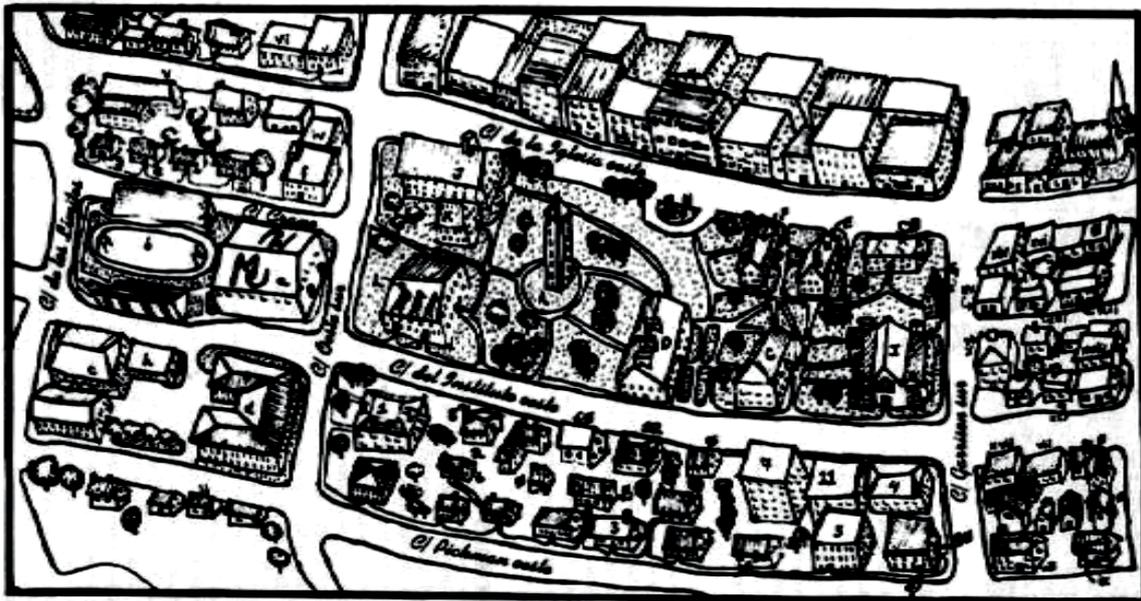
Lo que está ocurriendo en este momento

Tras el reencuentro Lawrence le cuenta a Red lo que realmente está haciendo. En el Necronomicón descubrió un complejo hechizo que permitía crear una nueva dimensión a partir de una imagen. Esta dimensión podría servir de puerta



Universidad Miskatonic *y alrededores*

1 cm. aprox. 40 m.



Código del mapa del Campus

Campus Oeste

- a Polideportivo Axton
- b Pistas
- c Facultad de Medicina (C/ del Instituto, 676 O.)
- d Hospital Universitario de Santa María (C/ Oeste, 450 S.)
- e Asociación de Atletismo de Miskatonic (C/ Crane 602)
- f Colegio Mayor Jonathon Edwards (en reparaciones) (C/ Oeste, 270 S.)
- g Sala de los actores de la universidad
- h Lavandería y Planta del generador a vapor de la U.M.

Campus Principal

- A Campanario Conmemorativo Copley
- B Edificio Grant (profesorado y estudiantes de posgrado)
- C Dormitorio Este (estudiantes de primer año)
- D Dormitorio Oeste (estudiantes de cursos superiores)
- E Edificio Dorothy Upman (femenino)
- F Edificio George Locksley (y auditorio)
- G Residencia del Rector y jardines descubiertos
- H Parterre de la Estatua y estatua del Decano Halsey (antiguamente Parterre de la Fuente)
- I Biblioteca Orne
- J Edificio Atwood de Ciencias
- K Anexo de Ciencias Charles Tyner
- L Edificio Conmemorativo R.C. (Artes Liberales)

Campus Sur

- 0 Variadas casas de obra vista (particulares o alquiladas)
- 1 Museo de Exposiciones de Miskatonic (C/ del Instituto, 687 O.)
- 2 Edificio Administrativo Hoyt (Inscripciones, tesoro, registros)
- 3 Parroquia Packer (C/ Pickman, 252 O.)
- 4 Sociedad Protectora de Animales de Arkham* (C/ del Instituto 111 O.)
- 5 Hotel femenino Harriet Botsford* (C/ Pickman, 122 O.)
- 6 Oficinas de Edificios y Terrenos (E.T.) (C/ Pickman 369B O.)
- 7 Hotel Miskatonic* (C/ del Instituto 201 O.)
- 8 Café del Jardín*
- 9 El Rincón de los Libros*
- 10 Lechería Newport*
- 11 Librería Universitaria (C/ del Instituto 143 O.)
- 12 Edificio Eli (Departamento de Leyes) (C/ Instituto 275 O.)

Ajenos al Campus

- ii Casa Franklin (habitaciones y comedores)* (C/ Pickman 587 O.)
- iii Casa de Nathaniel y Wingate Peaslee* (C/ Crane 588)
- iv Depósito de cadáveres de White Chapel* (C/ de la Iglesia, 581 O.)
- v Instituto Público Arkham* (C/ de la Iglesia 665 O.)
- vi Escuela Primaria Hubbard* (C/ de la Iglesia, 622 O.)
- vii Lavandería Keenan*
- viii Escuela de Contabilidad de N.I.* (C/ Pickman, 103 E.)
- ix La Casa de la Bruja (habitaciones baratas)*
- x Casa de comidas El Balneario Universitario* (C/ Garrison, 311 S.)
- xi Casa Lewiston (hotel)* (C/ del Instituto 181 E.)
- xii Funeraria Mehler* (C/ Lich, 171)
- xiii Barbería del Instituto*
- xiv Droguería Walgreen*
- xv Flores Almen*
- xvi Tienda de Bicicletas del Campus* (C/ de la Iglesia 146 E.)
- xvii Carnicería Paul*
- xviii Garaje del Campus (C/ de la Parroquia, 334 S.)



* indica que el lugar no es oficialmente parte de la Universidad Miskatonic

Lugares no indicados en el mapa:

- Casa de Remo (junto al río)
- Estadio Miskatonic (2,5 km al oeste del campus)



Estimado amigo

Tras el intento de robo de ayer en el museo el director está algo nervioso y ha solicitado la ayuda de la policía. Nosotros no tenemos personal para vigilar durante la noche el museo, pero he pensado que a ti y a tus colegas sí que podría interesaros. Recibirías la paga habitual más un plus por nocturnidad.

Te espero en el museo.

Charles.

de enlace entre otras dimensiones y la tierra, un enlace para encontrar otros mundos, otros seres y por supuesto un conocimiento supremo, un poder absoluto. Este mundo permite realizar el hechizo Promesa Inefable sin gastar puntos de magia.

Lo que Lawrence no sabe es que antes o después Hastur se apoderará de su cuerpo lo que le permitiría cruzar el portal y llegar a la tierra. Con la ayuda de Red, sus secuaces y con una falsa promesa de poder y conocimiento, intentarán realizar el hechizo una vez más.

Justo al comienzo de esta partida, uno de los secuaces de Red empieza a olerse que este par de viejos amigos perdieron la cordura hace demasiado tiempo y encuentra una manera de salir de allí, sin embargo, antes de atravesar el portal de vuelta varios Byakhee que ha conseguido invocar Lawrence darán buena cuenta de él. Por desgracia también varios de esos Byakhee han aprendido el camino para llegar a la tierra.

El portal de entrada y el portal de salida

Es importante reseñar que Lawrence no ha podido volver a la tierra porque sus cuadros fueron empaquetados poco tiempo después de su desaparición, circunstancia poco afortunada para Lawrence porque los cuadros necesitan algo de luz para poder imbuirse de la magia suficiente para mantener el portal abierto.

Los dos cuadros son la puerta de entrada y de salida del que llamaremos "El mundo de Lawrence". El cuadro "Una Mansión" es la puerta de entrada mientras que el cuadro "Un paraje junto al mar" es la puerta de salida. Una vez en "El mundo de Lawrence" todo el que quiera salir por el portal tendrá que llegar hasta el faro, subir las escaleras y atravesar la luz. Esto llevará a la persona que lo atraviese a la sala donde se expone "Un paraje junto al mar".

Un extraño intento de robo

Al menos uno de los investigadores debe estar relacionado con la policía, ya sea porque forma parte del cuerpo, ya sea porque suele ser contratado como asesor o como fotógrafo, por su opinión de experto o por sus dotes investigador.

Dicho personaje está leyendo la prensa matinal donde se describe un posible intento de robo en el museo un día antes de la inauguración de la exposición Pintores americanos, cuando alguien llama a la puerta. Un chico trae un mensaje. Tras darle una propina, este entrega el mensaje (ver cuadro superior).

El detective Charles Stone forma parte del cuerpo de policía de Arkham desde hace 12 años, es detective desde hace 7 y aspira al puesto de inspector.

Suele contratar como asesores al grupo de personajes, sobre todo, si hay algo "demasiado raro" en el caso.

Cuando los personajes lleguen al museo se entrevistarán con el detective Stone y el director del museo, el Dr. Michael Oubrey. Como indica Stone por carta Oubrey está realmente nervioso, no esperaba que nadie intentara entrar en el edificio por la noche y el

viejo guarda de la finca no le parece lo suficiente fiable para proteger la nueva exposición, por lo que está deseando que la policía, en este caso los personajes, le ayuden, por lo menos, durante las próximas noches. Si los personajes aceptan sin añadir más condiciones, se ganarán el respeto de Oubrey y podrán usarlo como contacto en próximas aventuras. Si los personajes se aprovechan de la situación y le piden más dinero por pasar la noche allí, éste les pagará un extra a cada uno, sin embargo si en alguna ocasión necesitan de un conservador de cuadros con contactos, no podrán contar con él.

Una vez acordado los términos económicos, el Dr. Oubrey enseñará el museo a los personajes. El edificio es moderno y tiene salas con grandes ventanales que permite una gran iluminación de las salas y por ende de los cuadros que allí se exponen.

En la sala central se expone "Las brujas de Salem", una visión contemporánea del hecho histórico americano, considerada la obra de arte más valiosa de la exposición.

En la misma sala se expone "Un paraje junto al mar" de Lawrence, el cual pasará desapercibido salvo que los personajes consigan una tirada de POD X 2, en cuyo caso, se sentirán atraídos por el poder del cuadro que les hará fijarse en él con detalle. Los personajes que se queden mirándolo se sentirán atraídos por la luz del faro y lentamente irán enfocando la vista cada vez más cerca de la luz ... cada vez más cerca de la luz ... hasta que por un instante vean como la silueta de una persona atraviesa esa luz, dentro del cuadro. Los personajes que hayan contemplado la visión se retorcerán como si se hubieran despertado de una pesadilla. Se pierde directamente 1 punto de COR.

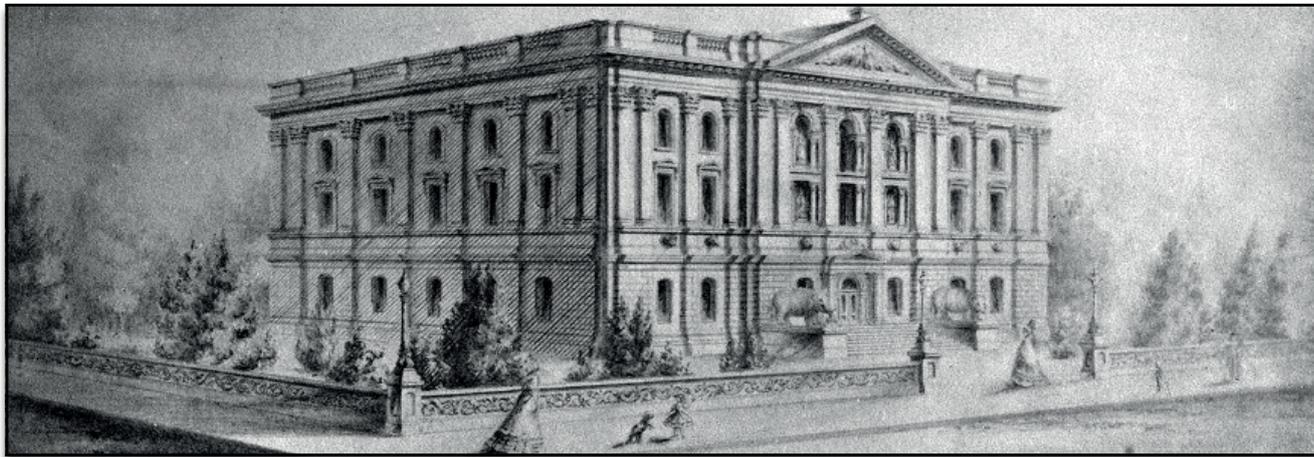
Tras esta visión los personajes probablemente no le quiten ojo al cuadro pero no conseguirán saber nada de él por muchas pruebas que le hagan. La única manera que tienen de poder descubrir los secretos que guarda es leyendo el Necronomicón que se guarda en la biblioteca de la universidad de Miskatonic, o pidiéndole al profesor Armitage que examine el cuadro.

Una noche en el museo

Los personajes podrán hacer guardias y organizar recorridos nocturnos para vigilar el museo. Este es grande y carece de seguridad salvo un par de buenas cerraduras en la puerta principal y la puerta del almacén.

El edificio es de tres plantas y como hemos dicho las salas tienen grandes ventanales que permiten la entrada de mucha luz, ideal para salas de exposiciones. Las ventanas disponen de cortinas por si fuera necesario correrlas por exceso de luz o alguna que otra necesidad. Las cortinas son tupidas, lo que permitiría a alguien esconderse detrás de ellas sin ser visto, aconsejo remarcar esta posibilidad para que los jugadores empiecen a ver por todos lados zapatos debajo de las cortinas.

Los personajes solo tendrán como apoyo al viejo vigilante



del museo al que le encantará mostrar a los jugadores todos los pasillos y rincones ocultos del edificio, su entusiasmo contrastará con la poca información útil que puede darles sobre el robo. Estamos ante un edificio de Arkham que no oculta ningún secreto reseñable, aunque podría servir en el futuro como punto de recepción de objetos "extraños" si los personajes han tenido el buen hacer de confraternizar con el director del museo.

Continuando con la noche de guardia, en algún momento en que los personajes estén haciendo una ronda escucharán un fuerte ruido en la sala de exposiciones principal. Presumiblemente irán corriendo hasta la sala y se encontrarán con una de las ventanas totalmente reventada como si algo o alguien hubiera atravesado el cristal de dentro a fuera, sin embargo, ese no es el detalle más relevante, pues el cuerpo sin vida de un hombre yace bajo el cuadro "Un paraje junto al mar".

Tras llamar a la policía (o tal vez antes de hacerlo) los personajes investigarán en el lugar del crimen.

- Si los personajes registran el cuerpo lo primero que les llamará la atención es que el cuerpo está empapado, sin embargo esa noche no ha llovido. El cuerpo tiene señas de garrazos y mordiscos, lo que presumiblemente le ha causado la muerte. Al buscar entre los bolsillos encontrarán una pistola del calibre 38 y una cartera con 150\$. Cuando llegue la policía el detective Stone le reconocerá como Bobby, miembro de la banda de Red Bannon. Si los personajes siguen esta pista les llevará a la casa de Red Bannon.
- Si los personajes se fijan en la ventana, y sacan una tirada de descubrir, llegarán a la conclusión de que algo de unos dos metros y medio ha debido de atravesar el cristal de dentro a afuera. Si salen afuera a investigar encontrarán los restos de cristales en la calle pero ningún rastro de sangre ni nada que les pueda indicar que es lo que ha atravesado el cristal. La única conclusión que pueden sacar es que algo, de unos dos metros y medio, atravesó el cristal y no cayó al suelo (es posible que saliera volando). En realidad lo que ha ocurrido es que dos Byakhee atravesaron el cristal y eso es exactamente lo que hicieron, salir volando. Más adelante, cuando los personajes se topen con los Byakhee, les debería de resultar fácil relacionarlos con la ventana rota.
- Si los personajes investigan el cuadro, el director del museo les hablará de Lawrence Watkins Henrichs, de su juventud en la universidad de Miskatonic y de su misteriosa desaparición hace 20 años en su casa de Kingsport. El director del museo les podrá remitir al profesor Armitage de la universidad de Miskatonic, pues cree recordar que tuvo relación con él en aquella época.

La casa de Red Bannon

Red Bannon vive en una gran casa a las afueras de Arkham donde se ha refugiado en sí mismo durante los últimos meses. La casa es una antigua mansión de Nueva Inglaterra rodeada por una finca cuadrada de 2.000 metros cuadrados y delimitada

por una verja de hierro de tres metros coronada por una fila de pinchos afilados.

Ocho gánsteres recorren la finca día y noche, dos por lado.

A la finca se accede por una gran puerta, también de hierro, que está vigilada siempre por uno de los gánsteres con una Thompson colgada al hombro. Los gánsteres están muy nerviosos por la desaparición de su jefe así que intentarán despachar rápidamente a cualquiera que se acerque a la casa con preguntas.

Puede ser interesante ver como los personajes encuentran una manera para entrar, aunque básicamente tienen dos opciones, una de ellas es intentar engañar al guardia de la entrada para que les deje pasar, por ejemplo, diciendo que vienen a hacer unas reparaciones. Sea lo que sea, deberán de tener éxito en una tirada de charlatanería o de persuadir para convencer a un suspicaz guardián. Un fallo en la tirada hará que empiece a sospechar de ellos y el gánster les apuntará con la Thompson. La otra forma de entrar es saltar la valla. Se necesitará una tirada de trepar exitosa, si alguno no la saca habrá un 15% de probabilidad de que se clave uno de los pinchos. Si eso ocurre sufrirá un daño de 1D6 de vida.

Una vez dentro los personajes tendrán que esquivar o anular de alguna manera al par de gánsteres de esa zona para llegar a la casa. Una vez hayan llegado hasta aquí será fácil entrar. Evidentemente, Red no estará dentro y las personas que estén en la casa estarán esperando a un par de compañeros que traerán al profesor Armitage para que les explique cómo deben de actuar con el cuadro por el que su jefe ha entrado. Armitage no vendrá por gusto, probablemente los secuaces de Red le habrán traído a punta de pistola y lo peor de todo es que no sabe cómo actuar con el cuadro, aunque podría reconocer la magia que le rodea.

Si los personajes siguen a los gánsteres y al profesor, irán hasta el despacho de Red donde se encuentra el cuadro "La Mansión". Los gánsteres instigarán a Armitage para que les enseñe a entrar en el cuadro, estos insistirán cada vez con mayor agresividad hasta que lleguen a la violencia. Llegado a este punto comenzarán a golpear a Armitage rozando la tortura. Lo normal es que los personajes intervengan antes o después y cuando esto ocurra, uno de los gánsteres cogerá el cuadro y saldrá corriendo. El cuadro es muy importante por lo que los personajes deberían de ir detrás de él.

En la puerta de la casa hay dos Ford negros, uno de ellos lo cogerá el gánster con el cuadro, el segundo lo podrán coger los personajes para perseguirle.

Características de los Ford T

- Velocidad máxima: 5.
- Puntos de resistencia: 25.
- Maniobrabilidad: 4.
- Conductor + pasajeros: 5 + estribos.
- Aceleración/deceleración: 2X.



La persecución por Arkham

(Seguir reglas opcionales: persecuciones, del libro básico)

Los personajes, sea en el Ford A que se encuentran a la salida o sea en su propio coche, seguirán a los mafiosos en una frenética persecución por las calles de Arkham. Se requerirán tiradas de conducir por cada giro o deriva que se realice a velocidad 4 o 5. Siempre que se falle se realizará una tirada en la tabla de "problemas de conducción".

Cuando uno de los vehículos llegue a la mitad de los puntos de estructura (cuando los personajes estén desesperados si es el suyo o cuando estén frenéticos si es el del contrario) aparecerán volando 2 Byakhee que vienen también a por el cuadro.

Los Byakhee atacarán a ambos coches por igual, por lo que los personajes, aparte de intentar que no se les escape el coche de delante tendrán que deshacerse del Beyakhee que les ataca.

Si los personajes matan al Beyakhee, el que queda les atacará dejando libre al coche de los mafiosos. Este Beyakhee llegará solo con la mitad de puntos de vida ya que los mafiosos también se habrán defendido.

Cómo finalizar la escena.

Dada la importancia del cuadro para poder terminar la partida se recomienda que los personajes puedan con seguirlo de una manera u otra.

Doy unos ejemplos de cómo puede terminar la escena.

- Los personajes consiguen matar a los Byakhee, frenan el coche de los mafiosos los cuales se rinden o mueren. El cuadro está en el coche.
- El coche de los personajes se avería antes que el coche de los mafiosos, en ese caso los Byakhee consiguen detener a los mafiosos. Los personajes que han seguido la persecución a pie se enfrentan a los Byakhee, los matan y recuperan el cuadro.
- El coche de los mafiosos choca antes de que aparezcan los Byakhee, en ese caso, los personajes se sentirán triunfadores

y cuando recogen el cuadro los Byakhee les atacarán a la vez, esta vez con todos sus puntos de vida. Si algún mafioso ha sobrevivido saldrá huyendo.

Y la escena aún no ha terminado...

Cuando los personajes consigan el cuadro un coche de policía aparecerá a toda velocidad. Es el detective Stone que viene en su busca ya que ha recibido aviso de que dos criaturas perseguían a dos coches a toda velocidad por el centro de la ciudad. Al verles, les pedirá explicaciones de lo ocurrido, sin embargo no tendrán tiempo para explicarse demasiado, pues avisarán por radio al detective indicando que otras dos criaturas han aparecido y están volando en círculos alrededor del museo.

Son otros dos Byakhee que han atravesado el cuadro. Los personajes pueden decidir ir a enfrentarse contra estas dos criaturas o dejar que la policía se encargue de ellas, ya que ellos tienen el cuadro.

Si los personajes ya han ido a visitar al profesor Armitage en la universidad ya sabrán lo que tienen que hacer con el cuadro. Si no es así, deberían de seguir la pista que les proporcionó el director del museo.

La historia del profesor Armitage

Remitidos por el director del museo, los personajes irán la biblioteca de la universidad de Miskatonic a entrevistarse con el profesor Armitage para preguntarle sobre Lawrence Watkins Henrichs. Armitage les recibirá en su despacho, haciendo gala de buenos modales y hospitalidad. Tras preguntarles si desean un té les preguntará cual es el motivo de su visita.

El profesor Armitage, haciendo una exhibición de buena memoria, puede relatarles varias anécdotas de Lawrence, explicarles su relación con Reidar y como este pasó a convertirse en "Red" Bannon y sobre todo, el cambio de actitud de ambos a lo largo de los años de universidad. Les llegó a conocer bastante bien, pues pasaban largas horas en la biblioteca y notó su gran

interés por la sección de ciencias ocultas. Armitage no sabe que Lawrence llegó a hacer una copia del Necronomicón de Dee, sin embargo sospecha que llegaron a tener acceso a la sala de libros raros.

Los personajes pueden invitar al profesor Armitage a investigar el cuadro "Un paraje junto al mar", en el museo, o si ya lo han encontrado, el cuadro, "Una Mansión".

Tras examinar el cuadro atentamente, Armitage reconocerá el poder mágico que emana de él como un hechizo de portal y el peligro que esto conlleva, pues es una puerta abierta a este mundo de terrores procedentes de otras dimensiones. También descubrirá que los cuadros solo permiten el paso en una sola dirección, es por eso que se necesitan los dos cuadros para hacer el viaje entero. "Una Mansión", es el portal de entrada, mientras que "Un paraje junto al mar" es el portal de salida.

Armitage solicitará la ayuda de los investigadores para encontrar entre sus libros un hechizo capaz de cerrar los portales. Los jugadores tendrán entonces acceso a la sección de libros raros de la biblioteca de la universidad y podrán hacer una tirada de buscar libros para encontrar el hechizo adecuado. Si alguno de los jugadores, declara que quiere buscar otra cosa no encontrará nada de especial, pues para imbuirse en el mundo de los mitos, deberá de pasar largas horas ante los libros.

Los personajes que busquen el hechizo en concreto y consigan una tirada exitosa de buscar libros encontrarán, tras cuatro largas horas de tragar polvo, el hechizo de "Símbolo Arcano", lo que les permitirá cerrar el portal. Encontrarlo cuesta 1D4 puntos de cordura.

Una vez encuentren el hechizo y se lo comuniquen al profesor este les indicará que ha encontrado el proceso que deben de realizar.

Primero tendrán que realizar el hechizo de "Símbolo Arcano" sobre dos objetos, uno servirá para cerrar el portal de entrada y otro para cerrar el portal de salida. El hechizo podrá realizarse entre varios personajes más el profesor, lo cual conllevará el

gasto de dos puntos de poder repartidos entre los personajes.

Una vez terminado el hechizo, los personajes tendrán lo necesario para sellar definitivamente los portales y terminar con la amenaza, la cual aún desconocen, que se cierne sobre la ciudad de Arkham.

El viaje al mundo de Lawrence

Los personajes a estas alturas ya han debido de conseguir el cuadro "Una Mansión" y deberán de haber realizado el hechizo de "Símbolo Arcano".

El plan de Armitage es el siguiente. Los personajes se adentrarán en el cuadro con uno de los Símbolos Arcanos mientras que otro de los símbolos se lo quedará Armitage en la biblioteca. Una vez los personajes hayan atravesado el portal Armitage sellará el portal de entrada, en ese momento los personajes estarán solos.

Una vez al otro lado, los personajes se verán en un paisaje costero, lloviendo, en frente a ellos aparecerá la mansión del cuadro y a lo lejos se verá el faro. Por encima de la mansión se verá claramente a dos Byakhee volando en círculos.

Para llegar a la mansión se puede acceder a través de un camino limitado por setos y árboles. Si los personajes se acercan sigilosamente a la mansión y buscan protección fuera del camino podrán ver sin mucha dificultad a dos gánsteres vigilando la puerta principal. Una tirada de discreción les permitirá dar una vuelta a la casa sin ser vistos y permitirles descubrir un tercer gánster cubriendo una puerta trasera.

En esos momentos, dentro de la mansión, Red y Lawrence están comenzando los preparativos para realizar el hechizo para permitir la entrada a Hastur al mundo de Lawrence.

Red y Lawrence están en la sala más grande de la mansión que es el hall de la entrada principal. En el centro han dibujado un gran símbolo de Hastur y los dos se han colocado sobre él para comenzar el ritual.

Una vez en posición comenzarán a recitar el hechizo repetidas veces hasta que Hastur aparezca.





En esta ocasión el hechizo no saldrá como de costumbre. Una vez Hastur entre en esta dimensión poseerá el cuerpo de Lawrence lo que le convertirá en un ser humano sin huesos, y esto le llevará irremediamente a la muerte. Del cuerpo de Lawrence saldrán varios tentáculos que podrán atrapar a todo humano que se encuentre a 20 metros, sin embargo dejará a los Byakhee y a Red en paz, los cuales desde ese momento se pondrán al servicio de Hastur.

Una vez que Hastur haya poseído por completo a Lawrence, lo que ocurrirá tras 5 turnos desde el comienzo de la invocación, le ofrecerá a Red el hechizo de consunción, triplicará sus puntos de poder y ordenará a Red y a los Byakhee que eliminen a los personajes. Una vez conseguido, se dirigirá hacia el faro para atravesar el portal que le llevará a la Tierra.

Los personajes tienen dos opciones para evitar este Apocalipsis. La primera y más obvia es interrumpir el hechizo de "Promesa Innombrable" que convoca a Hastur. Para conseguirlo los personajes tendrán que burlar la seguridad de los guardias y los Byakhee, entrar dentro de la casa, matar a todo lo que se encuentren por delante de ellos y llegar hasta el hall principal donde se está realizando el ritual. Una vez allí tendrán que matar a Lawrence antes de que sea poseído por Hastur.

Si no consiguen detener el ritual los personajes deberán alejarse lo suficiente de Hastur para no morir inmediatamente. Una vez se hayan alejado serán perseguidos por 10 Byakhee y por un "Red" Bannon enaltecido por el grandioso poder que le acaba de brindar Hastur y por la pérdida de cordura que ello le ha conllevado.

Para salir de esta y salvar a la tierra del poder de Hastur deberán dirigirse hacia el faro para poder sellar el portal y salir de allí. En ningún momento se les dirá que la luz del faro es el portal, sin embargo es fácilmente deducible. Si no se les ocurre, los personajes que queden vivos podrán realizar una tirada de Idea*5 para darse cuenta de ello.

Durante la carrera hacia el faro serán hostigados continuamente por los Byakhee y si alguien se retrasa demasiado se tendrá que enfrentar a "Red" Bannon. Para llegar

hasta el faro realiza varias tiradas de Esquivar, si se falla la tirada el personaje recibirá un ataque de uno o más Byakhee a discreción del master, dependiendo de la intensidad que le quieras dar a la escena. Un personaje que falle dos veces la tirada de Esquivar sufrirá el ataque de "Red" Bannon con un hechizo de Consunción.

Una vez los personajes lleguen al faro les cegará momentáneamente la luz, los Byakhee estarán volando alrededor intentando romper las ventanas del faro y "Red" estará subiendo las escaleras detrás de ellos.

Los personajes deben colocar el Sello Arcano sobre la luz a la vez que saltan hacia ella si no quieren quedarse en el mundo de Lawrence para siempre.

Si los personajes consiguen sellar el portal regresarán a la sala donde se expone "Un paraje junto al mar", si observan el cuadro en ese momento verán claramente como la luz del faro se apaga y se convierte en una sombra.

Epílogo

Los personajes que sobrevivan a esta aventura y hayan conseguido cerrar el portal recuperarán 10 puntos de cordura además de ganar 6 puntos en Mitos de Cthulhu.

Durante la partida los personajes habrán podido conseguir nuevos aliados. El Dr. Michael Oubrey, director y conservador del museo, que les podría ayudar a encontrar o conseguir algún tipo de objeto extraño a través del museo. El Detective y puede en algún momento Inspector Jefe de policía Charles Stone, con el que podrán intercambiar información de sucesos en Arkham. Y por último el profesor Armitage, con el que podrán adentrarse más aún en el mundo de los Mitos.

Dramatis Personae

Detective Charles Stone

FUE	10	CON	10	TAM	16	INT	10	POD	12
DES	14	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	13

Ataque: Recortada 60%, daño 4D6/1D6, Revolver .38 60%, daño 1D10, Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Habilidades: Charlatanería 60%; Derecho 45%; Descubrir



68%; Escuchar 60%; Esquivar 40%; Psicología 60%; Rastrear 50%.

Dr. Michael Oubrey

FUE 12 **CON** 11 **TAM** 11 **INT** 17 **POD** 14
DES 12 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 11

Ataque: Revolver .38 60%, daño 1D10.

Habilidades: Antropología 51 %; Arqueología 60%; Arte (pintura) 75%; Buscar libros 60%; Historia 60%; Idioma Francés 40%; Idioma Árabe 60%.

Reidar (Red) Bannon

FUE 14 **CON** 15 **TAM** 15 **INT** 15 **POD** 20
DES 11 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 15

Poder: 20/60 (tras la llegada de Hastur)

Ataque: Revolver .38 75%, daño 1D10, Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Habilidades: Arte (pintura) 47%; Charlatanería 70%; Ciencias ocultas 60%; Conducir automóvil) 75%; Crédito 60%; Derecho 60%; Discreción 40%; Esquivar 60%; Mitos de Cthulhu 18%; Persuasión 60%; Psicología 60%;

Hechizos: Absorción de Poder, Dominación, Promesa Inefable y Consunción (Tras la aparición de Hastur)

Lawrence Watkins Henrichs

FUE 10 **CON** 11 **TAM** 12 **INT** 18 **POD** 35
DES 9 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 12

Habilidades: Arte (pintura) 79%; Buscar libros 70%; Ciencias ocultas 60%; Criptografía 75%; Mitos de Cthulhu 25%; Esquivar 60%.

Hechizos: Crear portal, Absorción de Poder, Atormentar, Consunción, Dominar, Explosión mental, Promesa Inefable

Profesor Armitage

(Ver descripción en el manual La llamada de Cthulhu)

Hastur, el Innombrable, Primigenio

(Ver descripción en el manual de La llamada de Cthulhu)

Gánsteres

	FUE	CON	TAM	DES	POD	P.V.
Gánster 1	13	15	15	16	12	15
Gánster 2	12	14	14	10	11	14

Bonificación al Daño: +1D4.

Ataques: Revólver 38 45%, daño 1D10, Porra 40%, daño 1D6+bd, Puñetazo 40%, daño 1D3+bd;

Habilidades: Conducir automóvil 50%.

Byakhee

	FUE	CON	TAM	DES	POD	INT	P.V.
Byakhee 1	17	11	17	13	10	11	14
Byakhee 2	16	12	16	14	11	10	14

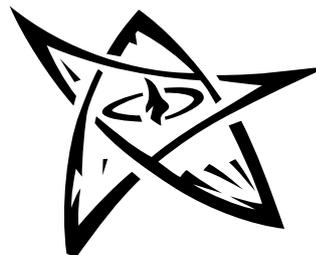
Movimiento: 5/20 volando.

Bonificación al Daño: +1D6.

Ataques: Garras 35% daños 1D6+bd, Mordisco 35%, daño 1D6+drenaje de sangre.

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa.

Perdida de Cordura: ver a un Byakhee cuesta 1/1D6 puntos de cordura.

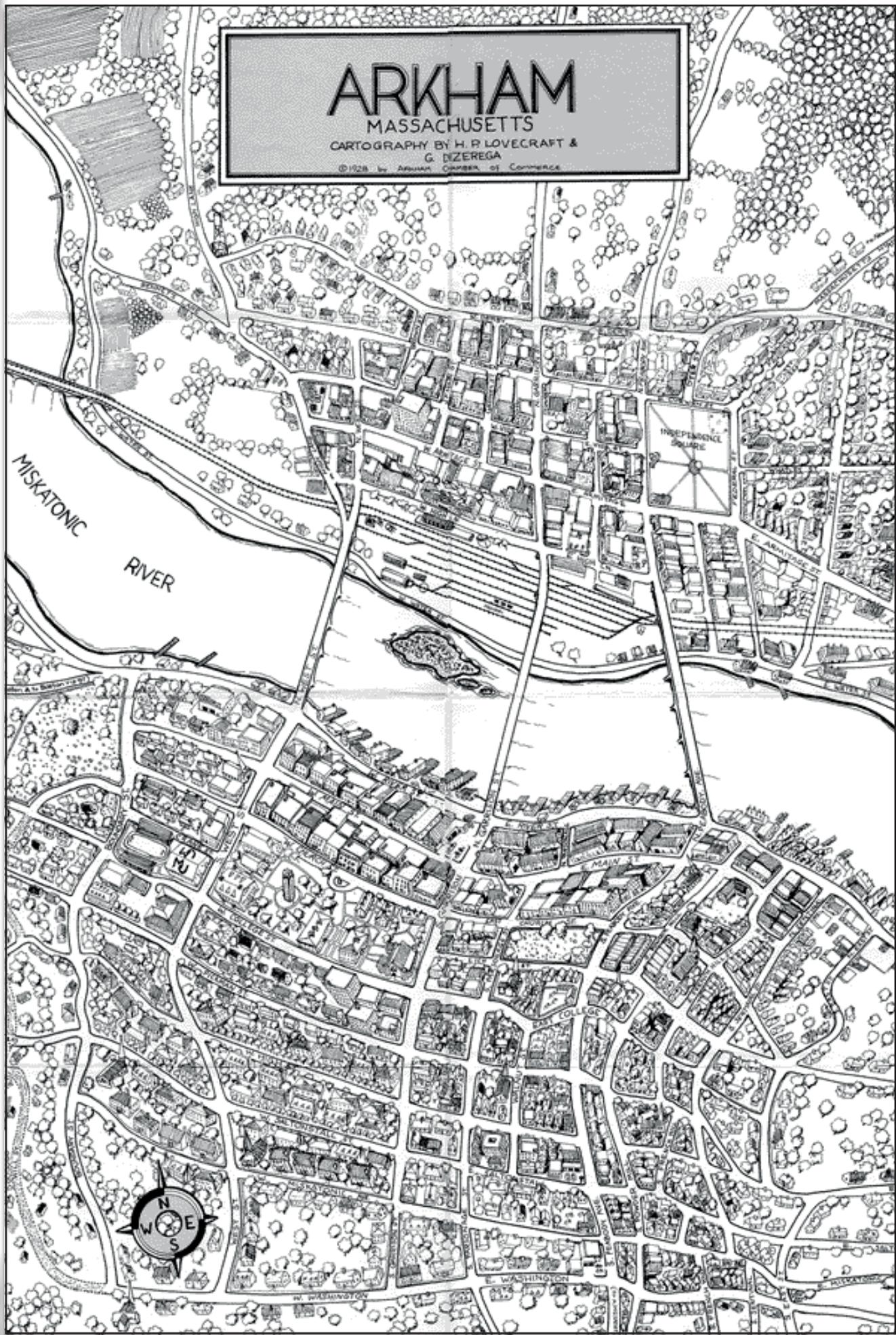


ARKHAM

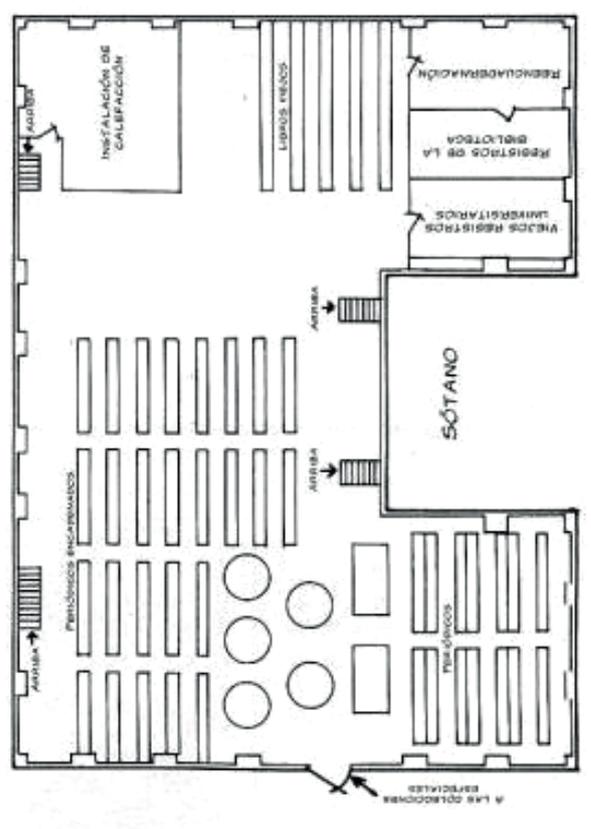
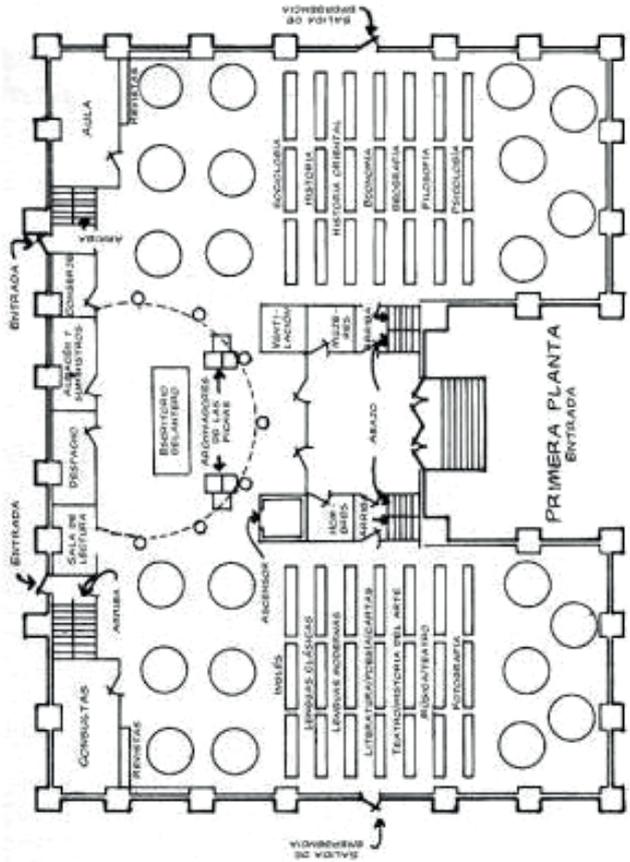
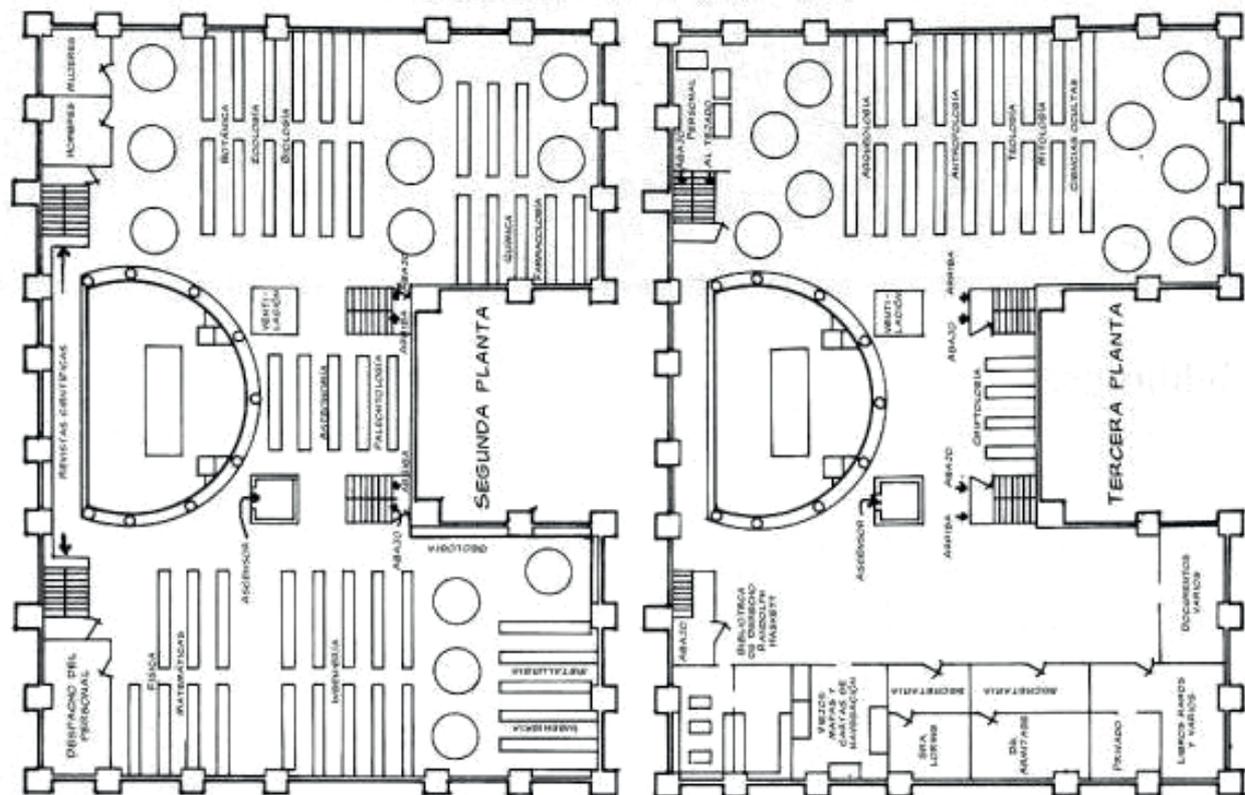
MASSACHUSETTS

CARTOGRAPHY BY H. P. LOVECRAFT &
G. DIZEREGA

©1928 by ARKHAM CHAMBER of COMMERCE



Biblioteca de Miskatonic





El terror del bosque

Por Santal



Prólogo

24 de agosto de 1922, Halifax, capital de Nova Scotia, Canada.

El profesor Horace Pettersen acaba de salir de la oficina de correos de la universidad Dalhousie y se dirige a su despacho en el edificio de ciencias.

Está atardeciendo y es el momento de tomar un té antes de continuar su investigación. El primer sorbo es cálido y penetrante, quizá en exceso, el profesor se acerca a la tetera para observar si ha puesto demasiado té en la bolsita, pero la cantidad es la adecuada. Un nuevo sorbo corrobora que algo no anda bien, el sol en la ventana se difumina, el horizonte se tambalea y la taza de té cae al suelo. Dos hombres entran en el despacho y amablemente le piden que se recueste, no les conoce, pero no tiene fuerzas para negarse, lo último que ve es la imagen difuminada de una tercera persona que observa desde la entrada, el resto es sombra.

Protagonistas de la historia

- Profesor Horace Pettersen: Profesor de Biología en la universidad Dalhousie
- Profesor Justin Lambert: Profesor de Historia en la universidad Dalhousie y marcado por una terrible maldición.
- Alcalde Charles Wyllbe: Alcalde de Halifax, presidente del Club Challenger y fundador de la secta "El Terror del Bosque"

- Decano Niles Crane: Decano de la universidad Dalhousie, miembro del club Challenger y miembro de la secta "El Terror del Bosque"
- Inspector jefe Dennis Adams: Director de la policía local de Halifax, miembro del club Challenger y miembro de la secta "El Terror del Bosque"
- Los hombres de Adams: Son matones a sueldo, ex policías que trabajan para Dennis Adams haciendo los trabajos sucios de la secta.
- Señor Angus Hudson: Mayordomo del club Challenger.
- Señora Sofía Grant: Secretaria de la universidad de Dalhousie.

Nota para el director de juego

Lee esto solo si quieres dirigir la partida.

Durante toda la partida los personajes irán recibiendo pistas que les llevará a pensar que en el centro de toda esta historia hay un hombre lobo. Las balas de plata, los rituales en luna llena, el libro de la leyenda acadiana del Rou Garou, etc. y en efecto, un hombre lobo es importante en esta partida, pero no es la criatura malvada a la que se enfrentarán. Si los personajes cada vez sospechan más de un hombre lobo, déjales, ya les sacarás de su error al final.

El final de la partida debe de sorprender a los personajes, si son hábiles un hombre lobo (Lambert) les ayudará en la escena final en la que tendrán que enfrentarse ante el verdadero mal de esta historia, un retoño oscuro.



Lo que ha ocurrido hasta ahora

El profesor Horace Pettersen llegó a Halifax hace siete años, procedente de Arkham, para cubrir una plaza vacante en la facultad de ciencias de Dalhousie.

La plaza era un puesto soñado por Pettersen pues la península de Nueva Escocia presentaba un ecosistema semi salvaje muy atrayente para un biólogo como él. Al poco de llegar incluyó en su rutina semanal largas excursiones por el interior de la península.

Habían pasado cinco maravillosos años cuando en una de esas excursiones encontró algo que no había visto hasta el momento y que no había pensado encontrar nunca, en un antiguo claro del bosque de Kejimkujik había una losa circular de unos 15 metros de diámetro con una estrella de nueve puntas grabada en la roca. Claramente representaba algún símbolo perteneciente a algún tipo de culto religioso, probablemente acadiano, sobre el cual sus miembros practicarían rituales en ese mismo lugar varios siglos atrás.

Tras un registro de la zona el profesor encontró algo más, cuyo valor era aún mayor, en una funda de cuero encontró una colección de papiros que formaban una especie de manuscrito sin encuadernar escritos en francés antiguo, cuyo nombre rezaba "Cultes des Goules", junto a él se encontraba en otra bolsa de cuero un pequeño colgante con una piedra tallada con la misma estrella de nueve puntas que había visto en la losa.

Siendo consciente de que podría haber hecho un gran descubrimiento se dirigió a su despacho de la universidad para comenzar el estudio del libro.

Las siguientes semanas Pettersen se dedicó en cuerpo y alma a la lectura del manuscrito, hora tras hora escudriñaba entre las páginas haciendo grandes esfuerzos por entender lo que allí se describía, seres de nuestro mundo humanoides pero no humanos, criaturas de otros planos ni humanos ni animales pero tan poderosos y peligrosos que podrían resultar mortales para nuestra civilización y por último rituales de protección y curación, un camino distinto para entender la naturaleza tal como la conocemos.

Esto fue lo que más le llamó la atención, dedicó largas horas de trabajo entre clase y clase traduciendo los hechizos que consideraba adecuados para el avance de la ciencia, su objetivo era encontrar la cura a todas las enfermedades, incluso, ¿por qué no? la inmortalidad.

Tras un año de estudio había conseguido transcribir a su diario cuatro complejos hechizos relacionados con la protección, la curación y la adquisición de una misteriosa energía mágica, sin embargo, el final del camino parecía alejarse cada vez más a medida que iba descubriendo la amplitud de la realidad que nos rodea y la cantidad de misterios que se adivinan tras el negro

manto del universo.

Esta nueva realidad no le hizo demasiado bien al doctor Pettersen, sobre todo, porque empezó a llamar la atención sobre sí mismo al cambiar sus hábitos, su carácter, sus formas y sus modales, lo que hizo intervenir al Decano de la universidad, el doctor Niles Crane.

El decano en persona registró el despacho de Pettersen y encontró tango el estudio que estaba realizando como el manuscrito, al darse cuenta de la relación que podría tener esto con el estado de salud del doctor, tomó el manuscrito y se lo llevó de allí.

Pettersen, al volver a su despacho y no encontrar el manuscrito entró en un estado de ansiedad montando una espectacular escena de gritos, y amenazas a ninguna parte. Este disturbio fue sofocado tras la intervención de varios profesores, y bedeles del edificio que tras inmovilizar al profesor solicitaron su traslado a un centro médico. El traslado resultó muy conveniente para Pettersen, tras una semana de delirios febriles y convulsiones, entro en un estado de relajación que le mantuvo sumido en sopor durante tres días. Al amanecer del cuarto día despertó mostrando un buen estado, los rasgos de su cara se habían suavizado y la tensión muscular había desaparecido. Daba la sensación que la actuación del Decano había resultado muy conveniente, sin embargo, el desenlace de los acontecimientos no resulto como había pensado.

El Decano llevó el manuscrito al club Challenger donde lo compartió con el alcalde Wylbe y con el Inspector jefe de la policía local, mientras disfrutaban de una velada de tertulia, whisky y habanos. Lo que era una noche común de sábado se convirtió en el comienzo de una espiral degenerativa que afectaría a toda la población de la ciudad. El Alcalde Wylbe le pidió el manuscrito al Decano para poder ojearlo durante algún tiempo muerto que encontrara entre la alcaldía y la presidencia del club. El Decano aceptó y el Alcalde guardó el manuscrito en la caja fuerte de la sala presidencia del Challenger (lugar donde los personajes podrán encontrarlo).

Durante las siguientes semanas, el alcalde Wylbe ojeó, como había dicho, el manuscrito, pero rápidamente la fascinación por los temas que trataba le hizo volcarse en su lectura, dedicándole cada día más y más horas, hasta que un día, reunión a sus dos colegas para contarles lo que había descubierto, en este caso la ambición de todo político, el acceso a un poder casi absoluto, gracias a un "ritual de convocación" que había podido transcribir del manuscrito.

En el propio manuscrito describía los elementos para poder realizarlo. Debía de realizarse en una noche de luna llena por un grupo de 9 seguidores colocados alrededor de una estrella de 9 puntas grabada en la tierra y un bastón de madera de



roble. Incluso, en el propio manuscrito daba indicaciones de donde se podría realizar el ritual en el bosque de Kejimkujik, dentro de la península de Nueva Escocia. La noche del 9 de abril de 1922 un grupo de 9 hombres realizaron por primera vez en tres siglos el ritual de convocación de un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath con buen resultado. El Retoño apareció y todos los allí presentes cayeron inmediatamente bajo su influjo de poder. Eligió de entre todos ellos al alcalde Wyllbe para dirigirse a él, pues le pareció el líder de esas simples criaturas que se autodenominaban humanos, pidiéndole el bastón de madera de roble. El Retoño Oscuro realizó un encantamiento sobre el bastón y se lo devolvió al Wyllbe, indicándole como debía de usarlo a partir de ese momento. Cada noche de luna llena deberían de reunirse de nuevo en ese mismo lugar, pero la próxima vez deberían de traer un invitado, un esclavo para poder entregar al dios Shub-Niggurath, a cambio, el retoño les entregaría la energía del esclavo almacenándola en el bastón, el intercambio parecía justo, sangre por poder, el deseo que el ser humano había perseguido durante milenios.

Durante las siguientes lunas la recién creada secta "Cultistas del Terror del Bosque" realizó el sacrificio ritual hasta cuatro veces antes de llamar la atención. La inquietante situación que se había producido en Halifax al haber desaparecido cuatro personas sin que nadie más volviera a saber de ellos no solo creó cierto pánico entre la población si no que llamó la atención del profesor Pettersen y de otro ser del bosque, del que hablaré un poco más adelante.

Pettersen comenzó a investigar tras la tercera desaparición, pues temía que la pérdida de su manuscrito, donde se describían terribles sacrificios humanos tuviera algo que ver con aquella situación. Pettersen siguió los pasos de los desaparecidos y en los tres casos la pista se perdía con una detención rutinaria de la policía tras un disturbio, todos relacionados con el alcohol y con los barracones que se habían convertido en bares clandestinos en la zona norte de la ciudad tras el desastre del 6 de diciembre de 1917 (Lector, consulta la Wikipedia) Al ir a informarse en la policía le indicaban que no se había detenido a ninguno de los desaparecidos aquellas noches, sin embargo, sí que eran visitantes comunes de las celdas de la comisaría. La intuición de Pettersen le decía que alguien de la policía estaba detrás de las desapariciones.

El hecho de relacionar el robo del manuscrito y las desapariciones le llevó a una conclusión un tanto aventurada, sin embargo, muchísimo más acertada de lo que podría imaginar en un primer momento, si la persona o personas culpables de las desapariciones eran también culpables del robo del manuscrito debían de tener una relación tanto con la universidad como con la comisaría de policía. Esta relación le llevó, casi sin quererlo al



club Challenger, donde se reunían asiduamente el decano de la universidad, el doctor Niles Crane y el Inspector jefe de la policía de Halifax Dennis Adams.

Esta conclusión le llevó a dejarse ver por el club, donde le impidieron la entrada al edificio, al igual que cualquier caballero no socio del mismo. Pettersen, como buen científico buscador de la verdad, se sintió aún más intrigado por el club, lo que le llevó a buscar la manera de entrar en el mismo, sin embargo, desistió rápidamente de esa intención cuando comenzó a sentirse continuamente vigilado. Fue entonces cuando decidió escribir a uno de los personajes, enviándole el resultado de sus estudios, una caja de balas de plata sobre las que realizó el hechizo de bendecir hoja (haciéndolas terriblemente peligrosas para criaturas de otros mundos, como el un retoño oscuro de Shub-Niggurath) y el amuleto que había encontrado años atrás con el manuscrito.

Esa misma tarde envió el paquete y al regresar a su despacho de la universidad se encontró con un malté.

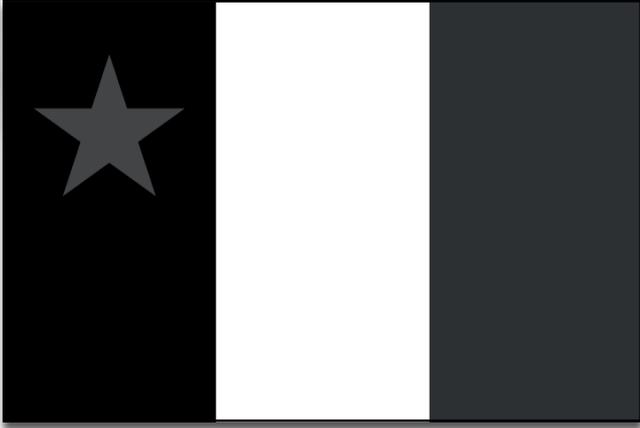
En estos momentos el profesor Pettersen se encuentra en la mazmorra más profunda y oscura de la comisaría central de Halifax, custodiado por los dos policías de mayor confianza del inspector, es muy poco probable que los personajes puedan sacar de aquí al profesor según está planteada la historia.

Como se indicaba anteriormente otro ser del bosque se había sentido alertado no solo por las desapariciones, sino también por los rituales realizados en las noches de luna llena, la criatura es un hombre lobo que por su naturaleza salvaje recorre los bosques de Nueva Escocia las noches de luna llena resultando testigo de los últimos sacrificios rituales y de la invocación del Retoño Oscuro, lo que considera, no solo una amenaza para él, sino para el bosque y para toda la península.

El hombre lobo es el profesor Lambert también residente en la universidad Dalhousie, ocupando una plaza titular en historia. Lambert tiene más de 100 años, debido a su maldición la muerte parece que le es esquiva, además no envejece, por lo que aparenta tener unos 40 años.

Por último, tiene que esconder su ascendencia acadiana lo que probablemente le acarrearía una expulsión de la universidad y la exclusión de la gran mayoría de la sociedad de Halifax.

Todos estos secretos le hacen tener una vida solitaria para un hombre de su edad, sin embargo, se vuelca con sus estudiantes a los que trata casi de forma paternal. Lambert conocía la existencia del manuscrito que encontró Pettersen a través de una leyenda de su familia, la cual decía que el manuscrito llamado "Cultes des Goules" había sido trasladado a Acadia (primer nombre de Nueva Escocia dado por los franceses que colonizaron estas tierras, de nuevo lector, te remito a la Wikipedia) en el año 1668 y desapareció en la expulsión de



los acadianos por los británicos en 1785. En el año 1800 la familia de Lambert volvió a la ya denominada Nueva Escocia y desde entonces la familia ha buscado el manuscrito sin éxito, Lambert tenía 18 años en 1801 cuando buscando el libro por el bosque de Kejimikujik fue mordido por un hombre lobo que le transmitió su maldición, cuando Lambert fue consciente de lo que le había ocurrido huyó de su casa y se ocultó en los bosques del norte de Canadá.

Tras un siglo de huidas e intentos de volver a empezar sin éxito volvió a Nueva Escocia donde consiguió la plaza de historia que ocupa en estos momentos. Las noches de luna llena Lambert sale a correr por el bosque en su forma salvaje, de esa manera fue como descubrió los rituales de "El terror del bosque"

Tras el último ritual el retoño oscuro le indicó al alcalde Wylbe que un hombre lobo al que los humanos llaman Lambert les había descubierto. Le pidió su cabeza para el próximo ritual.

El Alcalde no tardó en relacionar al profesor Lambert con el hombre lobo.

Un poco de Historia

(Fuente Wikipedia)

Acadia (Acadie, en francés) es el nombre dado a las antiguas colonias de Nueva Francia en las tres provincias marítimas de Canadá (Nueva Escocia, Nuevo Brunswick e Isla del Príncipe Eduardo) así como una parte del Quebec (sur de la península de la gaspesia).

El origen del nombre "Acadia" es incierto. El término habría sido utilizado por primera vez en 1524 por el explorador al servicio de Francia Giovanni da Verrazano. Otra hipótesis dice que el nombre "Acadia" proviene del micmac algatig y que designa un lugar de campamento o incluso que provendría del malecita quoddy, que significaría lugar fértil.

La región fue colonizada por primera vez por los franceses en 1604, pero los ingleses la reclamaron, en virtud de las exploraciones del navegante italiano Giovanni Caboto, en 1497 y 1498.

Jacobo I Estuardo de Inglaterra concedió Acadia al poeta y político escocés sir William Alexander en 1621, pero el control sobre ella cambió varias veces de mano durante el posterior enfrentamiento anglo-francés por la supremacía en América del Norte.

Los británicos obtuvieron el dominio de Acadia mediante el Tratado de Utrecht (1713), que puso fin a la Guerra de Sucesión española, con el que también consiguieron el dominio de Gibraltar, la isla de Menorca y otras posesiones del Imperio Español.

En 1755, debido al nuevo inicio de la guerra con Francia (la fase norteamericana de la Guerra de los Siete Años) y a las dudas acerca de la lealtad de los habitantes de Acadia, las autoridades

coloniales británicas expulsaron a los acadios de sus tierras, les arrebataron sus propiedades y les dispersaron por las demás colonias británicas de América del Norte. Sin embargo, unos pocos pudieron regresar pasados unos años.

La historia del exilio acadio fue relatada en el poema *Evangeline* (1847) del poeta estadounidense Henry Wadsworth Longfellow.

Muchos acadianos se exiliaron en el sur de los Estados Unidos. Una comunidad destacable de ellos reside actualmente en el estado de Luisiana, donde todavía hablan su propia lengua, el francés cajún.

Escena 1. La llegada del paquete

(31 de agosto de 1922)

Son las cinco de la tarde en Arkham y los personajes están tomando una taza de té en la casa del personaje que habrá sido amigo del profesor Pettersen en la universidad de Miskatonic, cuando de repente llaman a la puerta. El cartero trae un paquete.

El paquete proviene de Halifax, Nueva Escocia y el remitente es Pettersen.

Objetos del paquete

- **Caja con 30 balas de plata calibre 38:** Sobre las balas se ha lanzado el hechizo de bendecir hoja por lo que si se disparan sobre una criatura de los mitos harán su daño completo, como por ejemplo a Un Retoño Oscuro. Las balas de plata también servirán para orientar a los personajes hacia la búsqueda de un hombre lobo.
- **Colgante con medalla:** Es un objeto mágico con el

Estimado amigo.

Durante muchos años he recordado con cariño las horas que compartimos en la sección de ciencias ocultas de la universidad de Miskatonic y en estos momentos puedo poder asegurar que gracias a esos momentos eres la única persona que creo que entenderá mi situación.

He avanzado mucho en los últimos años en la investigación del ocultismo, tanto que he llegado a conseguir grandes éxitos. Esto se debe a que hace unos años encontré un manuscrito antiguo, en él se describían hechizos y rituales terroríficos, pero también había otros curativos a la par que poderosos. Créeme cuando te digo que solo quería hacer el bien cuando empecé con su estudio.

Hace un año más o menos alguien entró en mi despacho y robó el manuscrito, yo perdí completamente la cordura pues mis estudios sobre el libro se habían convertido en toda una obsesión, fui recluido en un sanatorio mental durante una semana, pero al salir me encontraba mucho mejor.

Tras unos meses todo parecía volver a la normalidad, sin embargo, comenzaron a ocurrir las desapariciones. Algo me decía que había alguna relación entre esas desapariciones y el robo del libro por lo que me puse a investigar. Creo que llegué a alguna conclusión porque de repente noté que me estaban siguiendo.

Me siento en peligro, por lo que te mando unos objetos muy preciados para mí. Son una medalla que encontré junto al manuscrito, una caja de balas a las que he lanzado un hechizo (dale buen uso) y el diario donde he descrito la investigación de estos últimos años.

Por favor, ven cuanto antes, si cuando llegas, no puedes encontrarme busca en mi despacho, allí dejaré algo para que lo encuentres.

Un saludo.

Pettersen.



hechizo de protección. Protege de 8 puntos de daño antes de descargarse. Una vez descargado tarda 24 horas en volver a cargarse y volver a dar protección.

- **Diario de Pettersen:** En el diario se describe como realizar los siguientes cuatro hechizos. Bendecir hoja, Protección, Curar y Absorber magia. Se necesitan 20 horas para una lectura por encima y 2 semanas para su estudio completo.

Preparativos para el viaje

Ya que por mi experiencia los jugadores suelen tardar mucho tiempo en elegir los pertrechos dejo unos cuantos elementos que podrían ser necesarios para la aventura.

Pasaporte. Halifax está en Canadá por lo que habrá que llevarlo. No es muy importante, sin embargo, sirve para meter en ambiente a los jugadores.

Licencia de armas. En principio no está permitido meter armas en Canadá, pero dado que son los años 20 en la aduana serán permisivos si los jugadores llevar las licencias en regla

para su arma de fuego (solo se les permitirá entrar una). Evidentemente no están permitidas las armas ilegales, como por ejemplo una escopeta recortada. No estará permitida la entrada de cuchillos, espadas, rifles de ningún tipo, automáticas y mucho menos dinamita. Si los personajes se las ingenian podrían encontrar este tipo de armas en Halifax.

Dinero. Es muy importante pues para una parte de la aventura los personajes deberán de comprar equipo en Canadá, además necesitarán el dinero para sobornos. Un personaje con buenos recursos económicos será muy necesario para el grupo.

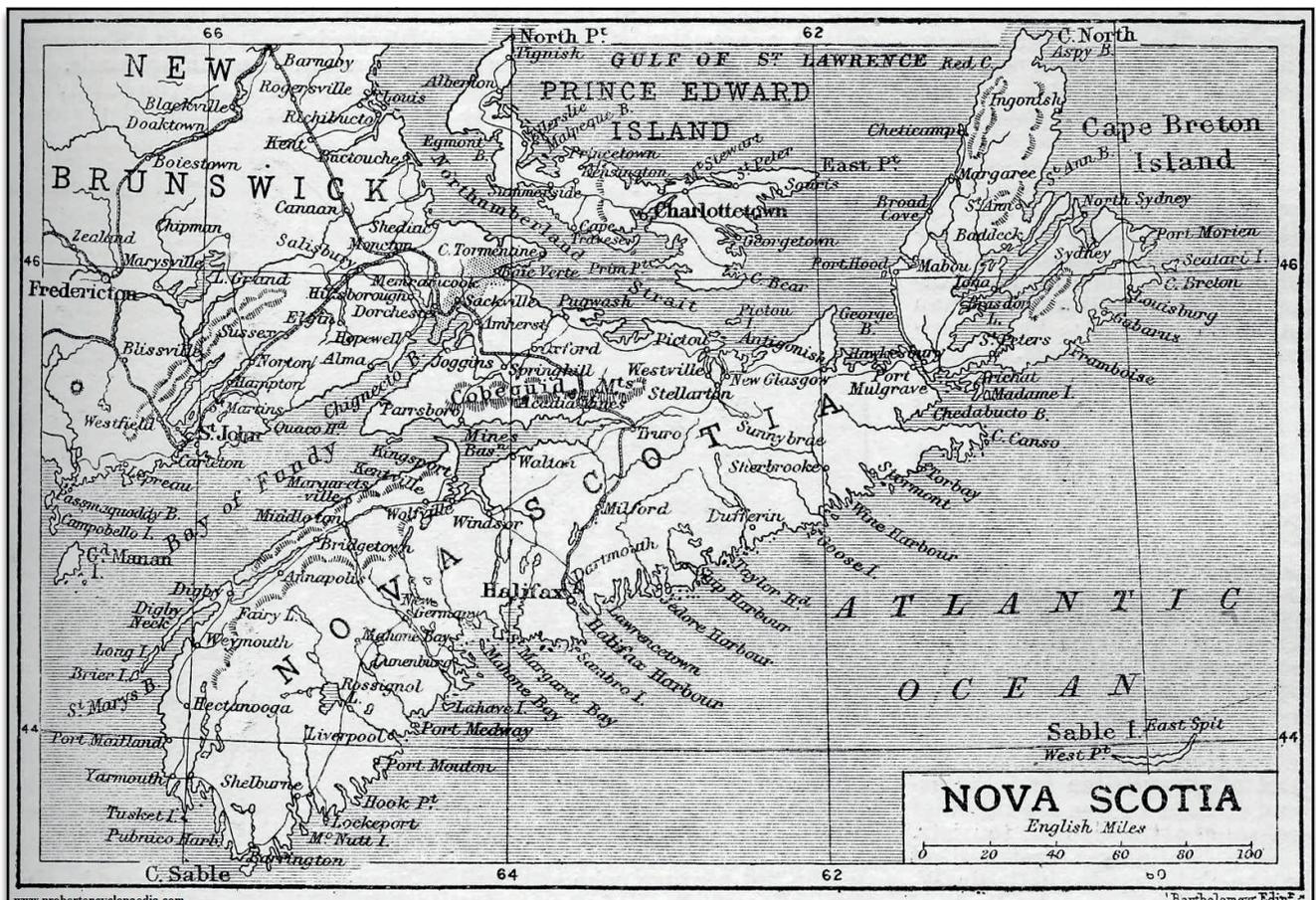
Equipo diverso. Pueden llevar todo lo que quieran, pero siempre que pueda entrar en una maleta, como mucho dos. Los objetos indispensables serían linternas de mano (avisa que en los años 20 fallan mucho), juego de ganzúas (un ladrón ser í a muy necesario en el grupo) y si tienen crédito alto ropa de etiqueta. El equipo se completaría con pistolas del calibre 38 pues son las que sirven para las balas de plata. Todo lo demás no es indispensable.

Como viajar a Halifax

Básicamente hay tres maneras para llegar a la capital de Nueva Escocia, la primera y más rápida es el Ferry que sale de Boston a las 21:00 y llega a Halifax a las 7:00. Los personajes tendrán el tiempo justo para ir a sus casas, hacer el equipaje y salir corriendo.

Otra manera es en coche, el trayecto dura 16 horas y es obligatorio parar a mitad de camino para descansar. A demás los viajes en coche se hacen de día, ya que las gasolineras cierran de noche, por lo que tendrían que salir por la mañana y parar a dormir en algún motel de carretera.

Si los personajes preguntan por un viaje en tren diles que no existe ningún tren directo hacia Halifax y que habría que hacer un cambio de tren en la frontera, que además les obligaría a hacer noche en un motel. Es el medio más caro y más lento, día y medio de viaje, aunque, eso sí, el más cómodo.







Escena 2. Viaje nocturno a Halifax

Tanto si los personajes van en ferry, tren o automóvil deberán de pasar una noche de viaje, momento en el que serán atacados por un grupo de matones a sueldo del inspector Dennis Adams. Los personajes tendrán que dormir y entonces atacarán.

Los matones buscan el diario de Pettersen, saben que existe y que lo envió en el paquete el cual han seguido hasta la casa del personaje amigo del profesor.

Los matones son profesionales y saben seguir sin ser vistos, hasta que actúen pasarán totalmente desapercibidos. Si los personajes viajan en coche sí que podrán notar que alguien les sigue, pero tendrán que realizar con éxito una tirada de descubrir/2, si esto ocurre y los personajes intentan dar les esquinazo con el coche se producirá con dos Ford T de la época.

En caso contrario atacarán cuando los personajes estén dormidos, en el motel de carretera, en el de la frontera o en el camarote del ferry. El objetivo es el diario, así que no querrán matar a nadie salvo que alguien se empeñe demasiado en protegerlo.

En el caso de que los personajes vayan en ferry los matones huirán en una barca que ya estará bajada, los matones habrán sobornado a un tripulante para permitirles hacerlo.

Matones

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Uno	13	15	15	16	12	15
Dos	12	14	14	10	11	14
Tres	13	15	15	16	12	15
Cuatro	12	14	14	10	11	14

Bonificación al Daño: +1D4

Armas: Revólver .38 45%, daño 1D10, Porra 40%, daño 1D6+BD, Puñetazo 40%, daño 1D3+BD.

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Discreción 45%.

Si los personajes capturan o matan a uno de los matones podrán descubrir que tienen pasaportes canadienses, pero no les dirán nada más y pedirán un abogado. Si los personajes van por las malas y torturan a un matón cantará y les dará el nombre del inspector jefe, sin embargo, perderán 1D6 de puntos de cordura por brutalidad.

Si consiguen el nombre, los personajes estarán alertados de la policía local, úsalo para generarles cierta paranoia, vendrá bien para crear ambiente.



Escena 3. Visita a la universidad Dalhousie

(1 o 2 de septiembre de 1922)

La única pista que tienen los personajes es la carta de Pettersen y les llevará a la universidad. Cuando los personajes lleguen al campus y pregunten por el profesor les responderán que no saben dónde se encuentra ahora mismo, sin embargo, pueden probar a buscarle en su despacho.

Los despachos de los profesores se encuentran en un mismo edificio, el despacho de Pettersen es el número 15 de la segunda planta. En el despacho 16 justo en frente se encuentra el despacho del profesor Justin Lambert y al fondo del pasillo se encuentra el despacho número 1 del decano Niles Crane.

Antes de acceder al despacho los personajes serán atendidos por la Señora Sofía Grant, secretaria del decano. Les informará que no han visto al profesor Pettersen desde hace ocho días, el mismo día que estaba fechada la carta que recibieron los personajes, si no se dan cuenta por ellos mismos pueden indicarles a los personajes que hagan una tirada de idea y si la sacan díselo.

La señora Grant les dirá que pueden hablar con el decano, pues se encuentra en ese momento en su despacho.

Entrevista con el decano

El decano recibirá amablemente a los personajes en su despacho, haciendo gala de sus buenos modales y de una refinada educación les ofrecerá una taza de té.

Tras servir el té informará a los personajes de que el profesor ha desaparecido y que no saben nada de él desde hace ocho días. Evidentemente es mentira, los personajes podrán hacer una tirada de psicología, un éxito les indicará a los personajes que el decano oculta algo.

También les hablará del suceso que ocurrió hará casi un año, en el que el profesor Pettersen sufrió un ataque de ansiedad y tras ser detenido por varios profesores fue internado en un sanatorio de salud mental del que salió diez días después, visiblemente recuperado.

Por último, les hablará del profesor Lambert. Les indicará que desde hace varias semanas tenía una actitud sospechosa pues le daba la sensación de que vigilaba al profesor Pettersen últimamente. A demás nadie sabe en realidad de que familia es Lambert pues apareció hace unos años y consiguió la plaza de historia.

En realidad, el decano Crane quiere generar sospecha



sobre Lambert porque sabe que es un hombre lobo, de hecho, al terminar la entrevista invitará a los personajes a entrar en el despacho de Pettersen (si no lo han hecho ya) donde podrán descubrir el libro sobre la leyenda del Rou Garou que el decano dejó sobre la mesa de Pettersen.

Pistas que se pueden conseguir en la entrevista

- Pettersen desapareció el mismo día que envió el paquete a los personajes - Hace un año Pettersen sufrió un ataque de ansiedad y fue internado por ello.
- El decano apunta a Lambert como sospechoso.
- Una tirada exitosa de Psicología indica que el decano oculta información.

El despacho de Pettersen

En el despacho se encuentra una pista muy importante, los personajes deben de entrar al despacho y registrarlo.

En el despacho los personajes podrán encontrar una mesa escritorio perfectamente ordenada con un ejemplar de "La leyenda del Rou Garou" en la posición de lectura.

Tras la mesa hay una librería con varias colecciones de biología y botánica y un par de libros sobre ciencias ocultas cuya lectura daría un 5% en la habilidad.

En la pared derecha está colgado un marco con una colección de coleópteros, y en la izquierda hay una mesita con una tetera, un jarrón con té y varias bolsitas.

Si los personajes realizan con éxito una tirada de descubrir encontrarán bajo el escritorio un sobre que contiene una relación de personas desaparecidas (en concreto cuatro) siempre una semana antes de la luna llena y una tarjeta del club Challenger.

Si los personajes declaran que examinan el té díles que hagan una tirada de biología. Un éxito les indicará que las hojas del jarrón de té están mezcladas con adormidera. Cualquier persona que beba el té caerá inconsciente si falla una tirada de resistencia contra un veneno de POT 18.

Pistas que se pueden conseguir en el despacho

- Pettersen estaba leyendo un libro sobre el Rou Garou (pista falsa colocada por el decano).
- Alguien drogó el té de Pettersen.
- Una tirada exitosa en descubrir revelará a los personajes un sobre con una tarjeta del club Challenger y una relación de cuatro desapariciones producidas en los últimos meses (ya se indicaba en la carta) ayudas 2 y 3

El profesor Lambert

El despacho del profesor Lambert se encuentra justo en frente del despacho de Pettersen. Si los jugadores se sienten interesados en entrar en el despacho sin permiso tendrán que realizar con éxito una tirada de abrir cerraduras.

En el despacho no hay nada relevante del caso ni de la identidad secreta de Lambert, sin embargo en una de las paredes está colgado una bandera Acadiana.

Sea porque los personajes hayan entrado en el despacho de Lambert o estén saliendo del despacho de Pettersen, se encontrarán por casualidad con el profesor Lambert el cual se acercará a ellos preguntando si son los amigos de Pettersen.

Les indicará que acababa de terminar las clases por hoy y que iba a dar un paseo antes de ir a casa por lo cual les invita a pasear con él para poder hablar de Pettersen.

Lambert piensa que tanto el alcalde como el decano están detrás de la desaparición de Pettersen, pero no puede revelar nada de lo que sabe pues pondría en peligro su identidad secreta de hombre lobo.

Les contará a los jugadores que alguna vez salió a pasear con Pettersen pero que no sabe dónde se encuentra ahora (lo que es cierto). Si los personajes mencionan algo sobre ciencias ocultas o sobre los hombres lobo Lambert dirá que no sabe nada de ello, sin embargo, si los personajes consiguen con éxito una tirada de Psicología podrán notar como Lambert se pone nervioso ante estas preguntas dejando claro que oculta algo.

La conversación no dará para mucho, el grupo será abordado

por 5 o 6 matones (siempre 1 más que el número de personajes mientras pasean por una calle desierta. Dos aparecerán por detrás y tres de ellos aparecerán por delante, en un coche Ford T de que se bajarán y caminarán despacio hacia los personajes.

La intención de estos matones será la de llevarse con ellos al profesor Lambert, el cual no intervendrá en principio para evitar una transformación accidental. Dependerá de los jugadores si intervienen o no.

Si los jugadores intervienen y evitan que los matones se lleven a Lambert, este se sentirá en deuda con los personajes. Les dirá que debe abandonar la ciudad pero que les encontrará pasados unos días.

Si los matones acaban llevándose a Lambert, este no podrá ayudar a los personajes en la escena de El bosque y formará parte de los sacrificios en la escena El ritual.

En cualquier caso, si los personajes se enfrentan a los matones se producirá una pelea en plena calle, primero a puñetazos y porrazos y si la cosa se pone muy seria con pistolas. Los matones no quieren llamar la atención así que no sacarán las pistolas al menos que las saquen los personajes primero.

Matones

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Matón 1	13	15	15	16	12	15
Matón 2	12	14	14	10	11	14
Matón 3	13	15	15	16	12	14
Matón 4	12	12	14	10	11	13
Matón 5	13	11	15	16	12	3
Matón 6	12	10	14	10	11	12

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Revólver .38 45%, daño 1D10, Porra 40%, daño 1D6+BD, Puñetazo 40%, daño 1D3+BD.

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Discreción: 45%.

Escena 4. El club Challenger

Investigaciones previas

Antes o después los personajes acabarán llegando al Club Challenger. Pero antes probablemente querrán informarse de algunas cosas.

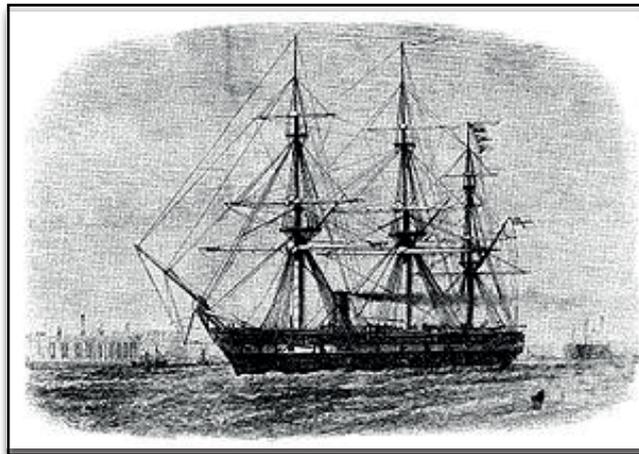
Si intentan seguir el rastro de las cuatro personas desaparecidas que estaba en el sobre la pista se pierde siempre en la comisaría de policía.

La policía de Halifax declara que los desaparecidos se involucraron en peleas antes de su desaparición y que no se ha sabido más de ellos. Es cierto, sin embargo, toda la verdad es que tras esas peleas fueron detenidos y encerrados en los calabozos de la comisaría norte, la zona más dañada por la explosión de 1917 y donde la ruina y la pobreza obliga a la policía a emplearse a fondo. Los desaparecidos tuvieron la mala suerte de ser elegidos por el Inspector jefe Dennis Adams para ser protagonistas del sacrificio al retoño oscuro.

Una tirada de Psicología no valdrá para nada, pues la persona con la que hablen de la policía no tendrá ni idea de la existencia de sectas ni de sacrificios.

Si los personajes desean informarse sobre el club Challenger podrán encontrar la siguiente información preguntando por la zona y tras realizar tiradas de charlatanería:

- El club fue fundado en 1808 con el nombre de club de caballeros escoceses. - Solo admite caballeros miembros con demostrable linaje escocés.
- Se han hecho muy pocas excepciones al punto anterior, pero siempre ha sido con caballeros de gran reputación y mucho dinero.
- El club cambió el nombre en el año 1873 por Club Challenger



debido a la llegada de la expedición del mismo nombre al puerto de Halifax.

- En la actualidad los miembros más importantes del club son el alcalde Charles Wyllbe, el decano de la universidad Niles Crane y el inspector jefe de policía Dennis Adams.
- El alcalde Wyllbe es el actual presidente del club.
- El servicio del club está formado por camareros y cocineras y son contratados por el mayordomo del club el señor Angus Hudson, un hombre recto en las formas. Sin embargo, su familia es de la parte norte de la ciudad donde peor se está pasando y aceptaría sobornos a cambio de información o de un puesto de trabajo en la servidumbre.

• Solo se puede ser invitado al club por un socio que expresamente realice una invitación formal a través de una carta del club. Para que un personaje sea invitado debe de tener crédito 70 como mínimo y tendrá que presentarse antes a un miembro del club. Un personaje con crédito 80 o más podrá ser invitado tan solo con enviar una nota a uno de los socios expresando su deseo de conocer el club. Añado que un personaje criminal con 80 o más de crédito también sería invitado, la excentricidad de los miembros de este club exclusivo les haría disfrutar sobremanera de una personalidad tan reconocida en el "mundo del crimen". En este caso el criminal tendría que ser considerado un gran ladrón de obras de arte o algo parecido.

Para darte un ejemplo de excentricidad con ladrones pongo unas frases de la película Ocean's Twelve:

En el 97 robó la Galería Tate en Londres, el Louvre de París dos veces, y el Museo del Prado.

- Espera. ¿El Museo del Prado en el 97? Ése fue Moretti. Todos saben eso. -

Él es Moretti. Es uno de sus alias. Para ahorrar tiempo, pasaré a mi favorito. En el 2002, robó el yate de 200 pies del Rey de Marruecos. Se desvaneció. La tripulación apareció días después en una balsa. No recordaban nada.

- ¿Cómo escondes un yate de 200 pies? -

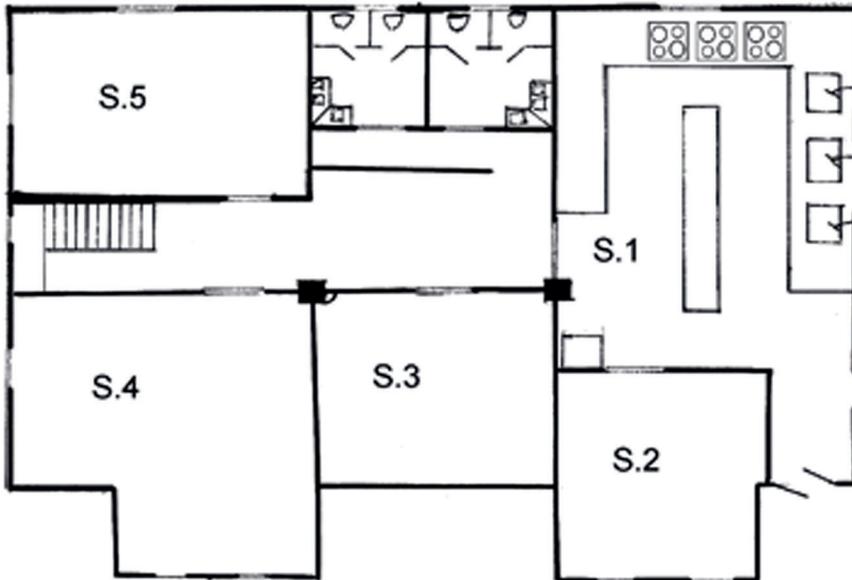
Si el rey lo sabe, no lo ha dicho. Lo recuperó un mes más tarde. Ahora juega al tenis con Toulour todos los fines de semana.

Accediendo al club Challenger (legalmente).

Si los personajes no tienen el suficiente crédito para poder acceder por la puerta principal al club su única vía de acceso "legal" es ser contratados como parte del servicio.

Para ser contratados tendrán que presentarse como camareros o cocineras expertas (tiradas de charlatanería) o tener unas referencias muy buenas (tiradas de crédito para las referencias si alguno de los personajes está acomodado) Como hemos dicho más arriba también serviría un buen soborno pues la familia del mayordomo el señor Hudson tiene una gran

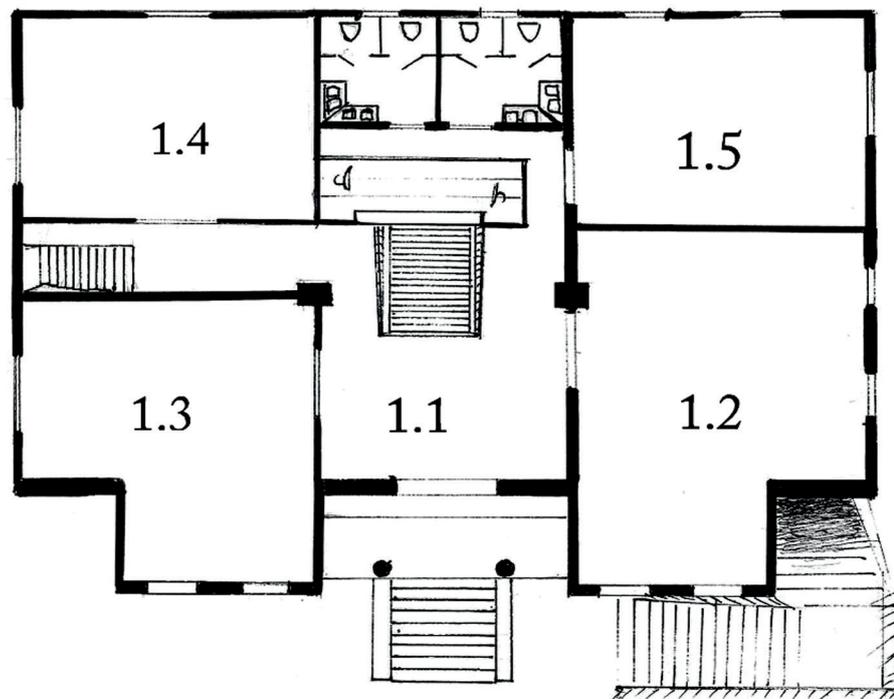
Sótano



- S.1. Cocina.
- S.2. Despensa.
- S.3. Lavandería.
- S.4. Comedor del servicio.
- S.5. Bodega.

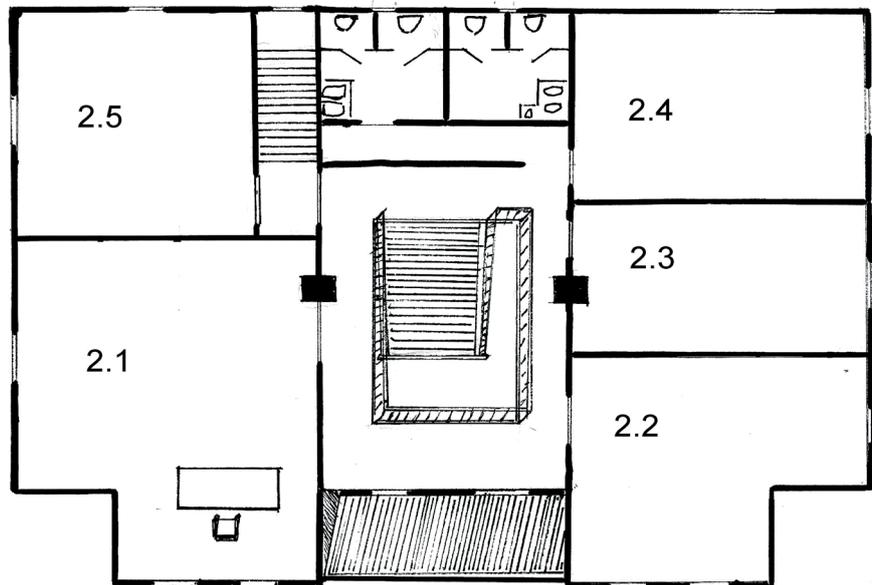
1ª Planta

- 1.1. Vestíbulo.
- 1.2. Salón principal.
- 1.3. Comedor.
- 1.4. Salón de fumar.
- 1.5. Biblioteca.



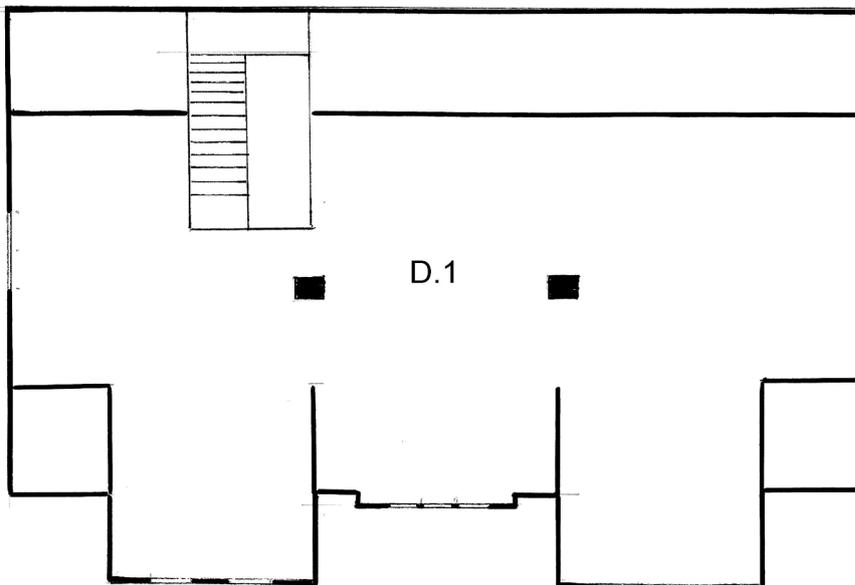
2ª Planta

- 2.1. Despacho del presidente del club.
- 2.2. Sala de lectura.
- 2.3. Sala de billar.
- 2.4. Sala de juegos.
- 2.5. Sala de la maqueta.



Desván

- D.1. Desván diáfano (trastero).





necesidad en estos momentos.

Una vez dentro los personajes deben de reconocer la casa y sobre todo saber dónde buscar.

La información se puede sacar de dos maneras.

- Un socio, tomando una copa de coñac con uno de los personajes le dice que el presidente (el alcalde Wyllbe) tiene un despacho con una caja fuerte de uso exclusivo, cuya llave lleva siempre encima.
- Un camarero o cocinera cotilleando con uno de los personajes le explica como el presidente (el alcalde Wyllbe) se encierra en su despacho todos los días hasta altas horas de la noche, y que todas las noches a las ocho pide que le suban un té para aguantar más tiempo despierto.

La conclusión a la que deben de llegar los jugadores es que el alcalde guarda algo importante en esa caja fuerte y que, por la noche, puede ser vulnerable.

Accediendo al club Challenger (ilegalmente)

Tal vez los personajes quieran acceder al interior del club ocultándose en la oscuridad de la noche. En ese caso el acceso más sencillo es el desván. Un personaje hábil podría trepar hasta el tejado de un edificio cercano, llegar hasta el tejado del club y deslizarse a una de las ventanas del desván.

Una vez en el desván solo tendrá que bajar las escaleras para llegar hasta el despacho de presidente del club.

Si se desea forzar una de las puertas de entrada deberán de hacer una tirada de abrir cerraduras con un -10%.

Una vez dentro tendrán que esquivar o neutralizar al guardia de seguridad que se queda vigilando todas las noches.

Guarda

FUE	13	CON	15	TAM	15	INT	-	POD	12
DES	16	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	15

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Revólver .38 45%, daño 1D10, Porra 40%, daño 1D6+BD, Puñetazo 40%, daño 1D3+BD.

Habilidades: Escuchar 50%, Discreción 45%.

Una vez pasado o neutralizado al guardia los personajes deberán enfrentarse a la puerta del despacho. Es una puerta de seguridad y para abrirla los personajes deberán de pasar una tirada de abrir cerraduras con un -20%.

Y por último la caja de seguridad. No puede ser forzada, se necesitará la llave para poder abrirla y para eso habrá que haberle sustraído la llave al alcalde, hacer un molde y devolverla a su dueño sin que se haya dado cuenta.

Otra manera de hacerlo, y probablemente lo más sencillo, sería que uno de los personajes haciéndose pasar por camarero le llevara el té de las ocho al alcalde lo suficientemente drogado para dejarle KO. Una vez dormido, se podría entrar en el despacho, quitarle la llave y abrir la caja de seguridad sí que

este se diera cuenta.

Los personajes podrían acceder a un narcótico apropiado en un hospital, también vendría bien tener un médico en el grupo que extendiera una receta, si no es así se podrá robar o sobornar a un empleado del hospital para que la consiga.

La caja de seguridad

En la caja de seguridad los personajes encontrarán:

- El manuscrito que había descubierto Pettersen y que le fue sustraído por el decano "Cultes des Goules".
- Un documento donde el alcalde, el inspector jefe y el decano junto con otros seis miembros del club forman la secta denominada "El terror del bosque"
- La descripción del ritual de convocación de un ser oscuro (no se describe cual) por el que se requiere el sacrificio de un ser humano durante una noche de luna llena.
- Un plano donde se marca el lago Kejimkujik en el interior del parque que al que da nombre.

Posibles soluciones a la escena

- Si el alcalde nota que le han robado la llave de la caja fuerte acelerará todo el proceso para intentar convocar esa misma noche el retoño oscuro. Avisará a todos los miembros de la secta e intentará matar a los personajes sospechosos de inmediato
- Si los personajes abren la caja fuerte y se llevan algo el alcalde lo descubrirá en pocas horas y pasará lo mismo que antes. Los personajes tendrán 12 horas de ventaja para encontrar el lugar del ritual desde el momento en el que abran la caja de seguridad.
- Si los personajes abren la caja fuerte pero no se llevan nada, el alcalde no sospechará nada y realizará el ritual la siguiente noche de luna llena, dando a los personajes 4 días para prepararse ante tal eventualidad, buscar ayuda si lo desean y sobre todo encontrar el lugar del ritual.

Escena 5. El bosque

El mapa encontrado en la caja de seguridad del club Challenger llevará a los personajes al parque de Kejimkujik¹ llamado Keji para abreviar. El parque está a 174 Km. al oeste de Halifax y tienen una extensión de 404 Km².

Los personajes podrán alojarse en Caledonia, una población a 18 Km. De la entrada al parque de Keji.

Si los personajes llegan con tiempo podrán contratar a un guía local, concretamente a Raimon Woodguard un viejo leñador que conoce bastante bien los senderos del parque, aunque desconoce algunos secretos que desvelaremos más adelante.

Raimon les llevará sin problemas hasta la orilla del lago donde les invitará a hacer una ruta que lo rodea por completo. Esta ruta durará hasta el anochecer, momento en el que Raimon

les indica que deben de volver a Caledonia a descansar.

La información que los personajes pueden sacar de este viaje puede ser algo frustrante, el lago tiene entre islas e islotes más de 100 puntos apropiados para hacer un ritual de nueve personas. A demás no encuentran ningún medio para llegar hasta las islas que no sea a nado, pues no existe ningún embarcadero y mucho menos una barca. Incluso en el caso de que los personajes pudieran hacerse con alguna canoa o barca son conscientes de que tardarían más de un mes en recorrer todas las islas buscando el lugar del ritual.

Probablemente los personajes le preguntarán antes o después a Raimon si conoce alguna manera para llegar a las islas o si conoce alguna leyenda sobre las islas que les pueda dar una pista sobre antiguos rituales mágicos. Raimon les contará entonces la leyenda del camino mágico de luz. Esta leyenda cuenta que en algunas noches en las que la luna brilla con fuerza un hechizo envuelve el lago y permite andar sobre las aguas.

Si los personajes le piden a Raimon que les guíe por la noche dentro del parque este les dirá que no, pues hay peligros dentro del bosque que acechan por la noche. Se negará incluso si los personajes le ofrezcan todo el dinero que tengan.

Para poder averiguar cuál es la isla del ritual deberán pasar una noche a la orilla del lago la noche antes de la luna llena. Durante esa noche la luna tendrá la suficiente luz para producir el efecto que describo a continuación.

Existe una parte del lago que se puede vadear a pie uniendo así una de las islas con la orilla del lago. Este tramo solo se puede ver a simple vista las noches de luna llena, la noche

anterior y la siguiente, pues el brillo de piedras blancas del lecho del lago refleja la luz de la luna y resulta visible desde una orilla cercana. Este efecto es realmente digno de ver por su belleza y el misterio que representa encontrar un camino secreto gracias a la luz de la luna llena.

Una vez que los personajes lleguen a la isla no les costará mucho encontrar el lugar del ritual. En una claro fácilmente visible se encuentra una losa circular de unos 15 metros de diámetro donde se adivina un antiguo grabado de una estrella de nueve puntas. La estrella es similar al símbolo del colgante que Pettersen les habían enviado.

Alrededor del claro hay una gran vegetación que puede ser usada por los personajes para esconderse aguardando la llegada de los cultistas.

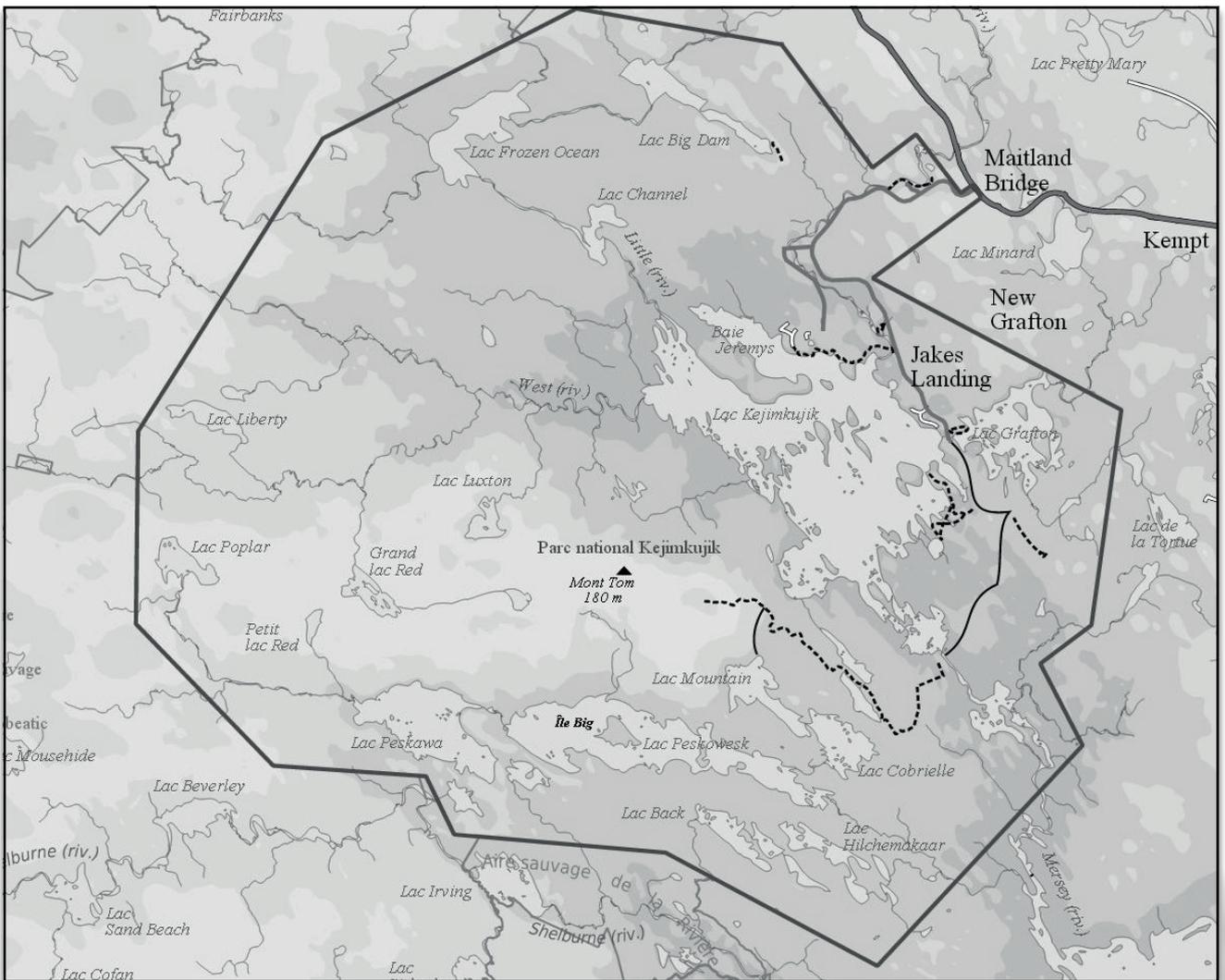
Un encuentro en el bosque.

Hay que preparar este encuentro fuera de la isla del ritual. Si los personajes deciden ir por el día a la isla para preparar una emboscada a los cultistas di que ese día hay una tremenda niebla que dificulta mucho la visión, si van por la noche de que el espeso follaje no permite que la luz les ilumine el camino.

Tanto si es de día como si es de noche durante el viaje hacia la isla los personajes se toparán con 6 hombres de Adams armados con rifles. Recomiendo informar a los personajes del daño de los rifles.

Los personajes realizarán tiradas de escuchar para descubrir a los hombres de Adams y de ocultarse para no ser vistos.

La misión de este grupo es asegurar el camino para que los cultistas puedan llegar a la isla sin problemas esa misma noche,





por lo tanto, si los personajes son descubiertos comenzará el tiroteo.

Si los personajes ayudaron a huir a Lambert en Halifax recibirán la ayuda del profesor, en este caso transformado en un enorme y oscuro hombre lobo.

Recomiendo dejar que el tiroteo avance antes de que aparezca Lambert, pues sin la ayuda del hombre lobo los personajes tienen muy pocas posibilidades de alzarse con la victoria. Una vez que aparezca los hombres de Adams irán muriendo a razón de un hombre por asalto, nadie es capaz de sobrevivir al ataque por sorpresa de un hombre lobo.

Una vez concluya el combate Lambert se transformará en humano y se dirigirá a los personajes. Sabe dónde se encuentra el lugar del ritual (por si los personajes no lo han encontrado aún) y sabe que esa noche se realizará el ritual y les ofrecerá su ayuda para detenerlo. Por otro lado, les hace notar que ahora los personajes conocen su mayor secreto y les pide que no lo divulguen. Los personajes son muy libres de hacerlo o no.

Matones

FUE	13	CON	15	TAM	15	INT	-	POD	12
DES	16	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	15

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Rifle 45%, daño 2D6.

Habilidades: Escuchar 50%, Discreción 45%.

Ver características de Lambert en Dramatis Personae.

Escena 6. El ritual

(7 de septiembre de 1922)

Si los personajes han encontrado la localización del lugar del ritual podrán estar dentro de la isla esperando la llegada de la secta, si no es así en su búsqueda desesperada del lugar se encontrarán de golpe con el lago y podrán ver como la comitiva de "El terror del bosque" está cruzando el lago a pie por el vado.

Una vez la secta llegue a la isla los acontecimientos se seguirán como indico a continuación.

El grupo de "El terror del bosque" está formado por 9 cultistas ataviados con túnicas de ritual para la ocasión, entre los que se encuentran el alcalde, el decano y el inspector jefe.

Con ellos van cuatro matones del inspector armados con rifles los cuales escoltarán a un Pettersen terriblemente magullado. Todos irán vestidos con túnicas.

Las túnicas tienen capuchas, por lo que no se puede reconocer a nadie.

En el caso de que Lambert hubiera sido apresado en la escena 3 también irá custodiado por dos matones. Lambert hasta este momento no ha querido revelar su identidad de hombre lobo, así que ha evitado por todos los medios la transformación.

Una vez lleguen al lugar del ritual los nueve cultistas tomarán su posición, cada uno en una punta de la estrella y el alcalde Wylbe pronunciará el hechizo de convocar a un retoño oscuro.

Una vez terminado el retoño aparecerá de la espesura, como si hubiera sido un árbol que siempre hubiera estado allí y de repente se empezará a mover.

El retoño se pondrá en el centro de la estrella y le pedirá al alcalde que le traiga los sacrificios.

Los personajes deberán de realizar tirada de cordura al ver al retoño oscuro.

En ese momento los matones introducirán a empujones a Pettersen en el círculo el cual caerá de rodillas. Si Lambert también es uno de los prisioneros introducirán a los dos.

Una vez dentro del círculo el alcalde se acercará con su bastón al centro de la estrella, mientras el retoño inmoviliza a Pettersen con sus tentáculos. Cuando el bastón toque el cuerpo de Pettersen empezará a absorberle puntos de magia hasta que se agoten produciéndole con ello la muerte. Si Lambert está retenido será el siguiente.

Una vez que Pettersen (y Lambert si está detenido) muera el ritual habrá finalizado, el Retoño oscuro se irá satisfecho por tener en dos sacrificios y el alcalde habrá acumulado muchísimo más poder en su bastón al sumarle más energía mágica.

Una vez hecho esto, los matones cogerán a las víctimas, las atarán a un saco de piedras y los echarán al lago, el retoño oscuro desaparecerá y los cultistas se volverán a casa.

Retoño oscuro

FUE	40	CON	10	TAM	38	INT	9	POD	25
DES	18	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	24

Bonificación al Daño: +4D6.

Armas: Tentáculo 80%, daño BD, Pisoteo 40%, daño 2D6+BD.

Intervención de los personajes

Los personajes podrán intervenir en cualquier momento. Sigue describiendo el relato hasta que alguno lo haga.

Lambert no actuará hasta que lo hagan los personajes, incluso aunque eso le lleve a la muerte, sabe que morirá luchando contra el alcalde y el retoño a la vez y prefiere morir siendo humano.

Cuando los personajes intervengan, Lambert (esté donde esté) se transformará en hombre lobo y atacará al alcalde que es quien tiene el bastón de poder y tiene la intención de matar a Pettersen.

Los personajes tendrán un turno de actuación, si disparan con las balas de plata al retoño oscuro le harán el daño completo, si disparan con balas normales no le harán ningún daño.

En el segundo turno y siguientes las acciones se producirán como se describe a continuación.

(Ver características en personajes y ayudas)

- Lambert atacará al alcalde.
- El alcalde atacará a Lambert.
- El retoño oscuro atacará a los personajes.
- El inspector jefe sacará su pistola y disparará a los personajes (tras desenfundar solo podrá disparar una vez ese turno).
- Los matones dispararán a los personajes.
- El resto de cultistas huirán despavoridos incluido el decano.

Resoluciones del combate

Es muy importante que en el primer turno los personajes hagan todo el daño posible al retoño oscuro, incluso que lo maten, si no es así probablemente muera uno o dos de los personajes por turno, si los personajes declaran que durante unos instantes apuntan al retoño oscuro dales un porcentaje extra a la habilidad de disparo.

Si el retoño oscuro se queda muy mal herido huirá. (5 puntos o menos)

En el segundo turno de combate esté como esté el retoño oscuro los personajes tendrán que enfrentarse al inspector jefe y a cuatro matones con fusiles, si el inspector jefe o dos matones mueren o están muy mal heridos (4 puntos o menos) saldrán huyendo.

Si en algún momento Lambert mata al alcalde continuará con los matones.

Si en algún momento el alcalde mata a Lambert con el hechizo de Consunción, atacará a los personajes.

Huida como solución

Si la cosa va tan mal que los personajes deciden huir haz que hagan una tirada de Suerte/2 si la pasan lo habrán conseguido, si no es así, invéntate una forma en la que mueran. La isla no es muy grande y solo hay una salida.

Victoria y recompensas

Si los personajes matan o hacen huir al retoño y a los cultistas habrán salvado la vida de Pettersen y podrán llevarle de vuelta a su casa de Halifax. Lambert volverá con ellos.

A la disposición de los personajes quedará entonces el siguiente material que el Alcalde habrá llevado hasta la isla o ya la tendrán los personajes:

- Cultes des Goules, Lambert lo querrá pues lo lleva buscando desde hace más de 100 años, probablemente se enfade si los personajes se lo quieren llevar. (ver desc. en ayudas).
- Bastón de poder. Es un arma poderosa, pero requiere un sacrificio humano, debería de ser destruida, aunque los personajes pueden quedársela, su huso requiere del sacrificio de una persona lo que les hará perder 1D8 de cordura cada vez.
- El diario de Pettersen. Incluye 4 hechizos, Bendecir hoja, Protección, Curar y Absorber magia, si los personajes lo desean podrán quedárselo y aprenderlos.
- El amuleto de protección. Pertenece ya a los personajes.
- Balas de plata restantes con el hechizo bendecir hoja. Pertenece ya a los personajes.

Salvar a Pettersen permitirá a los personajes recuperar 1D10 de puntos de cordura e incrementará en incrementará en 10% la habilidad de Mitos de Cthulhu.

Epílogo

Si los personajes vencen al retoño oscuro y a la secta de El terror del bosque.

Una vez los personajes lleguen a Halifax Pettersen se pondrá en contacto con la policía montada de Canadá y dará parte de lo que le ha ocurrido.

La policía buscará los cadáveres de las personas desaparecidos cerca de la isla del lago Keji y los encontrará por lo que dará veracidad a lo dicho por Pettersen. Lambert apoyará su declaración y los personajes podrán hacerlo también si lo desean.

Los cultistas y los matones que huyeron serán detenidos por la policía montada, incluidos (si sobrevivieron) el alcalde Wyllbe y el inspector jefe Adams y el Decano Crane.

Los miembros del club Challenger realizarán una reunión urgente y expulsarán de inmediato a los miembros de la secta conocida por "El terror del bosque" e invitarán al profesor Pettersen y al profesor Lambert a unirse al club si lo desean. Lambert agradecerá la invitación, pero declinará el ofrecimiento.

En la universidad Dalhousie se realizará una nueva elección de decano y el profesor Pettersen estará dentro de los candidatos para ser elegido.

Por su parte, los personajes serán homenajeados por el ayuntamiento de Halifax al conseguir destapar y anular una conspiración terrorista que estaba atentando contra la población

de la ciudad. Recibirán la llave de la ciudad que será entregada por John Murphy vicealcalde, futuro alcalde y según fuentes de los mitos, miembro de la rama británica de la secta El faraón oscuro, aunque eso, es otra historia.

Dramatis Personae

Profesor Horace Pettersen

FUE	6	CON	11	TAM	12	INT	12	POD	15
DES	14	APA	-	EDU	20	COR	71	P.V.	12

Habilidades: Biología 80%, Buscar libros 79%, Ciencias Ocultas 45%, Crédito 69%, Descubrir 59%, Discreción 43%, Historia Natural 79, Francés 60%, Mitos de Cthulhu 29%.

Hechizos: Protección corporal, Absorber magia, Curar, Bendecir hoja.

Profesor Justin Lambert

FUE	12	CON	13	TAM	16	INT	18	POD	18
DES	14	APA	-	EDU	24	COR	84	P.V.	15

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Puño/puñetazo 70%, daño 1D3+1D4.

Habilidades: Antropología 40%, Buscar libros 65%, Ciencias Ocultas 75%, Crédito 40%, Farmacología 50%, Filosofía y Religión 45%, Folclore 80%, Historia 80%, Francés 80%, Inglés 80%, Latín 35%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 12%, Persuasión 60%, Psicología 70%.

Convertido en hombre lobo

FUE	20	CON	18	TAM	21	INT	10	POD	18
DES	18	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	20

Bonificación al Daño: +2D6.

Armas: Garras 70% daño 1D10+2D6, Mordisco 50%, daño 2D6+2D6.



Habilidades: Discreción 80%, Escuchar 80%, Ocultarse 80%.

Alcalde Charles Wyllbe

FUE 7 CON 13 TAM 12 INT 14 POD 16
DES 7 APA - EDU 17 COR 84 P.V. 13

Armas: Arma corta 45% daño 1D10.

Habilidades: Buscar libros 59%, Ciencias Ocultas 45%, Crédito 80%, Charlatanería 79%, Derecho 79%, Descubrir 45%, Historia 45%, Historia 60%, Inglés 46%, Mitos de Cthulhu 28%, Persuasión 89%, Psicología 69%, Regatear 79%.

Hechizos: Convocar Retoño Oscuro, Absorber magia, Consunción.

Decano Niles Crane

FUE 16 CON 8 TAM 16 INT 16 POD 15
DES 11 APA - EDU 20 COR 75 P.V. 12

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Puño/puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.

Habilidades: Buscar libros 65%, Charlatanería 45%, Ciencias Ocultas 75%, Crédito 70%, Física 80%, Mitos de Cthulhu 12%, Psicología 49%, Química 80%.

Inspector Jefe Dennis Adams

FUE 16 CON 15 TAM 14 INT 12 POD 13
DES 11 APA - EDU 20 COR 65 P.V. 15

Bonificación al Daño: +1D4.

Habilidades: Charlatanería 59%, Descubrir 79%, Persuadir 69%, Crédito 80%, Psicología 79%, Regatear 30%.

Armas: Puño/puñetazo 50%, daño 1D3+1D4, Revolver .38 75%, daño 1D10.

Los hombres de Adams

FUE 11 CON 10 TAM 14 INT 14 POD 6
DES 9 APA - EDU 10 COR 30 P.V. 12

Bonificación al Daño: +1D4.

Armas: Puño/puñetazo 50%, daño 1D3+1D4, Arma Corta 55% daño 1D10, Rifle 45%, daño 2D6.

Habilidades: abrir cerraduras 66%, Charlatanería 65%, Descubrir 65%, Discreción 65%, conducir automóvil 55%.

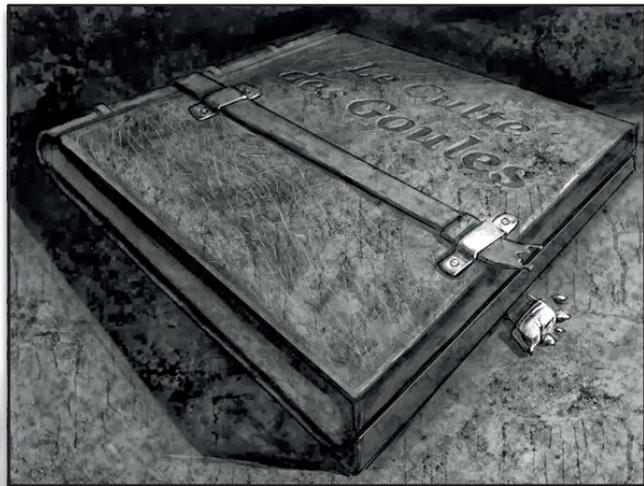
Señor Angus Hudson

FUE 8 CON 11 TAM 9 INT 14 POD 10
DES 12 APA - EDU 10 COR 50 P.V. 10

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 65%.

Señora Sofía Grant.

FUE 8 CON 11 TAM 9 INT 14 POD 10
DES 14 APA - EDU 24 COR 84 P.V. 15



Bonificación al Daño: +1D4.

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 65%, Buscar Libros 65%, Contabilidad 55%, Crédito 55%

Ayudas

Cultes Des Goules, manuscrito francés original

Idioma: francés

Lugar, fecha (y editorial) de publicación/hallazgo: este libro no llegó a publicarse, pero se copió y distribuyó clandestinamente desde 1665.

Autor: Antoine-Marie Augustin.

Copias disponibles en: desconocido.

Sobre el autor

Natural de Montmorency-les-Roches, desaparecido por orden del rey en 1681.

Contenidos/Diferencias con el original Contiene 1D8 hechizos adicionales.

Datos de juego

Tiempo de lectura: 20 semanas para su estudio, 40 horas para mirarlo por encima.

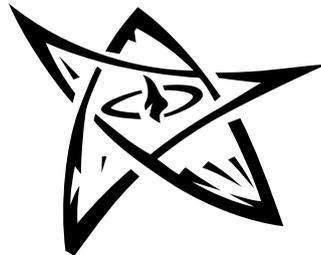
Plus al conocimiento: +11% en Mitos de Cthulhu; además se pueden hacer pruebas para mejorar las habilidades Historia y Ocultismo. El estudio de este tomo enseña al lector lo suficiente acerca del sibilante y gorjeante idioma de los goules como para adquirir una habilidad inicial de Lenguas de los Mitos (Gul) de 1D10+1 percentiles. A discreción del Guardián, el lector podría perder 1D3 puntos de APA dado que sus rasgos adquieren características de Gul; así mismo, la lectura del libro podría acelerar cualquier proceso incipiente de conversión en Gul.

Pérdida de Cordura: 1D4/1D10 puntos.

Hechizos: Multiplicador x4

Según el Manual Del Guardián (Vol.1):

Atadura Negra, Consunción, Contactar con un Gul, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Signo de Conjuración, Absorción de Poder, Bendecir Hoja, Curar, Encantar Bastón, Protección Corporal.



Ayuda 1

Carta del profesor Petersen.



Estimado amigo.

Durante muchos años he recordado con cariño las horas que compartimos en la sección de ciencias ocultas de la universidad de Miskatonic y en estos momentos puedo poder asegurar que gracias a esos momentos eres la única persona que creo que entenderá mi situación.

He avanzado mucho en los últimos años en la investigación del ocultismo, tanto que he llegado a conseguir grandes éxitos. Esto se debe a que hace unos años encontré un manuscrito antiguo, en el se describían hechizos y rituales terroríficos, pero también había otros curativos a la par que poderosos. Créeme cuando te digo que solo quería hacer el bien cuando empecé con su estudio.

Hace un año más o menos alguien entró en mi despacho y robó el manuscrito, yo perdí completamente la cordura pues mis estudios sobre el libro se habían convertido en toda una obsesión, fui recluso en un sanatorio mental durante una semanas, pero al salir me encontraba mucho mejor.

Tras unos meses todo parecía volver a la normalidad, sin embargo comenzaron a ocurrir las desapariciones. Algo me decía que había alguna relación entre esas desapariciones y el robo del libro por lo que me puse a investigar. Creo que llegué a alguna conclusión porque de repente noté que me estaban siguiendo.

Me siento en peligro, por lo que te mando unos objetos muy preciados para mí. Son una medalla que encontré junto al manuscrito, una caja de balas a las que he lanzado un hechizo (dale buen uso) y el diario donde he descrito la investigación de estos últimos años.

Por favor, ven cuanto antes, si cuando llegas, no puedes encontrarme busca en mi despacho, allí dejaré algo para que lo encuentres.

Un saludo.

Petersen.

Ayuda 2

Tarjeta del club Challenger.

Club Challenger

Club de caballeros

Ayuda 3

Lista de desaparecidos.



- *Thomas Jhonshon. Desaparecido el jueves 4 de mayo*
- *Lee Marwin. Desaparecido el viernes 2 de Junio*
- *Arthur McHill. Desaparecio el 3 de Julio*
- *Norman Gilles. Desaparecido el 1 de agosto*

Todos una semana antes de la luna llena.



Más frío que el acero de una Thompson

Por Marc Sanz



Consideraciones del escenario

En esta aventura, los personajes formarán parte de un grupo mafioso relacionado con el contrabando de alcohol. Cuando empieza la guerra entre bandas, podrán hacer uso de la fuerza sin temor a represalias legales siempre y cuando no lo hagan en lugares públicos

o delante de gente ajena a la mafia.

Información para el Guardián

Richard Carlson, antiguo amigo de Carl Stanford (las sombras sobre Yog-Sothoth, Las máscaras de Nyarlathotep), es como él, un mago poderoso de más de 400 años de antigüedad. Richard Carlson luchó en las guerras de Martín Lutero, fue allí donde acabó siendo un mago de renombre de la época y acabó convirtiéndose en inmortal tras absorber la fuerza vital de multitud de gente.

El escenario debería jugarse después de "Las máscaras de Nyarlathotep", donde Carl Stanford consigue el favor de Cthulhu y el faraón negro tras su intento de ser convocado (porque los personajes han conseguido evitar que el mensajero llegara ¿verdad?) Richard Carlson quiere conseguir el favor de Cthulhu y por ello pretende convertir a los matones de las ciudades del este de EEUU en siervos de Cthulhu. Richard tiene un poder en

concreto, es capaz de convertir a todo aquel que mata en un siervo de Cthulhu (pág. 22 del Compendio de monstruos).

Para facilitar la tarea a los jugadores, es imprescindible que alguno tenga la habilidad bajos fondos, calculando el número de partidas jugadas de este tipo y multiplicando por 5.

Richard Carlson

Richard tiene su lugar de operaciones en una zona boscosa, en una mansión increíblemente grande situada en el norte del estado de Nueva York. A su disposición tiene a un nutrido grupo de sectarios capaces de inmolarse por su líder. Todos sus hombres tienen un cartucho de dinamita que encienden cuando tienen un combate perdido. Lo encienden y esperan a lo inevitable. Con ello consiguen dos cosas: No poder ser interrogados y de paso acabar con algún enemigo de la forma más horrible.

Además de esto, Richard Carlson tiene a su mando varios elegidos de Cthulhu, humanoides con tentáculos en la zona peribucal con capacidades físicas aumentadas. Forman parte de su séquito de guardaespaldas y solo se separarán de él cuando sepan que los personajes viajan a Nueva York a cazar a Richard.

Si todo esto falla, un Shoggoth enorme se esconde en el sótano de la mansión dispuesto a obedecer las órdenes de

Richard.

La familia Spires

La familia mafiosa Spires proviene de Gran Bretaña. Hizo dinero con el contrabando de opio en la vieja Europa y ahora camufla botellas de Whisky escocés en grandes trasatlánticos, en efecto, la familia Spires se dedica ahora al contrabando de alcohol. Pero para ello ha firmado un trato con una familia mafiosa local (la que creas conveniente para tu crónica de La llamada de Cthulhu). Frank Spires lidera la familia en estos momentos.

La organización de Spires tienen entre sus filas varios informadores de otras familias rivales además de policías sobornados. Los PJs que formen parte de las filas de los Spires sabrán de quienes se tratan, aunque no de los informadores de otras familias, solo los de más alta graduación conocerán a alguno de ellos.

La familia O'hara

La principal familia enemiga de Spires. Estos locos irlandeses son rudos en su manera de trabajar y odian a los Spires con toda su alma. Primero por el odio histórico entre Inglaterra e Irlanda y segundo porque Spires ha "desplazado" a los O'hara, y cuando digo desplazado me refiero a machacados y expulsados del territorio.

Tony "Botines" Columbo

Tony "Botines" es un traficante de armas, ha estado en momentos muy bajos. Hace un tiempo, un grupo de colaboradores externos hizo algunos favores a Tony, averiguando muchos de sus asuntos, Tony se sintió vulnerable y trató de eliminarlos. Eso le llevó a que perdiera el respeto de muchos de sus clientes y amigos, se le considera un traidor y un incompetente, ya que al final no pudo acabar con ellos. Pero



tras hacerse con un gran alijo de armas de la gran guerra, Tony vuelve a entrar en el juego.

La casa de los Grist

Los personajes entrarán en escena en casa de los hermanos Grist. Nicky y Mike Grist han sido asesinados en su domicilio. La policía ha sido alertada pero aún no han llegado, los personajes en estos momentos circulan a toda velocidad en un Buick Master con la intención de llegar antes que ellos. No trabajan solos, un grupo de hombres de Spires ha bloqueado el paso con un montón de cajas "caídas" desde un camión. Tienen unos pocos minutos para llegar a casa de los Grist y conseguir la información de quién se está cargando a sus hombres. Conducir por las calles del puerto de Boston son algo difíciles, por doquier hay tripas de pescado con hielo picado fruto de la cercana lonja del puerto, con lo que el personaje que conduzca deberá pasar una tirada de conducir a la mitad si no quiere hacer un trompo o tener un accidente.

Cuando llegan ven la puerta sacada de los goznes y repartida por el pasillo. Una vez dentro la escena es dantesca, Mike tiene la cabeza aplastada y a Nicky le falta una tira de piel en el torso, posteriormente murió ahorcado por algo enorme, como si una serpiente constrictor se hubiese enroscado a su cuello. La casa está revisada a fondo, los que han entrado en la casa tenían intención de encontrar algo.

Los personajes no llegarán a encontrar nada para lo que han ido al lugar. Con una tirada de idea verán que Mike tenía peluquín, algo que no concuerda con las veces que Mike se ha metido en el agua o ha sacado la cabeza por la ventanilla de un coche en marcha. Justo antes que la policía llegue, verán que tiene algo tatuado en la nuca, si se lo dicen a su jefe este les dirá que empieza a entender el comentario de "tengo la información en mi cabeza". Sea como fuere, no tendrán tiempo que ver lo que tiene escrito.

La venganza de los O'hara

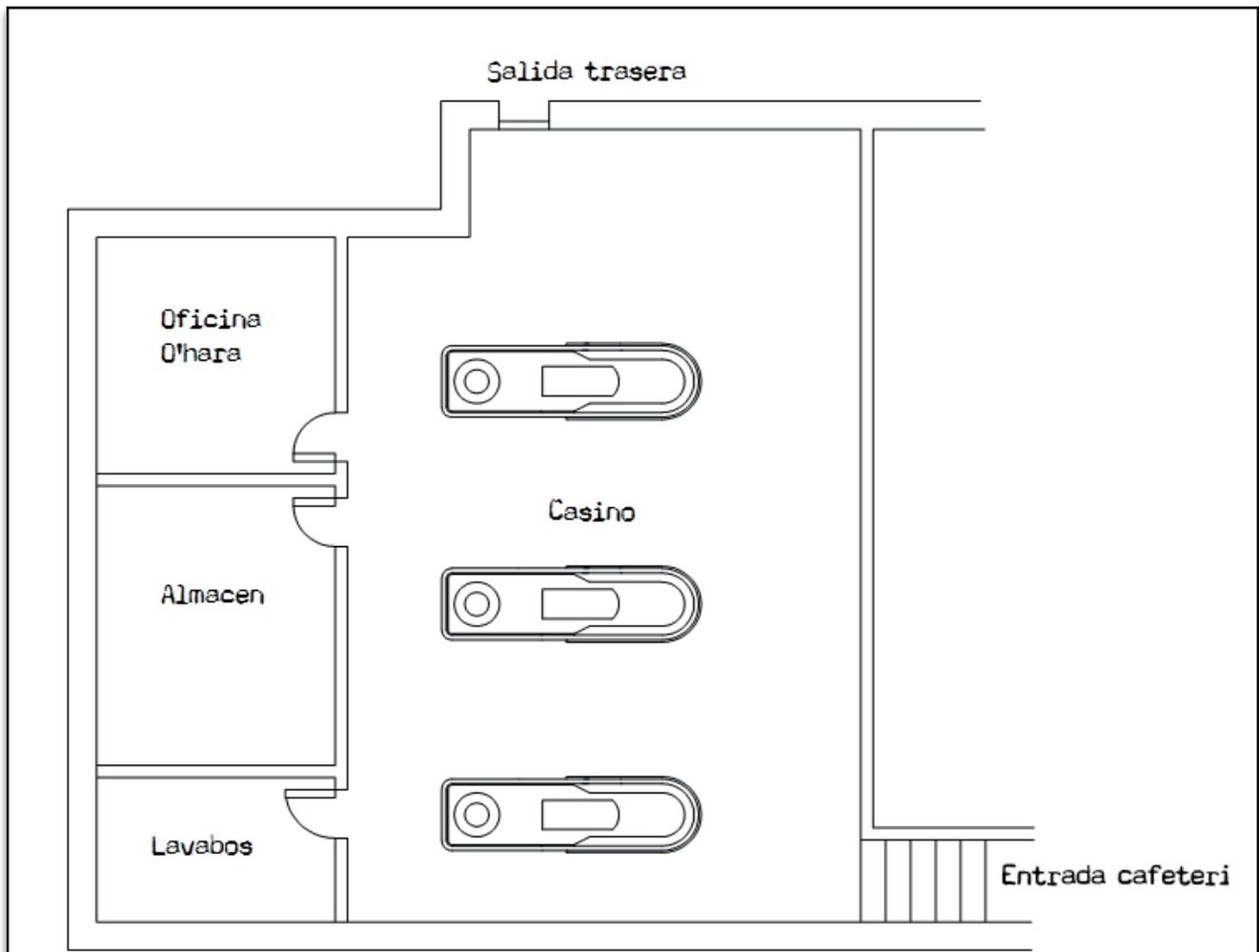
Ya en el piso de la familia Spires, los personajes irán a explicarle a Frank lo sucedido en el piso, se trata de una mansión estupenda en granito y mármol con varios jardines y un pequeño campo de golf. El despacho de Frank Spires da a ese campo de golf donde Rebecca, la hija del señor de la mafia juega con su niñera.

Frank estará disgustado por la noticia, pero mantendrá la calma, es un buen descubrimiento el que han hecho los personajes al fin y al cabo, solo hay que ir al depósito de cadáveres para averiguarlo. Justo aquí, la conversación será interrumpida por disparos, tres coches han frenado en la puerta de la mansión y han empezado a disparar indiscriminadamente contra los hombres de Spires, en el jardín trasero, tres hombres se acercan a la hija de Frank, matan a la niñera de un disparo en la cabeza y cogen prisionera a Rebecca. Frank Spires, loco de rabia dice a los personajes que quiere sus cabezas en una bandeja, que vayan a liberarla ya.

Salir a la calle en estos momentos es una locura, 12 irlandeses están acibillando la mansión con subfusiles Thompson y fusiles. Están parapetados en sus coches que les da una protección de 5 puntos de blindaje.

Una vez liquidados, los hombres de Spires podrán comprobar que se trata de irlandeses, de la banda de O'hara. Estos trabajan sobre todo en Nueva York, pero tienen un pequeño casino a las afueras de Arkham muy cerca de la mansión de Frank Spires.

Todo este ataque responde a un supuesto ataque de los Spires, se conoce que el conflicto estaba a punto de explotar, cuando dos sicarios irlandeses murieron, Flint O'hara estalló de rabia y mandó atacar a su enemigo, ahora se ha declarado una



guerra.

El casino club

El casino club es un café decorado con motivos de casino: Los camareros van vestidos de crupieres, las mesas redondas tienen dibujada una ruleta y las sillas están tapizadas en el tapete verde de los manteles de póker. Pero con una tirada de bajos fondos +20% sabrán que hay que decir: Quiero ver la escalera de incendios, el camarero responderá solo tenemos escaleras de color y podrán acceder a un casino camuflado tras pasar por una pared falsa. En ella hay de todo un poco, una ruleta, varias mesas de póker y otras de Black Jack. Todo en mitad una densa polvareda proveniente del tabaco. Los personajes estarán vigilados constantemente por cuatro matones que empezarán a sospechar si estos no juegan.

Si permanecen media hora o más, por una puerta trasera entrará un tipo con gabardina por los hombros, un bombín y unos botines, efectivamente es Tony "Botines", con él llegarán 4 hombres más portando varias cajas de madera en el que pone escrito "U.S. Army". Entrará en el despacho de O'hara y los cuatro tipos se apoyarán en esa puerta y las paredes colindantes.

Hay que destacar que la habitación está insonorizada completamente, así que cualquier tiroteo no será escuchado desde el exterior.

Lo que suceda a partir de entonces ya es cosa de los personajes. Eso sí, deben saber que en el almacén contiguo está atada y amordazada la niña de Frank y que si hay explosiones puede llegar a morir.

Rebecca Spires lleva guardado en su mano una caja de cerillas de una casa de apuestas de caballos: Caballos y amigos.

Dentro de la caja hay escrito Henry Hooker. Martes 10p.m.

La niña resulta más espabilada de lo que parece y ha pensado que podía ser interesante guardar una pista como esa.

Caballos y amigos

El club de apuestas está regentado por unos cuantos ricachones en un ambiente pomposo y mal decorado con motivos de carreras de caballos. El martes a las 10 de la noche está bastante lleno. Esa noche se puede encontrar a policías fuera de servicio bebiendo alcohol, empresarios y algunos mafiosos de poca monta. La ley no escrita dice que en este sitio no se debe disparar, así que estaría bien que los personajes lo tuvieran en cuenta.

Henry Hooker es un tipo con aires de militar, con una tirada exitosa de historia sabrán que se trata de un general de tres estrellas que combatió en la gran guerra. Henry no tiene intención de hablar con los personajes, que todo lo que tiene que tratar lo hace con la Gatita negra. Si descubre que no se trata de sicarios de la gatita negra, después de recuperarse del susto tratará de huir como pueda. Si es capturado dirá que hacía negocios con Richard Carlson, vendiendo excedentes de la gran guerra.

Depósito de cadáveres de Arkham

Sea como fuere en la anterior escena, los personajes deberán ir al depósito de cadáveres de Arkham. Sobornar al guardia de la puerta no será costoso si van por la noche. El médico de guardia no tendrá inconveniente en enseñar los cadáveres de los hermanos Grist. Junto con el celador lo pondrán encima de dos mesas de operaciones rápidamente. Los cadáveres sorprenderán al médico forense que ha visto como una gelatina vercosa inunda la bolsa que contenía cada uno de los cuerpos.

Los personajes con una tirada de descubrir y de idea verán



que parece como si los hermanos Grist les siguieran con la mirada. (0/1 COR).

Cuando algún PJ se acerque al cadáver de Mike, este verá como la cabeza está otra vez bien (es decir, que no está aplastada), y podrá leer con toda claridad:

Tony Botines, hospital de Greenwood.

Nota del Autor: Greenwood es una población a varias decenas de Kilómetros de Arkham. Allí se desarrolla la acción del módulo "El manicomio". Si tus jugadores han jugado esa partida y consiguieron acabar con el malo y evitar que semejante bestia se alzara quizás deberías cambiar el nombre del pueblo, si fallaron estrepitosamente como hicieron mis jugadores en dicha partida, se encontrarán ahora con un pueblo fantasma.

En cuanto hayan leído la curiosa nota, los hermanos Grist tomarán la ofensiva, se levantarán de sus mesas y atacarán a los personajes que estén en la zona. El médico al ver lo sucedido se asomará a ver qué pasa y caerá fulminado de un infarto y bloqueando la puerta de salida (TR 14).

Noche en Greenwood

Greenwood es un pueblo fantasma. No se sabe cómo, pero de la noche a la mañana los 5.000 habitantes que tenía el pueblo desaparecieron, desde entonces se le considera un pueblo maldito, la zona más dañada del suceso fue el manicomio de Greenwood y curiosamente en la actualidad sigue funcionando por necesidades de la población de Boston.

El hospital en cambio, está abandonado, a pesar de haber luz en algunas estancias. La luz es algo fantasmagórica (debido a las luces de gas). Aquí se esconde Tony y su banda, el lugar no es inmune a sus hombres que tienden a tener el gatillo fácil teniendo que pasar las noches en el lugar. Hay 10 hombres de Tony además de él y un montón de cajas con fusiles de cerrojo 30-06 además de pistolas de calibre 45.

Entrar en el hospital da miedo (0/1COR), está plagado de fantasma al igual que el resto del pueblo. Ver un fantasma haciendo su vida normal antes de morir cuesta 1/1D10 COR.

Tony hablará por las malas y solo si sus hombres no pueden escucharle. Dirá que recibió un montón de cajas de armas y munición gratis a cambio de no hacer preguntas y venderlas a un buen precio a los O'hara y los Spires. Se las dio una mujer muy atractiva. Se hacía llamar "Gatita negra". Todas las semanas recibe un envío de armas, los miércoles a las 3 de la

mañana en la estación de Greenwood (quedan 2 días) en un tren particular.

El expreso de la gatita

El día acordado a la hora acordada llegará la gatita negra en un tren con doble locomotora. Tiene 10 vagones, los tres primeros corresponden a la carga, los cuatro siguientes a coches cama, el siguiente al coche restaurante y los últimos a los compartimentos de primera clase. Efectivamente, es un tren privado empleado por la gatita negra y su séquito de mafiosos. Son diez y todos llevan armas automáticas y el "reglamentario" cartucho de dinamita.

La gatita negra es una atractiva y sexi bruja. Es la mano derecha de Richard y si hay algo que le caracteriza, no es que sea extremadamente guapa, es que es maniaca homicida que disfruta con hacer sufrir a sus víctimas antes de morir. Le encanta usar el hechizo "ajar miembro" y el de "manos afiladas".

La gatita se rendirá si sus hombres han muerto, pero si tiene la oportunidad usará alguno de sus hechizos para escapar. Su modus operandi es el de mostrarse asustada aceptando la derrota, incluso llorando y cuando su atacante se acerca con la guardia baja, hacer el hechizo de manos afiladas y destriparlo. Siempre hace su hechizo de "armadura de cristal" antes de cada misión (10 puntos de blindaje).

Gatita negra no tendrá reparos en decir quién está detrás de todo esto y donde se aloja, es más, será incluso demasiado fácil.

Si "Gatita negra" muere, Richard Carlson lo sabrá, así que preparará todo su arsenal y a sus hombres para recibir a los asesinos de su amada.

Varios elegidos de Cthulhu están escondidos en el techo del convoy y verán lo que sucede en todo momento y si deciden volver a Nueva York serán atacados por estos. También es posible que Frank Spires sea informado y llegue a Greenwood con un ejército de matones dispuesto a enfrentarse directamente con el enemigo a la sombra. Si es así comienza el gran final.

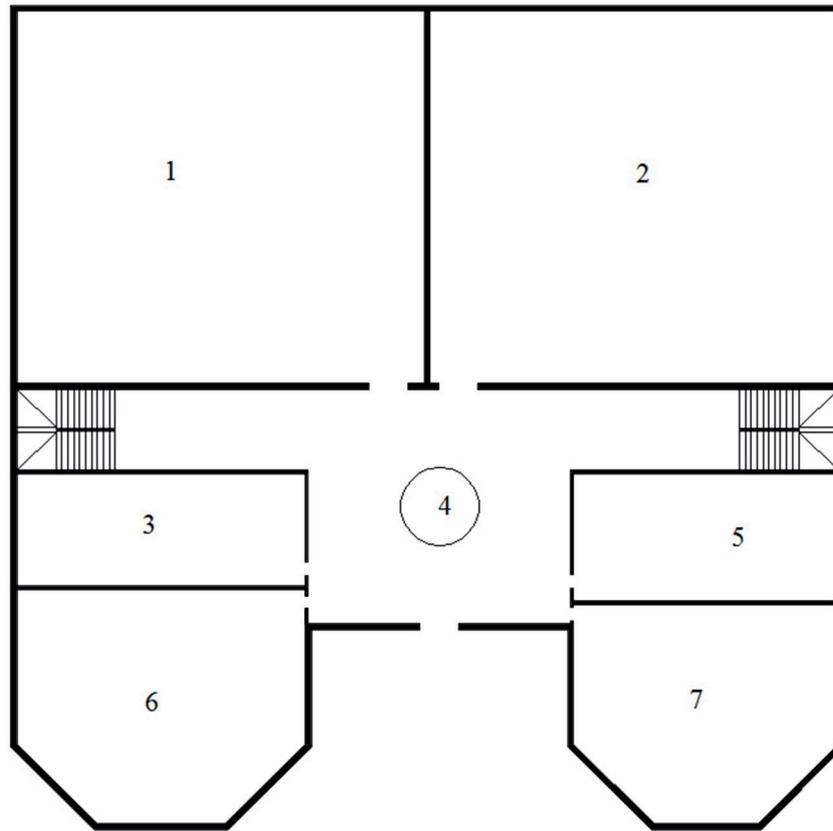
Pero antes, tiene que haber un combate encarnizado en un tren en marcha camino a Nueva York. Los elegidos usarán sus cualidades sobrehumanas para eliminar a los hombres de Spires y a los personajes mediante el subterfugio: Saltar hacia el interior de una ventana, atacar y saltar por otra por ejemplo.

El asalto a la fortaleza de Cthulhu

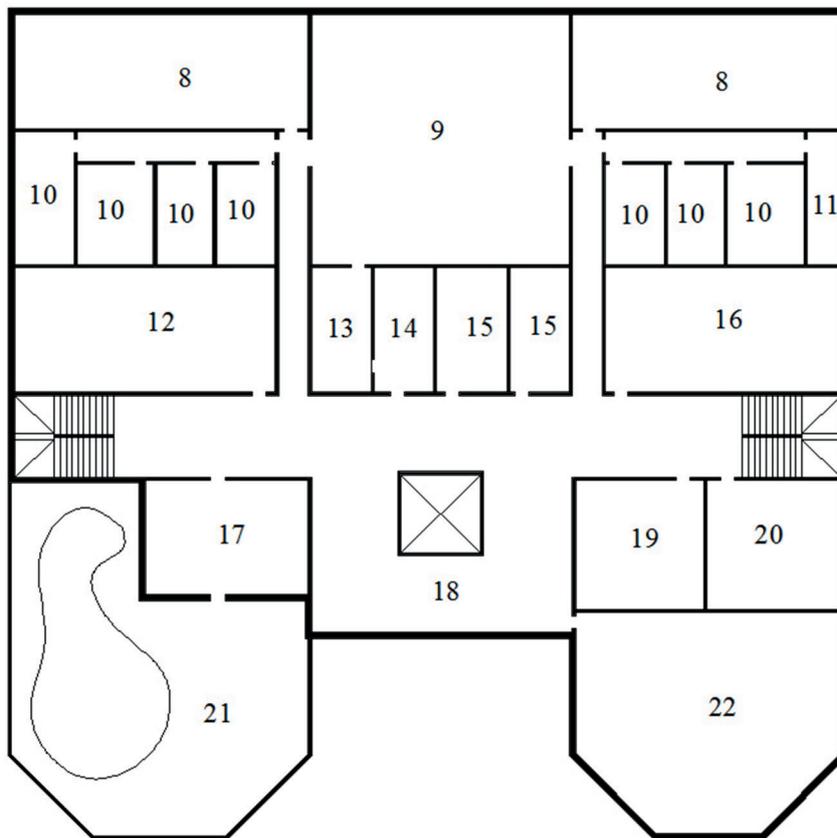
La fortaleza de Richard Carlson en una mansión colonial de 300 años de antigüedad. Todos sus elegidos están dentro de la mansión mientras que los siervos están fuera armados con armas de fuego.

El hogar de Richard Carlson

- 1 El gran salón.** Un salón amplio con chimenea, sillones, y estatuas. Es acogedor pero muy recargado. Las estatuas tienen 10 puntos de resistencia si se usa para cubrirse de los disparos.
- 2 El gran comedor.** Aquí hay varias mesas de comedor, desde una mesa de 15m de largo para grandes recepciones a mesas más pequeñas para uso cotidiano. Están separadas por biombo.
- 3 Despacho de Richard Carlson.** El despacho guarda gran cantidad de objetos dedicado a Cthulhu. En una estantería hay una copia del libro: Book of Eibon hecho con una tapa de cerámica extraterrestre de color azul metalizado que funciona como trampa, si no se tiene poder 10 o mejor el personaje es absorbido al interior del libro (previa TR contra poder 20) y de ahí llevado a un planeta desconocido.
- 4 Recibidor.** Decorado con la más opulencia posible, una fuente de mármol traída desde Roma y que perteneció al



Planta baja



Primer piso

antiguo imperio.

- 5 **Biblioteca.** Libros sobre ocultismo y de sociología que hablan sobre sectas religiosas. En el libro Historia de las armas de la antigüedad hasta la actualidad, Richard guarda un revolver del 38 (es un cachondo el tío) en mitad de las páginas recortadas a modo de cajón secreto.
- 6 **Gimnasio personal.**
- 7 **Gimnasio de sus secuaces.**
- 8 **Habitaciones de invitados.**
- 9 **Habitación de Richard Carlson.** En el techo hay un espejo que si se mira detenidamente durante 10 segundos, se torna neblinoso y en breve aparecerán las almas de los que Richard Carlson ha matado y absorbido su poder. Richard acostumbra a reírse de ellos antes de dormir. Verlo cuesta 1/1D10 COR.
- 10 **Habitaciones de los matones.**
- 11 **Arsenal de los matones.** Aquí se encuentran fusiles automáticos BAR (4), subfusiles Thompson (5), fusiles (10) y pistolas (20) de todo tipo. Si los personajes llegan haciendo ruido esta habitación estará vacía.
- 12 **Habitación de jefe de matones.**
- 13 **Lavabo de Richard Carlson.** Con una puerta secreta que llega a 14, la habitación de su sirvienta, una francesa llamada Monique y que además es su amante.
- 14 **Habitaciones de criados.**
- 15 **Habitación de su contable.**
- 16 **Cuarto de baño.** Repleto de estatuas y con una gran bañera. Está decorado como un baño romano.
- 17 **Hall del primer piso.** Tiene un balcón desde el que se ve la fuente romana.
- 18 **Cuarto de baño** de los sirvientes y matones masculinos.
- 19 **Cuarto de baño** de las sirvientas femeninas.
- 20 **Piscina cubierta.**
- 21 **Solárium.** Con sauna, butacas y camastros.

El combate tiene que ser en este punto épico, sobre todo cuando los asaltantes entren en la mansión, los elegidos de Cthulhu emboscando en cada rincón y los gánsteres muriendo por docenas. Todo para que los personajes se queden solos ante Richard Carlson. Explicará brevemente sus motivos pero lo hará con un tono condescendiente y altivo. Hará que los personajes le sigan hasta el sótano donde allí se encuentra el Shoggoth. Una vez se enfrenten a semejante bestia, Richard se encargará de entorpecer la lucha, tratará en todo momento de evitar el combate directo (si ha sobrevivido tantos años es por algo).

Al final, si derrotan a Richard, algún personaje que conozca a Carl Stanford recibirá una llamada de él agradeciéndole el favor.

Recompensas

Los jugadores podrán recibir +2D10 COR por acabar con Richard y su banda. Además de algunos libros que el guardián crea conveniente si han conseguido registrar a fondo la mansión.

Dramatis Personae

Richard Carlson

FUE 14 **CON** 14 **TAM** 15 **INT** 24 **POD** 35
DES 16 **APA** 17 **EDU** 21 **COR** 5 **P.V.** 14

Modificador al Daño: +1D4.

Armas: Arma de fuego 45%.

Armadura: Armadura de cristal 15 puntos.

Habilidades: Botánica 30%, Buscar libros 45%, Contabilidad 45%, Crédito 65%, Derecho 65%, Discreción 50%, Electricidad 60%, Elocuencia 45%, Escuchar 55%, Farmacología 30%, Fotografía 40%, Historia 90%, Primeros auxilios 40%, Psicología 85%, Química 10%.

Gatita negra

FUE 16 **CON** 16 **TAM** 14 **INT** 19 **POD** 20
DES 16 **APA** 19 **EDU** 16 **COR** 15 **P.V.** 16

Modificador al Daño: +1D6.

Armas: Arma de fuego 45%.

Armadura: Armadura de cristal 10 puntos

Habilidades: Buscar libros 45%, Contabilidad 45%, Discreción 50%, Elocuencia 65%, Escuchar 55%, Farmacología 30%, Fotografía 40%, Historia 60%, Primeros auxilios 35%, Psicología 85%, Química 40%. Seducir 67%.

Elegido de Cthulhu

FUE 34 **CON** 20 **TAM** 15 **INT** - **POD** 18
DES 16 **APA** - **EDU** - **COR** 0 **P.V.** 20

Bonificación al Daño: +2D6.

Armas: Arma de fuego 45%, Puñetazo 65%, Estrangular 50%.

Armadura: Las armas de fuego le hacen 1 punto de daño. El fuego y las armas mágicas hacen daño normal.

Habilidades: Saltar 55%, Trepar 45%, discreción 40%

Servo de Cthulhu

FUE 16 **CON** 16 **TAM** 15 **INT** - **POD** 16
DES 16 **APA** - **EDU** - **COR** 0 **P.V.** 16

Bonificación al Daño: +2D6.

Armas: Arma de fuego 45%, Puñetazo 65%, Estrangular 50%.

Armadura: Regenera 1D6 de vida por asalto.

Habilidades: Saltar 45%, Trepar 55%, discreción 30%.

Dos hechizos nuevos

Manos tentáculo

El mago convierte sus manos en poderosos tentáculos capaces de estrangular a una persona sin esfuerzo o de escalar una pared con sus ventosas ya que recibe +7puntos a su valor de FUE. Cuesta 12 puntos de magia y 1D10+1 de COR

Manos afiladas

El mago convierte cada una de sus manos en una afilada cuchilla capaz de hacer 1D8+1+BD a su víctima. La persona será incapaz de agarrar nada. Cuesta 10 puntos de magia y 1D8 de COR.



El manuscrito Tolkien

Por Carlos Piedra

Un comentario sobre Hiperbórea

También conocida como La Atlántida.

Para los antiguos griegos, el fabuloso país de Hiperbórea constituía un paraíso idílico..., un Edén de los paganos. Eran muchas las historias que poseían sobre Hiperbórea... Hércules la visitó, fue allí donde Perseo cortó la cabeza de la Gorgona, y en ese país había nacido el abuelo de Apolo. Los mejores relatos se referían a un trotamundos hiperbóreo, un mago-sacerdote llamado Abaris, quien visitó Grecia, estudió magia con Pitágoras e impidió que una plaga destruyese Esparta, antes de volver a su país.

Un comentario sobre Tolkien

Antes de escribir esta aventura me estuve documentando sobre la vida de Tolkien para intentar reflejar en las siguientes líneas un personaje creíble y verídico. Durante la tarea me quedé abrumado al descubrir que este hombre había sido capaz de aprender 22 idiomas y de crear al menos media docena más, me asusté un poco al saber que había sido acusado de racismo y me tranquilicé al ver que estas acusaciones eran puestas en entre dicho por varios estudiosos de su vida. Sin embargo, para intentar reflejar el carácter de Tolkien dentro de esta aventura me centré en su opinión sobre la guerra y el belicismo que describo a continuación con este aporte de la Wikipedia:

Tolkien perdió a la mayoría de sus amigos en las trincheras durante la Primera Guerra Mundial, lo que le ponía indefectiblemente en contra de la guerra en general, declarando cerca del final de la Segunda que los Aliados no eran mejores que los nazis y que se comportaban como Orcos en sus llamadas a una completa destrucción de Alemania. En algunos fragmentos de las Cartas a Christopher, su hijo, Tolkien deja ver la amargura e inutilidad humana que le provoca la guerra, y compara hechos reales con los de sus libros: "...estamos intentando conquistar a Sauron con el Anillo. Y (según parece) lo lograremos. Pero el precio es, como lo sabrás, criar nuevos Sauron y lentamente ir convirtiendo a Hombres y Elfos en Orcos". Se horrorizó por los bombardeos atómicos sobre Hiroshima y Nagasaki, refiriéndose a los científicos del Proyecto Manhattan como "físicos lunáticos" y "constructores de Babel". También escribió: "no conozco nada sobre el imperialismo británico o americano en el Lejano Oriente que no me llene de dolor y repugnancia".

Me imagino a Tolkien en 1926 recordando los horrores de la guerra y disfrutando y amando como nunca a sus seres queridos, su mujer, sus hijos y sus amigos. Imagino a un Tolkien amante de la vida, y como tal, presento a este hombre como el líder de una organización creada para defender a la humanidad de aquellos que quieren destruirla. De esta imagen parte esta aventura y tras pensarlo durante unos minutos, querría que mi vida futura se basara también en ella.

Lo que ha pasado hasta ahora

Oxford primavera de 1926.

Christine Jackson es una joven arqueóloga especializada en Mesopotamia y en escritura sumeria que durante los últimos años ha estado trabajando en un proyecto personal basado en varias

coincidencias encontradas (según ella) entre la escritura cuneiforme y el alfabeto rúnico europeo asociadas a mitos druidicos.

La investigación de Christine estaba enfocada en encontrar un nexo de unión entre las dos escrituras que probaría la conexión entre la cultura mesopotámica y la europea nórdica separadas cronológicamente por un periodo de unos dos mil años. La investigación de Christine llegó a un punto de inflexión cuando recibió una carta de un contacto en el Cairo, Carlton Smith, donde se le informaba de un extraño hallazgo en unas ruinas más al sur de la primera catarata del Nilo. En una piedra tallada se encontró un tipo de escritura desconocida en la zona y que se asemejaba asombrosamente a la escritura rúnica. Al no encontrar referencias en Londres Christine se dirigió a Oxford para consultar distintos documentos de la biblioteca Bodleiana una de las bibliotecas más antiguas de toda Europa.

En su investigación, ya en Oxford, Christine encontró información sobre una antigua secta druidica que se relacionaba con antiguos miembros de la universidad, pero al ir a contrastar esta información encontró que todas las personas asociadas con dicha secta habían muerto.

Es por eso que Christine fue a entrevistarse con el hijo de James Johnson, supuestamente relacionadas con dicha secta, el psiquiatra Henry Johnson y con un amigo de James el reverendo Noa Stelson.

Tras las entrevistas Christine no sacó nada en claro pero la suerte volvió a sonreírle cuando coincidió con el profesor J.R.R. Tolkien en el pub "The Eagle and Child" donde este comentaba a sus colegas sus progresos en la creación de un nuevo lenguaje para el libro que estaba escribiendo. Cual fue la sorpresa de Christine al comparar que las runas que había creado el profesor Tolkien coincidían con los símbolos que había recibido en la carta de su contacto de El Cairo. Aplicando las runas los símbolos encontrados en Egipto podían traducirse como Eibon.

La ilusión y la insistencia de Christine sobre sus runas hizo que Tolkien le dijera en que había basado su creación, un libro de la biblioteca Bodleiana, "Hiperbórea Siglo VI".

"Hiperbórea Siglo VI" es un manuscrito antiguo que se guarda en la biblioteca bajo llave y al que solo un grupo seleccionado de personas pueden acceder.

Las condiciones necesarias para tan sólo ojear el libro pasaba por presentar un proyecto al director de la biblioteca, el señor Rupert Gilles el cual reenviaría, si consideraba apropiado, a un catedrático de Oxford, que a su vez remitiría a uno de los profesores de su departamento, para que estudiara el proyecto y dar así el permiso para revisar el manuscrito o no.

Aun así los plazos eran de varias semanas antes de recibir una respuesta, tiempo que era demasiado para la joven arqueóloga que tras pagar unas cuantas libras accedió a las cámaras inferiores de la biblioteca donde se guardaba el manuscrito.

La información que encontró describía rituales antiguos para mejorar la cosecha, atraer a la lluvia cuando se necesitaba y venerar correctamente a los dioses de la naturaleza. Christine estaba a punto de dar por perdida la noche cuando encontró una

referencia a un hechicero llamado Eibon al que se le mencionaba como sumo sacerdote de la secta cuando esta fue creada y como último ser inmortal de Hiperbórea. La referencia a Eibon termina refiriéndose a las últimas palabras que dirigió a la secta: "... *parto allí donde mi conocimiento pueda ser mejor utilizado la tierra de los faraones, allí será llamado El Destructor del Mal, si me deseáis buscar me encontrareis donde el Sol llega a brillar desde el cenit*".

Tras este fragmento Christine dejó el libro donde estaba y salió de la biblioteca muy excitada con dos ideas en la cabeza, El destructor del mal y donde el Sol llega a brillar desde el cenit.

Al día siguiente Christine se despertó temprano y se dirigió a la antigua tienda de mapas Sanders, pues tenía la necesidad de corroborar una idea que le rondaba la cabeza.

En Sanders estuvo buscando entre los mapas que había de Egipto y África, sobre todo los que marcaban claramente el Trópico de Cáncer (donde el Sol llega a brillar desde el cenit) Cuando encontró el mapa que necesitaba comenzó a escudriñarlo con lupa pues tenía escritos nombres en letra muy pequeña, costumbre de dibujantes de mapas que desean el máximo detalle en sus trabajos.

Rápidamente Christine halló lo que buscaba, en Egipto, en mitad del desierto y en pleno trópico de Cáncer existía una referencia, Al-Hasim (en árabe el destructor del mal) no era un poblado se refería a una zona llamada así por las tribus beduinas. Christine había encontrado la más que posible localización del hogar del último hechicero hiperbóreo, superviviente de la mítica Atlántida.

Ese mismo día Christine realizará la llamada a uno de los personajes investigadores de esta aventura para que se unan a una expedición en Egipto, ese día será el último en que la joven arqueóloga despertará en Inglaterra.

Lo que Christine no sabe

Su contacto en Egipto, Carlton Smith es un miembro de la Hermandad del Faraón Negro, secta que ha buscado durante

milenios la tumba de Eibon pues en ella, según la leyenda, se guardan los hechizos que expulsaron de este planeta a los primigenios permitiendo a los humanos vivir "en paz" hasta ahora.

Ni que decir tiene que la Hermandad está deseosa de encontrar la tumba para permitir el regreso de los antiguos señores del planeta tierra, entre ellos su Dios absoluto Nyarlathotep.

Carlton ha contactado con la facción británica de la secta en Londres y estos han mandado a un eficaz asesino para seguir a la joven durante sus investigaciones y hacerse con ella una vez que haya descubierto la localización de la tumba.

Los investigadores deberán de seguir los pasos de la joven para saber dónde pueden localizarla y enfrentarse a este terrible enemigo que no quiere dejar ningún cabo suelto.

La llamada de Christine

La historia comienza cuando Christine llama a uno de los investigadores por teléfono pidiéndole que vaya a Oxford donde está preparando una expedición arqueológica.

Les urge a darse prisa pidiéndoles que cojan el tren que sale esa misma tarde desde Londres. Queda con ellos en su casa, Black Hall Road 5, Oxford, Inglaterra.

Rapto bajo la lluvia

Los investigadores llegan a Oxford en tren tras tres horas de viaje, es de noche y llueve a cántaros.

Los investigadores se dirigen a casa de Christine en Black Hall Road, pero cuando llegan están todas las luces apagadas y nadie contesta al timbre. Si los personajes insisten mucho una vecina sale al porche para decirles que Christine ha salido hace 20 minutos, probablemente haya ido a uno de los pubs de la calle principal St. Gilles Street. Cuando los investigadores se acerquen a uno de los pubs para preguntar por Christine se fijarán en la figura de una joven sentada en una parada de autobús, levemente iluminada, a unos 50 metros calle abajo, podría ser Christine.

Lee el siguiente texto tal cual.

Ella os ve, se levanta y parece que se fija en vosotros como si quisiera cerciorarse de que sois las persona que espera.

Justo en ese instante alguien aparece por detrás y le pone un pañuelo en la boca, llevándosela tras la parada de autobús donde la perdéis de vista. Tras la parada de autobús hay un coche donde meten a Christine a la fuerza y se la llevan a toda velocidad.

Corréis bajo la lluvia pero tras la parada de autobús os encontráis con cuatro hombres armados con porras que se enfrentan a vosotros mientras veis como un coche oscuro se aleja rápidamente.

Se produce un enfrentamiento contra cuatro matones con porras.

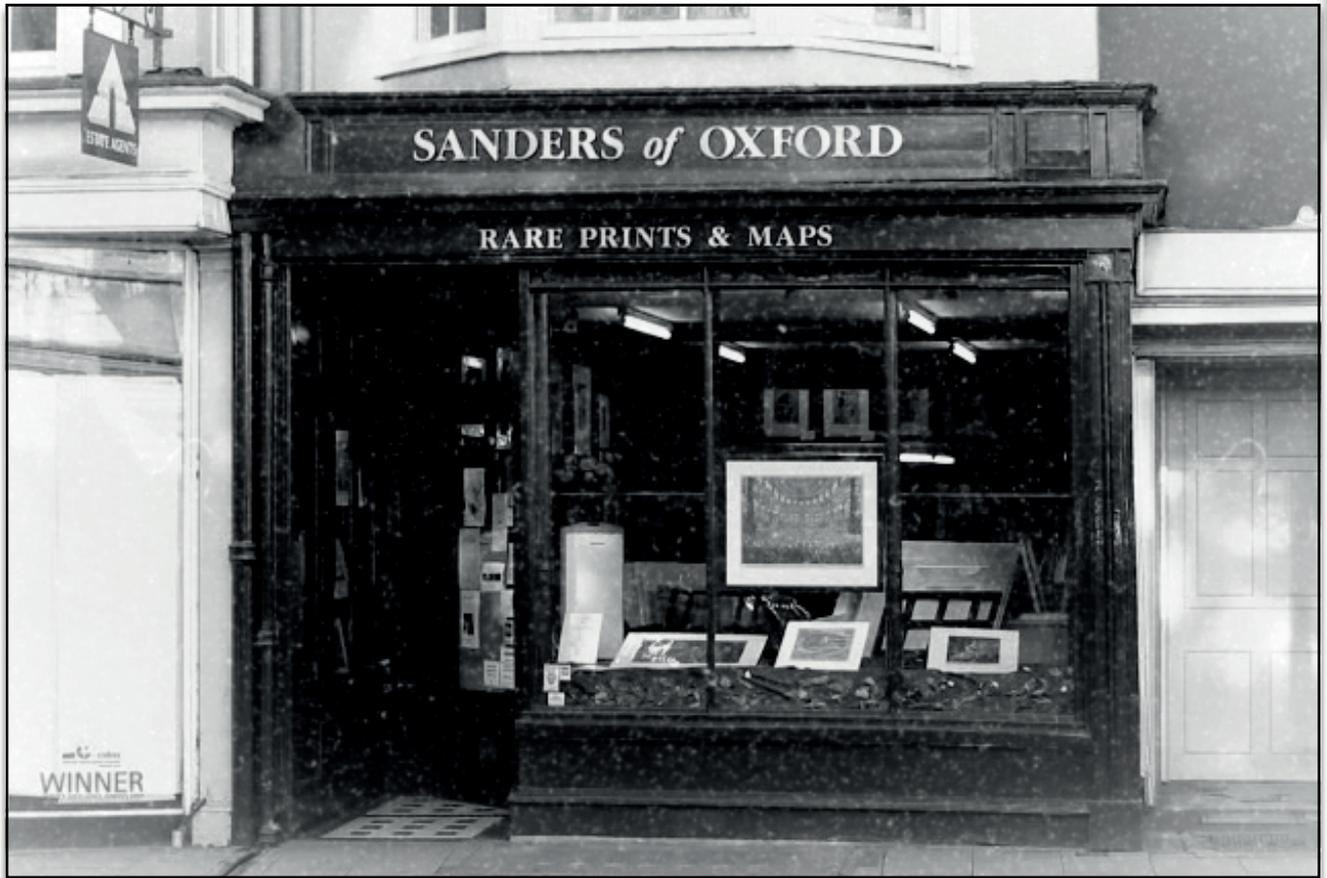
Si consiguen capturar a uno de los hombres les contará lo que sabe. Les contrataron para meter a la chica en el coche, un hombre menudo, delgado, pálido y con acento extranjero, le pagó 50 libras a cada uno, no sabe nada más. Sin embargo los investigadores encuentran en la parada de autobús el bolso de la joven.

- Dentro del bolso los investigadores encuentran una libreta con palabras en sumerio antiguo y sus traducciones. La última página contiene el siguiente texto: "No es sumerio, la clave está en el manuscrito Tolkien. ¿Qué será Eibon?".
- También encuentran un papel cortado con la siguiente referencia: "Hiperbórea, siglo VI. Biblioteca Bodleiana".
- Por último, encuentran las llaves en el bolso de Christine.

La casa de Christine

Christine vivía alquilada en esta casa durante las últimas dos semanas por lo que no hay mucha información que pueda ayudar a los investigadores, aunque sí que hay un detalle interesante para futuros objetivos. Los investigadores podrán encontrar lo siguiente en la casa:





- Ropa en el armario
- Una maleta grande de viaje
- Dos libros de traducción sobre sumerio y egipcio demótico-
Varios lápices en el escritorio
- Una nota donde se muestra la siguiente dirección: Sanders of Oxford (Rare prints and maps), 104 High Street, Oxford.

La tienda de mapas

Si los investigadores se dirigen a Sanders of Oxford podrán preguntar por Christine. El dueño de la tienda el señor John Smith recordara a Christine y les indicará un mapa que estuvo observando. En este mapa se encuentra la localización de Al-Hasim 23° 26' N 28° 58' 48" E)

Los investigadores saben que Christine estaba interesada en este mapa, pero deben de saber por qué hasta el final de la aventura.

Un profesor llamado J.R.R. Tolkien y un pub llamado The Eagle and Child

Tolkien está escribiendo "El Hobbit" y con él ha comenzado a desarrollar un alfabeto basado en antiguas r unas nórdicas. Se reúne con sus amigos en el pub The Eagle and Child en el centro de Oxford, allí podrán encontrarle los investigadores si quieren ir a buscarle. Christine se entrevistó con él y le preguntó sobre Henry Johnson y el reverendo Noa Sttelson, Tolkien confirmará esto a los investigadores. Si los investigadores le preguntan sobre el manuscrito que está escribiendo les dirá que Christine se interesó en el alfabeto que estaba escribiendo. Tolkien, amable les puede hacer una copia para uso y disfrute de los investigadores.

La Biblioteca Bodleiana

Cuando llegan a la biblioteca preguntando por el libro "Hiperbórea, siglo VI" una bibliotecaria les informará que es un libro muy antiguo que en efecto se guarda en la biblioteca, para

consultarlo deben de hablar con el director, el profesor Rupert Gilles, que en estos momentos se encuentra en los sótanos de la biblioteca. La bibliotecaria les dice que si lo desean pueden ir a buscarle mientras señalan unas escaleras que bajan.

Los investigadores bajarán las escaleras dos pisos, en esa planta no hay ventanas y la iluminación se hace con bombillas eléctricas pero de baja potencia por lo que las luces se entrecruzan con las sombras constantemente. En el segundo sótano la falta de aire y el polvo acumulado hace difícil respirar y la poca luz agudiza la sensación de agobio.

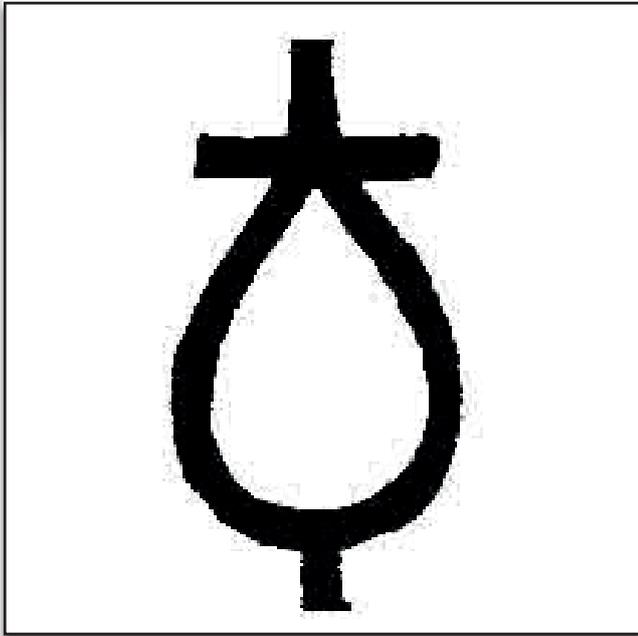
Al avanzar entre estanterías los investigadores verán una mancha al fondo del pasillo que al acercarse reconocerán como una gran charco de sangre, al girar la estantería ven al que suponen el profesor Gilles degollado muerto en el suelo. De repente escuchan una carrera por uno de los pasillos, lo que hará pensar a los personajes que el asesino se encuentra allí. La luz se apaga y los investigadores se quedan a oscuras, deberán de salir de la biblioteca a ciegas amenazados por el asesino del profesor Gilles. Si los investigadores se quedan inmóviles serán acuchillados, si salen corriendo, antes o después encontrarán la salida, aunque les debe de costar y habrá que intentar que la sensación de agobio aumente.

Al salir del sótano verán como de repente vuelve la luz. Si llaman a la policía vendrán enseguida pero no encontrará a nadie, el asesino ha escapado sin que nadie la haya visto. Misterioso.

Doctor Henry Johnson

Es psiquiatra en el manicomio Reyceaf, a las afueras de Oxford. Los investigadores deben de ir a visitar al doctor en algún momento. Podrán encontrarle en el manicomio pues prácticamente vive en él.

El doctor Johnson atenderá a los investigadores aunque les indica que no es un buen día pues esa misma noche han muerto 4 paciente y probablemente no podrá atenderlos demasiado



tiempo pues está esperando el informe del forense. Invita a los investigadores a hacer una ronda con él.

Lee esto a los jugadores:

En el manicomio podéis escuchar gritos atenuados por habitaciones acolchadas y gemidos estremecedores de pacientes a los que se les está administrando electroshock mientras veis deambular a varios internos por los pasillos y la sala común como si fueran zombis.

La verdad sobre el doctor Johnson

Henry forma parte de una antigua secta que se remonta muchos siglos atrás, ni si quiera él sabe cuándo se formó, pero si sabe quién lo hizo, los supervivientes de Hiperbórea también conocida como la Atlántida. Esta secta no es violenta ni agresiva y su misión es observar si los enemigos de la humanidad retornan para entonces intervenir. Sin embargo Henry no tiene grandes conocimientos sobre el tema, conoce la existencia de Nyarlathotep y guarda una reliquia de la Atlántida, una tablilla que tiene escrita el nombre del hechicero Eibon con runas similares a los escritos en el manuscrito Tolkien.

Henry solo le contará lo siguiente a los investigadores:

“Christine vino a preguntarme sobre mi padre James, pues había sido relacionado con sectas druídicas. Quería saber si guardaba material de mi padre y le dije que no, lo quemé todo, pues esos libros le volvieron loco, de hecho, ese es el motivo por el que me hice psiquiatra”

Una tirada de psicología exitosa les hará ver a los investigadores que no es cierto todo lo que cuenta, aunque el motivo por el que se hizo psiquiatra es del todo sincero.

Tras la charla una enfermera le dirá al doctor que el forense ha terminado el informe y que le espera en la cámara mortuoria, por lo que Henry se despedirá amablemente y se dirigirá hacia allá.

Los investigadores tienen dos opciones:

1. Seguir al Doctor sin que se entere.
2. Deciden irse.

En el caso 1 pasa directamente a la escena de la cámara mortuoria, pero busca una manera de retrasarles con un ascensor que se para, una puerta atrancada en las escaleras, un enfermo que les reconoce, etc...

En el caso 2 antes de irse, les preguntarán por la visita en recepción. La recepcionista les debe de decir que no es posible que hayan avisado al doctor Johnson de que la autopsia había

terminado pues el forense había tenido que irse a su casa por una emergencia familiar. Los investigadores deben de deducir que al doctor Henry Johnson le han tendido una trampa.

Escena de la cámara mortuoria

El asesino contratado por la hermandad ha atraído a Henry Johnson a la cámara para encerrarle con los 4 zombis que acaba de crear. Los investigadores tendrán que enfrentarse a los zombis para salvar a Henry.

Tras el combate si Henry sobrevive (debería de sobrevivir) le contará a los investigadores como agradecimiento que tiene una tablilla guardada en el despacho. La tablilla de Eibon.

Reverendo Noa Stellson

Podrán encontrar al reverendo en la parroquia de St. James donde además dirige la casa de huérfanos de St. James. El reverendo forma parte de la secta al igual que Henry, aunque es un hombre más mayor que el doctor. Es una buena persona, de lo que los investigadores se deben de dar cuenta a los cinco minutos de hablar con él. Conoció a James Johnson y vio cómo su locura le sumió en las tinieblas. Christine vino a hablar con él sobre James y sobre la secta a la que pertenecía, pero le contestó que no sabía nada de ello. Tras una tirada de psicología exitosa los investigadores se darán cuenta de que el reverendo miente, sabe más de lo que dice, en un armario de su despacho de la parroquia tiene guardado un círculo Atalante.

Mientras el reverendo les es t á enseñando las instalaciones de los huérfanos, el asesino de la secta atacará. En este caso convocará un vampiro de fuego con intención de acabar con la vida del reverendo, en el intento prenderá en llamas el orfanato. El vampiro de fuego aparecerá por la puerta o rompiendo una de las ventanas de las aulas de los niños, atacará directamente al reverendo y solo atacará a los investigadores si estos les atacan primero. Al vampiro de fuego solo se le puede dañar con arena, agua o extintores. En uno de los pasillos del orfanato hay un extintor.

Tras las escenas del doctor Johnson y el

Reverendo Stellson

Sea cual sea la última escena Henry o Noa les dirán a los investigadores que el líder de la secta es Tolkien y que será el siguiente porque es el último que queda. Sin duda el asesino irá a por el en las próximas horas.

Hiperbórea Siglo VI

Los personajes deben de ir a ver a Tolkien para preguntarle qué es lo que está ocurriendo.

Podrán encontrar a Tolkien en su despacho de la universidad de Oxford donde está leyendo el libro “Hiperbórea, siglo VI” Cuando los investigadores le encuentren aceptará contarles todo lo que sabe sobre la secta.

Tolkien aceptará y les contará lo que sabe sobre la secta.

- Se cree que fue fundada por Hiperbóreos.
- Su misión es ayudar a la humanidad cuando vuelva los antiguos Dioses.
- El único nombre que conoces de esos dioses es el de Nyarlathotep.
- Sabe que Eibon era hechicero en Hiperbórea que llegó a Europa tras el cataclismo que hundió su tierra en el mar y que probablemente viajara a Egipto.
- Eibon era adorador de otro dios llamado Nodens.
- Christine había encontrado una relación entre la Atlántida (Hiperbórea) y los ritos druídicos. Además, Tolkien sospecha que leyó “Hiperbórea, siglo VI” donde se supone que se

guardan los ritos de la original secta druídica. En ese libro Christine encontró algo que Tolkien llevaba buscando desde hace tiempo, la localización de la tumba de Eibon.

Tolkien pide ayuda a los investigadores para proteger el libro, que tiene en su poder, en su despacho, de quien desee llevarse.

Si aceptan los investigadores deberán de pensar un plan de protección siempre teniendo la certeza de que algo o alguien irá a por ellos en breve.

Sea donde sea el procedimiento del asesino de la hermandad será el siguiente. Se acercará al lugar donde se encuentran los investigadores envuelto en su sombra.

Los investigadores que estén atentos verán como una gran sombra se acerca a ellos. Lo más probable es que los investigadores se preparen para combatir a dicha sombra (de la forma que ellos se imaginen) y en ese momento, el asesino de la hermandad convocará un vagabundo dimensional que aparecerá detrás de Tolkien, cogerá a este y al libro y en el siguiente turno desaparecerá llevándose con el tanto al escritor como al libro.

Los investigadores tendrán un asalto para neutralizar al vagabundo dimensional, si no lo consiguen el asesino de la hermandad sacará un revolver y empezará a disparar contra los investigadores. En ese momento el agotamiento del asesino y el alto coste de puntos de magia que ha tenido hasta ahora le pasará factura y no tendrá suficiente poder como para mantener la sombra que le protege y los investigadores podrán ver por primera vez que hay detrás de la oscuridad. Se producirá un combate entre los investigadores y el asesino que solo puede terminar con la muerte del asesino o con la muerte de los investigadores y de Tolkien.

Si los investigadores consiguen eliminar al asesino comprobarán que se trata de un hombre de mediana edad, con tez pálida, bigote y sombrero, en la mano derecha porta un revolver del 38 y en la mano izquierda porta un bastón de la hermandad con el Ank invertido.

Epílogo.

Si los jugadores consiguen neutralizar al Vagabundo dimensional, acabar con el asesino de la Hermandad y sobrevivir al resto de encuentros de esta aventura habrán conseguido todo lo necesario para iniciar una expedición a Egipto en busca de la más que probable tumba de Eibon.

Los objetos encontrados en esta aventura son:

- Piedra con el símbolo de la Atlántida (círculos concéntricos)
- Tablilla con el nombre de Eibon según los símbolos del manuscrito Tolkien
- Copia de los símbolos del manuscrito escrito por Tolkien.
- Mapa de Egipto con la localización de Al-Hasim (posiblemente la tumba de Eibon).

En Oxford se quedará el libro "Hiperbórea, Siglo VI" pues ya no puede ayudar más a los investigadores y sigue siendo propiedad de la biblioteca Bodleiana. Tolkien también se quedará en la universidad escribiendo y enseñando.

Por su parte, los investigadores se embarcarán en una nueva aventura en busca de "La tumba de Eibon", pero eso, es otra historia.

Dramatis Personae

4 Matones

	FUE	POD	DES	MOV	PV	BD
Matón 1	15	10	10	6	14	1D4
Matón 2	16	10	11	6	15	1D4
Matón 3	17	10	12	6	14	1D4
Matón 4	15	10	13	6	15	1D4

Ataque: Porra 35%, daño 1D4+BD.



4 Zombis

	FUE	POD	DES	MOV	PV	BD
Zombi 1	15	1	7	6	14	1D4
Zombi 2	16	1	7	6	15	1D4
Zombi 3	17	1	7	6	14	1D4
Zombi 4	15	1	7	6	15	1D4

Ataque: Mordisco 30%, daño 1D3.

Armadura: Ninguna, pero las armas capaces de empalar solo les hacen un punto de daño, el resto de armas solo la mitad.

Pérdida de Cordura: 1/1D8.

Henry Johnson, psiquiatra

FUE	12	CON	-	TAM	-	INT	18	POD	12
DES	14	APA	-	EDU	19	COR	-	P.V.	13

Habilidades: Buscar Libros 65%, Ciencias Ocultas 35%, Descubrir 65%, Medicina 80%, Mitos de Cthulhu 5%, Primeros auxilios 65%, Psicoanálisis 75%.

Vampiro de fuego

FUE	7	CON	-	TAM	-	INT	13	POD	16
DES	11	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	5

Ataque: Toque 85% daño 2D6 Quemadura.

Cómo dañar a un vampiro de fuego: Jarra de agua 1 punto de daño, Extintor 1D6, Cubo de arena 1D3.

Noa Stelson, reverendo anglicano

FUE	8	CON	-	TAM	-	INT	18	POD	12
DES	9	APA	-	EDU	20	COR	-	P.V.	9

Habilidades: Buscar Libros 75%, Ciencias Ocultas 65%, Descubrir 55%, Discreción 55%, Teología 80%, Mitos de Cthulhu 5%, Charlatanería 85%, Persuadir 75%, Idiomas Inglés 90% (Propia), Latín 85%.

Vagabundo dimensional

FUE	19	CON	-	TAM	-	INT	7	POD	11
DES	11	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	18

Movimiento: 7.

Bonificación al Daño: +1D6.

Ataque: Garras, 30% 1D8+bd

Armadura: 3 puntos de piel gruesa.

Pérdida de Cordura: 0/1D10.

Hechizo: Viaje Dimensional.



J.R.R. Tolkien, lingüista y escritor

FUE 10 **CON** - **TAM** - **INT** 18 **POD** 15
DES 9 **APA** - **EDU** 21 **COR** - **P.V.** 10

Ataque: Fusil de Cerrojo 35% (no usa un fusil desde la primera guerra mundial).

Habilidades: Buscar Libros 80%, Ciencias Ocultas 45, Descubrir 55%, Discreción 55%, Literatura 80%, Mitos de Cthulhu 5%, Idiomas Inglés 90% (Propia), Latín 85%, Francés 85%, Alemán 85%, Inglés antiguo 75%, finlandés, gótico, griego, italiano, noruego antiguo, español, belga y belga medieval 65%, danés, neerlandés, lombardo, noruego, ruso, serbio y sueco 55%.

Nuevo Hechizo: Absorción de luz.

Se necesita una canica o algo esférico de similar tamaño. La luz de un radio de 2 metros. será absorbido por la canica creando un manto de oscuridad a su alrededor ocultan por completo al portador. Cuesta un punto de magia por minuto y cada minuto que pasa el manto se va debilitando permitiendo tiradas de resistencia contra los puntos de magia que le quedan al hechicero. El hechicero que estará en el centro del manto de oscuridad podrá ver perfectamente a través de él, pero el resto de seres mortales no verán absolutamente nada, ni siquiera iluminando la sombra con una linterna o algo similar. Toda la luz que entra dentro del área de influencia del hechizo es absorbida automáticamente por la canica.

Hechicero de la hermandad

FUE 10 **CON** - **TAM** - **INT** 18 **POD** 21
DES 9 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 12

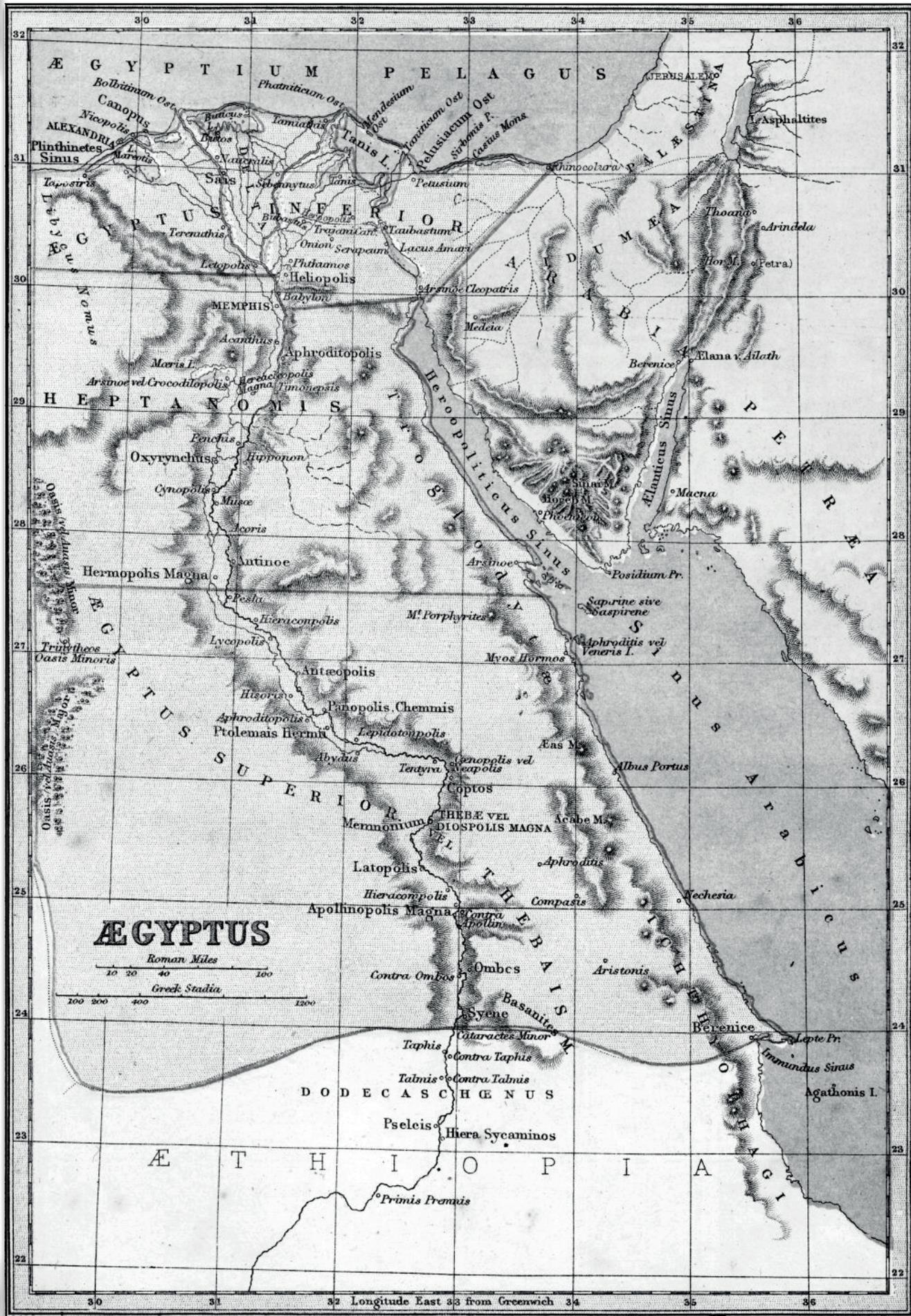
Ataque: Revolver cal. 38 50%, daño 1D10, Cuchillo 35%, daño 1D6.

Hechizos: Convocar A Un Vagabundo Dimensional, Convo- car A Un Vampiro De Fuego, Crear Zombi, Explosión Mental.

Objetos: El Hechicero de la hermandad lleva un bastón de poder con 10 puntos de magia que una vez gastados no se recuperan. Estos puntos los gastará antes de la escena final.

The Angerthas			
Ɔ p	ʌ zh	ʒ l	H e
R b	ʌ nj-z	ʒ lh	H ē
ʌ f	ʌ k	ʒ ng-nd	ʌ a
ʌ v	ʌ g	ʒ s-h	ʌ ā
ʌ hw	ʌ kh	ʒ s-'	ʌ o
ʌ m	ʌ gh	ʒ z-ŋ	ʌ M ō
ʌ (mh)mb	ʌ ŋ-n	ʒ ng*	ʌ A ö
ʌ t	ʌ kw	ʒ nd-nj	ʌ Y n*
ʌ d	ʌ gw	ʌ i(y)	ʌ h-s
ʌ th	ʌ khw	ʌ y*	ʌ *
ʌ dh	ʌ ghw,w	ʌ hy*	ʌ *
ʌ n-r	ʌ ngw	ʌ u	ʌ ps*
ʌ ch	ʌ nw	ʌ ū	ʌ ts*
ʌ j	ʌ r-j	ʌ w	ʌ +h
ʌ sh	ʌ rh-zh	ʌ ü	ʌ &





La tumba de Eibon

Por Carlos Piedra

Introducción

En el 10.000 A.C, tras el hundimiento de la Atlántida, los Hiperbóreos se repartieron por el mundo para continuar con sus vidas.

Todo el conocimiento y el poder de la potencia hegemónica del planeta se habían perdido para siempre. De las profundidades tan solo se ha podido salvar la recopilación de papiros del hechicero más poderoso del planeta tierra, Eibon.

En esos papiros se recogen los hechizos capaces de proteger a la humanidad de los primigenios que han hundido la Atlántida, es vital encontrar un lugar para esconderlos de los poderes de los primigenios por si es necesario volverlos a utilizar.

El lugar elegido por Eibon es su propia tumba, una construcción en mitad del desierto protegida por los propios soldados Hiperbóreos, los cuales volverán de su tumba para proteger el cofre donde se guarda la esperanza del planeta.

En la aventura anterior Christine Jackson descubrió la relación entre una civilización llamada Hiperbórea y unas ruinas encontradas en Egipto.

Este descubrimiento atrajo a la hermandad del faraón Negro en Londres que envió un asesino para raptarla, descubrir lo que había averiguado y destruir todas las pruebas que había encontrado en su investigación. Si como creen había encontrado pruebas de la tumba de Eibon la Hermandad debía desenterrar dicha tumba.

Christine fue llevada a El Cairo donde la Hermandad la interrogó sobre Eibon y la tumba, pero no sabe más de demasiado. Conoce el nombre de Hiperbórea y de Eibon, pero no sabe lo que significa, sabe que se habla de unas ruinas encontradas en el desierto, pero no sabe dónde está exactamente (sus investigaciones se quedaron en Oxford).

Los investigadores llegarán a El Cairo siguiendo la pista de

Christine. En su poder tienen un mapa que marca un lugar en mitad del desierto llamado Al-Hasím (el destructor del mal en árabe) una tablilla con el nombre de Eibon, una piedra con el símbolo de la Atlántida y, sobre todo, con una copia del alfabeto creado por Tolkien (Ver aventura El manuscrito Tolkien).

El Cairo

Tras la llegada a la capital de Egipto los investigadores deben emplear porteadores y encontrar un guía fiable para la expedición.

Durante los preparativos encuentran indicios de que Christine está en la ciudad. Los investigadores podrán encontrar el paradero de la joven y huir de la ciudad con o sin ella. Siempre perseguidos por la Hermandad del Faraón Negro.

Carlton Smith

Contacto de Christine. Carlton está esperando al grupo de investigadores en la estación de tren de El Cairo con un cartel indicando el nombre de alguno de los personajes.

Carlton les encuentra un hotel adecuado a sus necesidades y tras instalarse en él les cuenta todo lo que sabe sobre el descubrimiento. Llegó a su poder una piedra tallada con símbolos totalmente distintos al demótico antiguo y al preguntar a la persona que se lo había traído me dijo que una tribu de beduinos la había encontrado en mitad del desierto. La tribu de beduinos vive en desierto más al sur de la primera catarata del Nilo, más al sur incluso que el trópico de cáncer.

Buscando material y expedicionarios

Los personajes deberán de encontrar al menos un grupo de 5 trabajadores para realizar la expedición. 4 porteadores y un guía que les lleve por esas tierras. No te tomes a la ligera



esta escena y ponles nombre a los cuatro porteadores pues a lo largo de la partida los investigadores tendrán que decidir en más de una ocasión si salvan a los porteadores o no. Tienes que dejarles claro a los investigadores que la vida de estos hombres depende de ellos. Ojo, tres de los porteadores por desgracia serán miembros de la hermandad de Faraón Negro.

En cuanto al material tiene que ser básicamente herramientas de excavación, aparte del kit de supervivencia de un aventurero. Si no hay ningún arqueólogo en el grupo los investigadores pueden ir a informarse al museo del Cairo y hablar con el profesor Kafour (Aventura las máscaras de Nyarlathotep) que les asesorará encantado.

Ahmed Ibn Ha-Falla

Este es el guía que necesitan y además forma parte de la tribu de beduinos que encontró la piedra. Lo que no saben los personajes y no deben de saber hasta más adelante es que es el hermano pequeño del jeque de la tribu y que fue expulsado de la misma por enamorarse de una de las mujeres de su hermano. Ahmed es apuesto, fuerte y tiene un aura de exotismo peligroso que debería de atraer a todas las investigadoras del grupo, juega con esto si es posible porque más adelante puede hacer que la historia tenga algún giro interesante.

¡Me dicen que han visto a Christine!

Una vez esté todo preparado para partir en barco por el Nilo, la tarde antes de la partida Carlton avisará a los investigadores de que han visto a Christine en un fumadero de hachís en el centro de la ciudad. En realidad, Carlton no solo la ha visto si no que ordenó que la encerraran allí, pues es un miembro de la hermandad del faraón negro. La intención de Carlton es que tanto los investigadores como Christine sean eliminados y continuar él con la expedición, el fumadero de hachís es una trampa para que mueran todos.

Salón de té, fumadero de hachís

El salón de té Las cataratas del Nilo es un fumadero de Hachís encubierto. Al entrar los investigadores verán varias mesitas rodeadas de cojines donde se sirve el té, una vez sentados percibirán un fuerte olor a hachís que proviene del fondo de la tetería.

Si los investigadores preguntan por el olor la persona que les está sirviendo les dirá que al fondo está la sala de fumar y

que allí los fumadores mezclan el tabaco con distintas plantas aromáticas, de ahí el olor. El acceso al salón de fumar es libre y pueden entrar los investigadores si lo desean.

Al fondo del salón de fumar hay una puerta cerrada y tras ella una pequeña sala de guardia donde esperan dos soldados de la hermandad armados con alfanjes. Si los personajes consiguen abrirse paso deberán de enfrentarse con los dos soldados los cuales son perfectamente capaces de matar a una persona de un solo golpe de espada. Daño 1D10+1+BD. Si los personajes son pacientes verán que una camarera lleva comida a la puerta del fondo y golpea la puerta tres veces tras lo cual le abren la puerta. No creo que hagan falta tiradas de idea para notar que es una clave para entrar. Lo malo de todo esto es que los investigadores (o al menos uno) debe de estar en el salón de fumar para ver la clave, desde el salón de té es imposible apreciarla.

Tras el combate con los soldados la tetería quedará desierta pues todo el mundo saldrá huyendo y los investigadores tendrán ante ellos una puerta que da a unas oscuras escaleras que bajan. La escalera no tiene ningún tipo de iluminación así que los investigadores deberán llevar linternas, faroles o algo que les ilumine. Si son temerarios podrán portar las velas que hay sobre las mesas del salón de fumar, las cuales se apagan casi con mirarlas.

Los primeros escalones son de madera, pero según van bajando los 20 escalones que tiene la escalera los investigadores notarán que en vez de madera lo que se está pisando es tierra. Una vez abajo la oscuridad es absoluta, solo se podrá ver por las luces que porten los investigadores y lo que verán será una sala grande rectangular con cuatro puertas al fondo con un suelo lleno de arena seca, los investigadores al andar levantan polvo lo que dificulta la respiración. Las cuatro puertas están cerradas, pero si llaman recibirán la respuesta en árabe de alguien encerrado detrás. Si alguno de los investigadores conoce el idioma entenderá las siguientes palabras "huid, huid insensatos"

En la sala hay ocultos cuatro habitantes de la arena que se lanzarán a por los investigadores en el momento en el que comienzan una conversación con alguna de las personas que está retenidas allí. Los habitantes de la arena intentarán matar a los investigadores y se lanzarán primero a por los investigadores que portan la luz pues ellos pueden ver perfectamente en la oscuridad.

Si los investigadores consiguen matar a los habitantes de la arena podrán abrir las puertas de las celdas forzándolas y en una de ellas estará Christine amordazada e inconsciente.

Huida de El Cairo Nilo arriba

Nada más salir del salón de té, los investigadores se llevarán a Christine de allí y la pondrán a salvo. Pueden denunciar el hecho a la policía, a la embajada o lo que sea, pero Christine lo que estará deseando es darse un baño y continuar con la investigación. Quiere encontrar la Tumba de Eibon cueste lo que cueste. Carlton saludara a Christine agradecido, sin embargo, la idea que tenía era que tanto los investigadores como Christine murieran en el salón de té para continuar el solo con la expedición. Ahora deberá de continuar con los investigadores fingiendo alegría al verles.

El Nilo

Durante el trayecto que les lleva hasta la primera catarata remontando el río Nilo los investigadores se encuentran en un crucero turístico donde la hermandad de Faraón Negro querrá acabar con la vida de todos ellos. De los investigadores dependen sus vidas y debidas las circunstancias la vida del resto de pasajeros y miembros de la tripulación.



Los pasajeros de primera clase

El grupo de investigadores se alojará en camarotes de primera clase. Los camarotes están preparados para albergar a una o dos personas, si eligen dormir en camarotes individuales informales que estos camarotes se comunican con el camarote de al lado por una puerta que puede cerrarse desde cualquiera de los dos lados (o dejarse abierta si así se desea). Christine y Carlton pedirán habitaciones individuales, salvo que los investigadores digan otra cosa estas habitaciones estarán comunicadas. En primera clase se alojan las siguientes personas:

- Archivald Christie y su prometida la Srta. Nancy Neele.
- La señora Agatha Miller.
- La señora Salomé Otterbourne y su hija Rosalie Otterbourne.
- El Coronel Johnny Race.
- El Dr. Ludwig Bessner.
- El señor Oliver Stone y su esposa Caroline.

Con el grupo de investigadores más Christine y Carlton los pasajeros de primera clase deben de rondar la cantidad de 15.

La historia de los pasajeros es la siguiente. El matrimonio de recién casado, los Stone, están en luna de miel.

Se les verá constantemente acaramelados paseando juntos por la cubierta o agarrados de la mano mientras contemplan los distintos monumentos que se visitarán durante el viaje.

El Dr. Ludwig Bessner se ha auto-prescrito un viaje de descanso debido a que ha contraído una nueva y rara enfermedad llamada estrés, le gusta admirar los animales que viven en el río, sobre todo los cocodrilos. El Coronel John y Race aprovechara el crucero para viajar hasta el lago Victoria. Con él han embarcado un grupo de porteadores, caballos y pertrechos suficientes para acometer tal aventura.

La señora Otterbourne ha enviudado recientemente, acompañada de su hija Rosalie desea pasar página cuanto antes.

Archivald y Nancy están en puro viaje de placer y se casarán pronto, lo que no saben es que la ex mujer de Archivald, la señora Agatha también se ha embarcado en el crucero. La intención de Agatha es claramente la de acabar con la relación de su ex marido, aunque Nancy cree que puede intentar asesinarles.

(Nota para el Guardián: Agatha Miller es el nombre de soltera, su nombre de casada es Agatha Christie y sí, es la famosa escritora. En 1926 Archivald decide separarse de ella porque se declara enamorado de Nancy. Tras el anuncio Agatha Christie que en ese momento tenía 36 años decide escaparse sin que nadie sepa dónde puede encontrarla, once días después fue identificada como huésped en el Swan Hydropathic Hotel en Harrogate, donde apareció registrada como Teresa Neele, el apellido de la amante de su marido. Este capítulo está basado en un hipotético viaje de Archivald y Nancy por el Nilo perseguidos por Agatha, cuyos acontecimientos ocurridos en este viaje inspiraron a Agatha para escribir Muerte en el Nilo).

Trayecto del crucero

El crucero tardará 7 días en llegar hasta Abu Simbel, final del viaje donde los investigadores tienen pensado comenzar la travesía por el desierto. Durante esos 7 días el crucero hará escala en Carnac y en Edfú, ocasión que aprovecharán las fuerzas del mal para impedir que los investigadores lleguen con vida hasta su destino. Mientras tanto los acontecimientos que se producirán en el barco perturbarán y preocuparán a los investigadores casi tanto como la hermandad del Faraón Negro.

Día 1: La primera cena

Los investigadores irán con sus mejores trajes y vestidos a la cena de gala del crucero. Al entrar en el comedor se encontrarán con Salomé Otterbourne, su hija Rosalie, el Coronel Race y el

Dr. Bessner que se han sentado juntos para cenar. El grupo de Investigadores se sentarán junto con Christine y Carlton ocupando una mesa. Unos minutos después aparecerán los Stone luciendo brillantes sonrisas y tras ellos vendrán Archivald y Nancy que tras presentarse se sentarán junto a los recién casados. Habrá buen ambiente en la sala y los pasajeros parecerá que se divierten cuando de repente entra por la puerta una mujer sola, es Agatha Miller (Christie) que se dirige directamente a la mesa donde se encuentra Archivald. Los personajes pueden hacer una tirada de EDU X 3 para reconocer a Agatha Christie, una segunda tirada de EDU X 3 exitosa les recordará que Agatha acaba de divorciarse y que el hombre llamado Archivald es sin duda alguna su esposo. Agatha lleva una mano metida en el bolso, los investigadores que hayan realizado con éxito las dos tiradas tendrán la sensación de que lleva una pequeña pistola en el bolso y que se dirige hacia su ex marido para liquidarlo de un disparo.

Sin duda esa es la imagen que Agatha quiere dar, cuando llega a la mesa Archivald reconoce a Agatha, se levanta de su asiento aparentemente asustado, Oliver que no se ha enterado de nada también se levanta como gesto cortes ante la llegada de una dama, entonces Agatha saca la mano de su bolso, Archivald da un paso atrás pensando en que va a recibir un disparo, pero Agatha solamente porta un pañuelo blanco, el pañuelo blanco donde se portaron las arras el día de su boda. Agatha saluda a los demás comensales y se sienta en la mesa al lado de Caroline, deja el bolso al lado de la servilleta y el pañuelo se lo posa suavemente sobre sus rodillas.

El resto de invitados han visto la escena y se encuentran fascinados, algunos lo han entendido por completo, otros no se han enterado de nada y otros se lo pueden imaginar. De Agatha no ha salido ni un solo mal gesto simplemente se ha sentado en la mesa, Archivald no sabe cómo reaccionar ante tal situación y duda entre sentarse y mantenerse en pie, finalmente decide sentarse tras un gesto de una pálida Nancy invitándole a hacerlo.

Si alguno de los jugadores no ha pillado la similitud explícita, la escena es tremendamente similar a Muerte en el Nilo, y la presencia de Agatha debería hacer pensar que en cualquier momento se va a producir un asesinato, lo más probable es que los jugadores decidan hacer guardias convencidos de que algo va a pasar aquella noche, incluso si alguno ha leído Muerte en el Nilo puede empezar a pensar que Agatha y Archivald son





cómplices para acabar con la vida de Nancy por algún motivo. Bien, nada de esto va a ocurrir, pero deja que los jugadores lo piensen, cuanto más convencidos estén de ello más metidos estarán dentro de la aventura.

Incluso para que se lo crea aún más ocurrirá lo siguiente.

Esa misma noche alguno de los investigadores escuchará puertas que se abren y que se cierran y posteriormente escuchará a dos personas hablando en la cubierta. El investigador o investigadores que se acerquen encontrarán a Archivald y a Agatha discutiendo en voz baja en la cubierta, como si nadie quisiera que les viera. En realidad, Archivald le está pidiendo a Agatha que abandone el crucero en la primera escala, Carnac mientras que Agatha le recrimina su actitud y le indica su intención de continuar el viaje hasta el final. Los investigadores no serán capaces de escuchar nada de esto y su presencia será descubierta tanto por Agatha como por Archivald, en ese momento pararán bruscamente de hablar, Archivald se irá y Agatha comenzará a llorar. Recomendando exagerar la escena todo lo posible así los investigadores más paranoicos se harán una clara idea en su mente que estos dos traman algo, aunque en realidad no sea así. Si alguno de los investigadores se queda a consolar a Agatha esta se lo agradecerá amablemente pero enseguida le pedirá que desea ir a una habitación.

Una cosa más, los investigadores (o al menos algunos de ellos) se despertarán por la noche, a eso de las 2 de la madrugada, debido a que suena un poderoso despertador en una habitación cercana. Es el reloj despertador de Salomé Otterbourne el cual suena cada cuatro horas, lo que se convertirá en una pequeña pesadilla para los investigadores durante los próximos días. La señora Otterbourne siempre buscará una excusa para el repetitivo despertador, pero nunca contará la verdad, es adicta al opio y debe de tomarse su dosis cada cuatro horas, sin falta.

Día 2 Que bello es el Nilo

Los investigadores podrán relacionarse, si lo desean, con el resto de pasajeros. Si hablan con el Dr. Bessner no parará de describir lo que admira el mundo animal y siempre gritará cuando ve a un cocodrilo. El Coronel hablará de su expedición hasta las cataratas Victoria, la señora Salome parecerá siempre algo distraída, sin duda lo está pues es adicta al opio y cualquiera de los investigadores podrá intentar cortejar a su hija Rosalie, si no lo hacen Rosalie por sí misma buscará quien la corteje y se fijara en Ahmed, que sin duda representa todo lo que una jovencita espera de Egipto, exotismo, peligro y aventura. Por su parte los Stone estarán totalmente acaramelados mientras que Agatha, Archivald y Nancy estarán viviendo su particular trío amoroso. Por la noche volverán a cenar todos juntos y si lo desean podrán disfrutar de unas copas y de una partida de Bridge.

Día 3 Escala en Carnac.

Continuando con el viaje turístico el crucero llega hasta Carnac y los pasajeros aprovechan para ver las ruinas, no queda ningún pasajero de primera clase en el barco. Es el momento en el que Carlton ha decidido entrar en acción. Tres de los cuatro porteadores que han sido elegidos para la expedición son miembros de la Hermandad del Faraón Negro y están a las órdenes de Carlton. El plan es el siguiente, durante la visita a Carnac Carlton tiene que contactar con Ahmed.

Al-Said un traficante de la zona que tiene un paquete especial para Carlton, se trata de una caja de 50 kilos de dinamita. Una vez realizada la transición económica tiene que ocuparse de cargar la caja y dejarla en la bodega del crucero. Para pasar desapercibido ha ordenado a los tres porteadores de la hermandad que realicen una maniobra de distracción basada en un intento de asesinato a la señorita Neele. Carlton quiere desviar las sospechas del intento de asesinato hacia Agatha, por lo menos el tiempo suficiente para que pueda subir la dinamita al crucero, convertirla en una bomba de relojería y poder hacer escala en Edfú para bajarse del crucero antes de que la bomba estalle.

Durante la visita a las ruinas Archivald y Nancy sufrirán un "accidente" una piedra de una de las ruinas se desprenderá cayendo al lado de la pareja, todo hará pensar que alguien ha intentado atacar contra ellos. En efecto los porteadores han lanzado la piedra sobre ellos y después han salido corriendo, nadie les ha visto pero los pasajeros empiezan a sospechar. La idea es que los jugadores intenten encontrar sospechosos mientras Carlton sube la dinamita a bordo.

Día 3 Noche

Los pasajeros estarán algo alterados por lo sucedido en Carnac y no hablarán demasiado, Agatha se siente observada y buscará apoyo entre los investigadores, pidiéndoles cenar con ellos esa misma noche, si estos no aceptan Christine lo hará en su nombre. Agatha empezará a analizar el acontecimiento.

- Lo más evidente es que la persona que empujó la roca debía de tener la suficiente fuerza para poder empujarla, probablemente fuesen necesarios dos hombres.
- Segundo, la persona o personas implicadas debían de conocer el terreno con anterioridad pues no solo sabían desde donde lanzar una roca suelta, sino que además sabían por dónde huir sin ser vistos en pleno día.
- Y tercera conclusión es que el objetivo no era acabar con la vida de Archivald o de Nancy, pues acertar con la roca desde donde se lanzó parecía tremendamente sencillo, por lo tanto, ella piensa que no fue un intento de asesinato, sino más bien el intento de desviar la atención de los pasajeros de primera clase de algo que estaba ocurriendo en otro sitio. Si esto fuera así la pregunta sería ¿De qué querían desviar

nuestra atención?

Esa misma noche el único porteador que no es de la hermandad del faraón negro será atacado por el resto de porteadores, debido a que les pillarán mientras están preparando la bomba. Ahmed descubrirá al porteador y le llevará a la enfermería donde le salvará la vida, aunque se mantendrá inconsciente.

Ahmed hablará con los investigadores y les dirá que le ha encontrado en la bodega, ha podido ver a un par de hombres escapar de la escena, pero no podría reconocerles. Entre la tripulación y demás tipos de pasajeros de tercera clase (donde están los porteadores) habría unos 50 sospechosos, siempre que los culpables no hayan saltado al Nilo y hayan llegado a la orilla a nado, lo que parece lo más sensato.

Si los investigadores bajan a la bodega no encontrarán nada salvo cajas apiladas. Una de ellas es la caja de dinamita, pero aún no ha sido manipulada por lo que no llama la atención.

Día 4 escala en Edfú.

Los investigadores deben de estar con la mosca detrás de la oreja con el tema. Los más listos se habrán percatado que la intrusión del trío amoroso de Agatha-Archivald-Nancy ha sido todo para despistar. Por otro lado, algunos habrán empezado a sospechar de Carlton desde que les envió a por Christine en el Cairo.

Si lo has hecho de maravilla los investigadores pueden sospechar de alguno de los pasajeros de primera clase, aunque es difícil. La cuestión es que hasta ahora mismo ninguna pista ha podido apuntar en ningún momento a Carlton, pero ahora Carlton tiene que montar la bomba y algo le delatará.

Primero, tras la escala en Edfú los investigadores se darán cuenta de que Carlton no ha subido a bordo. Segundo Salomé Otterbourne sale al pasillo gritando nerviosa que alguien le ha robado su reloj despertador y tercero el coronel Johnny Race ha visto a Carlton salir de la bodega poco antes de que se levantaran amarras.

Esto debe de llevar a los investigadores a la bodega, una vez allí tras sacar una tirada de descubrir los investigadores escucharán el sonido de un reloj despertador (TIC-TAC, TIC-TAC...) Al abrir la caja de la que proviene el sonido verán la dantesca imagen de una carga enorme de dinamita atada a un reloj despertador al que le faltan 3 minutos para estallar. En ese tiempo

los investigadores deberán dar una solución para desactivar la bomba o si no estallará matando a todos los que estén en el crucero.

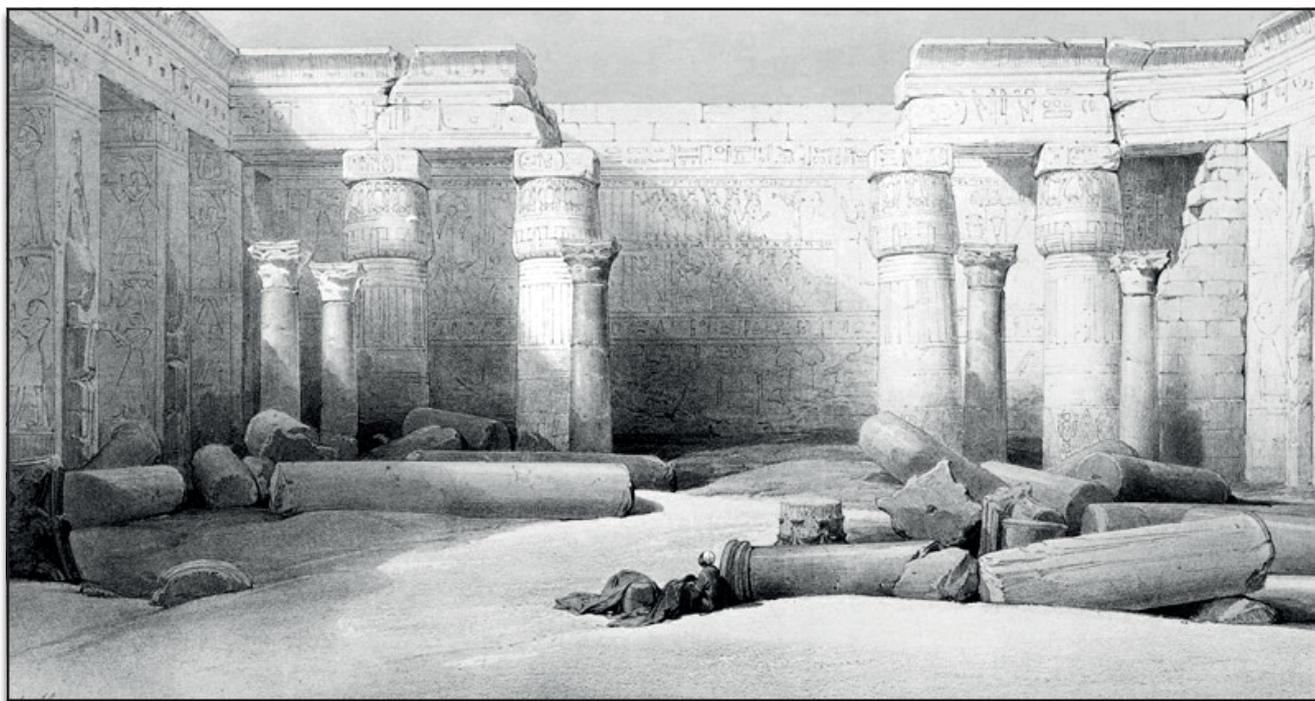
Para desactivar la bomba se debe de cortar el cable que une el despertador de la dinamita, sin embargo, para saber esto se requiere una tirada de mecánica. Si los investigadores aciertan la tirada de mecánica o deducen que hay que cortar el cable deberán de hacerlo delicadamente o sino la bomba estallará, un buen ladrón acostumbrado a abrir cerraduras podrá utilizar su habilidad de cerrajería para cortar el cable con éxito, si nadie tiene la habilidad bastará con una tirada de DES x 4 para pasarla, solo es posible un intento.

Otra opción es coger la caja de dinamita y tirarla al río. Se necesitan dos personas para trasladar la caja desde la bodega hasta la cubierta y lanzarla antes de que pasen tres minutos. Para conseguir esto es necesario sacar una tirada de DES X 3 con la DES más baja de los dos investigadores que transporten la caja. Hay dos oportunidades para sacar la tirada, si las dos tiradas fallan la bomba estallará antes de que puedan tirarla por el río, con que saquen una de las tiradas podrán tirar la caja por el río. Por último, los investigadores son muy libres de gritar por todo el crucero "BOMBA", después tirarse al río y nadar todo lo rápido que puedan del crucero.

- Si la bomba estalla estando los investigadores en el crucero morirán todos, sin excepción.
- Si la bomba estalla, pero los investigadores han saltado por la borda deberán de continuar la expedición sin pertrechos, será fundamental Ahmed en este caso pues podrá conseguirles camellos y víveres suficientes para llegar hasta la tumba, pero no tendrán ni armas ni municiones.
- Si los investigadores consiguen desactivar la bomba el crucero llegará hasta la primera catarata sin problemas, podrán desembarcar y continuar la expedición con Ahmed y con el único porteador que les queda. Ahmed ayudará a conseguir camellos para hacer la travesía por el desierto. Por último, Carlton y la Hermandad del Faraón Negro habrán visto truncado de nuevo el intento de asesinato de los investigadores.

El desierto

Tras remontar el Nilo los investigadores inician su travesía a través del desierto donde serán hostigados continuamente por





la Hermandad del Faraón Negro, por suerte una tribu de beduinos nómadas tomará partido por los investigadores. El desierto puede ser romántico, pero también salvaje y violento.

La travesía del desierto

En este punto de la aventura el personaje de Ahmed se vuelve fundamental. Tras la escena anterior pueden producirse tres casos.

CASO A: Si en algún momento de la aventura Ahmed ha muerto, por causa de la bomba, por ejemplo, los investigadores tendrán muy pocas probabilidades de sobrevivir en el desierto. Por lo que al segundo día de viaje el sol debería hacerles ver espejismos, sufrir de deshidratación y probablemente al tercer día caer muertos por insolación. Como director de juego deberás de intervenir con la aparición de algún beduino que les salve o directamente matarles salvo que algún investigador tenga una idea feliz que les salve la vida.

CASO B: Si los investigadores cuentan con Ahmed, pero han perdido la mayoría del equipo en la explosión los trayectos por el desierto solo se harán por las noches pues no se tienen suficientes víveres ni agua potable para soportar los trayectos diurnos. Lo que retrasará el viaje varios días haciéndolo más peligroso.

CASO C: Si todo ha ido perfecto, se ha evitado la explosión y se tiene todo el material y al último de los porteadores vivos los trayectos se harán por la noche y se continuará durante las primeras horas de la madrugada lo que acortará el viaje.

Los peligros del desierto

Incluso con Ahmed el desierto es uno de los ecosistemas más duros del mundo, es por ello que los investigadores deberán pasar una o varias tiradas de resistencia para sobrevivir.

En el **CASO A** haz una tirada en la tabla de peligros del desierto por cada investigador y aplica los efectos sin que los investigadores tengan posibilidad de tirada de resistencia.

En el **CASO B** cada investigador deberá de hacer dos tiradas en la tabla de peligros, pero podrá hacer la tirada de resistencia correspondiente, si falla la primera tirada de resistencia no tendrán que hacer una segunda tirada.

En el último de los casos el **CASO C** cada investigador solo deberá de hacer una tirada en la tabla de peligros con un bonificador +10 a favor del investigador en la tirada de resistencia.

Los peligros se describen en la siguiente tabla:

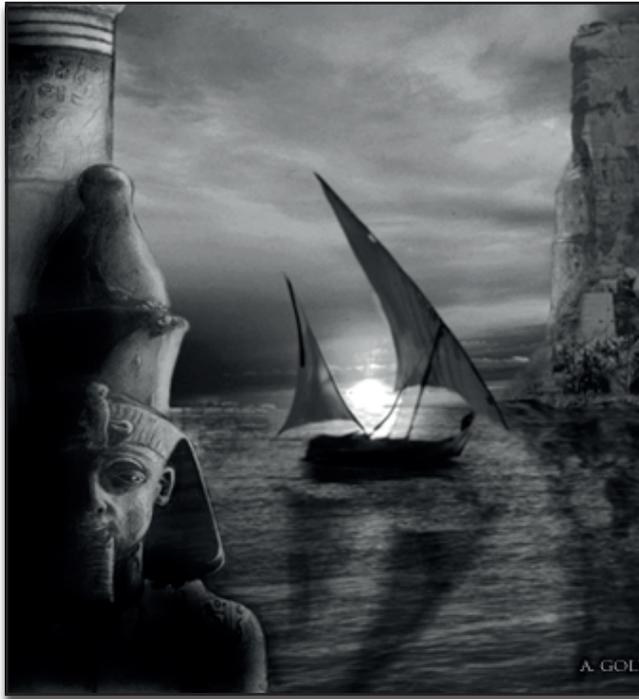
Tirada	Resultado
01-40	Quemaduras en la piel
41-70	Deshidratación
71-90	Insolación
91-00	Alucinaciones, espejismos

- **Quemaduras en la piel:** El investigador debe superar una tirada de resistencia de 8 contra CON. En caso de fracaso el investigador perderá 3 puntos de vida y sufrirá dolores durante una semana. Se debe tratar con cremas hidratantes.
- **Deshidratación:** El investigador se desmayará por falta de agua si no supera una tirada de resistencia de 10 contra CON. Se debe de tratar con agua. Si no se bebe agua en 6 horas el investigador morirá.
- **Insolación:** El investigador sufrirá desorientación, mareos y vómitos si no supera una tirada de resistencia de 12 contra CON. El investigador debe de ponerse a la sombra, buscar un ambiente fresco y beber suficiente agua. El investigador no podrá tener éxito en ninguna tirada en 24 horas.
- **Alucinaciones:** El investigador solo verá lagos en el infinito mar de arena del Sáhara si falla una tirada de 14 contra CON. Tras los espejismos el investigador pasará por tramos de confusión lo que le impedirá lograr el éxito en ninguna tirada durante 48 horas.

La Hermandad ataca

Tras tres días de viaje la caravana se parará en un oasis para descansar. Es medio día y nada parece moverse por el desierto sin embargo algo se acerca a los investigadores silenciosamente y con oscuras intenciones. La hermandad del faraón negro ha contactado con un Chthonian y le han dirigido contra los investigadores. La capacidad para poder a esta criatura a tal distancia es una grandiosa demostración de poder de la hermandad enfocada en los sumos sacerdotes de la secta. Cartón contactó con ellos en Edfú donde les planteó la situación, tras una breve conversación los dirigentes de la secta decidieron intervenir.

Los investigadores, Ahmed y el porteador estarán descansando a la sombra de las palmeras del oasis cuando notarán como el suelo empieza a temblar. La primera impresión es la de un terremoto, pero el temblor aumenta y a los investigadores les cuesta mantenerse en pie, para conseguirlo deben tener éxi-



to en una tirada de DES x 3 o perderán el equilibrio y caerán al suelo. El temblor terminará cuando un enorme Chthonian salga de la arena y ruja aterrorizando a los investigadores.

Ahmed ha oído hablar de estas criaturas y sabe que no les gusta el agua, cuando el Chthonian ataque les gritará a los investigadores que vayan al agua, una vez allí el Chthonian solo realizará un ataque por turno con uno de sus tentáculos (pues el agua acabaría con él), hecho que deberán de aprovechar los investigadores para acribillarle a balazos, lanzarle todos los hechizos que tenga o lo que sea. El Chthonian no se retirará hasta su muerte.

Tras el combate, si los investigadores siguen vivos, recibirán una nueva visita en este caso un grupo de beduinos de una tribu cercana se acercarán al oasis y ofrecerán su ayuda a los investigadores. Los beduinos son de la tribu a la que pertenece Ahmed al que reconocen y le invitan a ir a su campamento. Ahmed aceptará sobre todo porque sabe que los investigadores estarán más seguros con su tribu, sin embargo, no hace falta ninguna tirada de psicología para saber que no está muy contento con la idea.

Los Beduinos

La caravana con los investigadores y Ahmed llega al campamento de su tribu liderada por el jeque Abbas Ibn Ha-Falla el hermano mayor de Ahmed. La historia de Ahmed es la siguiente, durante su juventud Ahmed y Abbas crecieron fuertes y bellos, los dos grandes hijos del jeque de la tribu. Abbas sería el heredero y como tal debía de elegir esposa, y como en tantas ocasiones ha ocurrido fue a elegir a la joven de la que se había enamorado su hermano, la joven Zoraida. Ahmed no pudo soportar el dolor y reto a su hermano en combate, Abbas se negó a pelear contra su hermano, pero Ahmed atacó, Abbas se defendió con presteza y el combate que Abbas quería evitar comenzó.

Los dos hermanos lucharon sin piedad y probablemente se habrían matado si Zoraida no hubiera intervenido en el combate. Abbas y Ahmed se separaron tiraron las espadas al suelo y dejaron la disputa. Abbas decidió olvidar lo ocurrido, pero Ahmed no pudo hacerlo y abandono la tribu y se dirigió al norte. Ahora vuelve a su tribu 15 años después, Abbas es el jeque de la tribu y sigue casado con Zoraida.

Abbas invita a los investigadores a su tienda, incluido a su hermano y les pregunta el motivo de su viaje tan dentro del desierto. Si los investigadores le cuentan que están buscando una tumba por la

zona Abbas se sobresalta y le pregunta a Ahmed si están buscando "Al-Hasim" (El destructor del mal) y Ahmed contesta que así es.

Abbas les habla a los investigadores de la leyenda de Al-Hasim, se dice que habitó el lugar durante siglos (sí, siglos) protegido por una guardia formada por seres sin rostro que había jurado protegerle hasta la muerte. Se dice que Al-Hasim no murió si no que decidió dejar de vivir (la diferencia no tiene una explicación real en este punto de la aventura) y que antes de hacerlo guardó en aquel lugar los secretos para proteger al mundo de Abdiel (el diablo en árabe).

La carrera a través del desierto

Durante la noche dos hombres de la tribu se acercan corriendo a la tienda de Abbas e informan de que han visto una caravana dirigiéndose hacia el oeste. Han visto 30 camellos montados por hombres vestidos totalmente de blanco e iban liderados por un occidental (Carlton) Los investigadores deben de salir inmediatamente si no quieren llegar demasiado tarde. Al salir esa misma noche ven como Ahmed se gira y mira a una mujer que ha salido de la tienda que está al lado de la de Abbas. Ahmed vuelve a mirar hacia adelante y fustiga a su camello para continuar el viaje.

La Tumba

Unas misteriosas ruinas encontradas en mitad del desierto son la entrada a una ancestral tumba que guarda más secretos de los que los investigadores pueden asumir. El misterio de lo desconocido se entremezcla con el terror que producen las criaturas que habitan ahí abajo.

La entrada de la cripta

El grupo de investigadores sigue fácilmente el rastro de la caravana de la hermandad pues su rastro en la arena es evidente. Tras 6 horas de viaje verán a lo lejos como se han detenido junto a unas ruinas casi totalmente enterradas en la arena y como comienzan a montar un campamento. A distancia pueden contar 32 miembros de la hermandad vestidos con sus típicas chilabas blancas y un occidental que si pueden verlo con prismáticos podrán reconocer a Carlton dirigiendo los preparativos para comenzar una excavación. Los investigadores pueden esperar a que la hermandad termine la excavación o por el contrario pueden intentar atacar en inferioridad. Si son inteligentes esperarán a que la hermandad termine si son impacientes pues que haya sangre.

Los trabajos de excavación terminarán cuando encuentren una entrada a las ruinas, una vez ocurra esto Carlton ordenará a todos los sectarios que entren dentro con él salvo a 5 de ellos que los dejará al cuidado de los caballos.

Los investigadores deberán hacer un plan para entrar en las ruinas pues los sectarios no permitirán la entrada de nadie, de hecho, morirán antes de permitir la entrada, por algo son sectarios fanáticos.

Los guardias hiperbóreos

Si los investigadores consiguen pasar atravesarán un túnel adornado con jeroglíficos, si tienen conocimientos suficientes para traducirlos (Christine los tiene) podrán leer la historia de cómo Eibon sobrevive al hundimiento de Atlantis llegando a las islas del norte (puede ser Britania) y de ahí viajó hasta Egipto, donde se convirtió en hechicero de la corte aconsejando a los faraones para luchar contra el mal. Tras el túnel hay una gran cámara donde la expedición de la Hermandad se ha parado y están trabajando para iluminarla con lámparas y antorchas.

Ante ellos se presenta una enorme falla cuyo fondo es totalmente oscuro y tras la falla se ve claramente un ataúd iluminado por el brillo de las extrañas paredes que lo rodean. La falla la cruzan dos delgados puentes sin barandillas dando una sensación de inseguridad que rápidamente a calado entre todos los sectarios.

Carlton envía a cruzar uno de los puentes a dos de los sectarios que aceptan a regañadientes. Mientras avanzan lentamente por una de las pasarelas se empieza a escuchar un zumbido que proviene del fondo de la falla. Rápidamente el zumbido se reconoce como el aleteo de miles de alas que se dirigen hacia los sectarios. Ante ellos, un enjambre de criaturas oscuras aladas y sin cara abraza a los sectarios para llevárselos volando y dejándolos caer en la falla. El grito de los dos hombres se va apagando mientras caen eternamente.

La batalla final

Los guardianes de Eibon son ángeles descarnados de la noche que se lanzarán a por los sectarios para atraparlos y lanzarlos a la falla. En la confusión creada por el ataque de los ángeles los investigadores pueden intentar atravesar la pasarela.

Hay dos opciones para atravesar la pasarela, corriendo o andando y con cuidado. Si los personajes deciden ir corriendo tendrán que hacer una tirada de DES X 5 si lo pasan tardarán un asalto en atravesar la pasarela, si no la pasan se caerán (no, no se caerán al abismo) y entre levantarse y continuar tardará tres asaltos en atravesar la pasarela. Si un personaje decide pasar andando tardará dos asaltos en cruzar.

Por cada asalto que los investigadores tarden en atravesarla sufrirán un ataque de un ángel, a este ataque pueden defenderse con armas de fuego o con lo que tengan, si matan al ángel no sufrirán ningún ataque.

Por otro lado, está Carlton que intentará cruzar de la misma manera que los personajes. Una vez hayan pasado todos Carlton se parapetará tras la tumba y disparará a los personajes. Carlton es un buen tirador y es posible que mate a alguno de los personajes, estos deberán de ser valientes y lanzarse a por el a base de tiros, palos o lo que tengan, si no lo hacen seguro que morirán. Si los investigadores consiguen matar a Carlton, el resto de sectarios atosigados por los ángeles descarnados y muerto su líder, huirán despavoridos. Los investigadores se quedarán a solas ante la tumba de Eibon.

¿Dónde está Eibon?

Los investigadores levantarán la pesada tapa que cubre la tumba y solo encontrarán una piedra con una leve luz en el centro. Dentro de la tumba se encontrará la siguiente frase escrita en r unas hiperbóreas por lo que será necesaria la copia del manuscrito Tolkien para poder descifrarla. "Un nuevo rey domina el mundo y he de ir a aconsejarle, su nombre es Alejandro al que llaman el grande" Una tirada de Idea dará a entender que Eibon se trasladó a Alejandría. Cuando los investigadores se dirijan a la ciudad comprobarán que la luz azul que brilla en el centro de la piedra se irá haciendo más potente como si al acercarse a su objetivo brillara con más fuerza. Los investigadores podrán descubrir que hay allí donde la piedra brilla con más fuerza, pero eso es otra historia.

Dramatis Personae

2 soldados de la Hermandad

	FUE	POD	DES	MOV	PV	BD
Soldado 1	15	10	10	8	14	1D4
Soldado 2	16	10	11	8	15	1D4

Ataque: Alfanje 55%, daño 1D10+1+BD.

4 habitantes de la arena.

	FUE	POD	DES	MOV	PV	BD
Habitante 1	10	10	10	8	14	1D4
Habitante 2	11	10	11	8	15	1D4
Habitante 3	10	10	12	8	14	1D4
Habitante 4	11	10	13	8	15	1D4

Ataque: garra 30%, daño 1D6+BD.



Armadura: 3 puntos de piel áspera.

Habilidades: Descubrir, Discreción 50%, Ocultarse 60%.

Pérdida de Cordura: 0/1D6.

Chthonian

FUE	52	CON	40	TAM	52	INT	17	POD	17
DES	4	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	46

Armas: Tentáculo 75%, daño 2D6*, Aplastamiento 100%, daño 5D6.

Armadura: 5.

Regeneración: 5.

Pérdida de Cordura: 1D3/1D20.

Varios sectarios

	FUE	POD	DES	CON	PV	BD
Sectario 1	12	8	13	10	12	1D4
Sectario 2	13	10	13	10	12	1D4
Sectario 3	14	11	12	11	11	1D4
Sectario 4	13	4	12	9	11	1D4

Ataque: Bastón de la Secta 35%, daño 1D8+BD (puede empalar).

Ángeles descarnados de la noche

FUE	11	CON	11	TAM	-	INT	4	POD	11
DES	13	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	12

Ataque: Presa 30%, daño: agarrar para hacer "Cosquilleo", Cosquilleo 30%, daño inmovilización durante 1D6+1 turnos.

Carlton

Arqueólogo siniestro.

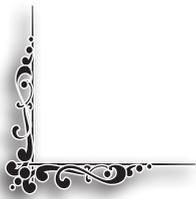
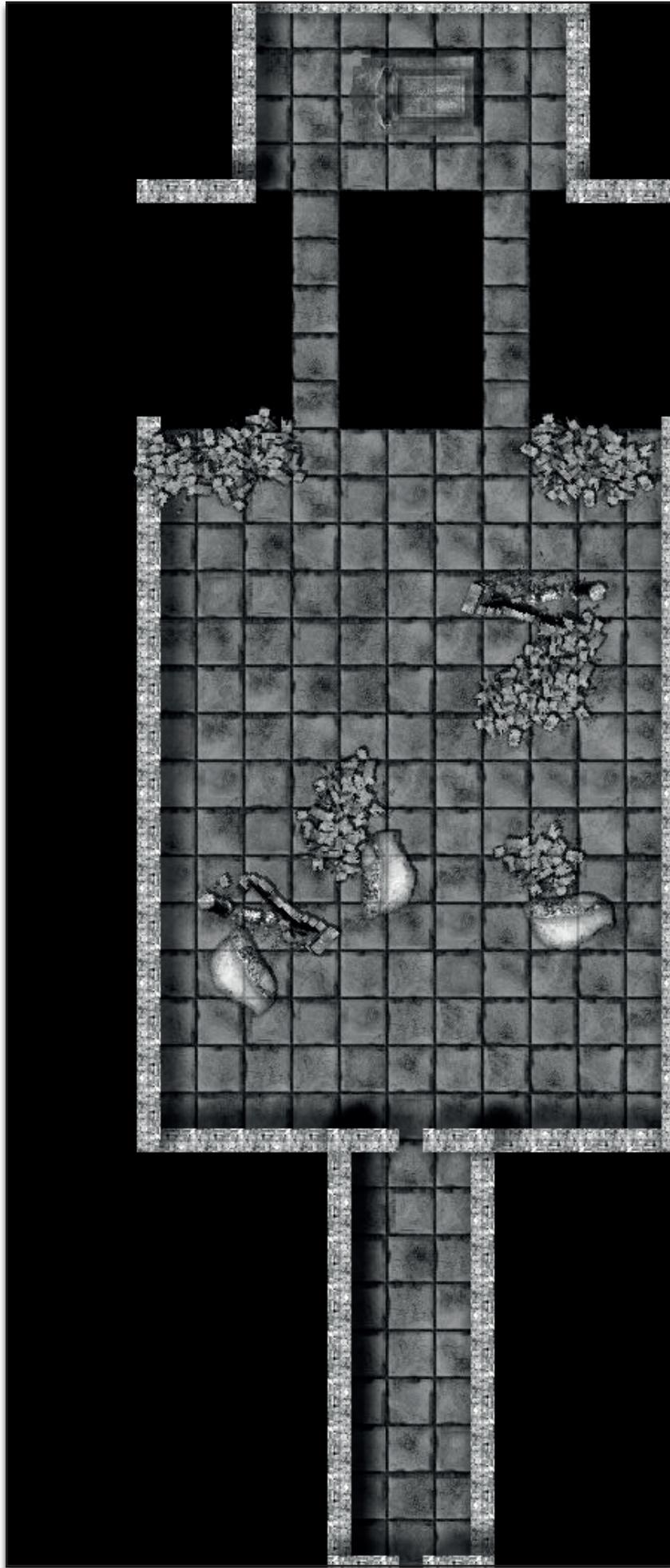
FUE	10	CON	-	TAM	-	INT	18	POD	15
DES	9	APA	-	EDU	21	COR	-	P.V.	10

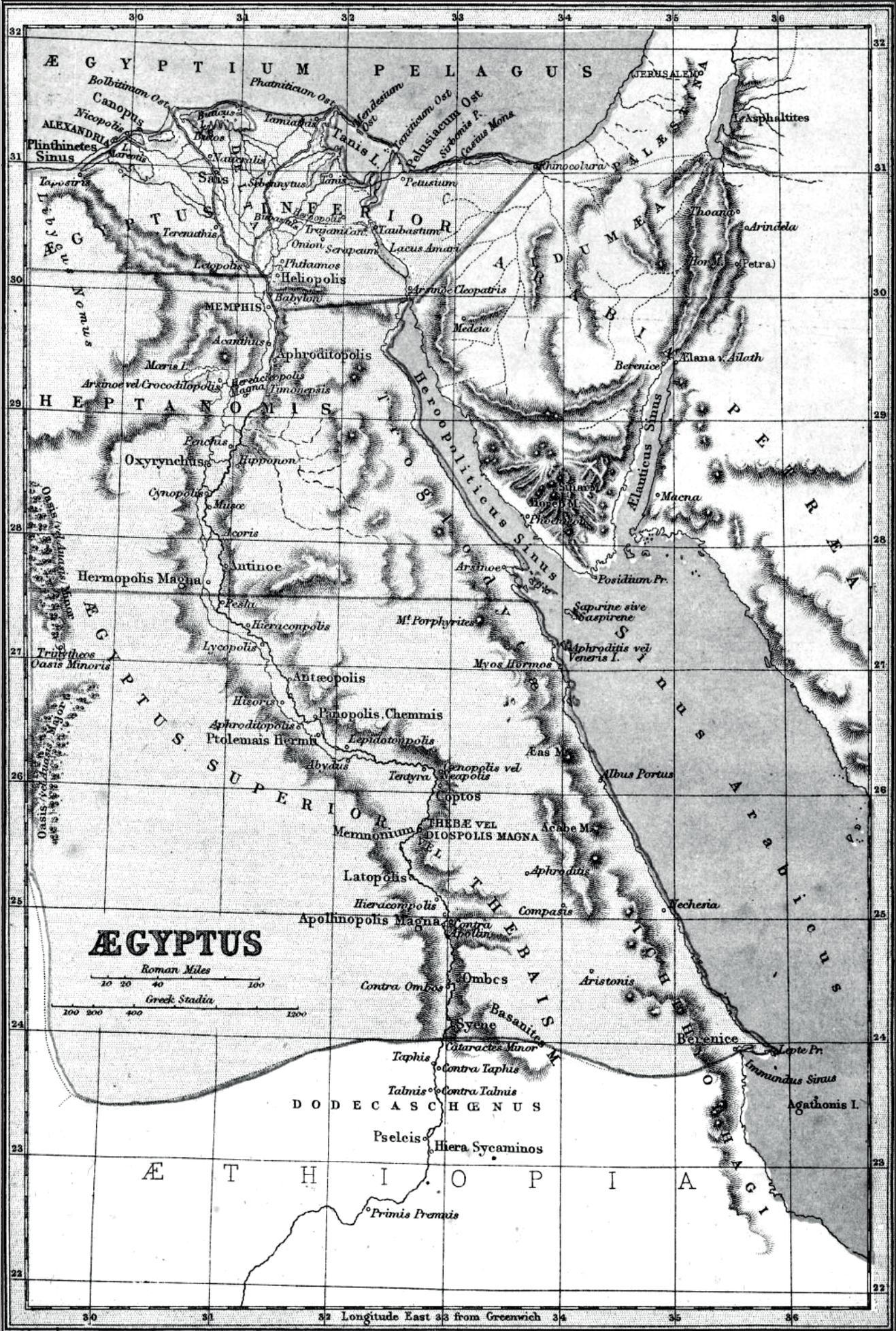
Ataque: Revólver cal. 38 65%, daño 1D10.

Habilidades: Buscar Libros 80%, Ciencias Ocultas 45, Descubrir 55%, Discreción 55%, Arqueología 80%, Mitos de Cthulhu 30%.

Ayudas

A continuación, el mapa interior de la tumba de Eibon y el mapa de Egipto.







Atlantis

Por Carlos Piedra

Introducción

El camino recorrido hasta Atlantis.

Los investigadores hasta el momento han encontrado los siguientes objetos:

- Mapa de Egipto con la localización de Al-Hasîm (leer "*El manuscrito Tolkien*") Una tablilla con el nombre de Eibon en runas hiperbóreas (leer "*El manuscrito Tolkien*").
- Una copia de las runas inventadas por Tolkien de gran utilidad para descifrar las runas hiperbóreas (leer "*El manuscrito Tolkien*").
- 2 piedras con símbolos atlantes que al juntarlas brillan y cuanto más se acercan a Alejandría lo hacen con más fuerza (leer "*El manuscrito Tolkien*" y "*La tumba de Eibon*").
- Un papiro escrito con runas hiperbóreas donde se indica que Eibon viajó a Alejandría (leer "*La tumba de Eibon*").
- Traducción de los jeroglíficos encontrados en la tumba de Eibon donde se describe parte de la historia de Eibon (leer "*La tumba de Eibon*").

Lo que saben los personajes

Tras la expedición los investigadores han llegado a las siguientes conclusiones.

El aumento del brillo de las piedras se debe a que se acercan cada vez más a un nuevo lugar relacionado con Eibon. Según

los dibujos de las piedras, la ciudad de Atlantis estaba formada por círculos concéntricos donde había entradas de mar.

Según la traducción de los jeroglíficos encontrados en la tumba, Eibon procede de una tierra llamada Hiperbórea donde una civilización de humanos progresó hasta que esta tierra fue totalmente cubierta por los hielos (posiblemente Groenlandia). Los hiperbóreos escaparon a la isla de la Atlántida donde se establecieron hasta que un cataclismo hundió a la isla en el mar. Eibon consiguió sobrevivir y llegó a tierra firme donde comenzó su peregrinaje por el mundo hasta llegar a Egipto durante la IV dinastía, siendo Sneferu faraón (interpretación libre de las Máscaras de Nyarlathotep).

Los investigadores siguen sin darle explicación a la edad de Eibon pues según la información encontrada en el libro "Hiperbórea, siglo VI", los jeroglíficos de la tumba y el papiro encontrado en la misma, Hiperbórea es una civilización anterior a la civilización egipcia y aun así el hechicero estuvo presente en la llegada de la IV dinastía de faraones de Egipto entronizando a Sneferu (interpretación libre de las máscaras de Nyarlathotep) en el 2614 A.C. Más tarde estuvo presente en la fundación de Alejandría en el 332 A.C. donde adoctrinó al propio Alejandro Magno y posteriormente estuvo presente en Inglaterra hasta el siglo VI, desde donde partió de nuevo para Egipto. Entre una fecha y la otra han pasado unos 3300 años, lo que hace pensar que, o Eibon es inmortal, o que es un nombre que pasa de una persona a otra a lo largo de los siglos.



Los investigadores habrán desarrollado el siguiente esquema:

- **¿?:** Congelación de Hiperbórea.
- **¿?:** Hundimiento de la Atlántida.
- **2614 A.C.:** Eibon en Egipto.
- **332 A.C.:** Eibon en Alejandría.
- **501-600 D.C.:** Eibon en Britania.
- **>600 D.C.:** Eibon vuelve a Egipto.

Lo que sabe la Hermandad

Cuando Carlton Smith vio las runas de la tabla que compró a un pobre beduino del sur de Egipto, enseguida comprendió que estaba ante algo mucho más antiguo que las civilizaciones de la Edad de Bronce. Por eso contactó con la mayor experta en escrituras antiguas que conocía, Christine Jackson. Además, informó a la Hermandad del Faraón Negro del comienzo de una nueva línea de investigación cuya finalidad era encontrar poderosos objetos de los mitos para la secta.

Varias semanas después Christine se puso en contacto con Carlton para informarle de los progresos en la traducción de la tablilla: la marca que aparecía era un nombre, Eibon.

Al leer el nombre, Carlton entendió que podrían estar tras la pista del mítico hechicero de Hiperbórea. Si fuese cierto, también estarían tras la pista del libro original escrito en aquella tierra de hielo, posiblemente de todo el conocimiento mágico de aquel tiempo y de su creador, el mayor hechicero de todos los tiempos, Eibon.

Cuando el asalto a la tumba de Al-Hasím fracasa, (leer La tumba de Eibon) los sectarios supervivientes informan a la Hermandad del descubrimiento realizado por el grupo de investigadores, encargándose además, de darle la publicidad necesaria para que el descubrimiento llegara a oídos del gobierno. Si no habían sido capaces de conseguir los objetos allí hallados a la primera, lo intentarán con métodos más burocráticos.



Lo que en realidad está pasando

Eibon reside en las tierras del sueño desde hace miles de años. Durante ese tiempo realizó varios viajes al mundo real, siempre para luchar contra el dios Nyarlathotep. En la última de esas ocasiones tomó el papel del mítico hechicero Merlín aconsejando al rey Arturo en la lucha contra el mal. Tras la muerte de éste volvió a Egipto donde decidió retirarse al mundo de los sueños para siempre.

Sin embargo, debido al temor de que la tierra volviera a necesitar de su ayuda, dejó repartidas por el mundo tres piedras, que unidas, conducían a la ciudad de Atlantis y de allí a la entrada física a las Tierras del Sueño, donde se encuentra el manuscrito original del libro de Eibon. Por desgracia, en la carrera actual por llegar a Atlantis, se encuentra la Hermandad del Faraón Negro, adoradora de Nyarlathotep y consciente del poder que albergan los objetos que allí pueden encontrarse.

Eibon cuenta con aliados en las Tierras del Sueño, tanto Nodens como Bast ayudarán al hechicero a impedir que la hermandad consiga el libro, aunque estos no pueden intervenir directamente, intentarán influir en los investigadores a su favor.

Si la Hermandad encuentra el libro original de Eibon tendrá en sus manos un poder monstruoso, capaz de alzar gobiernos, derrocar otros y empujarlos a todos a la autodestrucción.

Los investigadores lo desconocen, pero están llevando a la humanidad a una crisis desastrosa de efectos insospechados, salvo que impidan a la Hermandad hacerse con los tesoros que contiene la sumergida ciudad de Atlantis.

La costa de Alejandría

Llegada a Alejandría

Los investigadores (si siguen vivos), incluyendo a Christine Jackson, arqueóloga líder de la expedición y al guía Ahmed, llegan a Alejandría tras descubrir en mitad del desierto la tumba de Al-Hasím (el destructor del mal), que probablemente sea el mítico Eibon hechicero de Hiperbórea. En su tumba no hallaron ningún cuerpo, en su lugar encontraron un pergamino donde se cuenta como Eibon partió a Alejandría.

Traducción del pergamino:

"Un nuevo rey domina el mundo y he de ir a aconsejarte, su nombre es Alejandro al que llaman el Grande".

En la tumba también encontraron una piedra con símbolos de la Atlántida similar a la que los investigadores encontraron en Oxford.

Tras el descubrimiento, la expedición viajó hasta Alejandría, donde les precedió la noticia de su descubrimiento. Fueron recibidos a su llegada por fotógrafos, periodistas y un rico y excéntrico armador veneciano, amante de la arqueología, llamado Bruno Mancini.

Bruno Mancini es un hombre podrido de dinero que, hastiado del actual poder fascista que gobierna Italia, ha decidido gastar gran parte de su fortuna antes de que se la quite Mussolini. Para ello ha girado la vista hacia Egipto y la arqueología, donde está buscando una expedición interesante para financiar, con la intención de pasar a los libros de historia como flamante descubridor de un gran tesoro (estos pobres ricos.....).

Mancini se entera del éxito de los investigadores y decide financiar a partir de ahora la expedición sin reparar en gastos. Teniendo en cuenta que es un tozudo italiano, los investigadores tendrán muy difícil despegárselo. Nunca aceptará un no por respuesta y en el momento en el que los investigadores se den cuenta de que lo necesitan, no deberían de tener más remedio que aceptarlo.

Mancini invita a los investigadores a alojarse en su mismo



hotel, el Magno, donde les insiste constantemente en participar en la investigación, pudiendo financiarles si fuera necesario. Los investigadores, llevados por el entusiasmo de Mancini, deciden incluirle en la expedición y revelarle lo que saben.

Sumergiéndose en la costa mediterránea

Tras una noche de descanso los investigadores salen a buscar la que consideran "*verdadera tumba de Eibon*" en Alejandría, guiados por la luz parpadeante de las piedras los investigadores llegan al mar. El grupo comenzará a preguntarse si la luz de las piedras les conduce a una tumba sumergida.

En este momento, el armador Mancini se comienza a volver imprescindible, pues la expedición necesita de un barco equipado con bomba de aire para buzos (los investigadores deben de sumergirse en el agua).

Cuando los investigadores informen a Mancini de sus necesidades, éste estará encantado de ayudarles siempre que forme parte de la investigación como titular, lo que quiere decir que a partir de este momento la investigación debería de llamarse expedición Mancini o cualquier otro título en el que aparezca su nombre. El armador italiano patrocinará efusivamente la expedición a partir de ahora, proveyéndola del material que necesite, en esta ocasión de un barco propio, el Leone marino y 2 equipos de buzo.

Tras un par de semanas tranquilas alojados en el Magno, el barco de Mancini llega y los investigadores vuelven a ponerse manos a la obra.

Con la ayuda del brillo de las piedras, los investigadores

posicionarán el barco a media milla del puerto de Alejandría, donde históricamente debió de estar la isla de Heraclión, en su día principal puerto desde el que se controlaba el Mediterráneo. Uno o dos investigadores se sumergirán en las aguas de la costa alejandrina para comenzar la búsqueda.

La descripción del fondo marino debe de ser espectacular, la luz ilumina claramente el fondo, donde rápidamente se empiezan a encontrar grandes estatuas imposibles de emerger con la infraestructura que tienen los investigadores (y probablemente con la que conozca la humanidad en ese momento) El buzo, guiado por el brillo de las piedras, se irá acercando poco a poco al lugar donde se encuentra guardada una información que describo a continuación:

Según avance el buzo, las piedras no solo parpadearán con fuerza, sino que además comenzarán a vibrar levemente, hasta que se encuentre con un cofre de metal que parece herméticamente sellado.

No se podrá abrir en el fondo marino; el buzo o buzos deberán de coger la caja y subirla al barco, donde el grupo la examinará con emoción y nerviosismo. En efecto ha encontrado algo.

Por cierto, la dificultad para encontrar la caja, debe de pasar por tiradas de orientación para saber dónde te dirigen las piedras, tiradas de destreza X 3 para poder moverse por el fondo marino y tiradas de descubrir cuando tengan que encontrar el cofre.

¿Qué hay en el cofre?

Para desilusión de algunos, no habrá ni joyas ni oro; para emoción de otros, habrá una cápsula con un nuevo pergamino enrollado; y para desesperación de la mayoría (me imagino), habrá una nueva piedra como la que tienen los investigadores. Al juntar las tres piedras producen un leve parpadeo luminoso en el centro de cada una de ellas, dando a entender que comienza otra búsqueda de nuevo guiados por las piedras.

El papiro es un texto largo escrito de nuevo en runas que los investigadores deben descifrar con la copia del manuscrito de Tolkien, aunque nada más verlo, podrán reconocer que al final de la página están escritas las runas que forman el nombre de Eibon.

Imåd al-Dîn y los acontecimientos que ocurren mientras tanto

La traducción del papiro no debería durar menos de una semana, por lo que los investigadores y PNJs que no sean duchos en lenguas, tendrán tiempo para recoger los bártulos y disfrutar de la vida de Alejandría. Enfervorecido por el éxito, Mancini, irá anunciando su descubrimiento a diestro y siniestro, sin que los investigadores puedan impedirlo (icon graves consecuencias!). Mancini es un buen hombre (además de rico y poderoso) pero es un bocazas. Esta faceta suya desaparecerá tras este capítulo, cuando comprenda las consecuencias de sus actos. Tenlo en cuenta para los próximos capítulos, pues en el de Venecia, Mancini se comportará de manera totalmente opuesta y un motivo para este cambio de actitud son dichas consecuencias.

La noticia del descubrimiento de la expedición llegará a oídos del sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro, Omar Shakti, que ordenará a un hombre de su confianza, Imåd al-Dîn, sacerdote y hechicero de la Hermandad, capturar a cada uno de los investigadores. El objetivo es capturarlos vivos, interrogarlos y descubrir lo que han encontrado. Para conseguirlo, Imåd al-Dîn contará con el apoyo de varios sectarios sedientos de sangre.

Imåd al-Dîn como hechicero es malvado, frío y calculador. Está t o talmente loco y considera a Nyarlathotep el verdadero Dios del Islam. Como ser mundano es un hombre de pocas palabras, educado y culto. Ha estudiado en Oxford política y relaciones internacionales, habla cuatro idiomas aparte del árabe y está muy bien relacionado en El Cairo. Trabaja en el Ministerio de Asuntos Británicos y asesora al ministro en asuntos sobre nuevos descubrimientos arqueológicos en el país. Su plan es utilizar su posición para reclamar a los investigadores los objetos encontrados en las excavaciones, algo legítimo, por cierto. Sin embargo los investigadores tienen derecho a hacer una copia de los papiros, aunque esto último no tiene pensado informarlo.

La Hermandad sabe que los investigadores están siguiendo la pista de Eibon, aunque desconocen lo que han llegado a descubrir. La intención de la Hermandad es destruir cualquier objeto o texto relacionado con Eibon, pues se cree que pueden contener el poder que expulsó a los dioses y primigenios de este planeta. Si alguno habéis leído "Las máscaras de Nyarlathotep", el sello que destruye Roger Carlyle en Dashur fue creado por el mismísimo Eibon para expulsar de allí a Nyarlathotep.

El primer contacto de Imåd al-Dîn con los investigadores será formal y educado. Se presentará como funcionario del gobierno (lo que es cierto) y le presentará la situación como un trámite burocrático común y sencillo. Si entre los investigadores hay algún personaje con conocimientos de derecho o leyes, infórmale de que tienen derecho a realizar una copia de los papiros. En caso contrario, Imåd al-Dîn no se lo mencionará. En cuanto a las piedras, una copia no serviría para el propósito de los aventureros, detalle que dada la utilidad de las piedras hasta

ahora no debería de pasar desapercibido para los aventureros. Aun así, si se les pasa, házselo notar. Los investigadores tendrán un día para entregar los objetos descubiertos, tiempo suficiente para hacer una copia de los papiros.

Importante: los investigadores pueden cumplir los objetivos de la aventura con una copia de los papiros, pero es imposible terminar sin las piedras, puesto que son las llaves de la puerta de Atlantis. Si los investigadores pierden las piedras, la Hermandad del Faraón Negro las guardará para abrir las puertas al final. A lo largo de la aventura habrá varias escenas para que las piedras cambien de manos. También es importante que la secta no tiene los conocimientos para poder traducir los papiros, pues no disponen de una copia de las runas ideadas por Tolkien. Si en algún momento se hicieran con las runas, los papiros y las piedras, tendrían en su mano la posibilidad de encontrar la ciudad de Atlantis y de destruirla antes de que los investigadores pudieran hacer nada para evitarlo.

Al día siguiente, Imåd al-Dîn volverá a buscar los papiros con varios funcionarios del gobierno egipcio. Tomará lo que le den los investigadores sin hacer preguntas, saludará formalmente y se irá. Si los investigadores se niegan a colaborar, la policía egipcia se personará en el hotel para arrestarles. En estos asuntos el gobierno británico es sumamente colaborador con el gobierno egipcio y no ayudará a los investigadores de ninguna manera. La pena por sacar reliquias del país es de 20 años de reclusión en una cárcel egipcia, hecho que debería hacer temblar a cualquier investigador en sus cabales.

En el caso de que los investigadores entreguen todo o parte de los objetos encontrados (vuelvo a recordar que las piedras son fundamentales y que los investigadores deberían de pensarse dos veces entregarlas) Imåd al-Dîn se irá educadamente, pero volverá esa misma noche con distintas intenciones.

Esta incómoda situación que se ha producido con el gobierno egipcio ha afectado a Mancini sobremanera; se siente responsable de lo ocurrido por su verborrea incontrolable y desea compensar a los investigadores rápidamente. Ofrece su barco para escapar de Egipto cuanto antes. A partir de ahora Mancini se guardará mucho de ir anunciando los logros de la expedición a desconocidos o a gente de poca confianza para él.

La traducción

Tras al menos una semana de intenso trabajo, los investigadores lograrán descifrar el contenido del papiro. Para emoción de los investigadores se trata de un relato del cataclismo que hundió a la tierra llamada Atlantis bajo las aguas del océano, arrastrando con ella a la mayor ciudad que la civilización había conocido. El papiro estaría escrito por el mismísimo Eibon tras la tragedia y describe el terror de la gente, los gritos desesperados de los que luchaban por no hundirse bajo el agua, los actos de valor de los que ayudaban a los supervivientes a subir a los barcos y sobre todo, la impotencia de todos al no poder hacer nada por evitar tal catástrofe.

Al final del relato, Eibon indica la localización donde se encontraba la tierra de Atlantis:

"... los supervivientes se dirigieron a dos puntos distintos: unos fueron hacia el norte a la tierra del hielo, buscando la añoradas tierras de Hiperbórea; otros hacia el sudeste, a las tierras del invierno. Donde se establecieron, fundaron pueblos y subsistieron perdiendo sus conocimientos y su cultura convirtiéndose con el tiempo en tribus bárbaras y salvajes.

Las ruinas de la gran civilización están bajo el agua, hundidas en el olvido. Tan solo la punta del gran volcán marca el lugar sobre el océano"

Los personajes con algo en historia e historia natural, o con una puntuación en EDU mayor o igual a 16, podrán relacionar

los siguientes términos:

- Tierras del hielo -> Islandia
- Tierras del invierno -> Irlanda

Tras una tirada de geografía o una tarde en cualquier biblioteca ojeando mapas, los investigadores inducirán que la punta del gran volcán podría ser Rockall, un peñón en mitad del océano Atlántico entre Islandia e Irlanda.

Estos datos llevarán a los investigadores a la desesperación, al entender que la isla podría estar sumergida en el océano atlántico a una profundidad de hasta 1.000 metros, donde ningún ser humano ha llegado jamás.

Encontrar la isla de Atlantis se antoja imposible.

El ataque

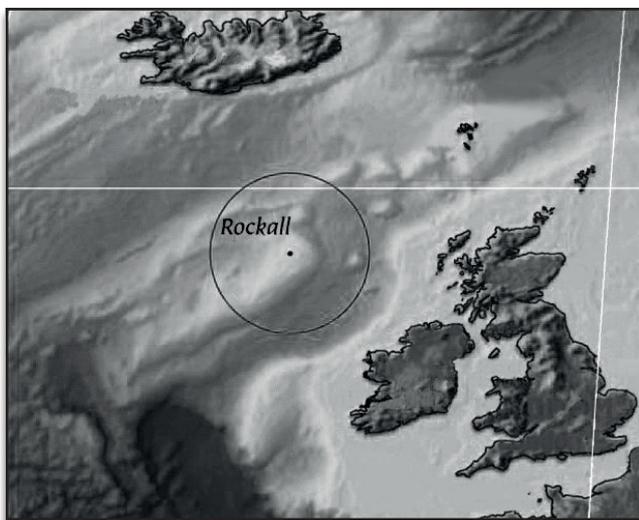
El primer ataque de la Hermandad se producirá en el mismo hotel Magno, durante la noche, cuando los investigadores estén dormidos. Su objetivo principal serán los objetos encontrados en la costa alejandrina. Si no es posible intentarán secuestrar a uno o varios investigadores para interrogarles.

El poder de la Hermandad en el Cairo es considerable, lo que permite a varios sectarios introducirse en el hotel como empleados, cubriendo el turno de los empleados reales que han recibido el aviso de no trabajar esa noche. Por su parte Imâd al-Dîn se habrá registrado en el hotel ese mismo día.

El ataque será rápido y efectivo: seis sectarios entrarán en la habitación donde se guarden los objetos con una copia de la llave, drogarán con cloroformo a los investigadores o PNJ que se encuentren en ella y registrarán toda la habitación hasta encontrar lo que buscan. Tras unos pocos minutos saldrán de la habitación y se dirigirán a la planta baja por la escalera de servicio donde sacarán a sus víctimas y a los objetos por la entrada de mercancías, donde les está esperando un camión para trasladarles.

Situaciones que pueden ocurrir:

- Si los investigadores interceptan a los sectarios se producirá un combate, en cuyo caso Imâd al-Dîn intervendrá lanzando poderosos hechizos a los investigadores. Como sacerdote de la secta posee dos bastones con un importante poder. Durante el combate, los sectarios irán dejando atrás, por este orden, investigadores secuestrados, PNJs secuestrados y objetos encontrados.
- Si los investigadores han repartido los objetos en distintas habitaciones, elige aleatoriamente la habitación donde entran los sectarios.
- Si los investigadores han decidido guardar los objetos en otro lugar, como por ejemplo el barco de Mancini, los sectarios seguirán intentando secuestrar a quien encuentren en



la habitación. Si los investigadores consiguen evitar un secuestro se merecen una recompensa de cordura pues han obrado de forma muy inteligente.

La casa negra

Los sectarios llevarán a los investigadores y a los objetos confiscados a un edificio propiedad de Omar Shakti y por lo tanto al servicio de la Hermandad, llamado "La casa Negra", dado que tiene remaches de obsidiana por toda la pared principal. El edificio es un antiguo palacete árabe que ha sido convertido en fortaleza y está muy bien protegido.

Nota: es posible que si los jugadores han obrado con inteligencia, los sectarios no pudieran secuestrar a nadie, ni robar nada del hotel. En ese caso el grupo de investigadores no tendrá que adentrarse en "La casa Negra". Sin embargo si quieres plantear esta situación, la cual recomendamos para grupos de jugadores amantes de la acción y el riesgo, informa de que Mancini ha desaparecido. Es posible que hubiera otro grupo de sectarios en el hotel que se encontraron con el armador y lo secuestraron.

Dada la importancia del armador, los investigadores pueden tener un buen motivo para ir a rescatarlo. No hacerlo daría al traste con la aventura.

1 Perímetro de La casa Negra

El edificio está rodeado por una tapia con amenazadores pinchos en su parte superior. Es necesaria una tirada de trepar a -20 para poder sortearla. Solo hay una entrada y está vigilada constantemente por dos soldados de la Hermandad encargados de atender a las personas que deseen entrar en el edificio. No van armados pero tienen dos escopetas guardadas en una garita al lado de la puerta.

2 Entrada y patio principal

La Casa Negra tiene una gran puerta en forma de arco de herradura apuntado, muy común en la arquitectura árabe, vigilada por dos soldados de la Hermandad armados con sendas ametralladoras Thompson, lo que debería de intimidar a los investigadores. Tras la puerta hay un gran hall con otra gran puerta enfrente que lleva al patio interior y distribuidor del edificio.

3 Entrada de atrás

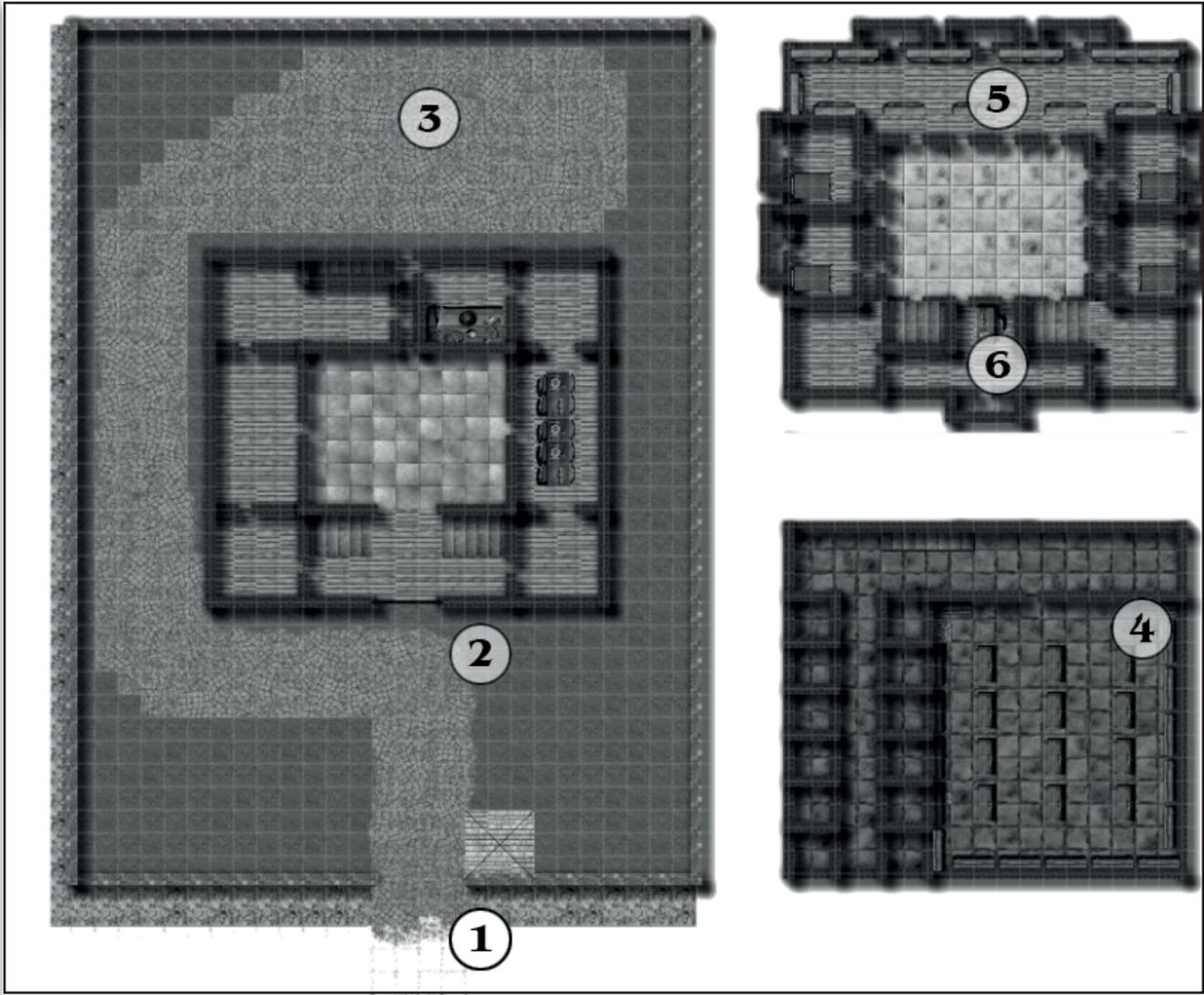
Cuando hay que descargar alguna mercancía los vehículos pueden llegar hasta la parte posterior de la casa, donde está habilitada una zona de carga y descarga. Desde esta zona se llega, tanto a los almacenes, como a las celdas donde se encontrarán todos los investigadores y PNJs secuestrados. La puerta está vigilada por dos sectarios que también se encargan de transportar las mercancías y de gestionar el almacén. Al lado de la puerta tienen dos bastones de la secta por si tienen que defenderse.

4 Almacén

En este lugar están guardados los objetos confiscados y robados a los investigadores aparte de una gran colección de objetos relacionados con los Mitos de Cthulhu. La puerta está reforzada, FUE 35 en una tirada de resistencia. Tiene cerradura de seguridad -25 a intentos de cerrajería y solo hay dos llaves: una de ella la guardan los sectarios encargados del almacén y la otra la tiene Imâd al-Dîn. Ni que decir tiene que los sectarios morirán antes de entregar la llave.

En el almacén hay los siguientes objetos.

5 Estatuillas rituales de los mitos contenedoras de puntos de magia. Cada estatuilla puede contener hasta 2 puntos. Con



estas estatuillas del tamaño de un palmo, Imâd al-Dîn realiza el hechizo de Círculo de Náusea en la biblioteca. Son estatuillas que representan a los primigenios Cthulhu, Cthugha, Ithaqua, Hastur y Shub-Niggurath. Cuando los investigadores entren en el almacén solo habrá cuatro estatuillas, pues la quinta estará en la biblioteca protegiendo la estancia.

Flauta encantada. Esta flauta da un bonificador de un 30% a la hora de convocar/atar a un Byakhee.

Tarros con diversos materiales mágicos. En uno de ellos hay droga plutónica.

5 Biblioteca

Es el lugar de estudio de Imâd al-Dîn, en él guarda su recopilación personal de estudios sobre los Mitos, donde se describen todos los hechizos que ha aprendido. Esta recopilación es de 10 volúmenes. Leer cada volumen cuesta una semana y proporciona un +1 a mitos de Cthulhu además de un multiplicador X2 para aprender uno de los hechizos que conoce Imâd al-Dîn. La biblioteca está protegida contra los visitantes no deseados por un poderoso hechizo.

Hechizo de protección de la biblioteca: Círculo de Náusea (adaptado)

Crear el círculo cuesta 4 puntos de Magia y 2 de COR, y lleva 5 minutos. El conjurador debe dibujar un círculo en el suelo y fortalecerlo a continuación con cuatro piedras mágicas, cada una de ellas en uno de los cuatro puntos cardinales. Las piedras deben ser encantadas antes de la realización del círculo, lo cual requiere el gasto de 4 puntos de Magia y ninguno de COR para

cada una. Se tardan 15 minutos en preparar una piedra de esta forma. Las piedras podrían llevarse ya preparadas, de tal forma que sólo reste preparar el círculo y utilizarlas. Una vez usadas para un círculo, las piedras deben volver a ser imbuidas con los puntos de Magia antes de ser reutilizadas.

Una vez completado el hechizo, se crea un poderoso círculo de protección alrededor del conjurador, que provocará la náusea y el dolor en todo aquel que se aproxime a él. Cualquiera que intente permanecer en el área de influencia del círculo (2 metros de radio en torno al brujo) debe vencer una tirada de resistencia de su POD contra la FUE del círculo (que es el POD del realizador). Un fallo implica pasarse los siguientes 5 minutos vomitando y sufriendo un dolor terrible que recorre todo el cuerpo. Además se alejará a una distancia de al menos 100 m. del círculo. El hechizo se romperá si alguien consigue traspasar el círculo hasta su centro, o si el realizador abandona el círculo, o si mueve una de las cuatro piedras mágicas.

La adaptación realizada por Imâd al-Dîn es que él no debe permanecer en el centro del círculo para que se mantenga el hechizo. Para que esto ocurra ha cargado una figurita con un punto de magia y la ha dejado en el centro de la biblioteca. Esta figurita representa al hechicero por lo que el círculo se mantendrá hasta que Imâd al-Dîn entre en la habitación y recupere de nuevo su punto de magia. El hechizo también desaparecerá si se destruye la figurita, por ejemplo si alguien dispara a la figura desde la puerta.

Para poder ver la figura hay que conseguir una tirada de descubrir con un -40 y para destruir la estatuilla habrá que

acertar un disparo con otro -40.

6 Despacho de Imâd al-Dîn

Es una gran habitación donde Imâd al-Dîn guarda los asuntos directos de la Hermandad. Imâd al-Dîn como buen funcionario del estado, tiene todo ordenado y clasificado. En su archivador se podrá encontrar correspondencia reciente con Omar Shakti en el Cairo y con Shefira Roash en Berlín. Shefira Roash es en realidad la reina Nitocris revivida, que se ha hecho cargo de la secta internacional de la Hermandad del Faraón Negro (leer Las Máscaras de Nyarlathotep).

7 Celdas

Por si lo estáis pensando, no hay cámara de tortura en este lugar. Imâd al-Dîn está totalmente loco y considera el retorno de Nyarlathotep como la prioridad en su vida, pero no es un sádico, aunque es indiscutiblemente malvado. Los investigadores y PNJs que estén reclusos en las celdas estarán en perfectas condiciones o al menos estarán en las mismas condiciones en las que entraron. Incluso si alguno entró con alguna herida grave, habrá sido atendido por un médico. Las celdas solo están vigiladas por un carcelero de la secta sin armas, encargado de dar de comer a los presos y de abrir y cerrar las puertas. Este carcelero sufrió demasiado en varios ritos de la Hermandad y su capacidad de entender el entorno ha sido reducida al mínimo. Tiene cierto aspecto de zombi, aunque es una persona "normal y corriente" y totalmente inofensiva. Es perfecta para el puesto, pues no entenderá ningún intento de soborno o timo, sólo atenderá a las órdenes de Imâd al-Dîn.

Resto de habitaciones: Dormitorios, Salones, etc.

En la casa los investigadores podrán encontrarse hasta con 16 miembros de la hermandad organizados de esta manera:

- 2 en la entrada del perímetro.
- 2 en la entrada principal.
- 2 en la entrada de atrás.
- El carcelero en la sala de las celdas.
- Imâd al-Dîn en su despacho.
- Los otros 8 sectarios repartidos por la casa en grupos de dos.

Si los investigadores deciden asaltar la casa para rescatar a alguno de sus compañeros, o para recuperar algún objeto confiscado por Imâd al-Dîn, se encontrarán con fuerte resistencia por parte de los sectarios. Si además los investigadores deciden inspeccionar el piso de arriba, donde se encuentra la biblioteca y el despacho, se enfrentarán a los mortales hechizos de protección y al propio Imâd al-Dîn, que no dudará en matar a cualquiera de los investigadores de la manera más rápida posible.

La casa en si tiene aspecto de fortaleza, por lo que debería de alertar al grupo de jugadores de que una acción rápida debería ser la más apropiada para atacar la casa. Cualquier jugador sediento de sangre o emocionado por la avaricia deberá enfrentarse a un oscuro destino. Aun así, si los investigadores consiguieran adentrarse en la casa y matar a todo el que se encontraran incluido Imâd, podrían entrar en la biblioteca, donde se deberían de enfrentar a los terribles hechizos que guardan la importante colección que allí se encuentra.

Si Imâd al-Dîn sobrevive perseguirá a los investigadores durante toda la aventura, hasta eliminarlos o morir en el intento.

Escapando de Alejandría

Tras los encuentros con la Hermandad es más que probable que el grupo de investigadores decida escapar de la ciudad. Mancini les ofrecerá escapar por mar hasta Venecia, donde podrá atracar el barco en el puerto del propio Mancini.

The Cairo Bulletin

Lunes, Enero 20, 1930

El cielo o las profundidades oceánicas

El científico Auguste Piccard presentará en la próxima Exposición colonial marítima de Amberes un interesante invento capaz, según su teoría, de viajar tanto fuera del planeta como de sumergirse en las más insondables profundidades oceánicas.

El invento tiene dos nombres, globo estratosférico para salir fuera del planeta o batiscafo para hundirse en las profundidades del mar.

La invención consiste en una cápsula presurizada capaz de mantener la presión constante de los pasajeros que van a bordo. Nos preguntamos si el ilustre Auguste Piccard será capaz de encontrar tripulantes para tales vehículos.

Relevancia de la información. Tal vez un avance científico puede proporcionar a los investigadores el medio para sumergirse a grandes profundidades. El camino hacia Atlantis pasa por una entrevista con el profesor Auguste Piccard.

Una vez estén todos en el barco comenzarán una travesía por el mediterráneo. Si ninguno de los investigadores dice nada viajarán rumbo a Venecia.

Es posible que los investigadores estén deprimidos y sin saber qué hacer. En ese momento entrega la siguiente pista: Cuando uno de los investigadores comienza a leer un periódico atrasado que hay en cubierta y encuentra la siguiente noticia (ver recuadro encima de estas líneas).

Venecia

Arribando en Venecia

Italia 1930, Benito Mussolini y el partido fascista se han hecho con el poder en todo el país, incluyendo la romántica y eterna Venecia. La ciudad sobre el mar sigue destilando belleza en cada uno de sus canales, lo que atrae a ricos de toda Europa que aún siguen ajenos a la crisis que está a punto de golpear al viejo continente. La población llega a las 250.000 almas y el arte y la cultura recorren toda la ciudad, escenificada claramente en la Bienal que en 1930 estrenará el pabellón de los Estados Unidos. La Bienal de Venecia es una de las mayores exposiciones de arte contemporáneo del mundo, celebrada cada dos años hasta la actualidad. Por último el carnaval veneciano no está en su mejor momento; tan solo se permite celebrarlo en las grandes islas, pues el hecho de que los pobres se disfrazen de ricos para ridiculizarlos, sigue sin gustar a la clase dirigente. De hecho Mussolini canceló por completo el carnaval en la década de los 30.

Nota del autor: en este capítulo describo un carnaval en apogeo, me tomo esta licencia no solo por generar la atmósfera del carnaval adecuada para la aventura, sino que además los acontecimientos que se producirán habrían servido de excusa para que las autoridades fascistas decidiesen cancelarlo definitivamente.

Lee esto a los jugadores cuando lleguen a Venecia:

"Llegáis a Venecia a bordo del Leone Marino con intención de repostar y avituallar el barco para un nuevo viaje. La exposición marina de Amberes comienza en unas semanas por lo que tenéis tiempo para descansar en Venecia, disfrutar de su belleza y del carnaval que está a punto de comenzar. Lo primero que os sorprende de la ciudad es ver milicianos del régimen fascista, vigilando las calles armados con ametralladoras colgadas al cuello. Se avecinan tiempos inciertos para todos.

De hecho hay una gran excitación en el ambiente dado el rumor de que Benito Mussolini está pensando en cancelar la celebración del carnaval. Aun así los venecianos se dejan ver por las calles ataviados con sus espectaculares disfraces y sus bellas máscaras, aderezando el ambiente con hiladas risas, al son de suave música evocadora de tiempos mejores, procedente de los múltiples músicos callejeros que tocan en las esquinas. Esta sonoridad es contagiosa y anima a todo el que está en la calle a unirse a la fiesta”.

Aun así, es posible que algún investigador esté deseando salir directamente hacia Amberes, en ese caso infórmale de que el Leone Marino no estará preparado hasta dentro de una semana, pues con la festividad del carnaval el combustible tardará en llegar y por otro lado el próximo tren dirección Bélgica saldrá en tres días. Por mucho que lo deseen los investigadores están condenados a disfrutar del carnaval, al menos un par de noches.

Ese mismo día Imád al-Din llega a Venecia con la idea de contactar con Shefira Roash, líder de la rama internacional de la secta de la Hermandad de Faraón Negro. Tras las últimas averiguaciones el grupo de investigadores es posible que esté en camino de encontrar la mítica ciudad de Atlantis y quien sabe lo que se podría encontrar allí, tal vez el método para romper las barreras que protegen el planeta de la vuelta de los “Verdaderos Dioses”.

En este capítulo las fuerzas del mal se enfrentarán al grupo de investigadores en un ambiente plagado de secretísimo y misterio como es el carnaval de Venecia.

Billetes para Amberes y disfraces de carnaval

El grupo de investigadores se alojarán en el Duodo Palace Hotel, un fabuloso y céntrico alojamiento a escasos metros de La Fenice (el fénix), el principal teatro de la isla donde se han representado las más importantes obras de la época. Aunque se puede acceder por la puerta de atrás a través de una estrecha calle, la puerta principal del hotel da a uno de los canales, por lo que la llegada al hotel se hace en barca o en góndola.

Mancini no repara en gastos y ha conseguido unas magníficas habitaciones para los investigadores, donde les esperan unos fastuosos disfraces, con sus flamantes máscaras.

Mancini invita a los investigadores a vestirse con los disfraces cuanto quieran pues los propios venecianos salen a la calle así vestidos durante todo el carnaval. Además, Mancini es consciente de los riesgos que corren y conoce, como buen veneciano, los beneficios de salir a la calle protegiendo su identidad por una máscara. Es sin duda alguna, la mejor forma de pasar desapercibido en Venecia durante el carnaval.

Los investigadores tendrán la tarde libre para moverse a sus anchas por la ciudad, si así lo desean. Mancini se ofrece a ir a la estación a comprar los billetes de tren (el tren es la vía más rápida para llegar a Amberes desde Venecia) y aunque alguno de los personajes quiera acompañarle tendrá tiempo para empaparse de la fiesta que se vive en las calles. En este capítulo describo el ambiente en tres puntos de la ciudad, plaza de San Marcos, puente Rialto y teatro la Fenice. Lee las descripciones a los investigadores para que se ambienten.

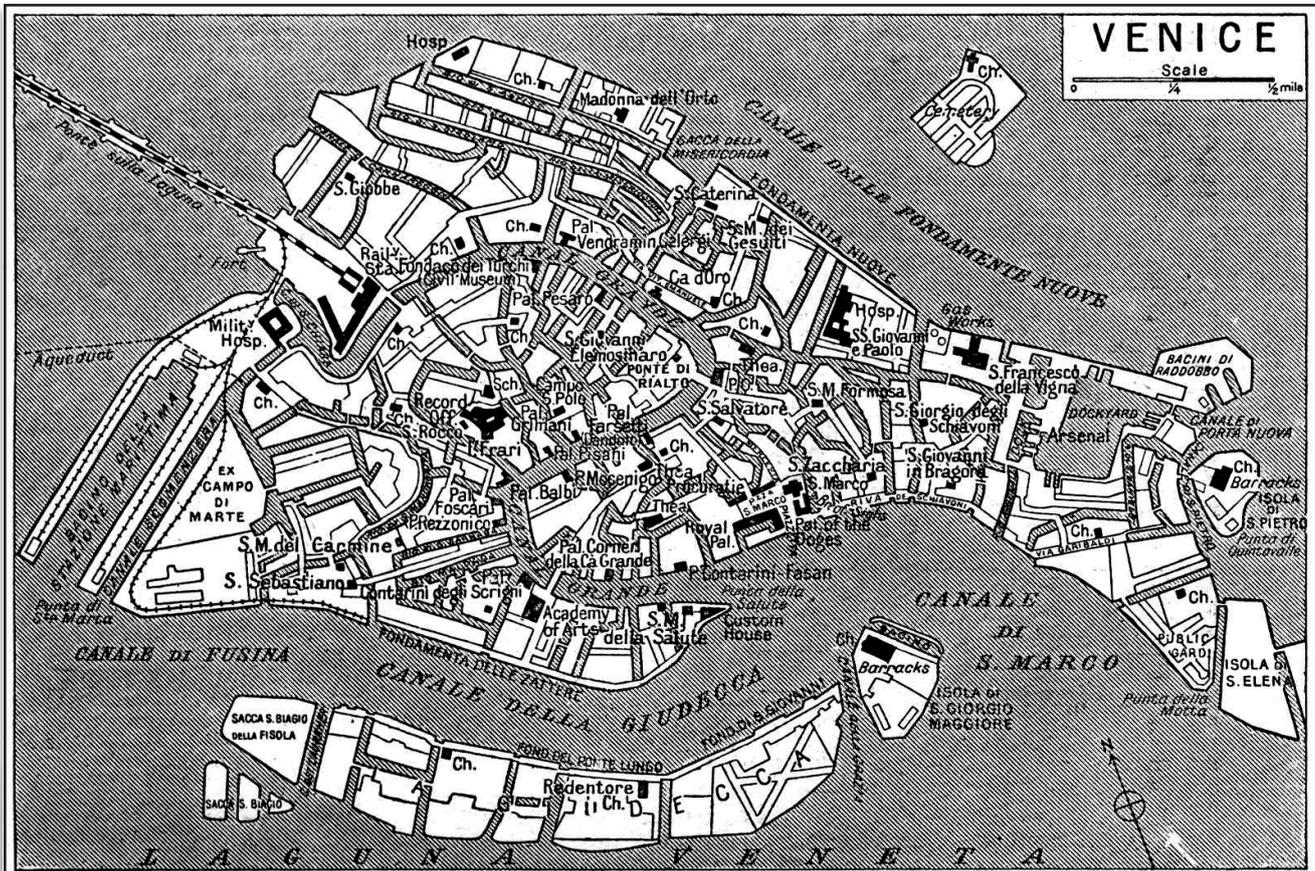
Para esa noche Mancini ha conseguido una invitación para una fiesta privada en el palacio Grassi, posiblemente la fiesta de carnaval más exclusiva de la ciudad, donde los investigadores podrán jugar al gato y al ratón si así lo desean.

Shefira Roash

Shefira Roash llegó a Europa hace dos años procedente de El Cairo. Su misión, para con la Hermandad, es contactar con grupos afines a sus objetivos. En Italia Shefira se ha infiltrado en el partido fascista y ha conseguido bastante poder en la policía secreta italiana, la OVRA (Organización para la Vigilancia y la Represión del Antifascismo).

Dirige varios grupos de operaciones que están a su mando aunque sus recursos son limitados (todavía tiene que ascender en la estructura piramidal fascista).

Shefira tiene un rango militar equivalente a capitán, aunque



por supuesto al no existir la OVRA su rango no es oficial.

Además ha contactado con el partido Nazi alemán, donde conoció a su actuar líder Adolf Hitler. Shefira considera a Hitler un candidato excelente para desestabilizar el statu-quo europeo, objetivo vital para los planes de la hermandad.

Su misión para el partido fascista en Venecia es generar los disturbios suficientes para que el gobierno de Mussolini tenga motivos suficientes para ilegalizar el carnaval.

Sin embargo, al enterarse de la llegada de los investigadores a Venecia tras contactar con Imâd al-Dîn, decide adaptarse a la situación y permitir que el carnaval se celebre, hasta conseguir de los investigadores lo que necesita.

La intención de Shefira es conseguir una alianza con los investigadores para descubrir la ciudad de Atlantis, pues parece el grupo más capacitado para conseguirlo. En el caso de que se nieguen, les dirá que ella también buscará la ciudad sumergida por su cuenta y que tiene financiación para hacerlo. Si los investigadores se siguen negando a trabajar juntos comenzará una carrera por encontrar la ciudad. Shefira, consciente de su superioridad logística y de información, dejará cierta libertad a los investigadores para que avancen en sus pesquisas, pero manteniendo siempre un grupo de espías vigilándoles.

El plan de Shefira es contactar con los investigadores por sorpresa en la fiesta del palacio Grassi. La red de espionaje de Shefira y sus capacidades mágicas son más que suficientes para conseguir el paradero y la agenda de los investigadores.

Objetos: Brazalete de la Naja Haja

En su brazo izquierdo, Shefira lleva un brazalete mágico, esculpido en oro, alabastro y ónice, con la forma de una cobra. Una vez por asalto, el que lo lleva puede transmitirle 1 o más puntos de magia con lo cual se crea una cobra de verdad que cae al suelo y otra superficie que haya bajo el brazalete. Las cobras así creadas son completamente normales excepto porque nunca morderán al portador del brazalete

Con el gasto de un punto de Magia se creará una cobra de 30 centímetros de largo e inyecta un veneno de potencia 2. Cada punto de magia adicional aumenta el tamaño de la cobra en otros 30 centímetros y su veneno es 2 puntos más potente. Por lo tanto el gasto de 10 puntos de magia creará una cobra de 3 metros de largo con un veneno de potencia 20.

Aunque para el servicio son de los más peligrosos Shefira siempre tiene varias de sus mascotas rondando por el lugar donde se aloja.

El palacio Grassi

En esta escena los investigadores serán invitados a formar parte de un juego de espías que pueden o no aceptar. Si rehúsan probablemente salvaguardarán sus vidas, si lo aceptan estarán luchando por evitar una nueva guerra a nivel mundial.

Entre los asistentes se encuentran:

- Shefira Roash lleva una máscara colombina dorada con detalles de serpiente y vestido a juego.
- Máscara de Colombina: Significa "pequeña paloma" en italiano.
- Imâd al-Dîn (si sigue vivo) lleva una máscara Doppia face blanca y roja con traje negro camisa blanca y capa negra. Doppia face. Máscara integrada por dos caras, representando a la comedia y la tragedia.
- Agente especial del FBI. Es un hombre gordo que lleva una máscara de Bauta con traje de chaqueta y pantalón amarillo y blanco, su nombre en clave es Lord Fiddlebottom. Su objetivo es contactar con el agente secreto británico el Coronel Bubble y contrastar la información recibida por la agencia (el partido Nazi alemán pretende contactar con el imperio



japonés. Sus intenciones coloniales y beligerantes podrían resultar perjudiciales para todos).

- La Bauta es la máscara más famosa, ya que es el principal tipo usado durante el Carnaval en el siglo XVIII. Las bautas se utilizaban también en muchas otras ocasiones como un mecanismo para ocultar la identidad del usuario y la situación social.
- Agente especial al servicio de su majestad británica. Un hombre alto lleva una máscara de Brighella con traje y capa azul y negro, su nombre en clave es Coronel Bubble. Su objetivo es contactar con el agente secreto americano Lord Fiddlebottom y contrastar la información recibida (un agente imperial japonés está en Venecia con objetivo de contactar con un agente del partido Nazi alemán).
- Brighella es el villano y socio de Arlecchino. A menudo se retrata como un miembro de clase media, propietario de una taberna. Como es típico de los que han llegado desde la pobreza a una escala social mayor, es el más cruel con los que están por debajo. Los planes de Brighella a menudo acaban frustrados por su propia ineptitud.
- Agente especial del servicio de inteligencia Imperial (Kenpeitai). Una mujer delgada lleva una máscara de Dama con vestido verde esmeralda, su nombre en clave Madam Zsa-Zsa. Su objetivo es contactar con el agente especial Nazi y entregarle un mensaje en clave. Su contenido (una vez descodificado) confirma el apoyo del imperio Japonés al partido Nazi de Adolf Hitler.
- Dama, elegante máscara que representa a las damas de la Cinquecento. Su característica principal es que se trata de una máscara cubierta de joyas.
- Agente inexperto Nazi. Un hombre bajo lleva una máscara

de Pantalone con traje rojo, su nombre en clave Agente X. En realidad, el partido Nazi todavía no tiene suficiente poder para tener un servicio secreto decente por lo que Shefira actuará por su cuenta y recibirá el mensaje de Madam Sza Sza en su lugar.

Pantalone es un comerciante de Viena, un poco estúpido, amante de la comida y de las mujeres bonitas, locuaz, crédulo, lleno de humor.

Entre los asistentes también hay varios agentes fascistas armados con revólveres disfrazados como el resto de invitados.

La Acción

Lord Fiddlebottom llega a la fiesta del palacio Grassi perseguido por los agentes fascistas que le han localizado. Debe contactar con su enlace rápidamente y confirmar que se va a producir un contacto entre el partido Nazi alemán y un agente del imperio japonés. Es vital que ese contacto no se produzca.

Por otra parte Shefira Roash llega acompañada por Imâd al-Din al palacio Grassi con dos misiones que cumplir: convencer a los investigadores de aunar esfuerzos y contactar con el agente japonés.

El grupo de investigadores, incluyendo a Mancini, llegan a la fiesta ataviados con sus máscaras y sus lujosos disfraces con la intención de disfrutar de una grata velada.

Shefira localiza a los investigadores nada más llegar y se acerca a uno de ellos. Utilizando atractivo innato, encandilará a uno de los investigadores para bailar con ella. Durante el baile Shefira le dirá al investigador que conoce sus intenciones, que sabe lo que buscan y que ella busca lo mismo. Invita a los investigadores a hablar en un lugar algo más apartado pues tiene una oferta que hacerles.

La reunión

La reunión con los investigadores es en un salón privado muy cerca del salón principal. Shefira está sola, pero lleva el collar, la corona y el cinturón, por lo que es casi inmune a cualquier ataque de los investigadores. Por ello actuará de forma altiva y presuntuosa al principio de la reunión y maternal y protectora al proponer la alianza.

Tanto si los investigadores aceptan la propuesta de alianza como si no, Shefira les agradecerá el tiempo que le han prestado, se excusará y saldrá rápido del salón volviendo a la fiesta.

Mientras los investigadores vuelven a la fiesta escucharán un ruido en una escalera oscura del palacio, allí se encuentra el Lord Fiddlebottom. Lee esto a los jugadores:

“Os encontraréis en el suelo de la escalera a un hombre gordo con disfraz de color amarillo y máscara de Bauta sangrado

visiblemente por una herida de bala en el estómago, con un sobre en la mano derecha. Al verlos habla con claro acento americano: Por favor, entregad este sobre al hombre alto con máscara de Brighella. ... Es de vital importancia que se lo entreguéis... (Gime de dolor y muere)”

Tras la muerte del desconocido escuchan como un grupo de personas suben por las escaleras hablando entre ellos en italiano. Los investigadores tienen 5 segundos para decidir si cogen el mensaje o no y salir corriendo de allí antes de ser detectados.

Al servicio de su majestad

Al volver al salón principal los investigadores ven como un hombre alto con máscara de Brighella está bailando con Shefira Roash un apasionado tango (no podía ser de otra manera).

Tras concluir el baile en el centro de la pista con los invitados observándoles a su alrededor, la gente rompe en aplausos tras el espectáculo que ha protagonizado la pareja.

Al separarse, Brighella se dirige a la barra. Si los investigadores se acercan en ese momento escucharán como pide, con un clarísimo acento británico, un Martini con vodka agitado, no removido.

Los investigadores pueden entregar en ese momento el mensaje, Brighella les agradecerá el mensaje y les pedirá que se vayan tras quemar el sobre y su contenido con un encendedor Dunhill. Tras ello 6 agentes fascistas se dirigirán hacia el directamente y le pedirán que les acompañe.

Una vez más los investigadores son libres de decidir que desean hacer, pueden seguirles o pueden olvidarse del tema y pasar a siguiente capítulo.

Si los investigadores les siguen les llevarán fuera del palacio Grassi a un callejón entre el gran canal y la calle principal. Los agentes fascistas comenzarán a golpearle con porras sin mediar palabra, momento en el que pueden intervenir los investigadores.

Tras la refriega si los investigadores consiguen noquear a los agentes fascistas, Brighella se levantará, de nuevo agradecerá su ayuda a los investigadores y les dirá lo siguiente con gesto exageradísimo: “La agente enemiga está a punto de escapar debo de ir tras ella” Y saldrá corriendo.

Si los investigadores le siguen se dirigirá al gran canal donde se podrá ver como una mujer disfrazada, se aleja en una lancha a motor custodiada por cuatro hombres altos y fuertes que parecen japoneses.

Brighella se dirige una vez más a los investigadores de nuevo de forma exagerada “Gracias por vuestra ayuda pero ahora he de continuar solo. Su Majestad agradece sus servicios” Se sube de un





salto a una lancha la arranca e inicia la persecución de la primera.

De nuevo los investigadores son muy libres de empecinarse y acompañar al agente secreto británico. Si es así se producirá una intensa persecución por los canales venecianos, que finalizará con un combate tremendamente desigual, entre el agente de Su Majestad y la potencia enemiga, en un buque japonés en mar abierto, abarrotado de enemigos y con una cantidad infinita de desenlaces. Si los investigadores les gusta el riesgo y las emociones fuertes que lleguen hasta el final. Toma como referencia las características de los agentes fascistas y añade artes marciales como habilidad, le dará más colorido a la escena.

En el caso de que los investigadores se queden en tierra, al girarse para volver al palacio o para ir a donde deseen léales esto: "Os encontráis de frente con Shefira Roash e Imád al-Dín, flanqueados por los agentes fascistas con los que os habéis enfrentado, claramente magullados. Shefira os mira con gesto de desaprobación, aunque se puede ver claramente como sonríe ligeramente, como si le hubiera gustado mucho el espectáculo que ha visto".

Si los investigadores aceptaron la alianza dirá esto: "Nuestros tratos comienzan mañana, será emocionante trabajar con vosotros. Ya nos veremos".

En caso contrario: "Va a ser muy divertido competir con vosotros, no creo que me decepcionéis".

Tras lo cual, lanzando una provocadora sonrisa, se gira y se aleja.

La Fenice

"El teatro de la Fenice tiene dos puertas principales, algo extraño para cualquier teatro del mundo, pero con sentido en la ciudad de Venecia. La fachada delantera da a una pequeña plaza donde unas escaleras de mármol blanco permiten el acceso al teatro, a través de una portada de cuatro columnas de estilo corintio. La puerta se abre solo para la entrada al público durante las representaciones, momento en el que los asistentes acceden al recinto. Como el edificio no es religioso se permite la entrada con máscara, aunque se deberán de despojar de ella si algún oficial fascista se lo solicita.

En la plaza se realizan pequeñas representaciones para el pueblo llano, complementadas con música de baile, invitando a participar tanto a artistas como a espectadores, convirtiéndose la plaza en un espectacular baile callejero donde la diversión está garantizada. Tras los bailes se pueden ver a varias parejas

que salen corriendo entre risas para ocultarse por los callejones venecianos, buscando su oscura intimidad.

La otra puerta principal del teatro es la entrada del canal, por allí acceden las familias más ricas al teatro, desembarcando de lujosas embarcaciones y de románticas góndolas. Desde varios callejones y ventanas se puede ver el desfile de lujo y riqueza que desprenden los asistentes al teatro, en Venecia no hay alfombra roja, pero sí que se puede ver el brillo de la luna en las aguas del canal difuminado por los surcos de góndolas doradas"

La plaza de San Marcos

"No existe un lugar en el mundo que goce de un ambiente más romántico que la plaza de San Marcos. El visitante debe de llegar a ella atravesando el laberíntico entramado de callejones venecianos, estrechos y sinuosos, que probablemente les haya hecho perder la orientación en más de una ocasión. De repente se encuentran con un enorme espacio abierto rodeado por una columnata blanca, en parte ennegrecida por la humedad de la ciudad, dándole una sensación de vetusta y melancólica, exagerada aún más por la leve iluminación de unas bombillas flotantes sobre los arcos, donde se apoyan los edificios de mármol que forman la plaza.

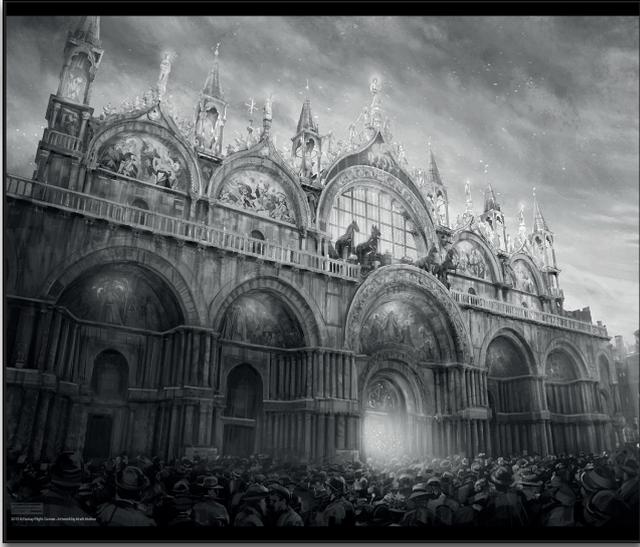
Enfrente se encuentra la basílica de San Marcos, espléndidamente iluminada, que hace las delicias de los visitantes, mientras les embriaga de distintas sensaciones espirituales, grandiosidad, belleza, serenidad...

Y por último el Palazzo Ducale, tradicional centro de poder veneciano que abre la plaza a la bahía y a su vez, al Mar Mediterráneo.

La plaza es el centro de la fiesta, en ella cientos de personas bailan, ríen y cantan alrededor de tres grandes hogueras. A los lados varios cuartetos de cuerda y piano amenizan la fiesta desde los cafés de la plaza, que albergan en sus pisos superiores fantásticas fiestas de disfraces. Desde abajo se puede ver por las ventanas los salones iluminados y los bailes que se realizan en las primeras plantas de los edificios".

Puente de Rialto

"El puente de Rialto es el más antiguo de los puentes que cruzan el gran canal y sin duda el más bello de todos. Une dos plazas de la ciudad, el campo de San Bartolomeo y la plaza de San Gicomo di Rialto. La multitud se agolpa entre las dos plazas y el puente adornado por farolillos de colores, salpicados por



continuas guirnaldas, precedidas de las leves explosiones que las lanzan por los aires. Aquí también los músicos callejeros amenizan el paseo constante de los viandantes, que una y otra vez cruzan el puente con andares de darse importancia.

El constante olor a mar se mezcla con el exquisito aroma que desprenden los buenos restaurantes de la zona, sobre todo el León Blanco, donde se pueden degustar distintos Chiantis toscanos como el vino de postre Vin santo y estupendas variedades procedentes de uvas Merlot y Cabernet Sauvignon.

Comer, beber, bailar y reír, así se vive la fiesta en los alrededores del puente de Rialto”

La escalera

En algún momento los investigadores decidirán irse a dormir al hotel, y es entonces cuando se producirá esta escena. Siempre después del encuentro en el palacio Grassi.

Un botones llamará a la puerta de uno de los investigadores (elige si es posible un investigador que no conozca el mundo de los sueños) y le indicará lo siguiente: “Señor, hemos recibido un paquete enorme en recepción a su nombre y no sabemos qué hacer con él Por favor, ¿puede bajar conmigo para ver qué hacemos con ello?”

Es factible pensar que el investigador sospeche y esté receloso a bajar, en ese caso indícale en secreto que de repente pierde el control de su personaje y que sigue al botones.

Tanto si el investigador sigue al botones por su propio pie o está bajo el control del director de juego lee lo siguiente:

“Comienzas a bajar las escaleras del hotel, fijas tu mirada en los escalones enmoquetados y notas como poco a poco, van difuminándose hasta convertirse en oscuros escalones de piedra. Cuando llegáis abajo levantas la mirada y te encuentras dentro de una cueva, delante de dos hombres que te entregan una bolsa, una espada y ropa. En ese momento te das cuenta de que estás desnudo/a. Te vistes a toda prisa, te colocas la bolsa como una bandolera y coges la espada con una mano. Los hombres te dan la bienvenida y te indican un camino que conduce a otras escaleras que bajan. Estas escaleras bajan más profundo sin embargo cada vez están más iluminadas, cuando terminas de descender te encuentras en un bosque de verdes y ancianos árboles. Te sorprende al ver al resto de tus compañeros a tu lado, vestidos como tú, con una bolsa y una espada”

Informa a los jugadores en este momento que son conscientes de estar dentro de un sueño, y mientras estén en él, les llamaremos soñadores. Los soñadores que no las hubieran adquirido con anterioridad, ganan las habilidades Sueño y Saber onírico según las reglas del Manual de las Tierras del Sueño.

¿Por qué buscáis Atlantis?

El grupo de soñadores estará comprensiblemente desorientado, pero antes o después comenzarán a desplazarse. Tras un corto paseo llegarán a la ciudad de Ulthar. Según el Manual de las Tierras del Sueño, Ulthar es un pequeño pueblo de cabañas medievales, con techos de paja e innumerables chimeneas. Las calles están adoquinadas desde hace tiempo. En esta población los soñadores contactarán por primera vez con la sociedad medieval de las tierras del sueño, lo que puede resultar chocante a los investigadores novatos en este mundo.

Tras un corto paseo por la ciudad, el grupo será rodeado por una multitud de gatos que parecerán comunicarse con los investigadores, no sabrán muy bien cómo pero los gatos les estarán indicando que les sigan a lo que podrán negarse, sin embargo notarán como no parece aconsejable, pues los gatos adoptan la actitud de no aceptar un no por respuesta. Invita a los investigadores a preguntarse si de verdad están manteniendo una especie de conversación con los animales o simplemente la están dando por hecho.

Lee lo siguiente a los soñadores:

“La colonia de gatos os guía hacia un templo cerca de la ciudad de Ulthar, durante el trayecto podéis contemplar como el cielo va mutando su color dentro de una gama de colores fríos, la progresión del cambio es lento, constante, resultando relajante e incluso hipnótico.

Una vez en el templo os encontráis ante un ser, mitad mujer y mujer gato, que os recibe con un gesto de mano señalando varios sillones.”

Una vez se hayan sentado los soñadores se dirige a ellos con estas palabras:

“Bienvenidos soñadores, mi nombre es Bast, soy yo quien os ha hecho venir. Llevamos semanas siguiendo vuestros pasos hasta que hemos decidido intervenir, para pedirnos que cejéis vuestro empeño de encontrar la ciudad de Atlantis, pues lo que encontraréis solo podrá servir para destruir el mundo.

Hacedme ahora preguntas si lo deseáis pero sabed de antemano que no os diré nada que no debáis saber.”

A partir de ese momento los soñadores podrán hablar con Bast que en ningún momento les dirá a los investigadores que pueden encontrar en Atlantis.

A la pregunta de ¿Qué puede haber tan peligroso en Atlantis? Bast les dirá siempre que es mejor que no lo sepan.

Si los soñadores le dicen que hay más gente buscando la ciudad de Atlantis Bast dirá que conoce la circunstancia, sin embargo ese otro grupo está fuera de su alcance. Si los soñadores preguntan por qué están fuera de su alcance, les dirá que se les ha impedido la entrada a las Tierras del Sueño.

Si los soñadores preguntan qué son las Tierras del Sueño, Bast les explicará lo siguiente:

“Es lo que tenéis a vuestro alrededor, un mundo que está en la tierra, pero al que se accede a través de los sueños. Hoy se os ha entregado el don de poder acceder a él, utilizadlo con sabiduría y prudencia”

Cuando los soñadores hayan terminado de hacer preguntas, Bast les dirá lo siguiente:

“Debéis iros, os pido una vez más que desistáis en vuestro intento por encontrar la ciudad y si es posible, impedid que otros la encuentren. En caso contrario nos veremos obligados a tomar medidas”.

Antes de que los soñadores quieran interpelar a Bast diles lo siguiente:

“Al instante Bast desaparece, al igual que todos los gatos, lo que os deja algo confusos. Cuando os giráis para salir por la puerta del templo no dais con el pie en el suelo pues este ha desaparecido, caéis por un pozo oscuro sin luz, no veis el



final.... De un sobresalto despertáis en vuestras camas del hotel, habéis regresado al mundo real”

Los investigadores se despiertan sobresaltados en sus respectivas camas, sudando y desorientados. No olvidéis que se deben apuntar las dos nuevas habilidades: Soñar al mismo nivel que su POD y Saber onírico a la mitad de su valor en Mitos de Cthulhu. A partir de este momento los investigadores podrán intentar entrar en las Tierras del Sueño.

En esta aventura hay dos escenas más ambientadas en las Tierras del Sueño, pero si lo desean, podrán volver a entrar e intentar buscar información relacionada con la aventura o simplemente para adentrarse más en esta fantástica dimensión.

El ritual

Llegamos al final de la estancia de los investigadores en la romántica ciudad de Venecia. Mientras los investigadores están haciendo las maletas, Shefira Roash ha comenzado a dirigir un terrorífico y malévolo plan, cuyo objetivo es darle los motivos necesarios al gobierno para que cancele de una vez por todas el carnaval veneciano.

Shefira contactó con tres chamanes americanos adoradores de los otros dioses y los trajo a la ciudad. Inducidos por su ferviente fanatismo, Shefira les convenció para que realizaran un terrible ritual que volvería locos a todo aquel que lo presenciara, incluidos ellos mismos. El ritual es sencillo, tan solo requiere tocar a la vez tres flautas encantadas. Estos objetos malvados, han sido creados a través de un hechizo sólo capaz de realizarse por seres totalmente enajenados. Los efectos producidos en todo aquel que escuche la música procedente de las flautas es la locura frenética, una enajenación absoluta, que provocaría una tragedia de dimensiones homéricas, en una ciudad tan poblada como Venecia.

Los agentes fascistas han recibido órdenes de taparse los oídos para contrarrestar los devastadores efectos de la música, y conseguir parar los disturbios una vez se produzcan. Como veremos más adelante, esto no será suficiente.

El grupo de investigadores estará haciendo las maletas para marcharse de Venecia y viajar hacia Amberes. El trayecto entre el hotel y la estación se puede hacer a pie o en barca. Nada más salir escuchará la música de ambiente típica del carnaval que

ha debido de acompañarles a lo largo de toda su estancia en Venecia. En seguida comenzarán a notar que algo va mal.

Comenzará con algún efecto visual, la calle/canal se alarga, las paredes cambian de color, las ventanas de los edificios se deforman. Todo eso desaparece con un leve gesto con la cabeza. A continuación escuchan un grito aislado, incluso pueden llegar a ver a una persona corriendo, cruzando uno de los puentes tras lo que llega el silencio.

En este momento los investigadores deben de tirar cordura. Los que la pasen perderán 1D3 puntos de cordura y podrán actuar con libertad a partir de ahora, los que la fallen perderán directamente 5 puntos de COR y caerán en un estado de locura durante 1D10 días (ver la descripción del hechizo más adelante).

Lee lo siguiente: “Ante vosotros se está produciendo una escena espeluznante, veis personas escarbando frenéticamente en el suelo de piedra ensangrentándose los dedos con ello, babeando, mordiéndose y aullando de pánico”.

Los investigadores cuerdos tienen dos posibles caminos: intentar huir de la zona para protegerse del hechizo y proteger a los compañeros que hayan sido afectados o investigar qué está provocando este revuelo. Pueden hacer tiradas de Mitos de Cthulhu para intentar identificar el hechizo y lo que produce o una tirada de Ciencias Ocultas para relacionarlo con un tipo de magia tribal. Saquen lo que saquen está claro que está relacionado con el hilo de música que son capaces de oír incluso con el alboroto que se está produciendo a su alrededor.

Los investigadores cuerdos deberán de tirar de nuevo COR cada 5 minutos (30 asaltos) si se mantienen dentro del rango del hechizo. Si consiguen eliminar al chamán que está tocando la flauta el hechizo se detendrá y no tendrán que realizar más tiradas de cordura, por lo menos hasta que se enfrenten a otro chamán tocando la flauta.

Si los investigadores deciden intervenir se deberán de enfrentar a los tres chamanes. El primero y más cercano se encuentra en la plaza de La Fenice. Al llegar verán al chamán en el centro de la plaza tocando la flauta mientras, a su alrededor, la gente disfrazada ha perdido por completo la razón, incluidos varios policías que estaban a las órdenes de Shefira. Si los investigadores consiguen atacar por sorpresa y dañar al chamán, éste dejará de tocar inmediatamente y se intentará

defender. Una vez conseguido esto, el chamán debe de ser una presa fácil pues solo se defenderá con los puños, su verdadera defensa es la flauta.

Tras neutralizar al chamán de La Fenice y evidentemente parar la música, el público presente en la plaza caerá al suelo entre espasmos, lloros y lamentos. El efecto del hechizo durará varios días, pero ya no serán peligrosos ni para ellos ni para los demás.

Entre todos los lamentos verán a un policía joven, escondido bajo una escalera, que parece cuerdo. Si los investigadores le interrogan les responderá entrecortadamente lo siguiente: "Nos... dijeron que había que contener... a la multitud. Nos dijeron que... nos pusiéramos algodones en los oídos... no pregunté por qué, simplemente lo hice. Cuando llegamos escuchamos la música... al principio no nos afectaba pero incluso con los algodones te entraba dentro de la cabeza. Cuando vi caer a uno de mis compañeros me puse más algodón y me escondí aquí... era terrible... Hay grupos que han enviado al Rialto y a la Plaza de San Marcos... Allí debe de ser mucho peor"

Resumen de la información: En Rialto y en la Plaza de San Marcos debe de haber más flautistas. La policía estaba avisada aunque parece que se les ha ido de las manos. El algodón en los oídos parece que evita algo los efectos del hechizo (a efectos del juego da 1D4 asaltos de inmunidad ante el hechizo. El algodón y taparse los oídos con las manos da 2D4 asaltos de inmunidad).

Si los investigadores deciden ir a los dos puntos de la ciudad se encontrarán con idénticas situaciones, los chamanes están tocando la flauta, la gente se ha vuelto loca y grita desesperada. Las fuerzas del orden, que tenían instrucciones de controlar la situación, han caído también bajo el influjo del hechizo.

En ambos puntos la situación deberá de resolverse neutralizando a los chamanes que en cuanto dejen de tocar terminarán con el hechizo y toda persona afectada caerá al suelo entre espasmos y sollozos, pero fuera de peligro.

Recompensas

Si los investigadores consiguen neutralizar a los tres chamanes recuperarán 1D20 puntos de cordura. Además, por cada chamán neutralizado podrán conseguir una flauta

encantada, un objeto como hemos visto terriblemente peligroso.

Amberes

Llegada a la ciudad

Lee esto a los jugadores:

"Amberes está situada en la frontera entre Bélgica y Holanda. Sus habitantes aprovecharon el gran estuario que se adentra en la ciudad para convertirla en uno de los puertos más importante del mundo durante los años 20. Patria de Rubens y de Van Dyck, Amberes posee notables monumentos e importantes museos que albergan colecciones de artistas flamencos. En 1930 se celebra en la ciudad la Exposición Universal Marítima y Colonial, donde el profesor Auguste Piccard expone su prototipo de cámaras hiperbáricas ¿hiperbáricas?, su proyecto de ascensión a la estratosfera y el de inmersión a los fondos marinos. Este último es el motivo por el cual los investigadores han llegado a la ciudad".

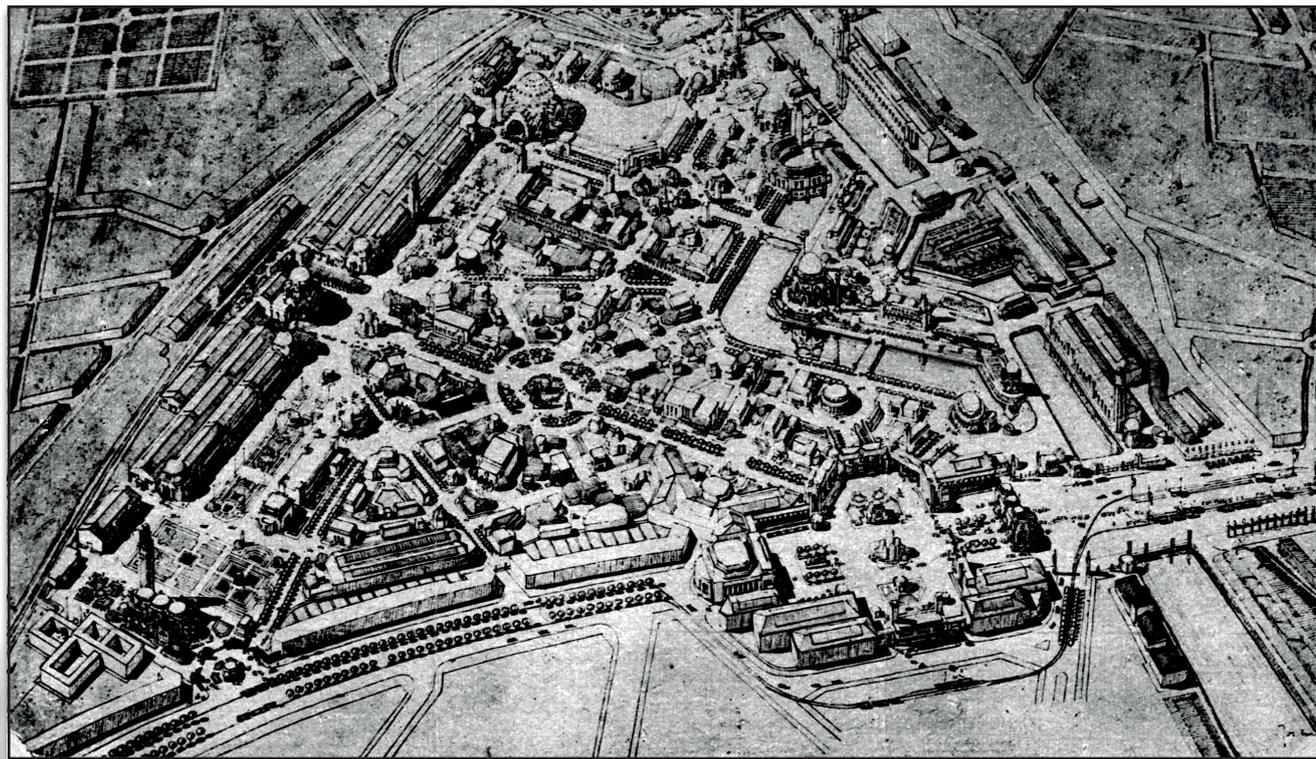
El grupo de investigadores se puede alojar en cualquier hotel que lo deseen pues Mancini se sigue ocupando de todos los gastos. Lo que más debe de influir a los investigadores a la hora de elegir el lugar es cuánto quieran llamar la atención durante su estancia. La relación que tengan en este momento con Shefira Roash influirá claramente en esta decisión.

Una vez alojados Mancini telegrafiará a Venecia para indicar que han llegado y da la orden para que el Leone Marino se dirija hacia el puerto de Amberes, donde previsiblemente se embarcarán para dirigirse al Mar del Norte con la intención de descubrir Atlantis

La Exposición Universal

Lee lo siguiente:

"El recinto de la 'Exposición Universal Marítima y Colonial' es una extensión llana y rectangular plagada de pabellones de distintos países. En ellos los distintos gobiernos muestran al mundo las distintas culturas procedentes de sus más lejanas colonias. En un único lugar puedes encontrar la cultura maorí, hindú, malgache y zulú. En otra zona del recinto se encuentran los pabellones destinados a la investigación marítima, y es allí



donde los investigadores podrán encontrar el pequeño edificio dedicado a Suiza, donde Auguste Piccard muestra su proyecto de Batiscafo”.

Una vez dentro del pabellón los investigadores podrán acudir a una de las charlas que el profesor Piccard realiza diariamente en alemán. Las ideas de Piccard congregan a mucha gente, no por el batiscafo, sino por la posibilidad de crear una cápsula hiperbárica capaz de llevar al ser humano a las estrellas. Durante la charla, Piccard también explica su idea de cápsula hiperbárica, como opción para descubrir el fondo marino, pero todas las preguntas del público que se congrega en ellas son relacionadas con su uso para llegar a la estratosfera. Si los investigadores asisten a una charla completa, probablemente se aburrirán al menos que tengan altos conocimientos en física. El profesor Piccard es sin duda una mente privilegiada, sin embargo deja bastante que desear como orador. Hay temas que alarga sin sentido y en cambio otros de ellos pasa totalmente de puntillas sin que los participantes en la charla se enteren de lo que quería explicar y por lo menos en dos ocasiones Piccard se quedará mirando a la pizarra que tiene delante como si por su cabeza estuviera pasando una idea que no puede dejar pasar. Tras un par de toses (o tal vez algún ronquido demasiado sonoro) Piccard parecerá despertarse y continuará hablando como si no hubiera pasado nada. Ha esta charla acudirá Shefira Roash acompañada por varios miembros del partido Nazi alemán.

Tras la charla, los investigadores podrán acercarse a hablar con Piccard.

Cuando los investigadores le mencionen el proyecto de construir un batiscafo a Piccard, éste les contestará con escepticismo por dos motivos, el primero es que todo está en una fase teórica del proyecto por lo que no asegura que el sumergible pueda aguantar la presión, y por otro lado la construcción es carísima, requiriendo que algún gobierno se interesara por el tema. Por si fuera poco, dados los problemas que tienen en Estados Unidos es posible que no tengan suficiente crédito en bastante tiempo.

Si los investigadores le dicen que Bruno Mancini les financiará el batiscafo se mostrará interesado pero continuará escéptico. Si le mencionan que lo necesitan para encontrar la

ciudad de Atlantis probablemente les trate por locos, en cambio sí le dicen que creen tener la localización de una civilización antigua en el Mar del Norte, Piccard, como buen científico, sentirá curiosidad sobre lo que traman y pedirá más información. Si tras la conversación le muestran los objetos encontrados, Piccard accederá totalmente convencido.

Si Shefira Roash se ha aliado con los personajes hará todo lo posible por estar en la conversación y convencer a Piccard de que colabore. En caso contrario irá a visitar a Piccard más tarde y en compañía de los nazis, que a cambio de sus conocimientos, le ofrecerán una gran suma de dinero. Piccard se negará a trabajar con los nazis rotundamente.

Hay que construir el batiscafo

Tras tres semanas de búsqueda por Amberes, Mancini ha encontrado el lugar ideal para construir el batiscafo. Se trata de un pequeño astillero con capacidad para que atraque el Leone Marino y para que se realicen los trabajos. En el propio astillero hay varias oficinas donde se instala el lugar de trabajo de Piccard, desde donde dirigirá la construcción.

Como mano de obra Mancini ha contratado a 8 trabajadores flamencos con buenas credenciales, o por lo menos eso cree, pues no sabe hablar flamenco y las entrevistas se las ha dejado al capataz Johannes Zilver, contratado básicamente porque también hablaba italiano. En realidad Zilver es un agente del Partido Nazi que se ha hecho pasar por trabajador para infiltrarse dentro de los astilleros. Su sorpresa fue que Mancini le contrató como capataz, lo que le permitió contratar al resto de trabajadores, que por supuesto, también son matones pagados por el Partido Nazi alemán, siendo dirigidos todos ellos por Shefira Roash. Si alguno de los investigadores no se fía de Mancini y habla flamenco, permite que elija el a los obreros. Aun así, Zilver podría ser contratado como capataz o al menos como obrero.

Mientras tanto las primeras planchas han llegado al astillero y empiezan los trabajos de montaje. Esa misma noche, Zilver y sus hombres intentarán raptar al profesor Piccard.

Los Nazis y Shefira Roash raptan al profesor Piccard

Lee esto a los jugadores.

“El sonido de silbato indica que la primera jornada de trabajo concluye. Una sensación de optimismo recorre el astillero, la construcción del batiscafo ha comenzado y la ciudad de Atlantis parece mucho más cerca.

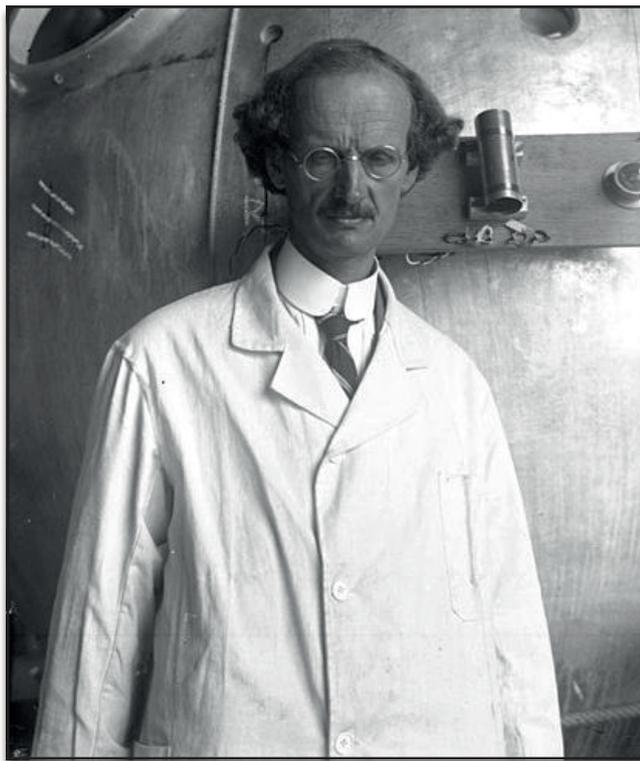
Mancini llega al astillero pletórico, no solo porque los trabajos hayan comenzado y parezca que nada puede pararlos ya, también es porque se ha dado una vuelta por la ciudad con su flamante Hispano-Suiza de lujo, un coche precioso que solo unos pocos millonarios se pueden permitir.

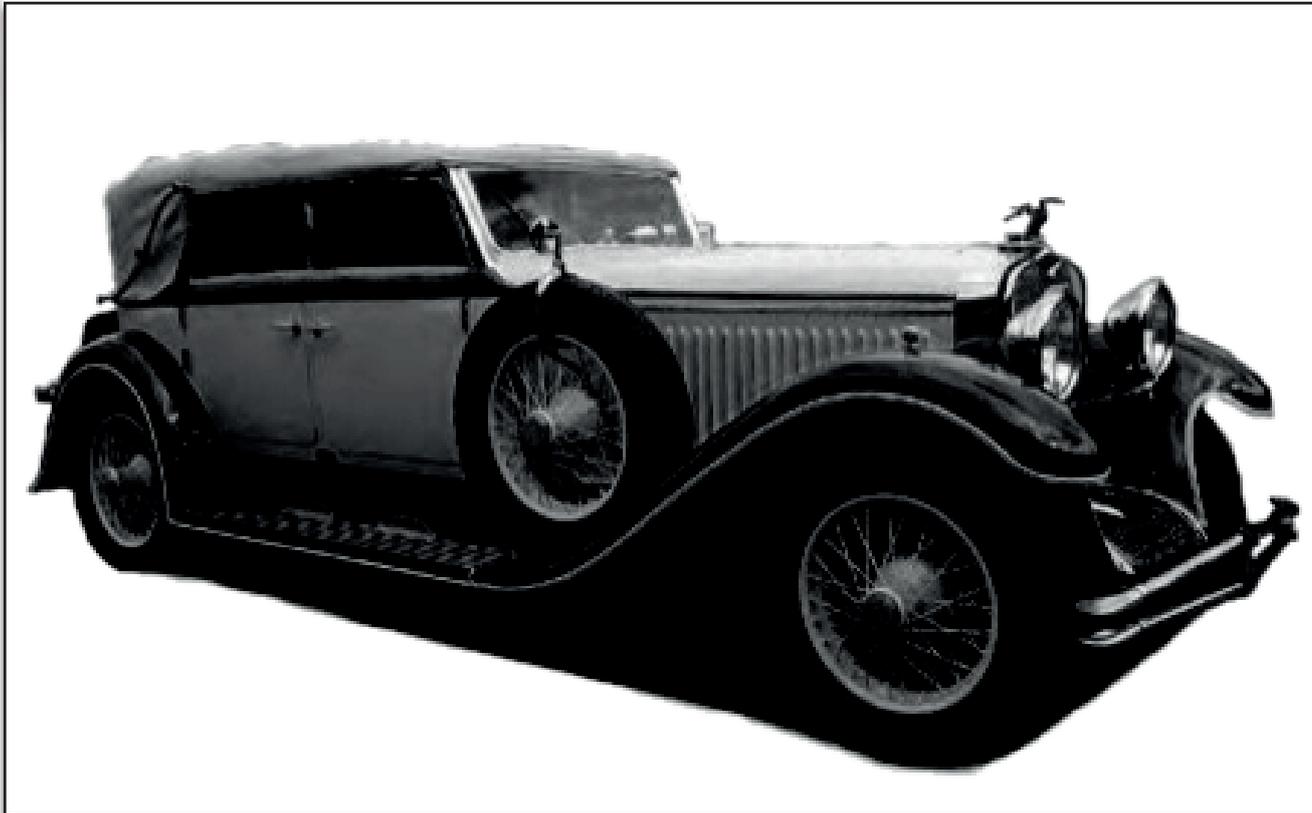
Mancini os encuentra observando los avances del batiscafo a pie del astillero cuando, de repente, se produce una explosión en las oficinas donde Piccard trabaja diariamente.

Ante vosotros se dibuja la imagen de Piccard estudiando los planos de ingeniería, segundos antes de ser incinerado por la lengua flamígera que os ha cegado desde el astillero.

Cuando os dirigís hacia el fuego, veis como varios hombres están sacando a rastras del edificio al profesor Piccard, entre ellos se encuentra uno de los obreros. Rápidamente los seguís hasta la calle donde veis como dos coches Opel y una furgoneta salen a toda velocidad de los astilleros. A vuestra derecha se encuentra el Hispano-Suiza de Mancini, puede que sea el momento de probar cuanto corre este coche de ricos”.

Lo que ha ocurrido es lo siguiente. Los hombres de Zilver han noqueado a Piccard y lo han sacado del despacho, mientras, Zilver ordena a uno de sus hombres que recoja todos los planos





y salga corriendo con ellos. Tras ello lanza varias granadas en el despacho con la intención de que los investigadores crean que se han destruido todos los planos del proyecto. Ya en la calle los matones, con Zilver, introducen a Piccard en un coche y salen a toda velocidad de allí. Su objetivo es cruzar la frontera holandesa y llegar hasta Roosendaal donde les esperan Shefira Roash y el resto de miembros del Partido Nazi armados con escopetas y metralletas. Sin embargo el hombre que lleva los planos sale furtivamente de los astilleros con el material necesario para construir el batiscafo.

Zilver y sus hombres conducen 2 Opel 8 Sal, y una furgoneta.

Características de los 2 Opel 8 Sal

Velocidad máxima: 4;
Puntos de resistencia: 25;
Maniobrabilidad: 4;
Conductor + pasajeros: 4;
Aceleración/deceleración: 2X;

Características de furgoneta Opel

Velocidad máxima: 3;
Puntos de resistencia: 35;
Maniobrabilidad: 3;
Conductor + pasajeros: 2+hasta 6 en la zona de carga;
Aceleración/deceleración: 1X;

Características del Hispano-Suiza.

Los investigadores pueden contar con el Hispano Suiza H6B Cabriolet perteneciente a Mancini.

Velocidad máxima: 5;
Puntos de resistencia: 25;
Maniobrabilidad: 5;
Conductor + pasajeros: 4;
Aceleración/deceleración: 2X;

La persecución

La persecución se realizará por el camino indicado en el

mapa, en el cual hay varios puntos marcados en rojo donde los pilotos deberán realizar con éxito una tirada de conducción. Un fallo en la tirad significa que el coche se sale de la calzada produciendo daños estructurales en el coche, se deberá lanzar 1D6 para contabilizar el daño del coche llegan a 0 el coche se parará o comenzará a arder hasta explotar, a merced del director de juego. Una pifia significa que el coche se estrella dando vueltas de campana y abandona definitivamente la huida o la persecución. En este caso el coche también puede acabar explotando, también a discreción del director de juego. El hispano-suiza de los investigadores es un coche mucho más rápido que los Opel por lo que les acabará cogiendo, salvo que el piloto estrelle el coche antes.

Combate entre los vehículos

Los investigadores podrán ponerse a disparar a los vehículos cuando los tengan cerca. En 1930 la chapa de los vehículos es tan gruesa que las balas suelen rebotar contra ella, por lo tanto solo deja dos posibles localizaciones para disparar, el piloto y las ruedas. Para poder disparar a la posición del piloto el investigador que esté conduciendo el Hispano-Suiza deberá de realizar con éxito una tirada de conducir automóvil para colocarse al lado del vehículo que está huyendo. Una vez allí otro investigador podrá realizar un solo disparo por asalto. El piloto impactado deberá realizar una tirada de conducir automóvil, con un fallo se saldrá de la carretera como si se hubiera estrellado. Si el disparo acaba con el piloto el resultado será el mismo. Otra opción es disparar a las ruedas, en este caso se podrá disparar desde cualquier posición, sin embargo, la dificultad para impactar hace que la habilidad de disparo se reduzca a la mitad. Un impacto en una rueda hará que el piloto deba de hacer de nuevo una tirada de conducir, con un fallo el vehículo se estrellará, con un éxito el vehículo deberá de abandonar la huida/ persecución. Evidentemente esto también vale para el vehículo perseguidor al que le podrán disparar constantemente.

La caravana va formada de la siguiente manera, en primer lugar va uno de los Opel donde van Piccard, Zilver y uno de

sus matones, tras él va el segundo Opel con cuatro matones armados con pistolas. Y por último va la furgoneta con un piloto y dos matones en la parte trasera, también armados con pistolas y escopetas (muy peligrosos).

Final de la persecución

Una manera de acabar con la persecución es parando como sea el coche donde va Piccard. Por desgracia esto acabará en un accidente en el que Piccard resultará herido, pero no muerto. Al llevarle a un hospital Piccard le atenderán y le estabilizarán hasta que esté fuera de peligro, sin embargo entrará en un estado de coma del que no podrá salir.

La otra manera de terminar es que la persecución llegue hasta el final. En ese caso los investigadores se encontrarán con una ensalada de disparos de escopetas y metralletas, cortesía de los nazis subordinados de Shefira Roash, por lo que deberían echar tierra de por medio lo más rápido posible. Usa las características descritas en el cuadro de los 8 obreros para continuar el combate.

De una manera u otra el grupo de investigadores se habrá quedado sin el ingeniero capaz de desarrollar el batiscafo acabando así con sus opciones de encontrar la ciudad sumergida de Atlantis.

Por su parte Shefira Roash dará por concluida su relación con los investigadores pues ya no les son de verdadera utilidad (o al menos eso cree) pues conoce el lugar al que se tiene que ir y tiene los planos y al ingeniero que desarrollará el submarino. Por desgracia Piccard ha sufrido un terrible golpe en la cabeza del que no despierta, un pequeño inconveniente para Shefira que no la perturba demasiado, tendrá que contar con ingenieros

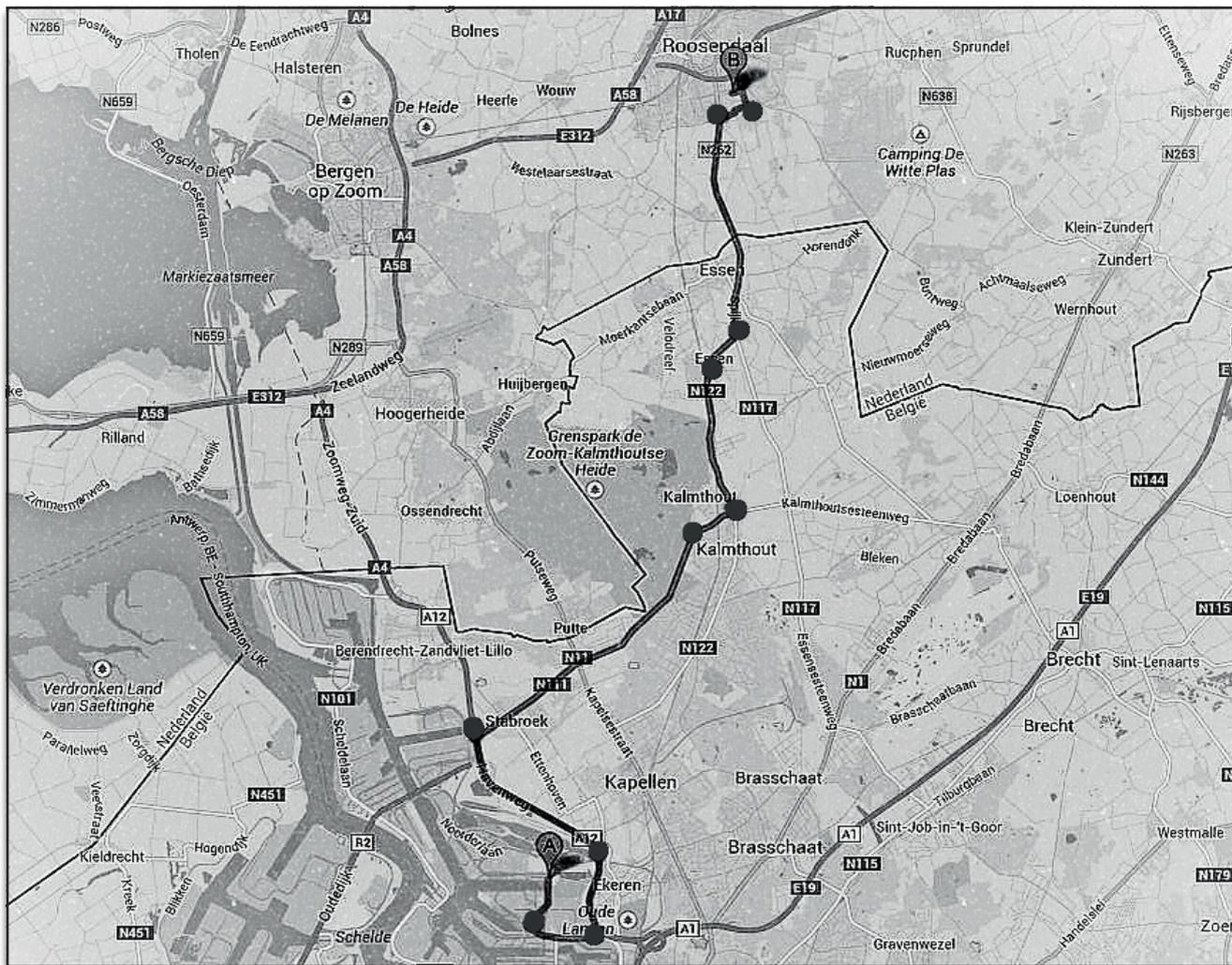
alemanes afines al partido para desarrollar el submarino, es posible que le venga mejor.

Resulta como resulte la escena lee esto al final (al día siguiente en el lugar donde os alojáis): "Parece que todo está perdido. No podéis contar con Piccard, todos los diseños del batiscafo se quemaron en la explosión, no tenéis ningún empleado trabajando porque la mayoría eran infiltrados nazis y para colmo, Shefira Roash os ha traicionado, por lo que probablemente haya comenzado su proyecto de batiscafo por separado. Todo parece perdido cuando de repente suena la puerta. Habéis recibido una nota en la que solo hay escritas las siguientes palabras. A veces cuando parece que la situación es totalmente desesperada lo mejor es irse a dormir y esperar a ver lo que ocurre".

Contactando con el profesor Piccard en las Tierras del Sueño

Los investigadores (a partir de ahora soñadores) son llamados a las tierras del sueño por un hombre llamado Nodens para explicarles la situación (una tirada de Mitos de Cthulhu identificará al hombre como el dios Nodens, un dios que suele favorecer a los humanos en su lucha contra los dioses exteriores. Para más información ver su descripción en el manual La Llamada de Cthulhu). Nodens explica a los soñadores que Shefira va a construir un submarino para llegar a Atlantis gracias a que ha conseguido los planos del proyecto de Piccard y dispone de una localización para buscar, Rockhall. Nodens pretende favorecerles para que encuentren antes la ciudad, diciéndoles donde se encuentra Piccard.

Los soñadores podrán encontrar a Piccard en Celephais,



donde se está atrapado en su gran biblioteca. En esta ciudad el tiempo no transcurre para aquellos que viven allí, evitando así que envejeczan. Por desgracia, la falta de tiempo, o visto de otra manera, la infinitud de tiempo, hace que en algunos casos el espacio se comporte de forma extraña.

En este caso el profesor Piccard, al entrar en estado de coma en el mundo real, viajó por el mundo onírico directamente a la biblioteca. Allí, animado por su afán de estudio, comienza a ampliar sus estudios sobre las campanas de presión. No es consciente de donde está ni el tiempo que lleva allí, lo que impide que vuelva del coma.

La biblioteca en realidad es una trampa, aunque en ella se puede encontrar el conocimiento de todo el cosmos, algo totalmente inconcebible para un ser humano, lleva rápidamente a la locura a aquellos que permanecen demasiado tiempo en ella. Cada vez que Piccard descubre algo nuevo se abre para él una nueva ala de la biblioteca donde puede seguir progresando con su investigación, ampliando el campo de investigación hasta el infinito. Si no lo detienen irá perdiendo cordura poco a poco hasta volverse completamente loco. El cansancio no afecta a los que estudian en la biblioteca, si no hay tiempo, no se envejece y el estudiante no se cansa, por lo que salvo que algo o alguien intervenga acabará volviéndose loco. Los soñadores tras observar el comportamiento de Piccard y realizar una tirada de Idea exitosa, llegarán a esta conclusión.

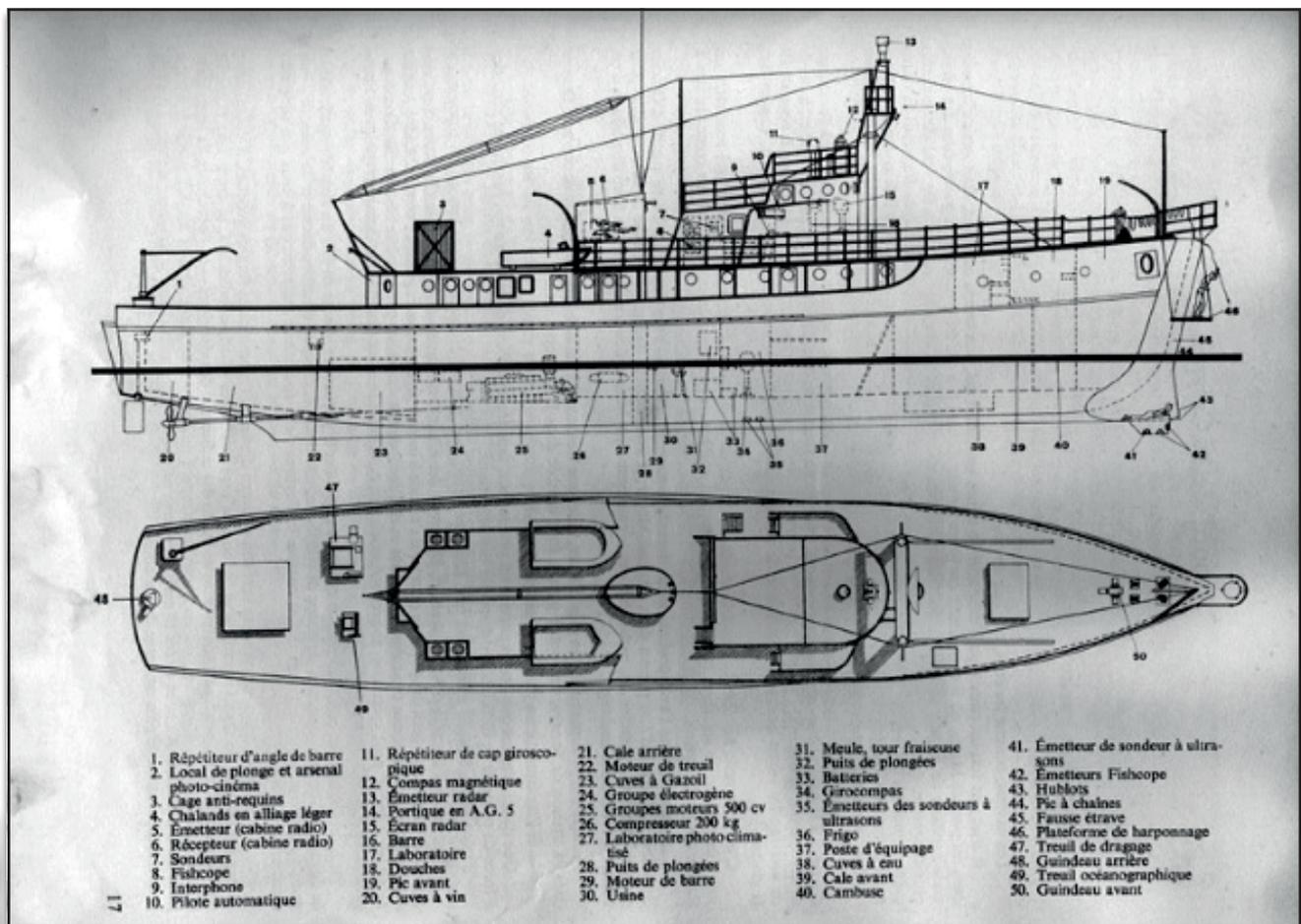
Los soñadores tienen dos misiones. Una es conseguir que Piccard les diga si tiene una copia de su proyecto en el mundo real. La segunda, mucho más difícil, es conseguir que Piccard salga de la biblioteca y que comience su camino de regreso al mundo real.

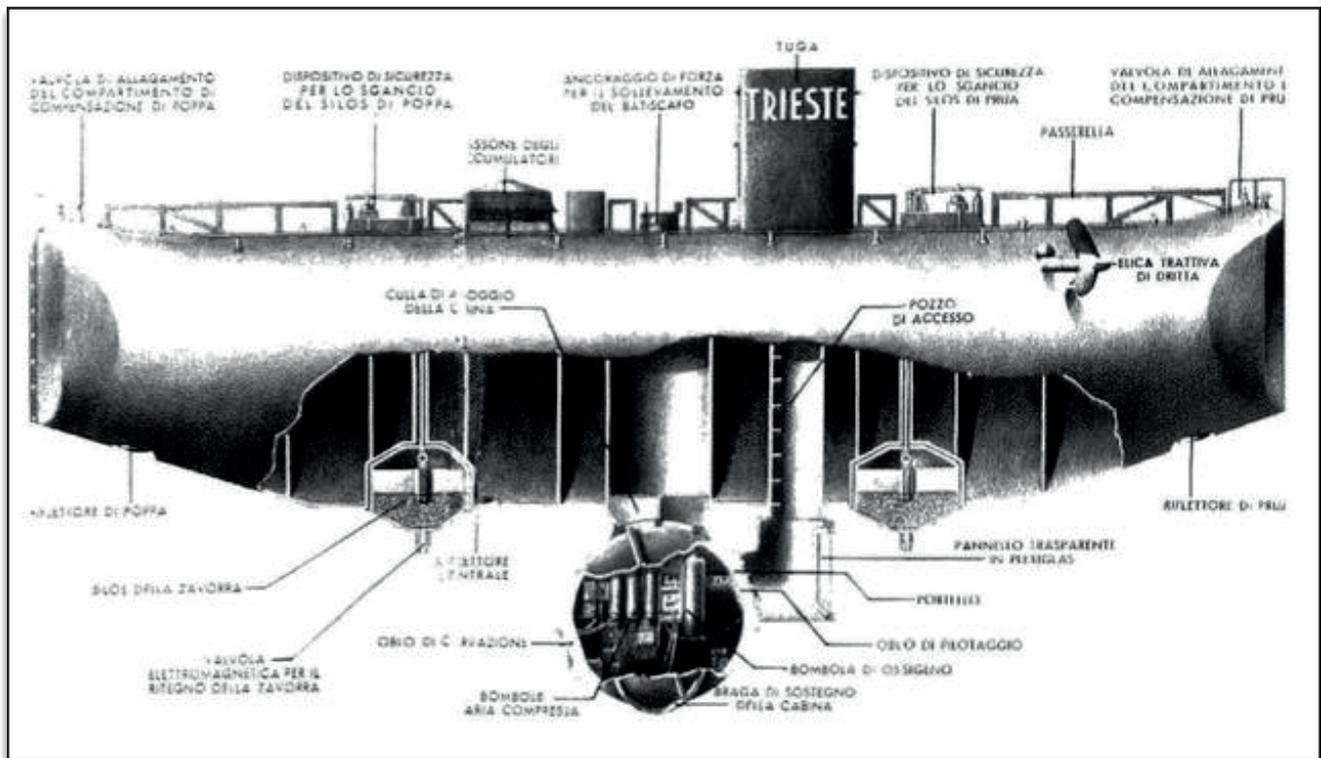
Para que Piccard les haga caso a alguno de los soñadores, estos deberán demostrar estar versados en alguna materia científica. Una tirada exitosa en Arqueología, Física, Química,

Historia, Historia Natural, Biología o cualquiera similar, conseguirá llamar su atención y comenzará a charlar vivamente con ellos mientras sigue con sus estudios. Cada tirada equivaldría a una hora de conversación (si en Celephaïs existiera el tiempo). Cuando los soñadores consigan 10 tiradas exitosas (no hace falta que sean consecutivas), Piccard llevará el tema de conversación a un proyecto de un sumergible llamado batiscafo. Piccard describirá el proyecto que ya conocen los soñadores y además les indicará que guardaba bajo llave una copia del proyecto en el despacho que usaba en la Exposición Universal de Amberes.

En este momento los soñadores podrían optar por irse y dejar allí a Piccard, pues han conseguido lo que venían a buscar. Sin embargo si deciden quedarse para intentar sacar a Piccard lo conseguirán sólo con perseverancia. Tras 1D10 días (si en Celephaïs existiera el tiempo) podrán sacar a Piccard de allí. Consideraremos que tras ese tiempo los soñadores han conseguido enfascar en una conversación tan interesante a Piccard, que les ha seguido hasta la puerta de la biblioteca. Una vez podrán llevarle directamente a la salida de las Tierras del Sueño lo que en la vida real sacará a Piccard del coma, aunque seguirá convaleciente e ingresado en un hospital de Bruselas. Cuando Piccard recupere del todo la consciencia (semanas después) no recordará nada de lo ocurrido en las Tierras del Sueño.

Sacar a Piccard de las Tierras del Sueño conlleva una recompensa de 1D10 puntos de cordura para los investigadores. Como contrapartida, si algún soñador tiene la tentación de comenzar a investigar algo por su cuenta, quedará atrapado en la biblioteca hasta que su cordura llegue a 0. Cada vez que descubra algo que no sabía perderá 1D6 puntos de cordura y aumentará 1D6 en Mitos de Cthulhu.





Construyendo un submarino

En la Exposición Universal podrán encontrar los planos detallados para construir el batiscafo, permitiendo así continuar con el proyecto. Mancini contratará nuevos trabajadores, esta vez pidiendo más referencias y los trabajos en el astillero retomarán su curso. Cuatro semanas después el batiscafo estará terminado.

Travesía Amberes-Rockall

El Mar del Norte

La situación es la siguiente. El grupo de investigadores parte de Amberes destino Rockall con el batiscafo a bordo mientras Shefira Roash y los nazis han construido su propio batiscafo y salen desde Alemania a bordo de un submarino experimental militar, que Shefira ha conseguido gracias a su talento persuasor y a sus poderosos hechizos. El submarino ha sido adaptado para remolcar su batiscafo donde se puede apreciar la esvástica tanto a babor como a estribor. El descubrimiento de Atlantis ha llegado hasta la cúpula del partido y quieren que su descubrimiento se convierta en un símbolo de que ellos han sido "Los elegidos".

El plan de Shefira es adelantarse a los investigadores para que cuando lleguen solo se encuentren con la frustración del segundo lugar. Para asegurarse de llegar la primera, contacta con una colonia de profundos del Mar del Norte. Shefira negocia con ellos y promete favores de Nyarlathotep si atacan el barco de los investigadores. Los profundos aceptan y preparan un ataque para cuando el Leone Marino se acerque a la costa norte de Escocia. Además Shefira les pide que registren el barco, pues intuye que los investigadores puede que se guardan un as en la manga. Los investigadores deberán de proteger las piedras pase lo que pase.

Lee esto a los jugadores:

"Os embarcáis, con Mancini a la cabeza, en el Leone Marino con destino Rockall. En la popa, asegurado con varios cables de acero, transportan el batiscafo de Piccard. El primer día de navegación se ve a Mancini especialmente de buen humor, se encuentra en alta mar, ha financiado la construcción, de

la posiblemente, máquina más avanzada de su época y con ella intentarán descubrir uno de los mayores misterios de la humanidad, la localización de la ciudad de Atlantis. El trayecto hasta la roca pasa por viajar hacia el norte, bordear Escocia y virar al oeste hasta llegar a Rockall, un islote perdido en mitad del mar, vestigio de que hace miles de años eso era tierra firme y no mar a dentro. La esperanza por llegar al final os empuja hacia delante"

Características de "El Leone Marino"

Tonelaje: 294 TRB.

Desplazamiento: 360 toneladas.

Eslora: 42 m.

Manga: 7,6 m.

Cubiertas: Tres.

Potencia instalada: 2 x 580 hp (430 kW) de 8 cilindros General Motors motores diésel.

Propulsión: de doble tornillo.

Velocidad: 10 nudos (19 km/h; 12 mph).

Tripulación: 27 en cuartos del capitán, seis camarotes y Cuartos de equipo Yumbo 3 toneladas grúa hidráulica adaptada para sumergir el batiscafo.

Tripulación de El Leone Marino.

Podrías haber escogido nombres italianos que no fueran de futbolistas, chaval.

Capitán Antoine Belletti.

Oficial de puente Canobbio.

Piloto De Martino.

Oficial radioeléctrico Frattini.

Oficial de suministros Gilardino.

Contramaestre Liberatore.

5 Marineros Macchi, Migliore, Panneta, Proserpi y Rossi.

Jefe de Máquinas Shacheri.

2 oficiales de máquinas, Turco y Venturi.

A parte de que todos tienen altos conocimientos en navegación y pilotaje de barcos, dispondrán de las siguientes habilidades. Los oficiales y el piloto pueden ir armados con pistolas, el oficial radioeléctrico altos conocimientos en electrónica. El oficial



de suministros tendrá altas puntuaciones en charlatanería, persuadir y regatear. El contra maestre y los marineros serán expertos nadadores y sabrán manejar perfectamente un cuchillo. Y el jefe de máquinas y sus oficiales tendrán altas puntuaciones en mecánica y manejarán estupendamente una palanca como arma. Por desgracia no hay un médico a bordo.

La niebla

Tras varios días de viaje el Leone Marino llega hasta la costa norte de Escocia donde hay que virar hacia el oeste. La maniobra se complica debido a la densa niebla que se encuentran por lo que el instrumental y la pericia del capitán es lo único que les puede garantizar un mínimo de éxito en la maniobra. La velocidad del barco es baja y eso facilitará el ataque de los profundos.

En algún momento de la escena, uno de los investigadores oír el grito de uno de los marineros del barco. Cuando los investigadores se dirijan hacia allí se encontrarán de frente con un profundo que sale violentamente de la niebla (tirada de cordura para todos) En ese momento comenzará el combate.

Un número indefinido de profundos asaltarán el barco con tres objetivos claros. Dañar el batiscafo, dañar la sala de máquinas y registrar los camarotes en busca de algo que puedan relacionar con la expedición de Atlantis.

Habrà por lo tanto tres lugares de combate.

En el batiscafo los profundos intentarán dañarlo como sea, usarán todo lo que esté a su alcance para destrozarlo. Si los investigadores se dirigen al batiscafo para protegerlo y vencen el submarino se habrá salvado, en caso contrario los profundos habrán conseguido dañarlo lo suficiente como para retrasar la inmersión de los investigadores.

En la sala de máquinas los profundos intentarán sabotear el barco para retrasarlo significativamente. Una victoria de los investigadores en este combate habrá protegido al buque permitiendo que el viaje siga su curso.

En los camarotes los profundos no saben lo que tienen que encontrar por lo que irán destrozándolo todo allí por donde pasen. Una intervención satisfactoria de los investigadores obligará a los profundos a retirarse salvando así las piedras. En caso contrario los profundos pueden haber encontrado

las piedras y llevárselas a Shefira Roash. Si esto ocurre las posibilidades de éxito de los investigadores se reducirán mucho. Plantea esta posibilidad si quieres que los jugadores se enfrenten a un reto muy difícil, como podría ser asaltar un submarino alemán para recuperar las piedras robadas.

Exploración submarina

Tras solventar los percances producidos por los profundos en la costa escocesa, el Leone Marino reanuda la marcha. Tras tres días de viaje hacia el oeste se avista Rockall, una pequeña elevación en mitad del océano, una simple roca en el mar, que indica el lugar donde antes estuvo emergida la brillante ciudad de Atlantis. O por lo menos eso esperan los investigadores.

Por desgracia para el grupo también pueden divisar un submarino con bandera alemana y con esvásticas dibujadas a los lados. Es el submarino del partido Nazi. Sin duda Shefira está a bordo.

En seguida los Nazis empiezan a hacer señales luminosas al Leone Marino. Desean hablar con los investigadores. Los investigadores podrán elegir si permiten a un representante del submarino subir a bordo del Leone Marino para hablar, o no se fían y prefieren mantener la conversación con las señales luminosas. Sea como sea el mensaje de los nazis es el siguiente: "Les proponemos trabajar en común durante la exploración. Es mejor unir fuerzas que enfrentarnos. Si se niegan a colaborar deberán irse o hundiremos el barco" Shefira sabe perfectamente que el grupo de investigadores está totalmente capacitado para encontrar la ciudad sumergida, por lo tanto, si les obliga a colaborar encontrarán la ciudad en mitad de tiempo.

No hace falta ser muy inteligente para saber que el submarino debe de estar armado con torpedos. El barco de los investigadores no es rival en combate para él. Si los investigadores deciden pedir ayuda a los británicos, que serían la potencia más cercana capaz de combatir con ese submarino, estos no intervendrán. Primero porque están en aguas internacionales (Años después los británicos reclamarán Rockall como territorio británico pero en el momento en el que se juega esta aventura no lo es) y segundo porque el barco de Mancini viaja con bandera italiana y por lo tanto no es asunto suyo. Una baza para los investigadores es pedir ayuda

ya que alguno de ellos sea ciudadano británico, como por ejemplo Christine Jackson, sin embargo esto solo haría que la burocracia británica comenzara a moverse y tal vez en una semana habrían preparado una misión de rescate. Una tirada de Derecho o de Burocracia permitirá a los investigadores tener certeza de ello.

El fondo submarino de Rockall

Ya en el agua, los investigadores deberán hacer unas rápidas pruebas de inmersión del batiscafo y otras cortas prácticas de manejo. Las pruebas resultarán satisfactorias y las prácticas son sencillas, dos palancas manejan el batiscafo, una para la profundidad y otra para la dirección de la marcha. El funcionamiento es sencillo.

Tras las primeras inmersiones podrán corroborar que se encuentran ante un volcán, a partir de los 100 metros de profundidad (habiendo rebasado ya el récord de profundidad de la época) encontrarán las primeras chimeneas. A partir de los 400 metros podrán encontrar grandes grutas por las que el batiscafo podría entrar.

Tras un par de días de inmersiones los investigadores tendrán claro que para encontrar algo deberán de entrar por esas grutas, con el peligro que eso conlleva. Los investigadores deberán de realizar tiradas de DES x 3 para conseguir entrar, o salir en una gruta. Si pifian tira en la siguiente tabla. La tirada es de destreza más que de pilotar submarino ya que lo que se necesita es un pulso firme, más que pericia para pilotar.

Tabla de Peligros Aleatorios En Grutas

Tirada	Resultado
1-3	Golpe. Foco fundido. No se ve por un lado.
4-6	Golpe. Iluminación destrozada. Solo se puede volver.
7-8	Golpe en esfera de observación. Entra agua. Poca.
9-10	Golpe en casco, aislar zona y volver.

Antes o después el submarino llegará a la grieta principal del volcán, que les llevará a la sala de entrada a la ciudad, en sentido ascendente. Una vez lleguen aquí lee esto:

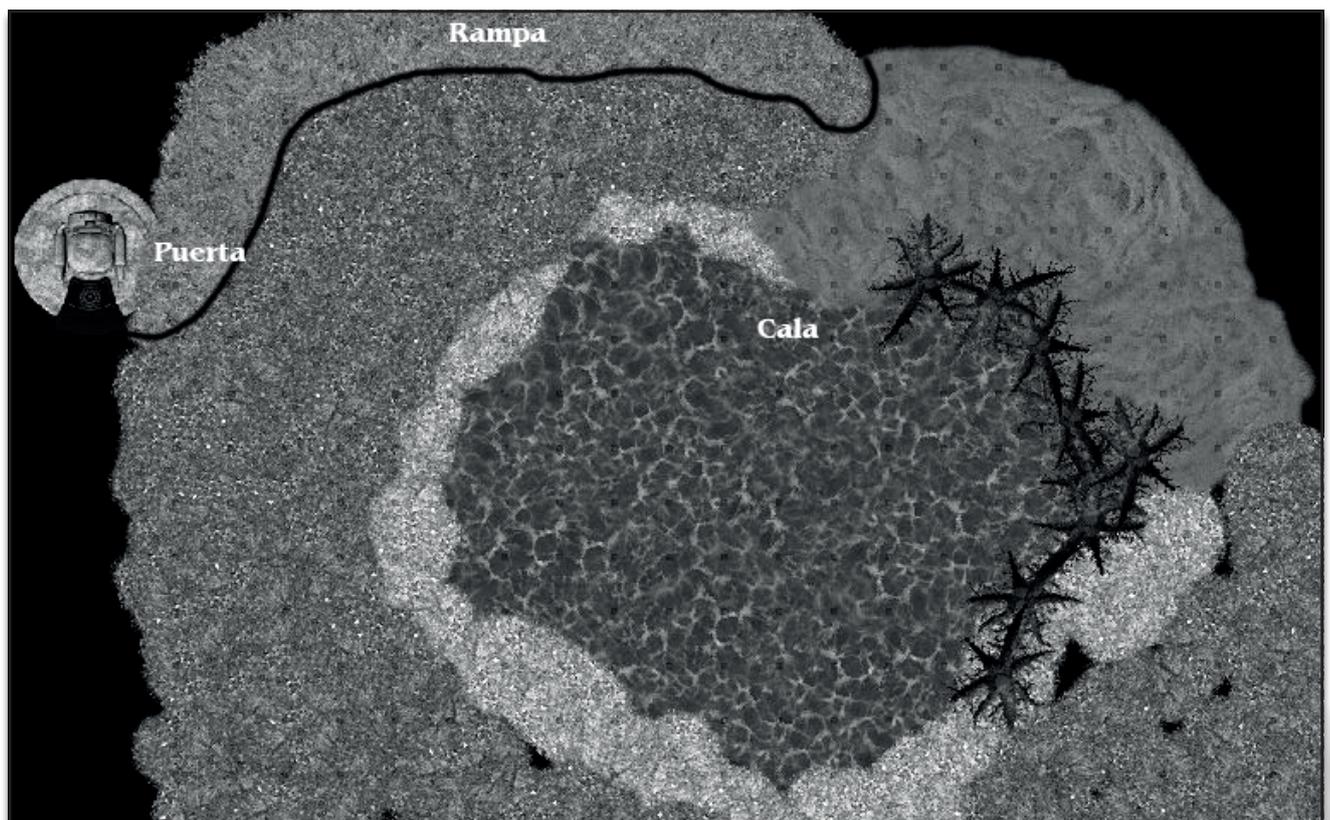
“La gran gruta que ascendía os lleva a una bolsa de aire dentro del volcán. Los focos del batiscafo iluminan el techo de la caverna y comprobáis como no es roca lo que veis si no piedra tallada y sobre todo decorada con temas atlantes. Sin duda habéis encontrado algo. Girando los focos encontráis una cala donde podríais llegar a tierra, os dirigís hacia allí y paráis los motores, tan solo os queda salir del batiscafo y comprobar que es lo que hay en esa caverna. Sin embargo tenéis una duda ¿El aire será respirable?”.

El aire no es respirable aunque el batiscafo dispone de cuatro equipos de respiración. Una vez fuera, podrán ver como emerge el batiscafo de los nazis que les estaba siguiendo. Shefira e Imâd Al-din (si sigue vivo) irá en él. Les acompañarán dos fornidos nazis.

Una rampa llevará a los investigadores a una gran puerta circular de piedra, en la que se puede ver un mapa de la ciudad de Atlantis. Ese mapa por sí solo podría valer todo el dinero que ha costado la expedición.

En el centro de la puerta de piedra hay tres huecos. Una tirada de descubrir exitosa permite a los investigadores darse cuenta de que las tres piedras que han encontrado en sus viajes encajan exactamente.

Cuando las piedras se acercan a la piedra brillarán como no lo han hecho nunca y cuando se coloquen sobre la puerta iluminarán toda la caverna, cegando a los investigadores. Cuando éstos se acostumbren a la luz, verán como sus ropas se convierten en ropajes medievales, sus armas se convertirán en espadas, arcos y flechas y cualquier objeto mecánico se adaptará a una forma medieval. Por ejemplo, un reloj de cuerda se convertirá en un reloj solar, y una linterna se convertirá en una antorcha. Shefira Roash se transformará de repente en una reina egipcia, manteniendo su corona, su medallón y su cinturón. En el brazo tendrá el brazaletes de la Naja Haja. Todos habrán entrado físicamente en las Tierras del Sueño.



Las Tierras Del Sueño

El templo (en las Tierras del Sueño)

Los investigadores habrán sido trasladados a las Tierras del Sueño junto a Shefira Roash, Imåd Al-Din, y dos guardias nazis. Recordad la protección mágica de Shefira. Esta protección le hace invulnerable a todos los ataques que pueda recibir en este capítulo, salvo que alguno de los investigadores conozca algún poderoso hechizo que pueda dañarla.

Se encuentran en un templete sobre una pequeña elevación. Desde allí pueden ver la inmensidad del océano y sentir la fabulosa brisa marina en su rostro. Al darse la vuelta podrán contemplar ante ellos el fabuloso templo de Poseidón, en el centro de la maravillosa ciudad de Atlantis. Sin duda han llegado a su objetivo.

Shefira avanza hacia el templo con paso firme, segura de que su objetivo, el libro de Eibon, está allí. Sin embargo debe detenerse. Ante ella, un grupo de soldados en formación le impiden el paso. A un lado aparecen dos figuras conocidas por los investigadores, Nodens y Bast.

Nodens se dirige al grupo:

"Bienvenidos a Atlantis, la ciudad sumergida. Agradecemos vuestra visita pero aun así debemos pedirlos que os vayáis. Sabemos por qué habéis venido, pero los atlantes no permitirán que os lo llevéis. El libro está ligado a su propia existencia y si desaparece, ellos también desaparecerán. Al unísono, el grupo de soldados apuntan al grupo con sus lanzas mientras se cubren con los escudos".

Una vez termina Nodens, Shefira Roash comienza a reírse. Es consciente de que ni Nodens ni Bast intervendrán si ella coge el libro.

"No podéis intervenir, por mucho poder que tengáis, no haréis nada por impedir que coja lo que ya me pertenece, observar el verdadero poder de un dios".

Tras estas palabras, Shefira comienza a realizar un hechizo de convocación protegida por sus acompañantes. Tras dos asaltos aparecerá en el cielo un enorme dragón rojo que escupirá fuego y que atacará sin piedad a los soldados. Su simple presencia obliga a los investigadores a realizar una tirada de cordura.

El dragón se dedicará a sobré volar la ciudad lanzando su aliento. Cuando los investigadores entren en el templo estarán cubiertos por el aliento, pero el dragón podría entrar destrozando el techo, depende de la tensión dramática que quieras darle a la escena. Nota: el daño del aliento es correcto, 24D6.

El libro de Eibon

Shefira está protegida de cualquier daño por sus objetos mágicos. Se quedará en el lugar desde el que está controlando al dragón. Mientras, Imåd Al-din y los otros dos secuaces, correrán en busca del libro que se encuentra en el templo.

Comenzará así una carrera atravesando la batalla entre las fuerzas de Atlantis y el dragón convocado. El ganador conseguirá el libro.

Durante la carrera, Nodens y Bast no intervendrán en el combate, pero ayudarán a los investigadores, que podrán sentir que en algún momento como corren más rápido o que el libro parece acercarse a ellos mágicamente. Nodens y Bast tienen un plan, pero necesitan que los investigadores consigan el libro.

Por otra parte, los investigadores podrán ser objetivo de un aliento de dragón. Cada dos asaltos hay un 15% de probabilidades de que el dragón les vea y ataque a uno de los investigadores. En cuanto a Imåd Al-Din y los otros nazis, también combatirán hasta la muerte por conseguir el libro, en el caso de Imåd Al-Din con hechizos incluidos.

El libro está colocado en un pedestal en el centro del templo de Poseidón. No hay ninguna protección a su alrededor y cualquiera puede cogerlo y llevárselo de allí.

Cuando alguien coja el libro, sean los investigadores o no, un luz blanca comenzará a concentrarse en el pedestal. Su brillo recuerda mucho al que emitieron las piedras cuando se colocaron en la puerta de la gruta. Si el libro no se vuelve a colocar sobre el pedestal, la luz irá creciendo generando a su vez un sonido parecido a una vibración metálica. Cualquier personaje que vea la luz y escuche la vibración pensará que eso está a punto de estallar.

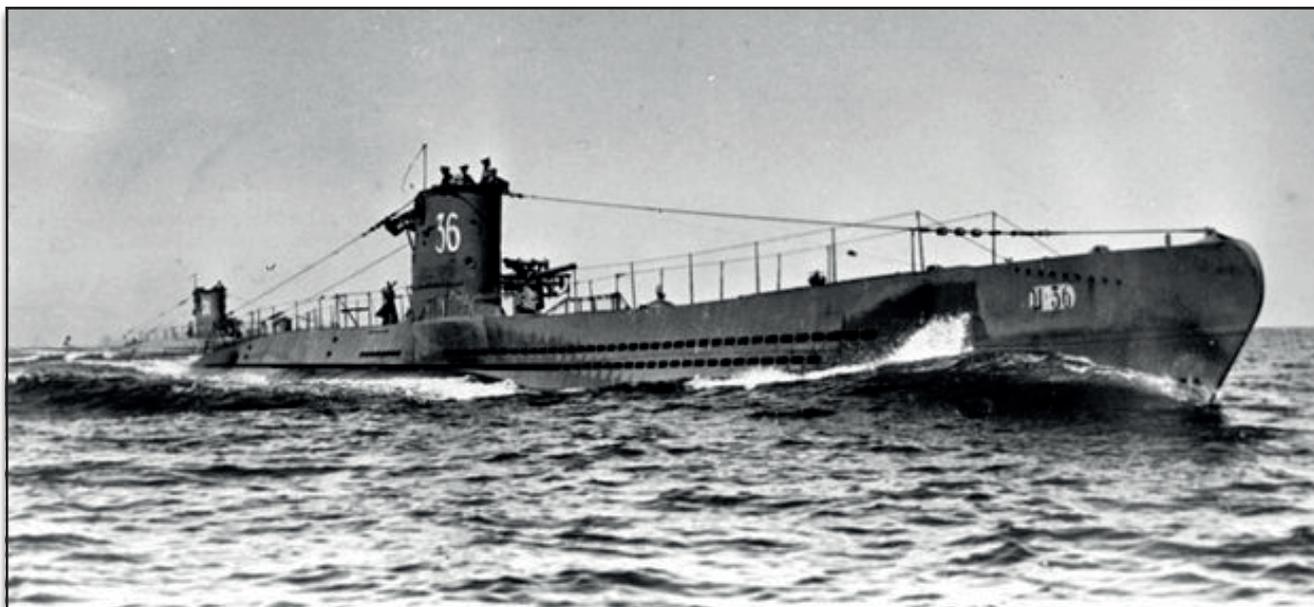
Nota: es muy importante que la carrera se produzca entre explosiones de fuego, cascos cayendo del cielo, soldados atlantes volando debido a las explosiones y gente gritando. La carrera no debe ser sólo contra los oponentes, también debe ser contra el entorno.

La ciudad va a estallar

Una voz interior hablará con los investigadores. *"Corred, corred y salid por donde habéis venido, pedid el libro a salvo".*

Nodens y Bast seguirán ayudando a los investigadores para que salgan de la ciudad con el libro de Eibon. Estas ayudas seguirán consistiendo en acercar a los investigadores al libro para que puedan escapar de allí. Sin embargo, Shefira, Imåd y los nazis, intentarán evitarlo.





Tras la carrera, cuando los investigadores lleguen al templete, serán trasladados de nuevo a la caverna donde se encuentra el batiscafo.

En la caverna no hay oxígeno suficiente para nadie, por lo tanto, cualquiera que intente hacer otra cosa que no sea correr hacia el batiscafo, como por ejemplo, combatir contra un enemigo, deberá de realizar una prueba de ahogamiento tal cual se explica en el manual de la Llamada de Cthulhu.

Cuando todos estén en sus respectivos batiscafos, se sumergirán e intentarán volver por donde han venido. Sin embargo esto no ocurrirá. La caverna se ilumina de improvisto, repentinamente, el agua toma un tono blanco brillante y comienza a burbujear. Los investigadores pueden realizar una tirada de Idea para darse cuenta de que el volcán ha entrado en erupción.

Cinco segundos más tarde, el agua comienza a subir y la corriente eleva a los dos batiscafos. El techo de la caverna se rompe y ambas máquinas salen disparadas hacia arriba. La inercia empuja a los investigadores contra el suelo hasta que el batiscafo sale volando por los aires. La caída y el choque contra el agua producen un daño de 1D6 a cada investigador.

Una vez en el agua los investigadores pueden observar el exterior y dirigirse al Leone Marino, mientras el otro batiscafo se dirige hacia el submarino alemán.

Si los investigadores no han conseguido llevarse el Libro de Eibon habrán fracasado en su misión. Se producirá una nueva explosión que producirá olas de gran tamaño que zarandearán al Leone Marino peligrosamente. El submarino alemán huirá con el libro habiendo conseguido una victoria para Nyarlathotep. Sólo el Dios de las Mil Caras sabe qué terroríficas acciones podrán realizar a partir de ahora a los seres humanos.

En caso contrario lee el siguiente capítulo a los jugadores.

Combate naval

Los investigadores suben al Leone Marino conscientes de que Shefira Roash y compañía se dirigen al submarino alemán con intención de hundirles.

El barco debe maniobrar para intentar evitar los torpedos que están a punto de enviarles.

El capitán del barco es consciente de que su única posibilidad es acercarse lo máximo posible a Rockall, para evitar así el mar abierto donde no tendrían ninguna posibilidad frente a un submarino.

Desde el barco se empiezan a emitir señales de S.O.S.

solicitando ayuda, pero no parece haber nadie lo suficientemente cercano para socorrerles a tiempo. El barco llega a tiempo a Rockall para poder esquivar dos torpedos del submarino, al que le cuesta maniobrar.

El submarino alemán lanza un tercer torpedo, que en esta ocasión parece imposible de esquivar. Se dirige directamente al centro del barco. No hay salvación.

Se escucha una explosión enorme, pero no proviene del barco sino del fondo marino. De repente la chimenea del barco empieza a convertirse en un gran palo mayor, los cables de acero en cuerda y la pintura en velas, tanto la popa y la proa del barco comienzan a elevarse y en lugar del micrófono de órdenes aparece un gran timón. Continuando con los hechos increíbles, un gran delfín plateado salta por encima del barco de babor a estribor. Era el torpedo que se ha convertido en ese fantástico animal.

Por último, los investigadores ven como el submarino se convierte en una gigantesca ballena gris y desde su estómago se pueden escuchar los angustiosos gritos de dolor de los tripulantes. La imagen es espeluznante y la gran mayoría de los tripulantes del Leone Marino desvían la mirada. Seguro que ningún colgante, corona o cinturón es capaz de proteger a Shefira de la digestión de una ballena.

Cuando las transformaciones terminan pueden ver a proa una enorme ciudad asentada sobre un terreno en forma de círculos concéntricos, entre los cuales se abre el mar formando anchos canales de agua. Sus edificios están contruidos con mármol azul celeste prístino, rematados por delgados minaretes. Los muros de la ciudad están coronados por estatuas de bronce brillante de héroes famosos. Se trata de la legendaria Atlantis.

En la cubierta del Leone Marino se encuentra un hombre con túnica blanca a juego con su pelo y su barba. Se dirige a los investigadores de esta manera: *"Hola, mis buenos amigos, mi nombre es Eibon. Creo que me andabais buscando"* (se recomienda un instante de silencio para que los jugadores recuperen el aliento).

Eibon continúa hablando:

"La explosión del fondo marino ha generado este vórtice, que ha fundido por un breve espacio de tiempo el mundo real con las Tierras del Sueño. Ante vosotros está la legendaria ciudad de Atlantis, en su día hundida bajo las aguas y posteriormente trasladada a las Tierras del Sueño. Si lo deseáis, podéis quedaros con nosotros aquí. Por el contrario, si deseáis volver a vuestras casas, lo único que debéis de hacer es viajar hacia el este. Cuando el vórtice mágico se diluya, volveréis al

mundo real y llegaréis a Escocia, la tierra más cercana. Por desgracia vuestro barco tendrá que viajar movido por la fuerza del viento, pues ahora es un velero”.

Mancini, estupefacto, mira a su barco convertido en velero sin dar crédito. Su expresión aun así, es como la de un niño pequeño al ver los juguetes que le han traído los Reyes Magos. Ahora es propietario de un velero de dos palos al más puro estilo veneciano.

Mancini se gira hacia Eibon y le agradece su ofrecimiento, pero le indica su deseo de volver a Venecia con este barco.

Los investigadores decidirán cuál será su futuro.

Epílogo sobre la Atlántida.

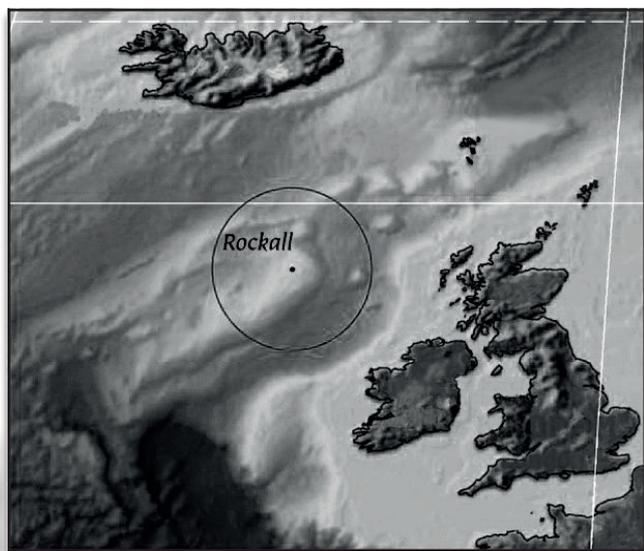
Mi primera línea de investigación sobre la Atlántida, la sustraje de los cuentos del Atlatis-Poseidonis de Clark Ashton Smith, sin embargo, en seguida me puse a buscar documentación real. Interesándome sobre islas del Atlántico encontré sorprendente información histórica en la que se daba por cierta en el siglo XVI (http://es.wikipedia.org/wiki/Isla_Brasil), la existencia de islas al oeste de Irlanda. No sé si es que el ser humano siempre ha deseado que algo existiera allí, o lo que también es posible, que siempre ha habido alguien que se las ha querido dar de descubridor, o por último, que en efecto estas islas existieron y poco a poco se las tragó el agua. Por último encontré información sobre Rockall, un peñón en mitad del océano, totalmente aislado del resto de la tierra firme. Si a esto le sumamos que es la punta de un volcán extinto y que se encuentra en una elevación del océano, ya no había que rascar más. Había encontrado el filón para dejar volar mi imaginación.

Tras informarme sobre todo lo ocurrido en el lugar a lo largo de la historia y sobre todo del relieve de la zona me fijé que el lecho oceánico que rodea a Rockall tiene una forma concreta. Como si tuviera forma de isla. Así que decidí hacer un pequeño y simple fotomontaje con la ayuda inestimable del Google Maps.

Y tras unos retoques por aquí, una creación de capas por allí, conseguí que la rienda dada a mi imaginación tuviera una forma concreta, que, además, me puso los pelos de punta. Ante ustedes, damas y caballeros, tienen la Isla de la Atlántida.

Se trata de un archipiélago de 6 islas que forman la Atlántida. Y en ellas se encuentra la mítica ciudad de Atlantis.

Sé que no es cierto, sé que el mapa lo he modificado yo, incluso sé que las ganas de que realmente exista me influyen completamente, sin embargo al verlo se me siguen poniendo los pelos de punta. Mi teoría sobre la Atlántida es que eran un grupo de islas al oeste de Irlanda y Escocia que se hundieron tras la explosión del volcán, del que hoy, solo vemos su cumbre, y conocemos como Rockall.



Dramatis Personae

Bruno Mancini

Rico armador italiano.

FUE 16 **CON** 12 **TAM** 16 **INT** 18 **POD** 15
DES 11 **APA** 18 **EDU** 18 **COR** 75 **P.V.** 14

Armas: Sin armas (pero tiene mucho dinero).

Habilidades: Leer/Escribir Italiano 90%, Leer/Escribir Inglés 70%, Leer/Escribir Francés 65%, Arqueología 35%, Historia 35%, Derecho 45%, Crédito 75%, Psicología 65%, Charlatanería 75%, Persuadir 75%, Regatear 85%.

Imâd al-Din

FUE 14 **CON** 16 **TAM** 12 **INT** 18 **POD** 21
DES 14 **APA** - **EDU** - **COR** 0 **P.V.** 14

Armas: Bastón estoque 95%, daño 1D6+1.

Objeto Especial: Bastones hermandad del faraón Negro. Una vez al día, si se cruzan frente al cuerpo, proporciona 1D10 puntos de magia que duran mientras los bastones sigan cruzados, cuando esto ocurre los bastones brillan. También puede absorber 1D10 puntos de daño mágico cuando el poseedor es atacado por un hechizo.

Habilidades: Leer/Escribir Árabe 80%, Leer/Escribir Inglés 80%, Leer/Escribir Francés 65%, Leer/Escribir Latín 70, Leer/Escribir Chino 60, Arqueología 75%, Astronomía 80%, Mitos de Cthulhu 65%, Historia 85%, Buscar libros 75%, Derecho 65%, Crédito 60%, Discusión 65%, Charlatanería 75%, Persuadir 75%.

Hechizos: Círculo de nausea; Contactar con un Gul; Contactar con un Habitante de la arena; Contactar con Nyarlathotep; Dominar; Maldición de Azathoth; Crear Polvo de Suleiman; Símbolo Arcano; Crear Polvo de Ibn-Ghazi; Resurrección; Consunción; Convocar/Atar a un Byakhee; Convocar/Atar a un Vampiro de fuego; Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses; Signo de conjuración.

Soldados de la Hermandad del Faraón Negro

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV	BD
1	12	13	12	14	14	13	9	13	0
2	12	11	11	16	13	13	10	11	0
3	15	14	13	13	16	13	11	14	+1D4
4	11	13	11	13	11	13	12	12	0
5	10	10	12	12	10	12	11	11	0
6	12	15	15	13	9	12	8	15	+1D4
7	13	9	14	15	17	12	5	12	+1D4
8	14	10	13	14	8	12	10	12	+1D4
9	8	10	13	15	11	11	14	12	0



10	9	11	12	11	12	11	12	12	0
11	9	11	11	10	9	11	10	11	0
12	13	12	10	13	15	11	9	11	0
13	17	12	17	15	9	10	8	15	+1D6
14	16	12	18	12	10	10	11	15	+1D6
15	12	10	14	12	15	10	13	12	+1D4
16	11	9	15	12	8	10	11	13	+1D4

Habilidades (todos): Árabe 40%, Tregar 55%, Esquivar 85%, Ocultarse 65%, Saltar 50%, Escuchar 70%, Discreción 65%, Descubrir 55%, Lanzar 60%.

Armas: (Todos) Cuchillo de combate 55%, daño 1D4+2 (Todos) Porra 50%, daño 1D6 (cada uno añadiría en estos ataques su propia BD) (Solo los dos de la puerta principal) Metralleta Thompson 45%, daño 1D10+2 (Solo los dos de la verja) Escopeta 55%, 4D6/2D6/1D6

Shefira Roash

Nitocris revivida, Reina de Egipto y ahora líder de la secta internacional de la Hermandad del Faraón Negro (Transcrita de Las Máscaras de Nyarlathotep)

FUE	12	CON	15	TAM	12	INT	16	POD	16
DES	13	APA	18	EDU	-	COR	0	P.V.	14

Armas: Arañazo 60%, daño 1+Veneno, Daga 50%, daño 1D6+Veneno, Brazaletes de la Naja Haja, daño especial, ver más abajo.

Armadura: Si lleva puesto el collar, la corona y el cinturón a la vez le proporcionan 15 puntos de protección mágica a todo el cuerpo.

Habilidades Leer/Escribir Árabe 60%, Arqueología 30%, Leer/Escribir Egipcio 6ª Dinastía 95%, Leer/Escribir Francés 10%, Leer/Escribir Inglés 25, Leer/ Escribir Italiano 35%, Egiptología 65%, Mitos de Cthulhu 95%, Historia 85%, Discusión 65%, Ocultarse 50%, Historia Egipcia 30%, Iniciar al Frenesí* 95%, Ciencias Ocultas 60%, Farmacología 95%, Psicología 50%, Discreción 75%.

* Habilidad solo para este PNJ

Hechizos: Contactar con: un Antiguo, un Chthonian, Cthulhu, un Gul menor, un Habitante de la arena, un Hongo de Yuggoth, Nodens, Nyarlathotep, un Perro de Tíndalos, un Pólipo volante, un Profundo, una Semilla estelar de Cthulhu, una Semilla informe de Tsathogghua, Tsathogghua, Y'gononac, Yig, Convocar / Atar un: Ángel descarnado de la noche, Byakhee, Dragón (en las tierras del sueño), Horrendo cazador, Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Servidor de los Otros Dioses, Vagabundo dimensional, Vampiro estelar, Vampiro de fuego. Llamar / Expulsar a Azathoth, Cthugha, Hastur, Ithaqua, Nyogtha,



Shub-Niggurath, Yog-Sothoth. Absorción de poder, Absorber vida, Consunción, Crear Altar Consagrado, Crear estatua de Daoloth, Crear estatua de Ghatanothoa, Crear Hidromiel Espacial, Crear Monolito Consagrado, Crear nube mental, Crear Polvo de Ibn-Ghazi, Crear Portal, Dominar, Encantar bloque de piedra, Encantar torre de piedra, Explosión mental, Garra de Nyogtha, Inmovilizar a una víctima, Maldición de Azathoth, Mitigar la luz, Puño de Yog-Sothoth, Resurrección, Signo de Conjunción, Símbolo Arcano.

Cobra egipcia

Se trata de una serpiente más pequeña y menos atractiva visualmente que la cobra real de la India. Su color es más oscuro y tiene los anteojos más estrechos.

El ataque de la cobra no es extraordinariamente rápido ni preciso, por lo que si la víctima lo ve venir, puede permitir una tirada de Esquivar. El mordisco de una cobra no causa daño por sí solo, pero puede penetrar 2 puntos de armadura. El veneno es relativamente lento, por lo que al menos pasarán 15 minutos de tiempo de juego antes de notarse los efectos.

FUE	1D3	CON	1D6+3	TAM	1D2	INT	-	POD	1D6
DES	2D6+6	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	4

Movimiento: 3/3 nadando.

Armas: Mordisco 40%, daño Veneno (potencia 2).

Agente del FBI

FUE	12	CON	15	TAM	15	INT	13	POD	12
DES	13	APA	-	EDU	-	COR	60	P.V.	15

Armas: Revolver cal. 38 55%, daño 1D10.

Habilidades: Discreción 65%, Escuchar 65%, Ocultarse 55%.

Agente Especial Británico

FUE	14	CON	13	TAM	15	INT	14	POD	12
DES	12	APA	-	EDU	-	COR	60	P.V.	13

Armas: Walter PP. 85%, daño 1D10.

Habilidades: Charlatanería 65%, Escuchar 65%, Ocultarse 55%.

Agente especial del servicio de inteligencia Imperial (Kenpeitai)

FUE	12	CON	13	TAM	11	INT	16	POD	15
DES	12	APA	-	EDU	-	COR	60	P.V.	13

Armas: Revolver cal. 32 55%, daño 1D6.

Habilidades: Persuadir 65%, Escuchar 65%, Ocultarse 55%.



Agente Inexperto Nazi

FUE 12 **CON** 12 **TAM** 9 **INT** 16 **POD** 15
DES 12 **APA** - **EDU** - **COR** 60 **P.V.** 11

Armas: Revolver cal. 45 35%, daño 1D10+2

Habilidades: Discreción 35%, Escuchar 25%, Ocultarse 15%.

Agentes Fascistas

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV	BD
Agente 1	12	13	12	14	14	13	9	13	0
Agente 2	12	11	11	16	13	16	10	11	0
Agente 3	15	14	14	13	16	12	11	14	+1D4
Agente 4	11	13	11	13	11	13	12	12	0
Agente 5	11	11	12	16	13	15	10	12	0
Agente 6	15	15	14	13	10	12	11	15	+1D4

Habilidades (todos): Escuchar 55%, Discreción 45%, Descubrir 55%.

Armas: Revolver cal. 38 35%, daño 1D10, Puñetazo 55%, daño 1D3+BD.

Chaman

FUE 12 **CON** 12 **TAM** 9 **INT** 16 **POD** 15
DES 12 **APA** - **EDU** - **COR** 0 **P.V.** 11

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3, Patada 35%, daño 1D6.

Habilidades: Tocar la flauta 85%, Esquivar 45%.

Hechizo: Flautas de locura

-V, S, F-

Éste es un hechizo de magia tribal. Debe realizarse con una flauta encantada, de hueso, procedente del ritual *Crear Flauta Maldita*. El usuario toca una melodía extraña y especial, gastando 5 puntos de Magia por cada cinco asaltos que mantenga el sonido. Pierde 1D6 puntos de COR y además puede verse afectado él mismo por el hechizo.

Toda persona que esté dentro del radio auditivo de la melodía, y que falle una tirada de COR, pierde de inmediato 5 puntos de COR y entra en un estado de locura durante 1D10 días, escarbando frenéticamente la tierra, babeando y mordiéndose, y aullando de pánico si se le toca. Con una tirada de COR lograda sólo se pierden 1D3 puntos de COR. Si la presunta víctima permanece dentro del radio auditivo de la

flauta, deberá volver a tirar cada cinco minutos. Aquéllos cuya COR sea 0 no se ven afectados por el hechizo.

Johanes Zilver

FUE 16 **CON** 16 **TAM** 15 **INT** 16 **POD** 10
DES 12 **APA** 12 **EDU** 12 **COR** 0 **P.V.** 11

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4, Revolver cal. 38 65%, daño 1D8.

Habilidades: Conducir 85%, Conducir Maquinaria 55%, Persuadir 45%, Charlatanería 65%, Idiomas: holandés 75% (propia), alemán 65%, italiano 45%.

Profundos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FUE	18	11	13	20	15	19	18	19	19	13
CON	12	16	9	14	13	11	13	16	8	17
TAM	16	18	15	24	23	22	19	18	21	15
INT	14	9	17	18	14	12	12	14	18	18
POD	17	10	9	3	14	14	7	14	10	11
DES	15	16	16	14	15	17	13	12	14	12
Mov	8/10									
PV	14	17	12	19	18	17	16	17	15	16
BD	1D6	1D4	1D4	2D6	1D6	2D6	1D6	1D6	1D6	1D4

Ataque: Zarpa 25%, daño 1D6+BD, Tridente 25%, daño 1D6+1+BD, Lanza de Coral 35%, daño 1D8+1.

Armadura: 1 punto por piel y escamas.

Habilidades: Nadar 95%, Discreción 65%, Ocultarse 55%.

Pérdida de Cordura: 0/1D6.

Dragón

FUE 59 **CON** 34 **TAM** 72 **INT** 10 **POD** 21
DES 15 **APA** 9 **EDU** - **COR** - **P.V.** 53

Bonificación al Daño: 7D6.

Ataque: Aliento 60%, daño 24D6, Mordisco 25%, daño 3D6+BD, Cuerno 25%, daño 1D6+BD, Cola 50%, daño 4D6.

Armadura: 24 puntos por escamas metálicas.

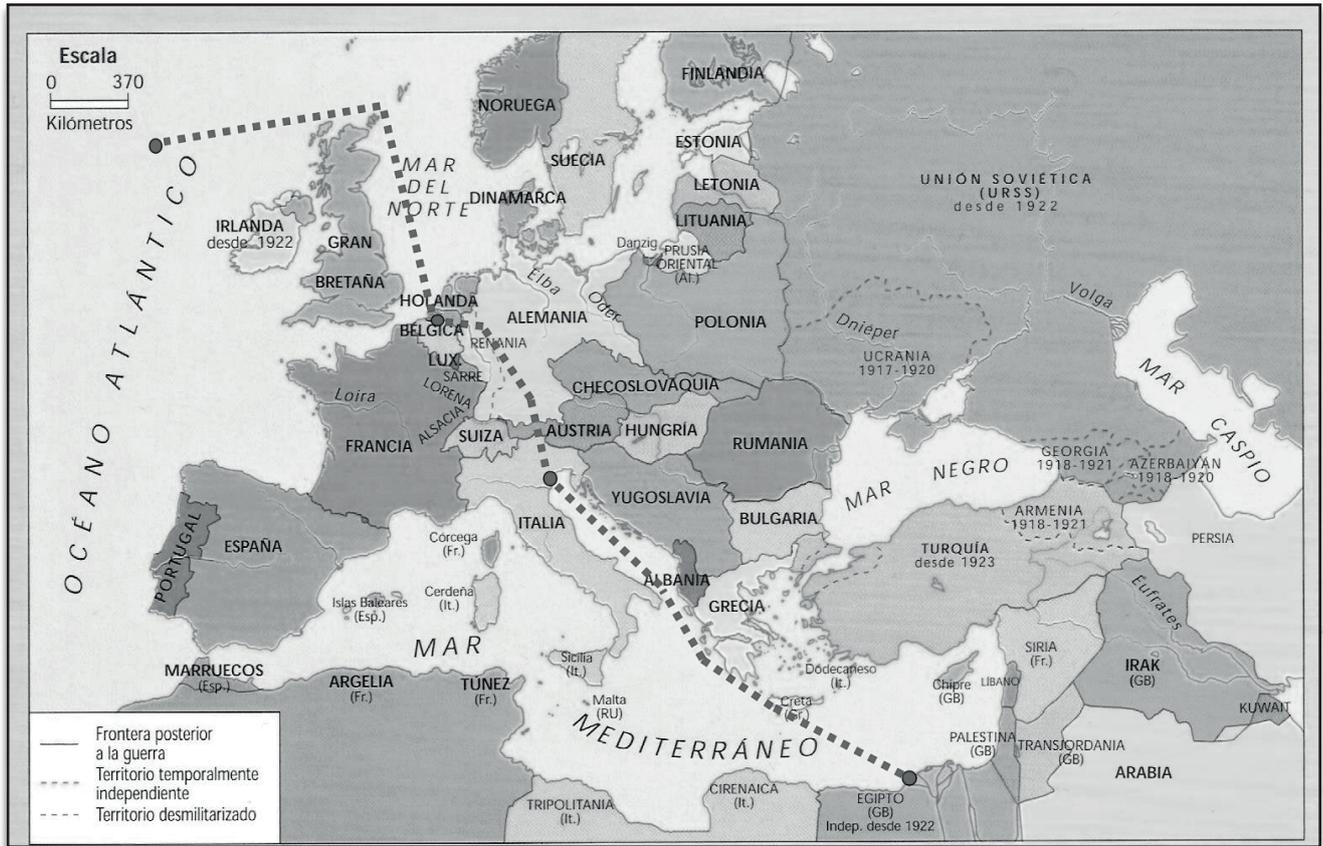
Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 25%.

Pérdida de Cordura: 1D6/1D10.

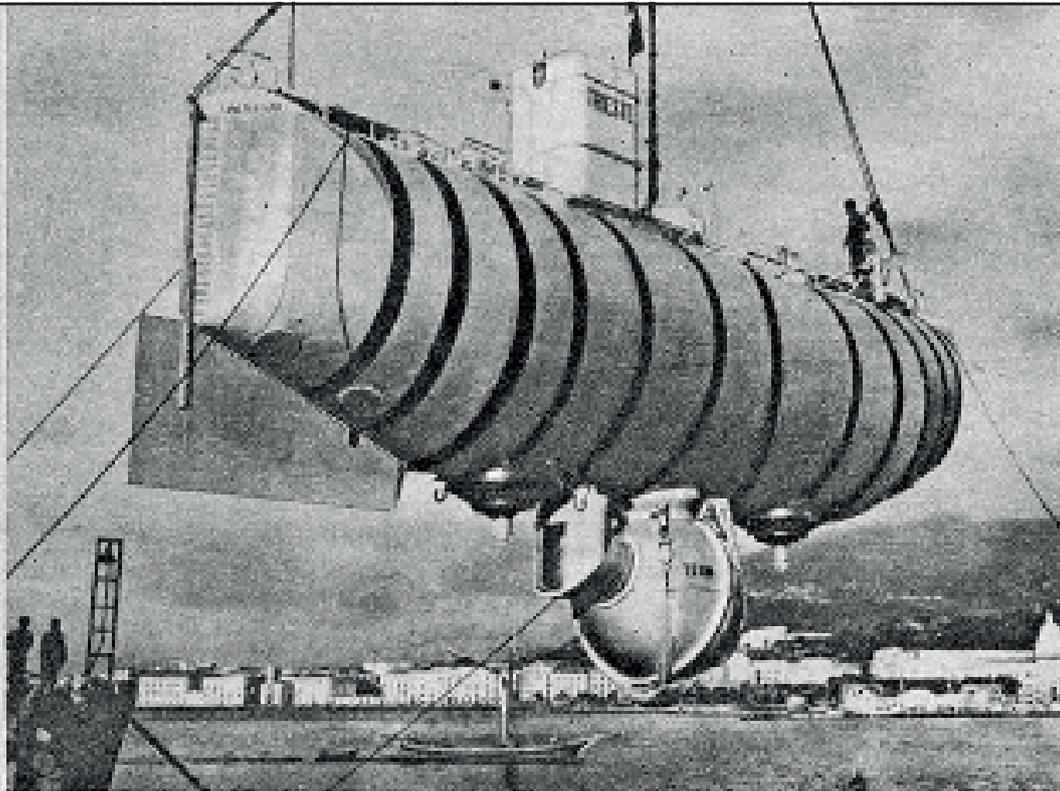


Más ayudas

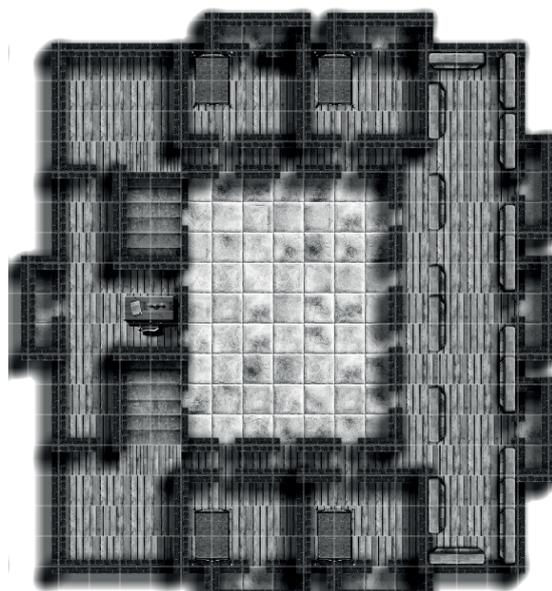
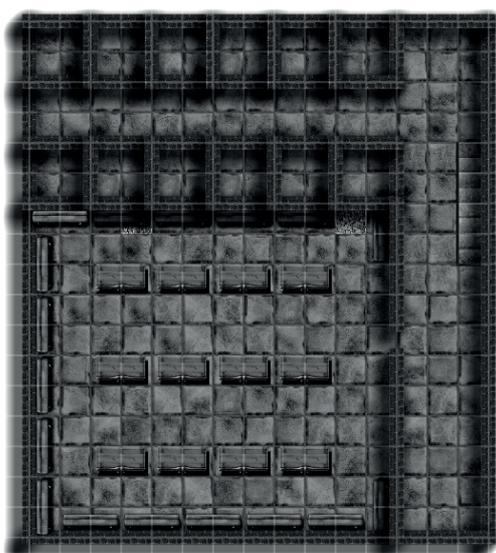
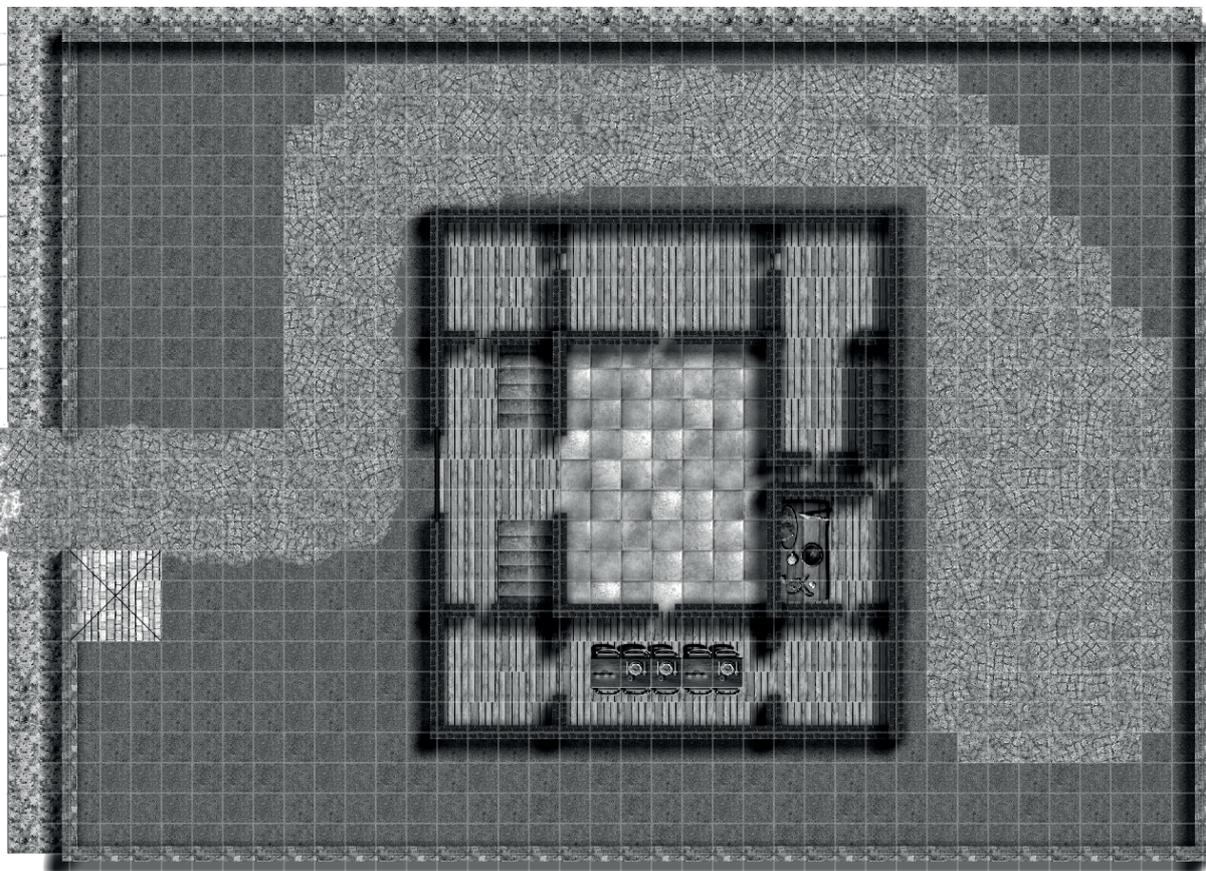
Itinerario del viaje



Recorte real del Trieste, batiscafo creado por Piccard



En el lugar donde desapareció el submarino atómico «Thresher», el batiscafo «Trieste» efectuó varias inmersiones hasta localizar algunos restos del naufragio. El «Trieste» es uno de los batiscafos más modernos. Ha batido todos los récords de inmersión al descender, el 23 de enero de 1960, a 10.914 metros de profundidad en la Fosa de las Marianas, en el Pacífico.



La desaparición de Sindie O'Connor

Donde los investigadores ayudarán a un senador en la búsqueda de su esposa desaparecida en el pequeño pueblo de Creekwood Hill.

Por Germinal García

Información relativa a la aventura

A pesar de llevar años jugando, ésta es la primera aventura para la llamada de Cthulhu que me he propuesto realizar "en serio" y difundir. Espero que tanto directores como jugadores puedan disfrutarla tanto como yo al crearla.

La aventura gira en torno a la desaparición de Sindie O'Connor, esposa del senador William O'Connor que en breve se presentará a la reelección y teme que sus rivales aprovechen la desaparición de su esposa para sacar rédito político.

En las últimas semanas se ha comentado en los círculos de sociedad de Boston el extraño comportamiento de Sindie, absorta la mayor parte del tiempo, con marcadas ojeras, y, en definitiva, muy diferente a la jovial y entusiasta esposa que hacía campaña junto a su marido. Por prescripción médica se retiró al caserón de su familia en el pequeño y apartado pueblo de Creekwood Hill (situado a discreción del Guardián). A la mañana siguiente salta la alarma, pues no hay rastro alguno de Sindie, y William que no quiere hacer público el suceso decide contactar con los investigadores...

Información para el Guardián

Sindie O'Connor, Sindie Stenmor en realidad, pertenece a una familia afincada en Creekwood Hill a finales del siglo XVIII. Terminaron de construir la mansión Stenmor a mediados del siglo XIX, una pieza de estilo neoclásico en lo alto de una colina

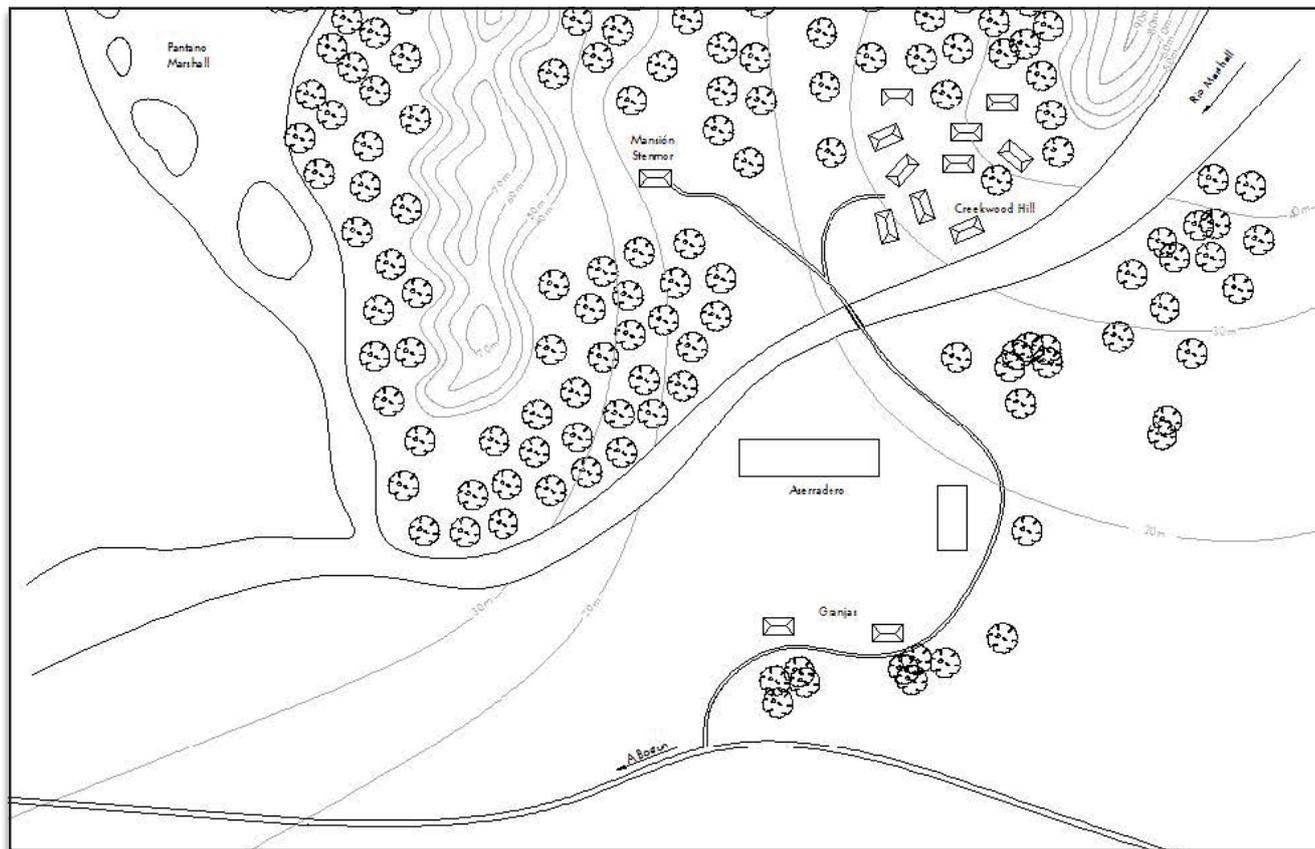
rodeada por la inmensidad del bosque.

A su llegada a Creekwood Hill, la familia Stenmor se inició en el culto a Shub-Niggurath, y la diosa les bendijo y fecundó a través de la leche de su retoño. Así pues, los descendientes de la familia Stenmor son en realidad engendros mestizos y han estado marcados físicamente por la monstruosidad, a excepción de Sindie.

La madre de Sindie, Theresa Stenmor, adquirió un gran conocimiento en las artes oscuras; de esa forma consiguió hechizar a un bohemio pintor, Thomas Steward, que acabó por accidente en Creekwood Hill mientras buscaba paisajes que pintar. Consiguió someterlo, hacerlo su marido y engendraron dos hijas gemelas (no exactamente iguales).

Durante los primeros años Thomas estaba sometido a la voluntad de Theresa e incluso ejercía su pasión por la pintura, realizando retratos de su familia. Sin embargo, cuando Sindie y su hermana tenían 6 años, su padre recibió una carta de su hermana Isabella con un regalo. En ella le adjuntaba un amuleto de plata que compró en su reciente viaje a Egipto (ella realmente desconocía su poder protector). Al entrar en contacto con el amuleto, Thomas recuperó su voluntad, y con plena consciencia de la manipulación que había sufrido y las hijas que había engendrado, tomó la decisión más dura de su vida: acabar con su monstruosa familia.

Thomas cargó su escopeta de caza, esperó a que Theresa





se quedase dormida y entró en el dormitorio donde disparó a su grotesca cabeza. Acto seguido volvió a cargarla y se dirigió al cuarto de las niñas que se habían despertado debido al disparo. Sin ninguna contemplación disparó desde el umbral de la puerta a la monstruosa criatura que mató en el acto, y cuando se disponía a matar a Sindie se detuvo. Thomas vio en los ojos de la niña un reflejo de humanidad y se sintió incapaz de acabar con la estirpe de la familia Stenmor de una vez y para siempre. Con lágrimas en los ojos le colgó en el cuello a Sindie el amuleto y acto seguido cogió una soga y se ahorcó en el jardín.

Sindie fue criada a partir de entonces con su tía Isabella en Boston, y aunque los primeros meses fueron de difícil adaptación, su mente terminó por borrar todos los recuerdos referentes a aquella fatídica noche, a su madre y a su monstruosa hermana. En unos años Sindie se convirtió en una joven inteligente y alegre, y gracias a la influencia de su tía pudo ingresar en una buena universidad.

Poco después conoció a William O'Connor, con el que se casó y al que ayudó en su carrera como senador del estado.

En las últimas semanas Sindie ha estado padeciendo frecuentes pesadillas, despertando en mitad de la noche con sudores y perdiendo su vitalidad y alegría habituales. La razón no es otra que la llamada por parte de Shub-Niggurath; la diosa quiere atraerla a Creekwood Hill de nuevo y envía sueños recurrentes a Sindie reclamándola a venir a la profundidad del bosque, donde su Retoño Oscuro pueda preñarla de nuevo y continuar así con su horrenda estirpe.

El amuleto de plata que le regaló su padre pudo frenar la voluntad del Retoño Oscuro durante las primeras semanas, pero desgraciadamente se le desprendió durante la primera noche en la mansión y ahora vaga por el bosque hacia el lugar donde deberá ser fecundada.

Empieza la aventura

Las formas de incorporar el grupo de investigadores a la aventura pueden ser variadas y dependerán del tipo de personajes, aunque una estrecha amistad de juventud con el senador O'Connor o directamente con la desaparecida Sindie Stenmor son motivos más que suficientes para hilar la historia con cualquier arquetipo de personaje sin estridencias. Así pues, antes de comenzar, los personajes reciben una carta de William

O'Connor (ayuda nº1) o de Sindie Stenmor (ayuda nº2).

El viaje a Creekwood Hill en automóvil resulta de lo más incómodo. Las indicaciones en las carreteras son escasas o inexistentes y los caminos de tierra no están en muy buenas condiciones. Al acercarse a Creekwood Hill se puede apreciar un aire rústico, alguna vaca pastando en algún prado y grupos de leñadores trabajando en la maderera local. No hay muchos transportes que sean distintos a carros tirados por mulos, salvo algún camión de trabajo y el pueblo más cercano, Hopkinton, está a 5 millas.

Dependiendo de la rapidez que se hayan dado los investigadores podrán llegar al anochecer o al día siguiente. En cualquier caso, la primera parada es la mansión Stenmor donde el senador los espera. Si deciden llegar de noche deberán realizar una tirada de conducir automóvil para que no haya ningún percance, si fallasen realizarían una tirada de suerte adicional para ver si rompen alguna pieza del coche (1-10 faro delantero, 11-20 rueda pinchada, 21-100 no ocurre nada).

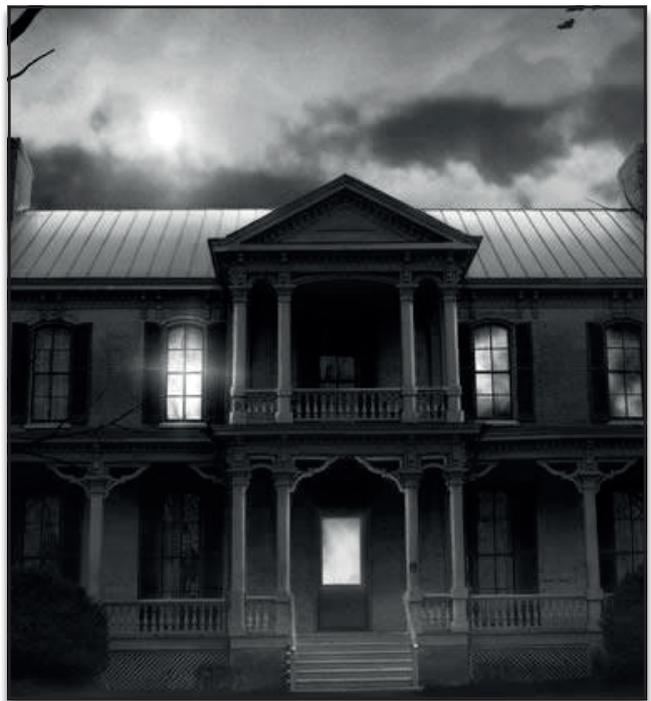
Mansión Stenmor

A la llegada de los investigadores el ama de llaves, la señora Jenkins, se presentará como tal y hará pasar a los invitados al salón de la planta baja. Allí les espera William O'Connor visiblemente nervioso bebiendo whisky. Éste explicará lo acontecido en los últimos días:

"Sindie estaba cada vez peor y el señor White, su psiquiatra, le recomendó cambiar de aires. Tenía pesadillas de manera recurrente, y casi no recordaba nada al despertar; pensamos que quizás estaba sometida a mucho estrés y que una breve estancia en su hogar natal la calmaría. Eso fue ayer, el resto se lo puede contar la señora Jenkins."

Los investigadores escuchan ahora el relato de la señora Jenkins:

"La señorita Stenmor, perdón, la señora O'Connor, vino efectivamente ayer al mediodía. El señor Jenkins y yo nos alegramos mucho al verla, pues no la habíamos visto desde que era una cría. Por la noche oímos como se revolvió en su cama, pues la pared de su habitación da justo con la nuestra en el piso superior, aunque ya nos advirtió que solía tener pesadillas nocturnas, con lo que no le dimos mayor importancia. Ayer por la mañana cuando fui a despertarla simplemente no estaba.



La buscamos por toda la casa y los alrededores, pero fuimos incapaces de encontrar ni un rastro. Su habitación está tal como la dejó, con todas las cosas que trajo, esa muchacha debió irse en mitad de la noche únicamente con un camisón. Espero de todo corazón que puedan ayudarnos a encontrarla, pues en el pueblo nadie parece haberla visto, y creo que algo así no pasaría desapercibido”.

Los investigadores pueden hacer preguntas referentes al pueblo, la casa, etc. pero en el momento que se mencione algo relacionado con la historia de la familia Stenmor, la señora Jenkins rehusará hablar de ello alegando que debe preparar las camas para los invitados (tirada de psicología para ver que el tema le ha incomodado).

El oscuro pasado de la familia debería permanecer oculto, incluyendo el asesinato de Theresa y la monstruosa Maggie, aunque si los personajes insisten mucho a Rita Jenkins (tirada de persuasión), ésta les contará que el señor Thomas Stewart perdió el juicio y mató a Theresa con una escopeta de caza para después colgarse, aunque omitirá totalmente a Maggie.

Por la mañana los investigadores descubrirán las peculiaridades de la mansión Stenmor, incluida su distribución, que se construyó acorde a los caprichos de Richard Stenmor durante finales del siglo XVIII y principios del XIX (mapa disponible a final de las ayudas).

A continuación, se comentan las estancias y pistas que se pueden encontrar.

Planta 0

Hall: Majestuoso a la vez que ominoso, con diversos cuadros de paisajes boscosos, donde árboles muestran formas retorcidas y espirales. El autor por supuesto es Thomas Stewart que firma con sus iniciales T.S.

Salón planta baja: Un salón sencillo con un pequeño mueble bar con licores y un armario donde guardar abrigos, botas para la lluvia y paraguas.

Comedor: Un comedor que tiene una puerta que comunica al exterior.

Cocina: Ollas, cacerolas y demás útiles de cocina con una despensa latas y productos varios.

Despacho: En el despacho hay una cosa que llama la atención de los investigadores nada más entrar. En la pared hay una especie de viejo relieve con 4 relojes en su interior. Una tirada de idea/2 hace pensar que quizás los relojes forman parte de un sistema mecanizado (ayuda nº3). Este sistema abre el curioso armario sin cerrojo del salón de la planta superior. Si logran resolverlo escucharán un clic, pero no sabrán de donde viene de no sacar la tirada de escuchar.

Biblioteca: Una tirada de descubrir revelará que faltan un par de cuadros en la pared (están escondidos en la segunda planta). Con una tirada de buscar libros encontrarán el diario de Richard Stenmor con el mapa de todo el pantano y un libro de los mitos a elección del director (ver ayudas nº4, nº5 y personajes).

Dormitorio: La habitación está tal y como la dejó Sindie la noche que desapareció. Una tirada de descubrir revelará el amuleto de plata (ver amuleto en personajes) caído en el suelo. Con una tirada de idea se darán cuenta que quizás en medio de una pesadilla se lo pudo arrancar ella misma. Además, en su equipaje encontrarán diversas pastillas y una receta del doctor White, psiquiatra de Sindie. Con una tirada de farmacología podrán ver que son ansiolíticos.

Cuarto de la caldera: Una caldera con una pila de carbón y una pala.

Almacén: Para guardar otras provisiones, harinas, etc.

Taller: Aquí el señor Jenkins guarda la mayoría de sus

herramientas, martillos, pinturas, etc. También guarda un par de escopetas de caza, una de ellas con la que Thomas Stewart mató a su esposa.

Exteriores de la mansión: A unos cuantos metros se encuentran las tumbas de la familia. Se pueden leer las lápidas de: Theresa Stenmor 1860-1901, Agatha Stenmor 1830-1889, Celestin Stenmor 1798-1860 y Richard Stenmor 1760-1833. De querer corroborar con alguna evidencia física las sospechas de la monstruosa herencia familiar, los huesos de Theresa demostrarán la aberrante conformación de su cráneo con aberrantes cuernos semejantes a una cabra.

Con una tirada de descubrir podrán intuir el principio de lo que había sido un sendero en dirección a las montañas, pero que parece que se dejó de usar hace muchos años.

Planta 1

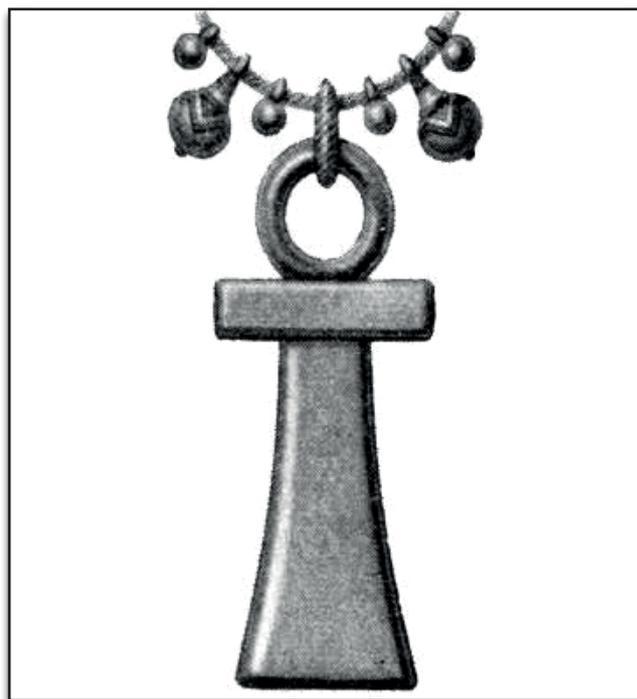
Salón planta superior: Semejante al de la planta baja, pero sin uso alguno. En éste, sin embargo, el armario se encuentra cerrado y no tiene cerradura alguna para introducir una llave. La señora Jenkins desconoce el mecanismo de apertura o su contenido. Si logran abrirlo, ya sea mediante el puzle del despacho como por la fuerza (FUE 24), en su interior encontrarán túnicas viejas y un gran cuchillo con grabados (ver cuchillo en personajes).

Cuarto de juegos: Aquí hay marcas viejas de arañazos en el suelo (las que dejaba Maggie) que apreciarán con una tirada de descubrir.

Baños: La única peculiaridad es el aseo con la puerta que da a la habitación de los trastos y que se encuentra cerrada, según la señora Jenkins, desde hace más de 20 años.

Dormitorios: Una única habitación con cama de matrimonio. Armarios vacíos a excepción de los del matrimonio Jenkins.

Habitación de trastos: Ésta habitación estará cerrada y la señora Jenkins evitará a toda costa abrirla, alegando que ella ya la inspeccionó o que sólo hay trastos viejos. Los investigadores pueden intentar una tirada de cerrajería si tienen ganzúas. Aquí la señora Jenkins guardó los dos cuadros que delataban el terrible pasado de la familia Stenmor cuando supo que William O'Connor vendría a la casa. Obviamente podrán ver la firma con las iniciales T.S. en sendos retratos.



El pueblo de Creekwood Hill

El pueblo en sí son unas pocas casas, un colmado donde poder comprar artículos de primera necesidad y una taberna donde los leñadores van a beber después de la dura jornada de trabajo. Para encontrar otros servicios, policías, hospitales, etc. deben viajar al pueblo más cercano, Hopkinton, que se encuentra a 5 millas.

Otros puntos que pueden querer investigar son la maderera que da trabajo a la gente del pueblo o las granjas más cercanas a la carretera principal.

Los pueblerinos de Creekwood Hill no podrán aportar pista alguna acerca de la desaparición de Sindie, pues no les gustan los tipos de ciudad, y dirán poco o nada de la familia Stenmor a excepción de Butch "el cojo". Él vio durante la noche a Sindie deambular cerca de su cabaña, pero su enferma mente mezcla pasado y presente, y para él Sindie es todavía la pobre niña que perdió a sus padres de manera trágica. Asegura y jura haber visto una niña, al igual que asegura que un árbol le devoró la pierna y que es hijo de la tierra y de las estrellas y que se muere de sed. Aceptará de buen grado una invitación a un trago de whisky.

Butch les puede indicar que se desvió antes de cruzar el puente de madera siguiendo la dirección del río, pero nadie del pueblo da crédito alguno a las palabras del viejo, que consideran ya un loco.

El pantano Marshall

Éste es el lugar donde los investigadores encontrarán a Sindie. No obstante, dependiendo de lo que tarden, no lograrán encontrarla y ella volverá a la mansión por su propio pie, en un estado lamentable y sin recordar nada desde la noche que desapareció.

En el mapa que encontrarán en la mansión está marcado el lugar donde se han estado realizando las ofrendas rituales a la diosa Shub-Niggurath durante generaciones.

Otro elemento que necesitarán será un bote suficientemente grande para que el grupo pueda traer a Sindie de vuelta. En la

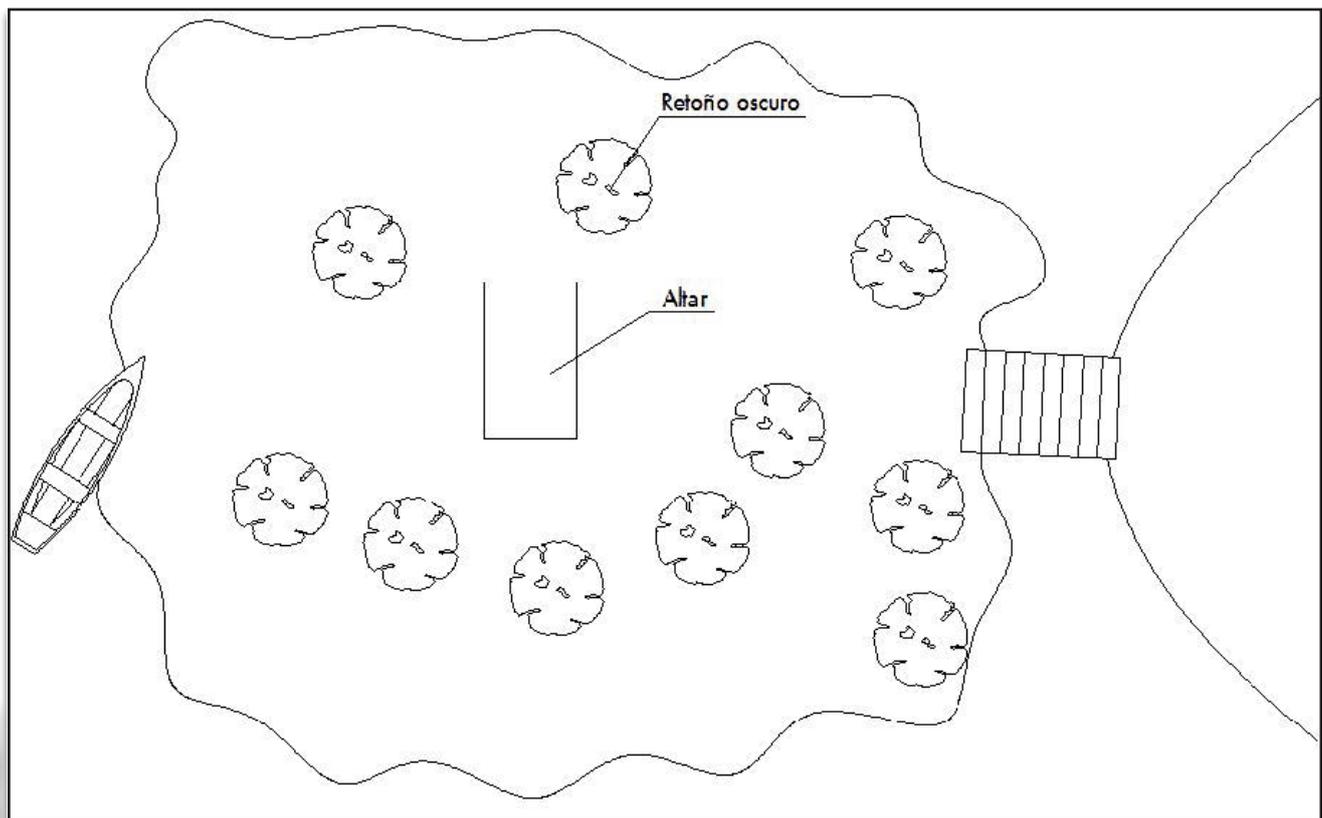
cabaña de Butch hay uno que utiliza para pescar y que pueden intentar alquilar o "coger prestado", aunque siempre pueden intentar convencer a Butch de que lo preste sin más (tirada de persuasión).

Entrando en el pantano el jugador que lleve el mapa realizará una tirada de orientarse para que los investigadores no acaben perdidos. Si se pierden, una exitosa tirada de suerte además de una tirada de escuchar hará que los investigadores escuchen una especie de canto y consigan dar con el lugar marcado en el mapa.

Tanto si tienen éxito como si no, el jugador que reme realizará tirada de destreza x 5 para no quedar encallado con el bote, y tirada de suerte para evitar chocar contra algún elemento que pueda hacer caer alguno de los investigadores al agua pantanosa (tirada de destreza x 5). Esto simplemente es un elemento más de diversión y hace que alguna cosa del bote se pueda "caer" si al director no le parece adecuado.

En el centro del pantano se encuentra una pequeña isla de varios metros de radio con una construcción de piedra en su centro, similar a un altar con extraños signos que hacen referencia a Shub-Niggurath y las ofrendas de sangre que allí se han realizado durante milenios (tirada de Mitos). También se aprecia un angosto camino, con un puente de madera podrido (un antiguo sendero conocido por los sectarios, pero en desuso desde la muerte de Theresa) que parece ir en dirección a las montañas que separan Creekwood Hill del pantano.

Sobre el altar se encuentra Sindie con su camión sucio y roto de haber caminado por el cenagal durante días. Duerme plácidamente y los jugadores no lograrán hacerla despertar. Sus constantes vitales son buenas (tirada de medicina). Además, realizarán una tirada de escuchar con la cual podrán asegurar que el canto proviene del gran hueco de uno de los árboles junto al altar. Si algún incauto decide descubrir que se esconde en el interior del árbol sentirá como la boca del Retoño Oscuro lo apresa y le drena la fuerza (1D3 Fuerza). Si por el contrario deciden huir lo más rápido posible, el retoño los atacará con sus tentáculos al menos una vez.





Escape de Creekwood Hill

Los investigadores volverán remontando el río al pueblo donde algunos habitantes se mostrarán sorprendidos. Butch por supuesto acompañará a los investigadores gritando: "os dije que vi a la niña, os lo dije".

Otros habitantes de Creekwood Hill, que se quedaron sin líder de la secta cuando murió Theresa Stenmor, harán lo posible para que Sindie no abandone el pueblo. Fornidos leñadores con sus hachas bloquearán el puente de madera y alegarán que no se encuentra en buenas condiciones, mientras alguno de ellos empezará a talar algunas maderas con el fin de evitar que el coche pueda cruzar. El número debería ser semejante al de investigadores para nivelar la posible contienda, claro que siempre pueden optar por atropellarlos y huir del pueblo.

De conseguir huir del pueblo, queda a discreción del director un último encuentro con el Retoño Oscuro que bloqueará el acceso a la carretera principal, pudiendo esquivarlo con una exitosa tirada de conducir automóvil, tras la rigurosa tirada de cordura.

Final de la partida

El éxito rotundo de la aventura consiste en salvar a Sindie y destruir el retoño oscuro. Sindie retomará entonces su vida hasta el momento y olvidará de una vez y para siempre el pueblo de Creekwood Hill y todo lo relacionado con su pasado familiar.

Si no se destruyó el Retoño Oscuro, pero sí se salvó a Sindie, se podría entender como un éxito relativo. Sindie decide indagar sobre su pasado familiar, y descubre algún objeto o libro (a discreción del director) que hace llegar a los jugadores, antes de terminar en el manicomio debido a sus pesadillas.

Si destruyen el Retoño Oscuro, pero no salvaron a Sindie, ésta terminará por ahorcarse como hiciera su padre antaño, todo ello para evitar dar a luz al horroroso engendro de la oscuridad que sospecha, y de forma muy acertada, que lleva en su vientre.

Si no consiguen salvar a Sindie y además no acaban con el retoño oscuro, los personajes recibirán una carta de Sindie a las

pocas semanas, agradeciéndoles todo lo que hicieron por ella y dándoles la grata noticia de su reciente embarazo. Además, les informará que ya no le interesa la carrera política de su marido y que se ha mudado a Creekwood Hill para criar a su futuro hijo en un ambiente adecuado para él. La diosa Shub-Niggurath habrá conseguido su propósito, y Sindie perpetuará la estirpe familia y el culto con el Retoño Oscuro en el pantano.

Línea temporal

Las expectativas que tiene un director siempre se ven alteradas por sus jugadores, así que esto es un simple guion de lo que debería ser el desarrollo de la partida. Para ello divido cada acción (grupo de acciones) en bloques de mañana, tarde y noche. Por ejemplo, investigar la mansión le llevará a un personaje toda una mañana, y de esta manera podrá investigar todas las estancias. Estudiar los libros que se hallen en la biblioteca, investigar el pueblo, o ir al pueblo de al lado para conseguir gasolina o un arma también consumirá un bloque.

Considerando que lleguen la noche del mismo día que recibieron la carta del senador O'Connor, los sucesos podrían ir así:

Día 1: investigar mansión, investigar pueblo

Día 2: examinar en profundidad los libros de la biblioteca, conseguir equipo para ir al pantano

Día 3: conseguir bote, viajar hasta el pantano

Día 4: volver con Sindie a Creekwood, Escapar de Creekwood
Si algún jugador quisiera emplear el bloque de la noche, por ejemplo, para estudiar un libro, al día siguiente tendría una penalización en sus tiradas a discreción del director.

Recompensas y penalizaciones

Según acaben la aventura, los jugadores recibirán 1D10 de cordura por cada logro y sufrirán la misma penalización por cada objetivo no cumplido. Los objetivos pueden ser:

- Encontrar a Sindie.
- Destruir el retoño oscuro.
- Acabar con los sectarios del pueblo.
- Descubrir el secreto de la familia Stenmor.
- Cualquier acción meritosa.

Dramatis Personae

Leñadores

Antiguos sectarios e hijos de sectarios que añoran los tiempos en los que Theresa Stenmor lideraba la secta y que ahora no dejarán escapar a su hija. Armados con sus hachas acabarán con los investigadores si hace falta.

FUE 16 **CON** 14 **TAM** 16 **INT** 8 **POD** 10
DES 14 **APA** 7 **EDU** 7 **COR** 30 **P.V.** 15

Armas: Arma cuerpo a cuerpo 50%, daño 1D8+2+BD, Puñetazo 50%, daño 1D3+BD.

Bonificación al Daño: +1D4.

Retoño oscuro

Por suerte para los investigadores a este retoño le falta uno de los 4 tentáculos con los que atacar. Puede realizar 3 ataques por turno (1 por tentáculo) y si los mantiene ocupados atacará pisoteando a sus enemigos.

FUE 40 **CON** 10 **TAM** 38 **INT** 9 **POD** 23
DES 18 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 24

Bonificación al Daño: +3D6.

Armas: Tentáculo 80%, daño Golpear (BD) o Agarrar (1D3 FUE permanente), Pisoteo 40%, daño BD.

Hechizos: a discreción del Guardián.

Pérdida de Cordura: 1D3/1D10.

Los Retoños Oscuros no están formados por materia terrestre, de modo que cualquier ataque exitoso con:

- Arma de fuego: le causará solamente 1 punto de daño, 2 puntos de daño si empala.
- Escopetas: Hacen el daño mínimo.
- Armas cuerpo a cuerpo hacen el daño normal.
- Ataques calor, explosivos, eléctricos y similares no causan efecto alguno.



Personajes

Theresa Stenmor

La madre de Sindie, su familia fue "benedicida" por la diosa Shub-Niggurath décadas atrás engendrando un linaje grotesco cuya genética se ha ido diluyendo con los años. Se encaprichó de un pintor a quien hechizó y convirtió en su marido y con el cual engendró sus gemelas Maggie y Sindie.

Thomas Steward

El padre de Sindie, pintor trotamundos y de familia adinerada, tuvo la desgracia de visitar Creekwood Hill buscando paisajes únicos. Allí cayó bajo el hechizo de Theresa. Cuando Sindie tenía sólo 6 años cogió la escopeta de caza y mató a Theresa y a Maggie, tras lo cual se ahorcó. Sindie fue criada con su tía Isabella.

William O'Connor

Marido de Sindie, senador por el estado de Massachusetts se presenta a la reelección. Sus rivales políticos están en plena campaña para desacreditarlo por lo que no puede acudir a la policía a denunciar la desaparición de su esposa. Contactará con los investigadores ofreciéndoles una gran remuneración por sus servicios.

Sindie Stenmor

Traumatizada por la muerte de sus padres, fue criada por su tía Isabella, la cual falleció algunos años atrás. Sindie tuvo una buena educación e incluso fue a la universidad. Al casarse con el senador O'Connor se dedicó por completo a apoyar la carrera política de éste. Semanas antes de desaparecer tuvo horribles pesadillas y el médico le recomendó alejarse de la gran urbe por un tiempo.

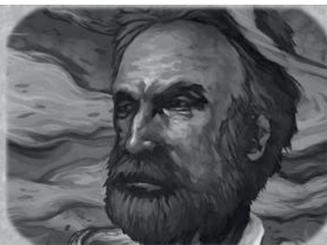
Rita Jenkins

Ha servido a la familia Stenmor desde siempre como ama de llaves. Cuando murió el matrimonio la casa quedó a su cargo completamente y al de su marido. Conoce los rumores del pueblo acerca de la maldición de la familia, y en todos estos años ha mantenido el secreto. Sólo confesará cuando no haya más remedio.

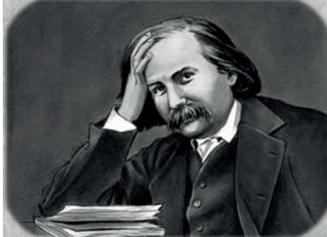




Theresa Stenmor



Thomas Steward



William O'Connor



Sindie Stenmor



Rita Jenkins



Joe Jenkins



**Las gemelas
Stenmor**



"El Cojo" Butch

Joel Jenkins

Al igual que Rita, ha servido en la mansión Stenmor como jardinero y reparando todo aquello que hiciera falta. Mudo de nacimiento, tiene un carácter huraño y siempre que puede le da un trago a su botella de licor casero.

Las gemelas Stenmor

Sindie y Maggie fueron criadas por igual por sus progenitores, su padre incluso las inmortalizó en uno de sus lienzos a la edad de 5 años, al igual que a Theresa. Las niñas jugaban a esconderse por la casa, pues al igual que su madre no se dejaban ver en público.

Mansión Stenmor

Situada en la colina que corona el pequeño pueblo de Creekwood Hill es el escenario donde se desarrollará la investigación principal. Los grotescos cuadros que esconde la buhardilla, la biblioteca repleta de extraños ejemplares de libros que han pasado de generación en generación y por supuesto las tumbas donde descansan los restos mortales de los antepasados de la familia Stenmor son elementos que harán esta mansión un lugar terrorífico donde pasar la noche. Los investigadores deberán entender a qué se están enfrentando o perecerán inevitablemente de la forma más horrenda. Por suerte los investigadores se prepararán para la acción llegado el momento.

"El Cojo" Butch

El pobre Butch perdió una pierna en un accidente cuando trabajaba en la serrería. Su pierna quedó aplastada cuando le cayó un tronco, cosa que lo incapacitó para trabajar y se dio por completo a la bebida. Ahora está medio loco y confunde la realidad a menudo.

Cuchillo ritual

Con un cuchillo y el sacrificio de un animal (ver hechizo convocar/atar a un retoño oscuro) se puede llamar a la criatura. Éste en particular se trata de un cuchillo encantado que se ha utilizado en la familia Stenmor desde generaciones. 1D6+3+bd y empala.

Amuleto de Sindie

Éste es el amuleto que Isabella compró en Egipto como regalo para su hermano Thomas y que le hizo despertar del hechizo de Theresa. Protege contra los hechizos lanzados contra el poseedor en un 75% (o a discreción del guardián). Además, una vez por partida concede la posibilidad de repetir una tirada abierta fallada.

Libro de la familia Stenmor

Parece lógico que la familia posea algún libro donde aparezca el ritual para llamar al retoño oscuro. Yo supondría que tienen una copia parcialmente traducida del alemán de Unaussprechlichen Kulten donde los investigadores podrán aprender los hechizos: subyugar a los árboles, Invocar al hombre cornudo, canto de sirena e hipnotizar. Por supuesto el director puede incorporar el libro o libros con los hechizos que considere oportunos, pues además pueden servir de nexo con futuras partidas o campañas que puedan jugar los personajes.

Notas

El puzzle de los relojes resulta bastante obvio, pero aun así lo comento. Los relojes van en fracciones de 45 minutos, por lo que el tercer reloj hay que ajustarlo a las 11:15.

El sendero en los alrededores de la casa que ha permanecido en desuso es una ruta que empleaba la secta liderada por Theresa Stenmor y que llegaba a la isla del pantano donde se

encuentra el altar de sacrificio.

Esta aventura la he creado con el fin de pasar un buen rato y que otras personas puedan disfrutarla. En ningún caso la intención es sacar beneficio alguno y las magníficas imágenes empleadas han sido todas descargadas de internet y son propiedad de sus respectivos autores, entre ellos Omar Rayyan o John Avon.

Para aquellos que les gustan los detalles quizás habrán descubierto ciertos guiños o juegos de palabras en la aventura, como por ejemplo el apellido Stenmor que es un anagrama de Monster, Sindie-Inside, Theresa-There's a. Los cuadros firmados por Thomas Steward, también pueden confundir a los jugadores, ya que son las mismas iniciales que Theresa Stenmor. Únicamente hay mujeres Stenmor enterradas en el cementerio familiar, a excepción de Richard Stenmor, lo cual indica que las mujeres de la familia nunca llegan a casarse, pues únicamente son fecundadas y su descendencia siempre son hembras. El diario de Richard hace referencia a una sirvienta poseída por el retoño oscuro, madre de Celestin Stenmor. También da una pista de la debilidad al daño del Retoño Oscuro a las armas cuerpo a cuerpo (por ejemplo, hachas) y de paso baja la dificultad para poder acabar con él.

Gracias a Marc Sanz por ayudarme con los planos, el diseño y descubrirme este fantástico mundo de los mitos.

Ayudas

Ayuda nº 1

Estimado amigo,

Eres la única persona en la que pienso que puedo confiar en estos momentos y no te pediría este favor de no ser por nuestra vieja amistad. Me temo que mi esposa desapareció ayer por la noche y nadie parece haberla visto. Además, no puedo acudir a la policía, pues de hacerse público mis rivales y la prensa sensacionalista lo utilizarían contra mí y me despediría por siempre de la carrera política por la que Sindie y yo tanto hemos luchado.

Espero que puedas ayudarme y vengas tan rápido como puedas a Creekwood Hill, en la carretera de Hopkinton a Boston.

Senador William O'Connor

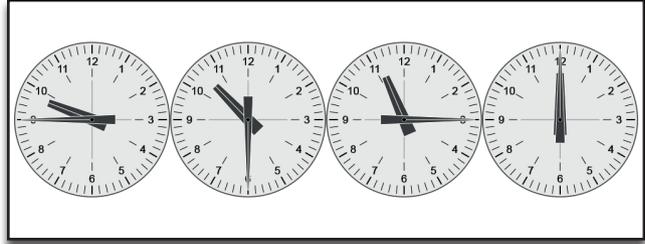
Ayuda nº 2

Querida amiga,

Cada vez las pesadillas son más recurrentes, y no soporto el doctor White me ha dado pastillas que yo debo y ahora no recuerdo casi nada de ellas, sólo un gran bosque por eso voy a Creekwood Hill a descansar pero no he estado allí desde que era muy pequeño..... te quiero no te preocupes por mí seguro que pronto.

Sindie Stenmor

Ayuda nº 3



Ayuda nº 4

12 de octubre de 1797

La he ofrecido para saciar su hambre, pero no la ha devorado; en lugar de eso la ha envuelto con sus cuatro apéndices. No acabaré con ella, pues dudo que suponga peligro alguno, nadie creará sus palabras.

3 de enero de 1798

¡Por fin lo he entendido! Ella me ha regalado un hijo; pronto haré un gran sacrificio para su deleite.

7 de enero de 1798

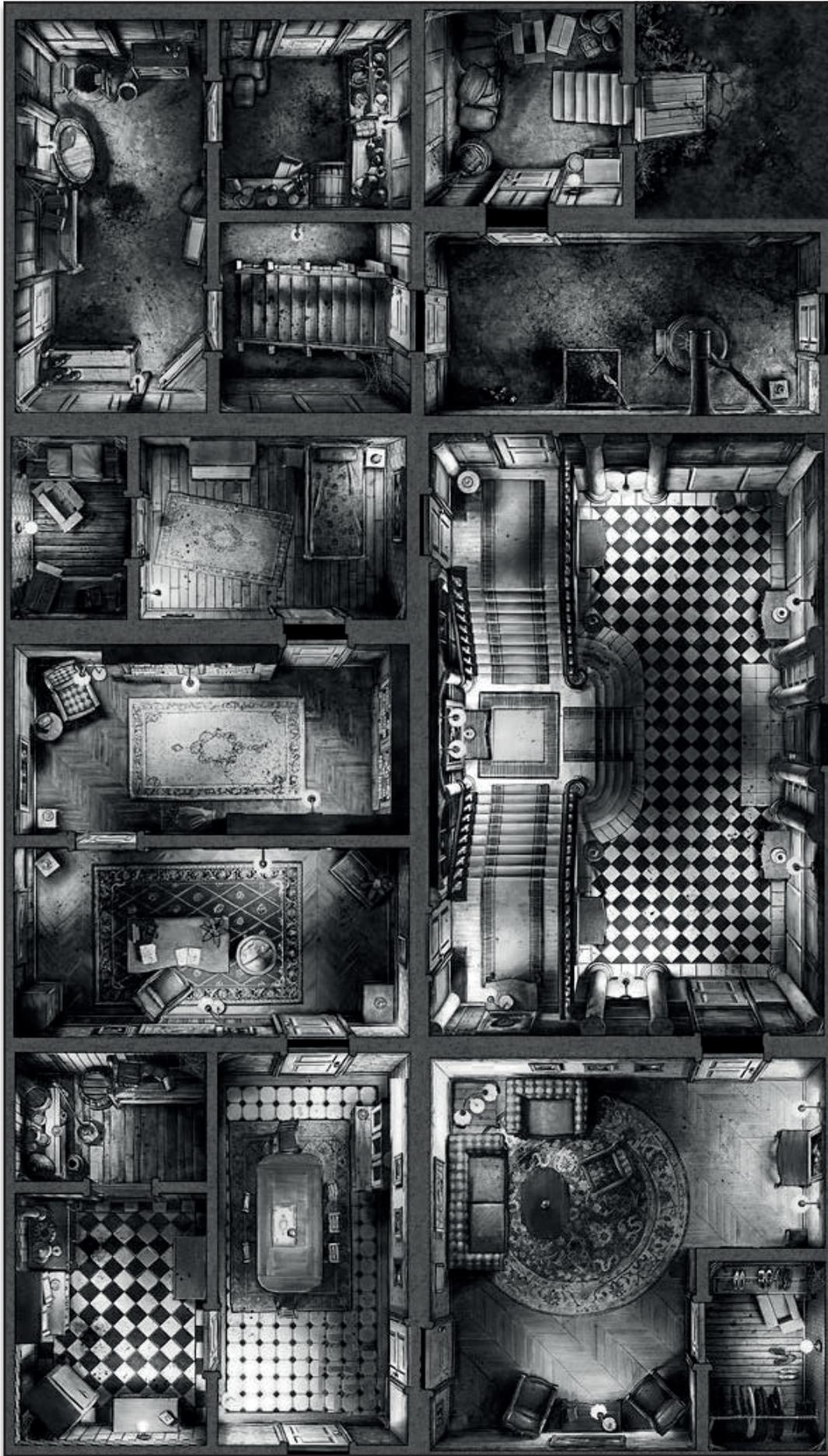
¡Esa maldita puta se lo contó a los infieles! aparecieron durante el sacrificio con sus hachas afiladas y la atacaron sin piedad. Consiguieron cortarle un apéndice, pero ella es muy poderosa y ¡los devoró sin piedad! Dudo que alguien más ose enfrentársele. Respecto a la criada, creo que la encerraré hasta que llegue la hora de dar a luz.

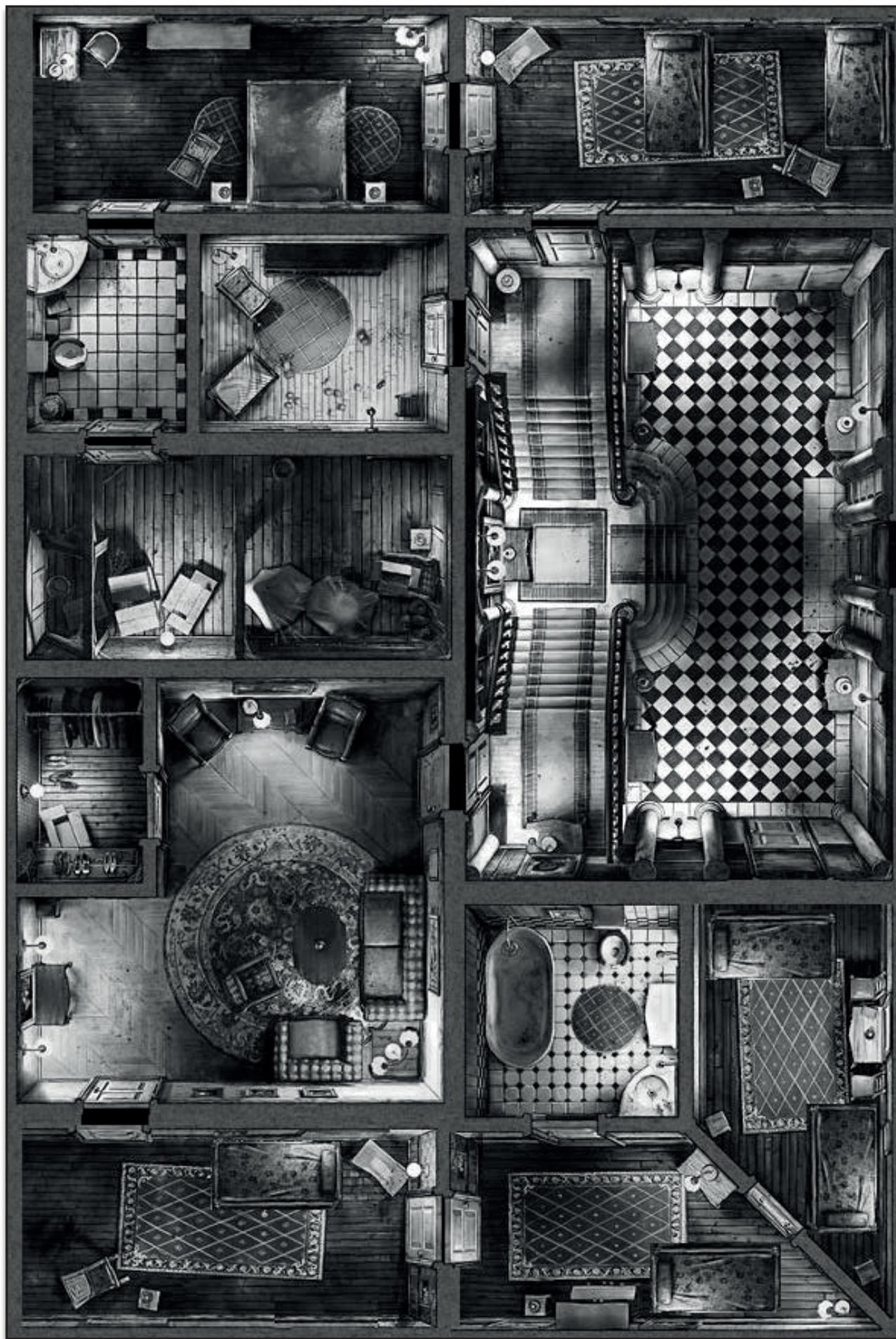
20 de julio de 1798

¡Por fin! Ella me ha dado una hija, no se puede negar su naturaleza. Sus ojos son tan celestes... bienvenida criatura, yo te criaré como hija mía.

Ayuda nº5







El caso Holmes

Por Carlos Piedra

Prólogo

Amigo director de juego. Esta aventura está escrita en forma primera persona, con la sana intención de hacerte más amena su lectura. También, intento con ello optimizar la visualización de la historia en tu cabeza, facilitando así su explicación en una mesa de juego. Al final de cada escena, se describirán las características de los personajes o criaturas que se os encontraréis, al igual que las ayudas necesarias para tener una intensa sesión de juego. Como último complemento he añadido varios planos de Londres, con la idea de poder utilizarlos en la partida y así mejorar la introducción de los jugadores en el ambiente, frío, neblinoso e industrial de Londres en 1893. Espero que tanto tú como tus amigos lo podáis disfrutar alrededor de una buena mesa repleta de dados, lápices, gomas de borrar y papeles.

Atentamente, un director de juego más.

Contexto histórico-literario

Sherlock Holmes desapareció en la cascada de Reichenbach, Suiza (El problema final) junto a su gran enemigo, el profesor Moriarty, quien llegó a acabar aparentemente con la vida del eminente detective.

Esta aventura está localizada durante las Navidades de 1893 y relata los acontecimientos que permitieron que Holmes y Watson pudieran reencontrarse de nuevo en abril de 1894 en Park Lane, Londres. (el caso La casa vacía).

Escena 1

Una invitación en Nochevieja.

La nochevieja de 1893-94 fue sin duda la más extraña y emocionante de toda mi vida. Los hechos que describo a continuación no han salido a la luz y solo hoy, en el lecho que me conducirá a la

muerte, escribo estas líneas por si algún día, la humanidad ha de enfrentarse a un peligro similar. Era el 26 de diciembre de 1893 cuando recibí una carta de mi antiguo compañero de universidad William Mulder, en la cual me invitaba a disfrutar la noche vieja con él y unos antiguos compañeros de Oxford, en la nota, además, me instaba a ir cuanto antes, pues deseaba que pasáramos los últimos días del año disfrutando de la maravillosa Londres. Sin dudarlo, hice el equipaje y me dirigí a la capital en el primer tren que se dirigiera a la estación de Paddington. Esa misma noche llegaba a la capital y media hora más tarde, tras un corto trayecto en carruaje, estaba en el número 24 de Craven Hill Gardens, el hogar de mi amigo William. Al llegar pude ver a los antiguos compañeros de Oxford, repartí abrazos, risas e historias hasta que llegó la hora de cenar en la que William nos contó el verdadero motivo por el que estábamos allí, quería que le ayudáramos a encontrar al mítico e inigualable Sherlock Holmes.

William nos relató durante la velada que había hecho unos grandes descubrimientos durante los últimos meses, por supuesto el popular detective seguía vivo y no solo eso, había vuelto a Londres hacía pocas semanas. Por otro lado, había descubierto que Holmes había sido secuestrado y que en ese momento se encontraba en paradero desconocido, y es por esa circunstancia, por la que entraba él dentro de esta historia. Remontándonos a la época en la que estudiábamos juntos en Oxford, recordamos la cantidad de libros de ocultismo que estudiaba William, en ellos, según él, había encontrado indicios de que la percepción que tenemos de nuestro mundo es totalmente superficial, y que, sin duda, existen otras dimensiones por las que podríamos movernos, y más aún, que existían seres que si podían atravesar esas dimensiones y que incluso habían convivido con los seres



humanos. Es más, incluso en este momento lo estaban haciendo. Su teoría era que Sherlock Holmes estaba cautivo en una de estas dimensiones y que él estaba a punto de encontrar la puerta para entrar en esa dimensión.

Tanto mi cara como la de mis compañeros fue de absoluto escepticismo, no tanto por el relato que nos estaba contando William, si no por su manera de hacerlo. Había perdido las formas elevando su tono de voz a medida que avanzaba su relato, gesticulaba exageradamente y comenzó a sudar. Su apariencia era la de un ser humano desquiciado, que claramente había perdido los papeles, y por qué no decirlo, la cordura. Al ver nuestro gesto de incredulidad, William entró en cólera y saliendo del salón nos gritó que nos lo demostraría, solamente teníamos que esperar sentados. Tras cinco minutos de silencio y expectación, comenzamos a escuchar los gritos de William en el salón de al lado.

Escena 2

El extraño suceso en la casa Mulder.

Corrimos al salón contigo y al abrir las puertas nos encontramos con una imagen difícil de explicar. No existía el fondo de la habitación, en su lugar había un vórtice de energía que parecía llevar a un lugar azul, muy alejado de donde nos encontrábamos. La fuerza del vórtice hacía volar todo objeto que había en la estancia como si estuviéramos viviendo una tormenta huracanada y lo más espeluznante de todo aquello eran los seres alados que se estaban llevando a rastras a nuestro amigo William.

Durante unos instantes el terror nos paralizó, tiempo que utilizaron aquellos seres para acercarse al vórtice, cuando pudimos reaccionar nos lanzamos a socorrer a nuestro amigo, a pesar del terror que nos atenazaba. Por desgracia, antes de que pudiéramos evitar la huida de aquellos seres, dos criaturas más salieron del vórtice y nos atacaron directamente. Nos defendimos como pudimos, incluso matamos a una de esas criaturas, aun así, no pudimos evitar que William desapareciera. El Vórtice se cerró y caímos en la desesperación. Tras un instante de estupor, comprobamos que la habitación volvía a tener sus cuatro paredes, y aunque todo estaba totalmente revuelto, daba la sensación de ser una habitación normal. En cuanto a la criatura que matamos,

se disolvió en el suelo rápidamente, dejando una especie de gelatina gomosa, que ninguno de nosotros nos atrevimos a tocar.

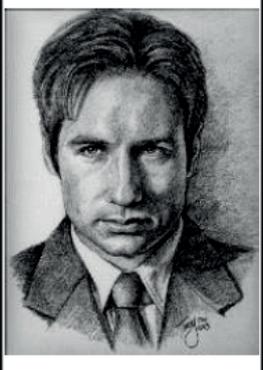
Por último, antes de que pudiéramos reponernos, irrumpió en la casa la policía de Scotland Yard, sin duda, los gritos y estruendoso ruido formado por el vórtice había alertado a los vecinos, los cuales habían avisado a la policía. Allí nos encontrábamos, mis amigos y yo, con una habitación desordenada, un charco en el suelo, un amigo desaparecido y ni una sola explicación lógica que dar a la policía. Ante esta situación, levanté las manos y pregunté: "¿Algún problema, agentes?".

Escena 3

Entrevista con el inspector Lestrade y Mycroft Holmes.

Esperamos sentados en la mesa del comedor, donde aún se encontraban los restos de la cena, hasta que llegó el inspector Lestrade para iniciar el interrogatorio. Le intentamos explicar de la manera más creíble posible lo que había ocurrido, aunque ni siquiera nosotros mismos termináramos de creerlo. Entre frase y frase, intentábamos buscar una explicación lógica a todo esto, pero en ningún momento conseguimos hallarla. Tras varios minutos de observaciones e interpretaciones de lo ocurrido, Lestrade nos pidió por favor que aguardáramos en la casa algo de tiempo, pues tenía que hacer una llamada. Durante ese tiempo, bajo la atenta mirada de los policías que esperaban con nosotros en la misma habitación, elucubramos entre susurros con poder escapar, por una puerta, una ventana, o incluso el piso superior. Sin embargo, antes de que pudiéramos realizar ningún tipo de acción, apareció en la casa Mycroft Holmes, hermano del famoso investigador y alto cargo del gobierno británico. Fue en ese momento y no antes, cuando empezamos a creer que tal vez, la historia que nos había contado William era cierta. A continuación, Mycroft no contó el siguiente relato acerca de la implicación de nuestro amigo en toda esta trama.

"Queridos señores, les agradezco enormemente que hayan esperado pacientes a mi llegada, tras la confirmación, que me hizo llegar el inspector Lestrade, de la desaparición de William he venido hasta aquí con la máxima premura. Según tengo entendido su amigo les había llamado para encontrar a mi

	Nombre William Mulder	Edad 32	Profesión Agente
	FUE <u>12</u> CON <u>10</u> TAM <u>12</u> INT <u>18</u> POD <u>11</u>		Idea <u>90</u> % Suerte <u>55</u> % Conoc. <u>90</u> %
	DES <u>11</u> APA <u>16</u> COR <u>82</u> EDU <u>18</u> PV <u>11</u>		PUNTOS DE VIDA
	99 - Mitos de Cthulhu <u>99</u> Bon. de daño: <u>nada</u>		PUNTOS DE MAGIA
	PUNTOS DE CORDURA		ARMAS
	Locura <u>0</u> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		Arma _____ % Hab. _____ Daño _____ Alcance _____ Displ/Asalto _____
	15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31		Porrn _____ 60 1D8+bd _____ 1
	32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 (45) 46 47 48		Rev 38 70 1D10 15 m 2
	49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65		_____
	66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82		_____
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		_____	
HABILIDADES DEL INVESTIGADOR			
<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) _____	<input type="checkbox"/> Derecho (05) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20) _____	<input type="checkbox"/> Saltar (25) _____
<input type="checkbox"/> Antropología (00) _____	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05) _____	<input type="checkbox"/> Tregar (40) _____
<input type="checkbox"/> Arqueología (00) _____	<input type="checkbox"/> Discreción (10) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) _____	<input type="checkbox"/> Electricidad (10) _____	<input type="checkbox"/> Nadar (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomía (00) _____	<input type="checkbox"/> Equitación (05) _____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biología (00) _____	<input type="checkbox"/> Escuchar (25) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Orientación (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) _____	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>22</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15) _____	<input type="checkbox"/> Farmacología (00) _____	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10) _____	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Física (00) _____	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> A. fuego
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Geología (00) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15) _____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) _____	<input type="checkbox"/> Historia (20) _____	<input type="checkbox"/> Química (00) _____	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20) <u>70</u>
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10) _____	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10) _____	<input type="checkbox"/> Escopeta (30) _____
<input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25) _____	<input type="checkbox"/> Regatear (05) _____	<input type="checkbox"/> Fusil (25) _____



Nombre Insp. Lestrade **Edad** 44 **Profesión** Detective de Policía

FUE 17 CON 12 TAM 12 INT 16 POD 13 Idea 80 % Suerte 65 % Conoc. 90 %

DES 15 APA 13 COR 65 EDU 18 PV 13

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: +1D4

PUNTOS DE CORDURA

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerte	2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS

Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto
Rev 38	69	1D10	15 m	2

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)		<input type="checkbox"/> Derecho (05)	25	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)		<input type="checkbox"/> Química (00)	
<input type="checkbox"/> Antropología (00)		<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	60	<input type="checkbox"/> Medicina (05)		<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)		<input type="checkbox"/> Discreción (10)	79	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)		<input type="checkbox"/> Regatear (05)	25
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)		<input type="checkbox"/> Electricidad (10)		<input type="checkbox"/> Nadar (25)		<input type="checkbox"/> Saltar (25)	
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)		<input type="checkbox"/> Equitación (05)		<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	59	<input type="checkbox"/> Trepar (40)	
<input type="checkbox"/> Biología (00)		<input type="checkbox"/> Escuchar (25)		<input type="checkbox"/> Orientación (10)			
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)		<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	59	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Chino) (00)			
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)		<input type="checkbox"/> Farmacología (00)		<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00)	20		
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	79	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)		<input type="checkbox"/> Otra Lengua () (00)			
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)		<input type="checkbox"/> Física (00)		<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	60	A. fuego	
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)		<input type="checkbox"/> Geología (00)		<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)		<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)		<input type="checkbox"/> Historia (20)		<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Japonés/Inglés) (ED)	5	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	69
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)		<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)		<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)		<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	
<input type="checkbox"/> Crédito (15)		<input type="checkbox"/> Lanzar (25)		<input type="checkbox"/> Psicología (05)	69	<input type="checkbox"/> Fusil (25)	
						<input type="checkbox"/> Metralleta (15)	

hermano, Sherlock, ¿estoy en lo cierto”.

Nos miramos entre nosotros sin saber bien que contestar, finalmente, respondimos afirmativamente, pues parecía que Mycroft, sabía mucho mejor que nosotros lo que estábamos haciendo allí, Mycroft prosiguió.

“Muy bien, he de confiarles, caballeros, que William decía la verdad, se había embarcado en esa misión porque yo mismo se lo pedí” - no pudimos evitar un sonoro murmullo de asombro – “Mi hermano, llegó a Londres hace tres semanas procedente de París, oculto bajo un disfraz y con una identidad falsa, muy a su estilo. He de decirles señores, que su muerte en realidad

fue una tapadera para ocultarle de los soldados de Moriarty, los cuales siguen buscándole. Su llegada a Londres había sido minuciosamente preparada, sin embargo, parece que una tercera fuerza se ha involucrado en esta batalla, y para luchar contra ella, recurrí a William. Sepan señores que William Mulder es uno de los mejores agentes secretos al servicio de su majestad, a cargo de... digamos asuntos excepcionales. Sin embargo, ahora ha desaparecido, al igual que mi hermano, y dado que son ustedes las únicas personas que saben lo ocurrido, les pido que continúen con la tarea que William les quería encomendar, por favor, encuentren a mi hermano y, por ende, den con William”.



Nombre Mycroft Holmes **Edad** 43 **Profesión** Alto funcionario

FUE 12 CON 9 TAM 10 INT 20 POD 12 Idea 100 % Suerte 60 % Conoc. 90 %

DES 12 APA 10 COR 60 EDU 18 PV 10

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: nada

PUNTOS DE CORDURA

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerte	2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS

Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	70	<input type="checkbox"/> Crédito (15)	75	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)		<input type="checkbox"/> Regatear (05)	
<input type="checkbox"/> Antropología (00)		<input type="checkbox"/> Derecho (05)	75	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)		<input type="checkbox"/> Saltar (25)	
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)		<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	88	<input type="checkbox"/> Medicina (05)		<input type="checkbox"/> Trepar (40)	
<input type="checkbox"/> Arte (Música) (05)		<input type="checkbox"/> Discreción (10)		<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)			
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)		<input type="checkbox"/> Electricidad (10)		<input type="checkbox"/> Nadar (25)			
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)		<input type="checkbox"/> Equitación (05)		<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)			
<input type="checkbox"/> Biología (00)		<input type="checkbox"/> Escuchar (25)		<input type="checkbox"/> Orientación (10)			
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	75	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	24	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	55		
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)		<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	45	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00)			
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	55	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	25	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00)			
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)		<input type="checkbox"/> Física (00)		<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)		A. fuego	
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20)		<input type="checkbox"/> Geología (00)		<input type="checkbox"/> Psicología (05)		<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)		<input type="checkbox"/> Historia (20)	67	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)		<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	66	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)				<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	
						<input type="checkbox"/> Fusil (25)	

Tras aquella disertación le preguntamos a Mycroft el motivo de por qué no podía el mismo investigar la desaparición de su hermano, y siempre contestaba que debido a asuntos de seguridad nacional y, sobre todo, a los soldados de Moriarty, no podía participar en aquella búsqueda, sin embargo, podría facilitarnos ayuda si la necesitábamos. Si se diera el caso, deberíamos de ponernos en contacto con el inspector Lestrade.

Por último, Mycroft nos sugirió que buscáramos el diario de William por la casa. En el sin duda estarían marcados los últimos pasos de su investigación y podríamos continuar a partir de allí. Tras la marcha de Mycroft, Lestrade y el resto de la policía, buscamos el diario por la casa. Tras un par de horas dimos con una caja fuerte oculta, tras forzarla, encontramos en su interior el diario de William.

20 de diciembre de 1893

Comienzo la búsqueda de SH según las pistas que me proporcionó MH. Me voy a dirigir a Limehouse pues es allí donde se le perdió la pista a SH.

21 de diciembre de 1893

Tras pagar dos libras en informaciones, conseguí, por fin, una dirección a la que considero fiable. Es un fumadero de opio regentada por la comunidad china de Londres. Según varios testigos una persona con la descripción de SH se dirigió allí. No tengo ni idea de lo que me puedo encontrar en ese lugar.

23 de diciembre de 1893

Tras la visita al fumadero de Opio he estado dos días indispueto. Los efectos del opio consumido resultaron espectaculares. Tuve una visión clara de donde está SH, era un lugar parecido a la ciudad, pero no era Londres. Contemplé la gran Torre de Londres, pero en vez de blanca era azul y unos enormes insectos alados sobrevolaban la fortaleza en labores de vigilancia. Surqué el aire como si fuera una de esas criaturas y sobrepasé la muralla, allí, en el patio, encontré

varios cuerpos tirados en el suelo, uno de ellos era SH.

Me posé y con asombrosa naturalidad, abrí un canal de comunicación telepático con él. SH gritó enojado isacadme de aquí! a lo que siguieron varios improprios y exageraciones poco dignas para un caballero.

Un instante después estaba de nuevo en el fumadero, pero los gritos de SH seguían en mi cabeza. Veía a las personas que había a mi alrededor deformadas como formas de llamativos colores. No sé cuánto tiempo estuve en ese estado, solo estoy seguro de que me tuvieron que reducir pues desperté atado a una cama esta mañana. Un hombre mayor me ofreció una taza de té y con tono firme me invitó a salir del local cuanto antes.

Esta tarde haré dos visitas, la primera al Profesor George Edward Challenger, en Enmmore Parck, Kensington. Después veré al Doctor John H. Watson, 221 B de Baker Street. Espero que ellos ofrezcan algo de luz sobre todo este asunto.

Datos relevantes de la escena: Mycroft aclara la misión para los investigadores y gracias al diario de William hay dos caminos claros a seguir, visitar al profesor Challenger y al Dr. Watson.

Escena 4

Los bichos del profesor Challenger.

Nos encaminamos a Enmmore Parck, Kensington, con la intención de entrevistarnos con el profesor Challenger en su casa, ya que William había indicado en su diario que dos días antes, la misma víspera de noche buena, había tenido una entrevista con el profesor. Llamamos a la puerta y rápidamente vimos cómo se habría.

Su apariencia me hizo contener la respiración. Esperaba encontrarme con un hombre poco corriente, pero nunca ante una personalidad tan subyugante como la suya. El tamaño de su cuerpo y su imponente presencia eran los principales factores del efecto que producía conocerle. Su cabeza era enorme, las más grande que recuerdo haber visto. Su cara y su barba hacía recordar a los toros de la escultura asiria, especialmente la barba, tan negra que por momentos daba



Nombre	Prf. Challenger	Edad	32	Profesión	Biólogo
FUE	14	CON	11	TAM	18
INT	12	POD	19	Idea	60 %
DES	14	APA	8	Suerte	95 %
COR	70	EDU	19	PV	12
Bon. de daño:	+1D4				
PUNTOS DE CORDURA					
Locura	0	1	2	3	4
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34
	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44
	45	46	47	48	49
	50	51	52	53	54
	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64
	65	66	67	68	69
	70	71	72	73	74
	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84
	85	86	87	88	89
	90	91	92	93	94
	95	96	97	98	99
ARMAS					
Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto	
Fusil mataelefantes	25%	3D6+4	100 m	1 or 2	

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>59</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	<input type="checkbox"/> Regatear (05)
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	<input type="checkbox"/> Discreción (10) <u>43</u>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Saltar (25)
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	<input type="checkbox"/> Trepas (40)
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	
<input type="checkbox"/> Biología (00) <u>79</u>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u>79</u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>28</u>	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00) <u>59</u>	
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15) <u>39</u>	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Suajili) (00) <u>59</u>	
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	A. fuego
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	<input type="checkbox"/> Física (00)	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)	<input type="checkbox"/> Geología (00) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (EDU) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u>79</u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>49</u>	<input type="checkbox"/> Fusil (25) <u>55</u>
<input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>69</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	<input type="checkbox"/> Química (00)	<input type="checkbox"/> Metralleta (15)

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.

reflejos azules, cuadrada y rizosa, que se extendía hacia abajo sobre su pecho. Sus ojos de color azul grisáceo miraban desde la sombra de espesas cejas negras, con expresión clara, crítica y dominante. Sus hombros amplios y un pecho del tamaño de un barril era lo único que aparecía desde detrás del escritorio, esto y dos enormes manos cubiertas de largos vellos negros. Tal fue mi primera impresión del notorio profesor Challenger.

(Descripción de El mundo perdido)

El enorme ser que había ante mí me preguntó con voz profunda y tono malhumorado que era lo que estaba haciendo allí. A lo que contestamos rápidamente que éramos amigos de William. Entonces el gesto del profesor se relajó, y nos preguntó que había sido de él. Al decirle que había desaparecido, gesticuló por un instante y enseguida nos invitó a pasar. Una vez dentro, le seguimos hasta una habitación que supusimos su despacho, pues estaba tan desordenado que todos nos sorprendimos cuando vimos que rápidamente encontraba una serie de dibujos-bocetos que nos mostró enseguida. Allí estábamos con nuestros abrigo puestos y los sombreros sobre nuestras cabezas cuando el gigantón Challenger comenzó a hablar.

"William estaba interesado en esto, fíjense bien, estas criaturas han sido vistas en la profundidad de la selva amazónica, los dibujos los hizo el Zoólogo Joel Asaph Allen¹ en el interior de Brasil, aun hoy todavía no sabe si fue algo que vio de verdad o fue producto de las fiebres que sufrió en la selva. Fíjense, parece como si en su pecho tuviese un caparazón similar a una armadura. Y no solo eso, en este boceto, Allen dibuja la cabeza incorporada, como si estuviera mirando algo, como estudiándolo, y no se queda ahí miren estas líneas de aquí, da la sensación de que esa armadura no forma parte de su cuerpo, visto desde este lado, parece que fuese un accesorio aparte".

Tras unos segundos de silencio, el profesor Challenger volvió a bramar. "¿Qué no tienen nada que decir a eso?" Nos sorprendimos

¹ Joel Asaph Allen (19 de julio de 1838-29 de agosto de 1921) fue un zoólogo y ornitólogo estadounidense nacido en Springfield (Massachusetts).

todos en ese momento con la cabeza girada hacia la izquierda intentando ver las líneas que nos indicaba el profesor, de hecho, yo giré tanto la mía que el sombrero cayó al suelo. La explicación nos había dejado pasmados, aún más si cabe al reconocer claramente a esas criaturas como las que nos atacaron en la casa de William.

Nos interesamos entonces por aquella criatura, sobre todo por cuál sería la manera más apropiada para dañarla. Challenger nos comentó que si ese caparazón era lo resistente que parecía lo más probable es que una espada o una bala no valdría más que para hacerle un arañazo, sin embargo, un hacha u otra arma contundente sería perfectamente apropiada para destruir el caparazón.

Tras esta intensa charla con el profesor decidimos que había llegado la hora de irnos, pensamos que no podría aportarnos nada más a nuestras pesquisas y, además, el carácter de este hombre daba ganas de salir corriendo.

Datos relevantes de la escena: tras la visión en el fumadero William supo de la existencia de esa criatura, que parecían retener a Holmes. Por ello fue a hablar con el profesor. Sin duda, la opinión del profesor sobre como dañar a esas criaturas puede resultar más que útil para próximas escenas.

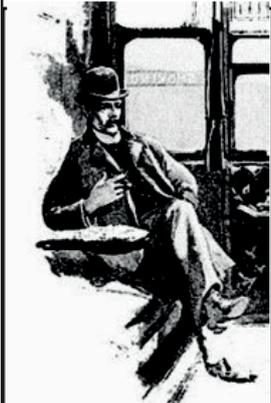
Escena 5

El doctor Watson.

El doctor Watson nos recibió en el 221B de Baker Street, lugar donde residió con el afamado detective Sherlock Holmes. Tras subir la estrecha escalera que nos llevó a la primera planta, nos acomodamos en la sala de estar, descrita tantas veces por el doctor en las memorias del detective. Incluso pudimos reconocer varios utensilios suyos como su conocido violín y la mesa del fondo con sus aparatos de química. Sin duda alguna, el piso no deseaba aceptar la marcha del detective.

La señora Hudson nos preparó una deliciosa taza de té acompañadas por una bandeja de pastas y galletas de jengibre con pasas (como era tradicional en aquellas fechas).

Al preguntarle por nuestro amigo William, el doctor nos explicó con detalle su reciente visita.

	Nombre Dr. Watson	Edad 41	Profesión Médico																																																																																																				
	FUE 7 CON 10 TAM 10 INT 16 POD 14	Idea 80 %	Suerte 70 % Conoc. 75 %																																																																																																				
	DES 8 APA 10 COR 70 EDU 15 PV 10	99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: nada																																																																																																					
	PUNTOS DE CORDURA																																																																																																						
<table border="1"> <tr> <td>Locura 0</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td> </tr> <tr> <td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td> </tr> <tr> <td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td> </tr> <tr> <td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td> </tr> <tr> <td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td><td>81</td><td>82</td> </tr> <tr> <td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td> </tr> </table>				Locura 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
Locura 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																																																																																									
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																																																																																							
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48																																																																																							
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65																																																																																							
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82																																																																																							
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99																																																																																							
<table border="1"> <tr> <td colspan="2">PUNTOS DE VIDA</td> <td colspan="2">PUNTOS DE MAGIA</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align:center">INCONSCIENTE</td> </tr> <tr> <td>Muerte 2</td><td>-1</td><td>0</td><td>1 2 3</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7 8 9 10 11</td> </tr> <tr> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15 16 17 18 19</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Inconsciente 0</td><td colspan="2">1 2 3</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7 8 9 10 11</td> </tr> <tr> <td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15 16 17 18 19</td> </tr> </table>				PUNTOS DE VIDA		PUNTOS DE MAGIA		INCONSCIENTE				Muerte 2	-1	0	1 2 3	4	5	6	7 8 9 10 11	12	13	14	15 16 17 18 19	Inconsciente 0		1 2 3		4	5	6	7 8 9 10 11	12	13	14	15 16 17 18 19																																																																				
PUNTOS DE VIDA		PUNTOS DE MAGIA																																																																																																					
INCONSCIENTE																																																																																																							
Muerte 2	-1	0	1 2 3																																																																																																				
4	5	6	7 8 9 10 11																																																																																																				
12	13	14	15 16 17 18 19																																																																																																				
Inconsciente 0		1 2 3																																																																																																					
4	5	6	7 8 9 10 11																																																																																																				
12	13	14	15 16 17 18 19																																																																																																				
ARMAS																																																																																																							
Arma	% Hab.	Daño	Alcance Disp/Asalto																																																																																																				
Rev 38	55	1D10	15 m 2																																																																																																				

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	<input type="checkbox"/> Regatear (05)
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) 60	<input type="checkbox"/> Medicina (05) 75	<input type="checkbox"/> Saltar (25)
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/> Tregar (40)
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	
<input type="checkbox"/> Biología (00) 50	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) 60	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) 16	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Latín) (00) 60	
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	<input type="checkbox"/> Farmacología (00) 5	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) 70	
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	<input type="checkbox"/> Física (00)	<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (EDUx5) 75	A. fuego
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)	<input type="checkbox"/> Geología (00)	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00) 60	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	<input type="checkbox"/> Historia (20)	<input type="checkbox"/> Psicología (05) 60	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20) 55
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	<input type="checkbox"/> Química (00)	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)
<input type="checkbox"/> Crédito (15) 45	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	<input type="checkbox"/> Fusil (25)
			<input type="checkbox"/> Metralleta (15)

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.



"William estaba en muy excitado, tenía las pupilas dilatadas, y exceso de sudor en las manos, sin embargo, se pasó todo el rato quejándose del frío que hacía. No tengo ninguna duda de que el señor Mulder estaba pasando un síndrome de abstinencia, probablemente debido al consumo de Opio.

Aun así, se comportó de manera educada y sus preguntas estaban claramente dirigidas al motivo de su visita. Estaba interesado en saber si mi difunto amigo, Sherlock, había tenido algún tipo de relación con alguien de Limehouse.

Al principio me pareció una pregunta extraña, sin embargo, tras unos instantes, recordé que antes de nuestra última aventura, Holmes estaba inmerso en un experimento científico que le llevó a buscar documentación en Limehouse, concretamente estaba interesado en un texto chino llamado Libro de Dzian, y se dirigió a una casa de exportaciones en Limehouse para interesar se por él. La casa de exportaciones se llama Chu Ming y podréis encontrarla fácilmente en el distrito portuario. No me cabe ninguna duda de que el señor Mulder, se dirigió allí tras despedirse".

Tras la descripción de los hechos, apuramos el té, las pastas y las galletas de Jengibre y nos despedimos amablemente del doctor y de la señora Hudson.

Datos relevantes de la escena: William tenía síntomas de sufrir una adicción, lo que concuerda con sus comentarios en el diario sobre sus visiones tras fumar opio en Limehouse. Por otro lado, la dirección de la casa de exportaciones de Chu Ming, es fundamental para continuar esta historia.

Escena 6

El libro chino de Limehouse (Combate al más puro estilo de Bruce Lee e intervención de Irene Adler).

Comentario de la Wikipedia sobre Limehouse: Desde su fundación, Limehouse, al igual que la vecina Wapping, ha disfrutado de una mejor conexión con el río que la tierra, siendo la ruta terrestre a través de un pantano. Limehouse se convirtió

en un importante puerto a finales de la época medieval, con amplios muelles y embarcaderos. Aunque la mayoría de los cargamentos fueron dados de alta en la piscina de Londres antes del establecimiento de los muelles, industrias como la construcción naval, chandlerying nave y cuerda de decisiones se establecieron en Limehouse.

John Boydell vistas de la orilla del río en Limehouse en 1751 muestra las casas respetables y astilleros hacinamiento en la orilla del río Limehouse Basin abrió en 1820 como el de Regent Canal Dock. Esta fue una importante conexión entre el Támesis y el sistema de canales, donde los cargamentos podrían ser transferidos de los buques más grandes a las pateras al canal. Esta mezcla de los buques todavía se puede ver en la cuenca: el canal barcazas codearse con navegación marítima yates.

Nos dirigimos a Limehouse convencidos de que en la casa de Chu Ming encontraríamos respuestas, tanto para la desaparición del señor Holmes, como para la desaparición de William. Una vez en el distrito nos encontramos con una gran multitud de personas que estaban de paso, la cercanía de los muelles. Las fechas navideñas propiciaba que el comercio fuese muy elevado y, por lo tanto, que la afluencia de gente le fuera a la par. Decenas de carros cargaban aquí sus mercancías para trasladarlas a Covent Garden. Ciertamente, el bullicio y la algarabía produjo que nos costara más de la cuenta encontrar la casa de exportaciones, pero al final dimos con ella en York Square.

Al entrar sonó la campanilla de la puerta avisando al señor Ming, el cual acudió raudo a la llamada. El señor Ming, vestía un tradicional traje chino con su típico gorro. Era un hombre mayor y la primera impresión que nos causó fue la de un hombre anciano y amable que se dedicaba en exclusiva a sus clientes. Intentamos tantear al señor Ming, preguntándole por el tipo de exportaciones que trataba la casa y, sobre todo, si en algún momento había trabajado con libros o manuscritos. La única contestación que obtuvimos es que, si los ingleses no sabían leer chino, no encontraba motivo para traer libros chinos.

Tras no sacar nada en claro intentamos ser más concretos y le preguntamos por el libro de Dzyan, pero dijo que no conocía la existencia de ese libro. Por último, le preguntamos directamente por William, al cual describimos y le explicamos que estábamos seguros de que había venido a este lugar hacía unos pocos días. Chu Ming, negó una tercera vez.

Mis colegas y yo nos fuimos de la casa pensando que el señor Ming nos ocultaba algo, sin embargo, no tuvimos demasiado tiempo para meditarlo, aprovechando el bullicio de gente en la calle y un carro estratégicamente colocado, sufrimos un sorprendente ataque de varios hombres chinos, que uno por uno, nos fueron dejando KO sin que pudiéramos contestar a sus golpes.

Despertamos atados, sobre unas mesas de madera y rodeados por varios hombres de tez amarilla que nos miraban fijamente. Entre ellos se encontraba Chu Ming, en esta ocasión vestido con una túnica verde adornada con un dragón dorado en el pecho. En sus manos portaba un enorme cuchillo ondulado, el cual, elevaba sobre la cabeza amenazante. Mis colegas y yo comenzamos a gritar desesperados, aunque, conscientes del lugar donde nos encontrábamos, sin esperanzas de que nadie acudiera en nuestro auxilio.

Ming, pronunció unas palabras en un idioma totalmente desconocido para nosotros y se abalanzó sobre mí con clara intención de acuchillarme, cuando ya consideraba que mi vida había llegado a su fin, escuché la explosión de un disparo y contemplé como el cuchillo de Ming salía volando hasta clavarse contra una pared. Por las escaleras bajaba una mujer, vestida con pantalones, suéter negro, y empuñando dos revólveres del 38 que apuntaban al viejo Ming. Ordenó que nos soltaran inmediatamente y así lo hicieron. Enseguida nos vimos libres de nuestras ataduras y nos dirigimos hacia las escaleras, que sin duda conducían a la libertad y hacia la desconocida que nos había salvado la vida. Fue entonces, cuando un hombre enorme, al menos de dos metros, procedente del piso de arriba se abalanzó sobre la mujer, cayendo los dos al suelo.

Comenzó entonces un combate en el que mis colegas y yo tuvimos que luchar por nuestras vidas. Por suerte, entre nosotros estaba aquella misteriosa mujer que con sus dos pistolas despachó a varios de aquellos fieros contrincantes asiáticos. Tras unos minutos, el gigante y cinco de aquellos hombres habían muerto, tres huyeron por las escaleras y Chu Ming se rindió a nosotros, ofreciéndose a contarnos todo lo que había ocurrido:

(Leer con profundo acento chino)

"Sherlock Holmes había llegado hace una semana a Londres procedente del continente, entre sus pertenencias se encontraba un antiguo manuscrito que robó de un templo del Tíbet. Ese texto sagrado, era ni más ni menos que el Libro de Dzyan. Esta obra es el primer volumen que comenta los Kiu-ti, un juego de libros que se conservaba en Xigaze in Tsang y de los que se dice que son el origen de las escrituras de todas las religiones. Se supone que el libro describe la historia del mundo desde su origen, abarcando las civilizaciones prehistóricas de Atlantis, Hiperbórea, Lemuria, Lomar y otras. También perfila una cosmología de universos superpuestos y de mundos regidos por jerarquías de deidades solares asistidas por espíritus angélicos. La temática subyacente del libro versa sobre cómo la evolución metafísica les permitirá a las especies menores alcanzar una posición más elevada. Holmes pensaba que había podido entrar en Londres sin que nadie se percatara de su presencia, pero no fue así. Nosotros le detectamos, y fuimos a por él, aunque para ello solicité la ayuda de los Mi-Go".

Cuando le preguntamos a Ming sobre que eran los Mi-Go, este sonrió de forma extraña.

"Los Mi-Go son criaturas de otro mundo, pero que viven aquí en Londres, aunque no les veamos ellos están aquí. Son coleccionistas de cerebros, he de decir que el cerebro del señor



Holmes les interesó sobremanera, y por lo tanto no tuve problema para hacer un trato con ellos. El señor William vino a la tienda preguntando por el señor Holmes y por los Mi-Go, aunque él no conocía este nombre. Sin saberlo me dio la manera de deshacerme de él, le enseñe el hechizo para acceder a su dimensión, pero no la manera de entrar sin llamar la atención ni la forma de salir.

Si deseáis entrar, me parece bien, yo ya he mandado de nuevo el libro al lugar donde le corresponde, el santuario de Xigaze in Tsang, sin embargo, tened por seguro que los Mi-Go no permitirán que os llevéis al señor Holmes por las buenas, estoy seguro de que lucharán por retenerle".

Una vez dicho esto, Chu Ming, nos indicó dos formas de acceder a la dimensión de los Mi-Go. La primera ser í a acceder a través de una especie de visión onírica, que nos permitiría ver el lugar, pero no interactuar con él. Para ello deberíamos de fumar cierto producto, que sin duda era el que había probado William por primera vez.

La segunda opción nos adentraría físicamente en esa dimensión donde podríamos ser vistos, oídos y atacados. Según Ming, debíamos de realizar un hechizo lo más cerca posible del agua, para que no fuéramos detectados por los Mi-Go nada más entrar, como sin duda le pasó a William, y, por último, para poder salir de allí, debíamos lanzarnos desde el lugar más alto que encontráramos y caer al agua, lo que nos permitiría volver a nuestra dimensión. Las explicaciones de Ming no nos dejaron muy satisfechos, sin embargo, era lo único que teníamos.

Por último, la mujer que nos había salvado se presentó como Irene Adlee, amiga de Holmes que había acudido a Londres respondiendo a la llamada de Mycroft. Dadas las circunstancias, nos confirmó que vigilaría a Chu Ming durante el tiempo que hiciera falta hasta que nosotros encontráramos a Holmes y lo trajéramos de vuelta, estaba deseando que el tozudo y avisado investigador estuviera en deuda con ella.

Tras aquello, mis colegas y yo nos dispusimos a decidir si probar la droga que nos diera una visión del lugar donde

se encontraban Holmes y William o, por el contrario, realizar directamente el hechizo y adentrarnos en lo desconocido. Ambas situaciones parecían realmente peligrosas.

Datos relevantes de la escena: Tanto Chu Ming como sus hombres no son malvados, sin embargo, su celo por proteger el libro les hace tomar la decisión de cortar por lo sano con los investigadores.

La escena se puede resolver de muchísimas maneras, incluso no es necesario la aparición de Irene Adlee si el director no lo cree conveniente, y los jugadores se las han sabido apañar con los hombres de Chu Ming. Lo que es seguro es que los investigadores necesitan mantener con vida a Chu Ming para que les explique la situación, si en algún momento muere, la única salida que le quedaría a los investigadores sería buscar los salones de opio de la zona hasta encontrar en el que estuvo William y allí poder ver la dimensión donde están los Mi-Go (Mi-Go) pero sin poder interactuar con ellos y sufriendo graves daños cerebrales debida a la droga y probablemente un descenso de sus puntos de cordura.

Por último, para describir bien la escena, haz hincapié en el bullicioso ambiente de Limehouse y ponle alguna pincelada de color con la población China. Antes de trasladarse al Soho, la primera comunidad china de la ciudad se creó en este distrito, dada su cercanía al puerto y, por lo tanto, el fácil acceso a las exportaciones. Más información en la Wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Chinatown_\(Londres\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Chinatown_(Londres))

Las opciones que se les abre a los investigadores son dos. Si deciden observar el terreno antes de adentrarse a él, deberán de fumar una mezcla de opio con una sustancia que les proporcionará Chu Ming. Tras inhalar tres caladas de humo, los investigadores tendrán una clara visión de la torre de Londres en la época medieval, aunque en este caso la torre es azul. Sobre la torre de Londres sobrevuelan los Mi-Go, en un número entre 3 y 5. La visión termina ahí. Tras la visión los investigadores deberán de pasar una tirada de resistencia contra un veneno de POD 10, si la superan perderán 1 punto de cordura y podrán

actuar de forma normal. Si la fallan perderán 1D10 puntos de cordura y sufrirán espasmos epilépticos durante al menos 4 horas, lo que les mermará sus características y habilidades durante 24 horas. Si la pérdida de puntos de cordura es mayor o igual a 5, junto con los espasmos, adquirirán una fobia (a elección del director de juego) que les obligará a ser internados en un hospital psiquiátrico durante al menos dos días.

Escena 7

Una torre de Londres distinta, varios Mi-Go y Sherlock Holmes capturado en su interior.

Siguiendo las directrices de Chu Ming nos acercamos lo más posible al Times para realizar el hechizo. Tras asegurarnos de que nadie nos veía comenzamos a hacer los preparativos. Nos había costado varios días reunir los elementos adecuados para su realización a parte del tiempo que necesitamos para aprender el ritual, todo ese tiempo nos llevó al 31 de diciembre de 1893, sin duda iba a ser la Nochevieja más extraña de toda mi vida.

Una vez preparados, nos colocamos en círculo, cada uno con una buena hacha en las manos, esto último, debido a la recomendación del profesor Challenger sobre esas criaturas a las que Chu Ming llamaba Mi-Go.

Cuando estuvimos colocados y listos, comenzamos el ritual. Tras las primeras sílabas pronunciadas al unísono por mis colegas y yo, el espacio a nuestro alrededor comenzó a deformarse, de tal manera, que un vórtice apareció bajo nuestros pies, difuminando progresivamente el suelo que pisábamos. Al terminar el hechizo, caímos en el agujero como si un tornado nos hubiera tragado. Segundos después caímos al agua del Times que nos tragó por completo. Luchamos por alcanzar la superficie durante unos dramáticos instantes bajo el agua, que parecieron siglos, la desorientación y la inesperada caída sobre el líquido elemento estuvo a punto de jugárnosla.

Una vez alcanzamos la orilla nos sorprendimos al ver ante nosotros la torre de Londres, como no la habíamos visto en



Nombre Irene Adlee	Edad 30	Profesión Diletante (Espía)
FUE <u>12</u> CON <u>11</u> TAM <u>10</u> INT <u>18</u> POD <u>16</u>	Idea <u>90</u> %	Suerte <u>80</u> % Conoc. <u>85</u> %
DES <u>13</u> APA <u>18</u> COR <u>80</u> EDU <u>17</u> PV <u>12</u>	99 - Mitos de Cthulhu <u>99</u> Bon. de daño: <u>nada</u>	
PUNTOS DE CORDURA		
Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31		
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48		
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65		
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 <u>80</u> 81 82		
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		
PUNTOS DE VIDA		
Muerte-2 -1 0 1 2 3	Inconsciente	
4 5 6 7 8 9 10 11	4 5 6 7 8 9 10 11	
<u>12</u> 13 14 15 16 17 18 19	12 13 14 15 <u>16</u> 17 18 19	
ARMAS		
Arma	% Hab.	Daño Alcance Disp/Asalto
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR			
<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	_____	<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	_____
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Crédito (15)	<u>75</u>
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	_____
<input type="checkbox"/> Arte (Escultura) (05)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	_____
<input type="checkbox"/> Arte (Pintura) (05)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	_____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	_____	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	_____
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	_____	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	<u>51</u>
<input type="checkbox"/> Biología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	_____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>45</u>
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	_____	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	_____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	_____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	_____	<input type="checkbox"/> Física (00)	_____
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)	_____	<input type="checkbox"/> Geología (00)	_____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	_____	<input type="checkbox"/> Historia (20)	<u>41</u>
<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	_____	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	_____
<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	_____	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	_____
<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	_____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	_____
<input type="checkbox"/> Medicina (05)	_____	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	_____
<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	_____
<input type="checkbox"/> Nadar (25)	_____	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	_____
<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	_____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	_____
<input type="checkbox"/> Orientación (10)	_____	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	_____
<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00)	<u>41</u>
<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	<u>75</u>
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	_____	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	_____
<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (ED)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (ED)	<u>45</u>
<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)	_____	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)	_____
<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>75</u>
<input type="checkbox"/> Química (00)	_____	<input type="checkbox"/> Química (00)	_____
<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	_____	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	_____
<input type="checkbox"/> Regatear (05)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/> Regatear (05)	<u>55</u>
<input type="checkbox"/> Saltar (25)	_____	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	_____
<input type="checkbox"/> Trepar (40)	_____	<input type="checkbox"/> Trepar (40)	_____
A. fuego			
<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	_____	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	_____
<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>65</u>
<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	_____	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	_____
<input type="checkbox"/> Fusil (25)	_____	<input type="checkbox"/> Fusil (25)	_____
<input type="checkbox"/> Metralleta (15)	_____	<input type="checkbox"/> Metralleta (15)	_____

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.



la vida, la torre blanca ya no hacía honor a su nombre, pues era azul. Además, no había otra cosa que no fuera la torre, quiero decir que no estaba el puente, ni al norte se podía divisar Aldgate ni al oeste estaba San Pablo, tan solo estaba la torre.

Una vez centrados pudimos reconocer a varias de las criaturas volando sobre la fortaleza, no pudimos evitar pensar que, en vez de cuervos, eran estas inefables criaturas las que la habitaban. Tras un par de minutos llegamos a contar hasta 4 de esos seres, aunque no sabíamos si en el interior de la torre había más.

Decidimos utilizar el río para acercarnos lo máximo posible hacia la torre y con un poco de suerte, poder adentrarnos en ella a través de la puerta de los traidores.

Sigilosamente accedimos a la fortaleza, enseguida pudimos comprobar que no nos resultaba demasiado difícil movernos por la torre, los Mi-Go no esperaban ninguna visita y no hacían guardias, ni rondas de vigilancia. El único peligro es que alguna de esas criaturas nos pudiera ver en alguno de sus vuelos, de los cuales, podíamos escabullirnos fácilmente escondiéndonos bajo las murallas o los árboles del interior del patio.

Tras dirigimos hacia el este por el corredor pudimos acceder al patio interior atravesando la puerta de la torre sangrienta. Ante nosotros pudimos ver la gran torre blanca (azul en este caso) a la cual podíamos acceder por la tradicional escalera de madera. Sin embargo, también vimos que varios Mi-Go utilizaban esta puerta para salir y para entrar. La idea de ver a cientos de esas criaturas en la torre nos aterrorizó a todos durante unos instantes, pero tras encontrar nuestro valor, decidimos adentrarnos en el edificio pasara lo que pasara.

Cautelosamente nos acercamos a la puerta utilizando todas las sobras posibles para ocultarnos, hasta que, por fin, conseguimos llegar a la puerta y observar lo que había allí dentro. La visión fue apocalíptica, sin duda. El interior de la torre era un enorme cubo azul, iluminado por haces blancos de una

naturaleza totalmente desconocida para nosotros. En la estancia pudimos ver cientos de cuerpos almacenados unos junto a otros, todos en una especie de estado de narcolepsia inducida, pues todos ellos parecían vivos. Esta primera impresión fue errónea muy a nuestro pesar. Avanzamos entre los cuerpos intentando identificar tanto a nuestro amigo William como al señor Holmes. Cuando veíamos que una de esas criaturas se acercaba, tan solo teníamos que tumbarnos entre la multitud de cuerpos para pasar inadvertidos, como digo, tuvimos mucha suerte de que los Mi-Go no esperasen visita. En una de estas ocasiones en las que me tumbé junto a otros cuerpos, vi horrorizado que habían extraído el cerebro de la cabeza que tenía a mi derecha. Tal visión estuvo a punto de hacerme vomitar, sin embargo, conseguí mantener la calma.

Tras unos minutos intensos de búsqueda, encontramos tanto a William como a Holmes. Entre mis colegas y yo conseguimos despertarles, aunque siguieron estando en un estado somnoliento, sin duda alguna habían sido drogados pues casi no podían mantenerse en pie. Por desgracia, esta situación impidió que pudiéramos seguir pasando desapercibidos, y las criaturas, por fin, se dieron cuenta de nuestra presencia.

Cuatro Mi-Go se lanzaron a por nosotros mientras salíamos corriendo de la torre al patio interior. Yo transportaba a Holmes lo más rápido que podía, y dos de mis colegas se quedaron más atrás intentando combatir a aquellos seres voladores. Nos dirigimos a la torre de Santo Tomás, con la alocada y totalmente insana idea de subir a lo más alto y lanzarnos desde allí al Times, tal como nos había indicado Chu Ming. El camino hasta allí fue bajo la constante amenaza de estos seres que en ese momento ya se habían congregado a decenas sobre nosotros, el zumbido de sus alas era ensordecedor y el chasquido de sus garras cada vez que intentaban alcanzarnos, simplemente escalofriante.

Llegamos al fin a la torre de Santo Tomas y nos dirigimos al piso superior enseguida. El zumbido era agudo y constante,

tanto que tenía la sensación de que miles de agujas se estaban clavando en mis oídos.

Una vez arriba solo quedaba saltar y confiar en que Chu Ming no nos hubiera engañado, aunque las criaturas no habían dicho su última palabra, nos estaban esperando en el aire y se lanzaron a por nosotros en cuanto asomamos la cabeza. Tuve que esgrimir el hacha con una mano mientras sostenía a Holmes con la otra, durante el tiempo necesario para que pudiéramos arrojarlos ambos al vacío, y así hicimos. En nuestro salto, nos acompañaron varios Mi-Go.

De nuevo el agua congelada del Times nos rodeó por completo, gracias a esto Holmes despertó por completo y pudo nadar por sí solo a la orilla. Tras de mí mis colegas, varios de ellos heridos de gravedad, habían conseguido traer a William con ellos. Por un instante nos sentimos a salvo, vimos el puente de la torre, las estrellas y la verdadera Torre de Londres ante nosotros, sin embargo, un espeluznante zumbido nos devolvió a la realidad. Desde el cielo, decenas de Mi-Go se abalanzaban a por nosotros, los cuales, empapados, agotados y paralizados por el terror nos habíamos convertido en presas fáciles. Recé la última plegaria esperando la muerte cuando escuché el sonido de disparos. Desde el paso del Puente de la Torre, Lestrade y sus hombres salieron abriendo fuego a discreción contra las criaturas, las cuales, sorprendidas, regularon el ataque.

Tras aquel viraje, una densa niebla helada nos rodeó, tan fría que nos vimos obligados a salir de allí lo más rápido posible. El grupo entero, Holmes, William, Lestrade, mis colegas y yo nos agrupamos en la puerta del León mientras contemplábamos como una densa nube blanca se estabilizaba sobre el Times, mientras en el cielo se pudieron contemplar los primeros fuegos artificiales. Era el primero de enero de 1894 y habíamos conseguido traer de regreso a Sherlock Holmes a Londres.

Datos relevantes de la escena: El grupo de investigadores se deben de adentrar en la mismísima torre de Londres para rescatar a Sherlock Holmes y a William Mulder. La descripción lo más detallada posible de la fortaleza unida a la humedad del río, la luz azul, las sobras y el constante vuelo de lo Mi-Go pretende

generar un ambiente de terror cuyo colofón es la cámara donde los Mi-Go guardan los cuerpos que están utilizando para sus investigaciones sobre los humanos, incluidos las extirpaciones de cerebros.

La visión del vuelo de los Mi-Go, La torre de Londres en azul, la sensación de ahogamiento en el Times, la visión de la sala de experimentación y, sobre todo, los cráneos abiertos con su cerebro extirpado, deben de conllevar una tirada de cordura.

La huida de la torre debe de ser también agónica, los Mi-Go deben de atacar constantemente y cada vez en más número, en este momento, un traspies, un mal paso, un resbalón, podrá acabar con la vida de uno de los investigadores, de William o incluso del mismísimo Holmes.

La culminación de la sensación agobiante debe de ser en la cúspide de la torre de Santo Tomás, donde los Mi-Go no solo atacarán a los investigadores antes de tirarse, si no que les seguirán hostigando mientras caen al río. Una vez en el agua, podrán sobrevivir si son capaces de nadar hasta la orilla.

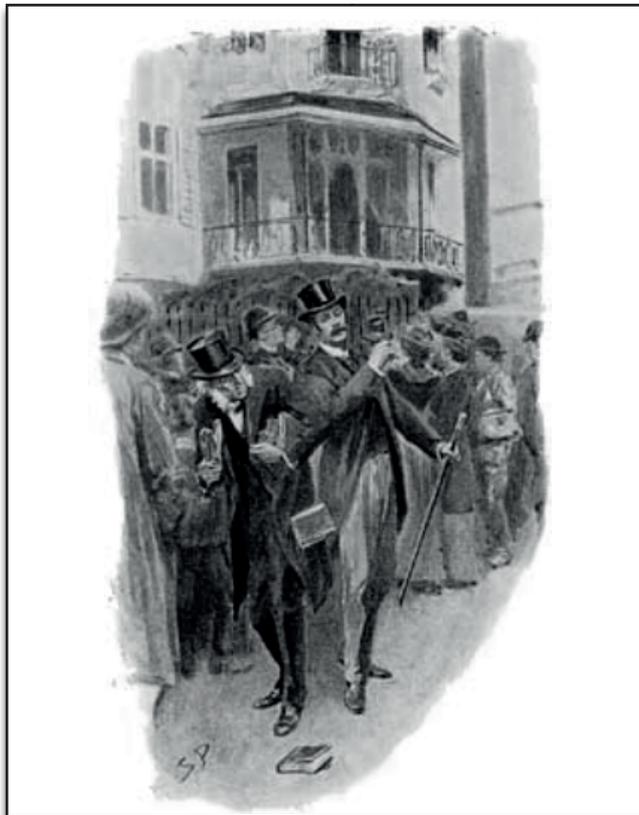
Esta escena es mortal de necesidad, pues con una sola tirada herrada los investigadores probablemente acaben teniendo una muerte horrible, dales la oportunidad de gastar aquí toda su suerte si todavía les queda alguna.

Hechizo interdimensional.

Este hechizo permite viajar entre las distintas dimensiones que se encuentran en nuestro plano de existencia. Los Mi-Go, como raza extraterrestre acostumbrada a realizar largos viajes por el espacio, está familiarizada con este hechizo, pues es necesario para poder realizar dichos viajes. (Siguiendo la teoría de que para poder hacer viajes estelares es necesario utilizar las once dimensiones 1 dimensión temporal, 3 dimensiones espaciales y 6 dimensiones compactificadas http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_cuerdas) El hechizo que les ofrece Chu Ming está en chino. Para estudiarlo y conseguir una ejecución correcta es necesario que los investigadores lo estudien durante un par de días. Si ninguno de los investigadores sabe leer chino necesitarán el apoyo de un traductor, el cual podrían encontrar en el museo británico o a través de Mycroft Holmes.

	Nombre Sherlock Holmes	Edad 39	Profesión Investigador Asesor																																																												
	FUE <u>12</u> CON <u>9</u> TAM <u>10</u> INT <u>19</u> POD <u>12</u>		Idea <u>95</u> % Suerte <u>60</u> % Conoc. <u>90</u> %																																																												
	DES <u>12</u> APA <u>10</u> COR <u>60</u> EDU <u>18</u> PV <u>10</u>		PUNTOS DE VIDA																																																												
	99 - Mitos de Cthulhu <u>99</u> Bon. de daño: <u>nada</u>		PUNTOS DE MAGIA																																																												
	PUNTOS DE CORDURA		ARMAS																																																												
Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 <u>60</u> 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:10%;">Arma</th> <th style="width:10%;">% Hab.</th> <th style="width:10%;">Daño</th> <th style="width:10%;">Alcance</th> <th style="width:10%;">Displ/Asalto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto																																																							
Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto																																																											
HABILIDADES DEL INVESTIGADOR																																																															
<table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) <u>70</u></td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>50</u></td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Lanzar (25) <u> </u></td> <td style="width:25%;"><input type="checkbox"/> Regatear (05) <u>25</u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Antropología (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Derecho (05) <u>75</u></td> <td><input type="checkbox"/> Mecánica (20) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Saltar (25) <u>75</u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Arqueología (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>88</u></td> <td><input type="checkbox"/> Medicina (05) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Tregar (40) <u>68</u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Arte (Música) (05) <u>65</u></td> <td><input type="checkbox"/> Discreción (10) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Electricidad (10) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Nadar (25) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Astronomía (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Equitación (05) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Ocultarse (10) <u>85</u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Biología (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Escuchar (25) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Orientación (10) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>24</u></td> <td><input type="checkbox"/> Persuadir (15) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Camuflaje (15) <u>75</u></td> <td><input type="checkbox"/> Farmacología (00) <u>45</u></td> <td><input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Charlatanería (05) <u>25</u></td> <td><input type="checkbox"/> Fotografía (10) <u>25</u></td> <td><input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Física (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Geología (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>95</u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Historia (20) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Química (00) <u>85</u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Contabilidad (10) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> Rastrear (10) <u>76</u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td><input type="checkbox"/> Fusil (25) <u> </u></td> <td><input type="checkbox"/> <u> </u></td> </tr> </table>				<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Regatear (05) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Antropología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Derecho (05) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Saltar (25) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Arqueología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>88</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Tregar (40) <u>68</u>	<input type="checkbox"/> Arte (Música) (05) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Discreción (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Electricidad (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Nadar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Astronomía (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Equitación (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Biología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Orientación (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>24</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Camuflaje (15) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Farmacología (00) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Charlatanería (05) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Física (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Geología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>95</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Historia (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Química (00) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Contabilidad (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10) <u>76</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>			<input type="checkbox"/> Fusil (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Regatear (05) <u>25</u>																																																												
<input type="checkbox"/> Antropología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Derecho (05) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Saltar (25) <u>75</u>																																																												
<input type="checkbox"/> Arqueología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>88</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Tregar (40) <u>68</u>																																																												
<input type="checkbox"/> Arte (Música) (05) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Discreción (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Electricidad (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Nadar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Astronomía (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Equitación (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Biología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Orientación (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>24</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Farmacología (00) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Física (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Geología (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>95</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Historia (20) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Química (00) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u> </u>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10) <u>76</u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												
		<input type="checkbox"/> Fusil (25) <u> </u>	<input type="checkbox"/> <u> </u>																																																												

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador ante esa prueba



La llega de Lestrade

Lestrade y sus hombres fueron avisados por una nota anónima de que posiblemente varios sucesos sorprendentes ocurrirían esa noche en la Torre de Londres. La nota la envió Irene Adlee y Mycroft confirmó que la nota era cierta, por lo tanto, Lestrade como sus hombres se dedicaron a hacer guardia bajo el puente de la torre durante la Noche Vieja.

Escena 8

Sherlock Holmes de nuevo en Londres. Recompensa de Mycroft y final, viendo como Holmes se topa con Watson en Park Lane (Habitantes de la casa deshabitada) abril de 1894.

Unos meses después nos volvimos a encontrar todos en Park Lane, esta vez para despedirnos. Mycroft nos recompensó generosamente con divisas y valiosos contactos en Londres. Lestrade nos agradeció la ayuda prestada pues echaba mucho de menos a Holmes y por supuesto, el célebre investigador nos agradeció nuestra ayuda, tanto de William como la mía y la de mis colegas, invitándonos a su casa siempre que lo deseásemos (para él, su propia presencia era ya una recompensa). Ese día, Holmes seguía de incógnito y estaba disfrazado con una peluca y bigote blancos, dando la sensación de ser un hombre mayor. Allí nos despedimos, pero me quedé allí, en Park Lane, observando cómo, con aparente forma fortuita, Holmes tropezaba con el doctor Watson, dando comienzo así a la aventura de la casa deshabitada, el caso que volvió a unir a estos, ahora ya sí para siempre, inseparables amigos.

Me giré para dirigirme hacia Hyde Park y aprovechar así la mañana, cuando pude reconocer al otro lado de la calle a una hermosa mujer, que observaba plácidamente el reencuentro que acabábamos de presenciar. Irene Adlee me sonrió y tras un leve gesto de cabeza, subió a un carruaje y desapareció para siempre.

En cuanto a mí a William y a mis colegas pasamos el resto de nuestras Nocheviejas reuniéndonos en Craven Hill Gardes, y rememorando aquella noche hasta el fin de nuestros días, hasta el final de estas líneas.

Dramatis Personae

4 Mi-Go

	1	2	3	4
FUE	11	15	11	9
CON	8	12	9	11
TAM	10	10	8	14
INT	13	15	16	15
POD	13	13	13	15
DES	20	20	17	16
PV	9	11	9	13
BD	-	+1D4	-	-
Hechizos	-	-	-	2
Pinza	35	50	30	45

Armas: Pinzas 30%, daño 1D6+presa.

Armadura: Solo reciben el mínimo daño de armas que empalan.

Regeneración: No

Pérdida de Cordura: 1D6/0.

Hombres de Chu Ming

El número 6 es el gigante.

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV	BD
1	12	13	12	14	14	13	9	13	0
2	12	11	11	16	13	13	10	11	0
3	15	14	13	13	16	13	11	14	+1D4
4	11	13	11	13	11	13	12	12	0
5	10	10	12	12	10	12	11	11	0
6	16	14	18	9	8	12	8	16	+1D6

Habilidades: Chino 55%, Saltar 75%, Lanzar 60%, Artes Marciales 75%, Esquivar 55%.

Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3+BD, Patada: 55%, daño 1D6+BD. Combinando con Artes Marciales, siempre intentan dejar KO a la víctima.

Chu Ming

FUE 9 **CON** 8 **TAM** 10 **INT** 18 **POD** 18
DES 8 **APA** 9 **EDU** 22 **COR** 45 **PV** 9

Habilidades: Chino 85%, Inglés 65%, Ciencias Ocultas 45%, Mitos de Cthulhu 2%, Esquivar 15%.

Hechizos: Atravesar Puerta Dimensional, Símbolo Arcano.

Decenas de Mi-Go

Mi-Go pre generados.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	11	15	11	9	14	12	15	14
CON	8	12	9	11	18	10	11	10
TAM	10	10	8	14	7	9	11	12
INT	13	15	16	15	16	13	14	16
POD	13	13	13	15	17	17	14	12
DES	20	20	17	16	14	13	13	14
PV	9	11	9	13	13	10	11	11
BD	-	+1D4	-	-	-	-	+1D4	-
Hechizos	-	-	-	2	3	1	-	-
Pinza	35	50	30	45	40	40	45	45

Armadura: Solo reciben el mínimo daño de armas que empalan.

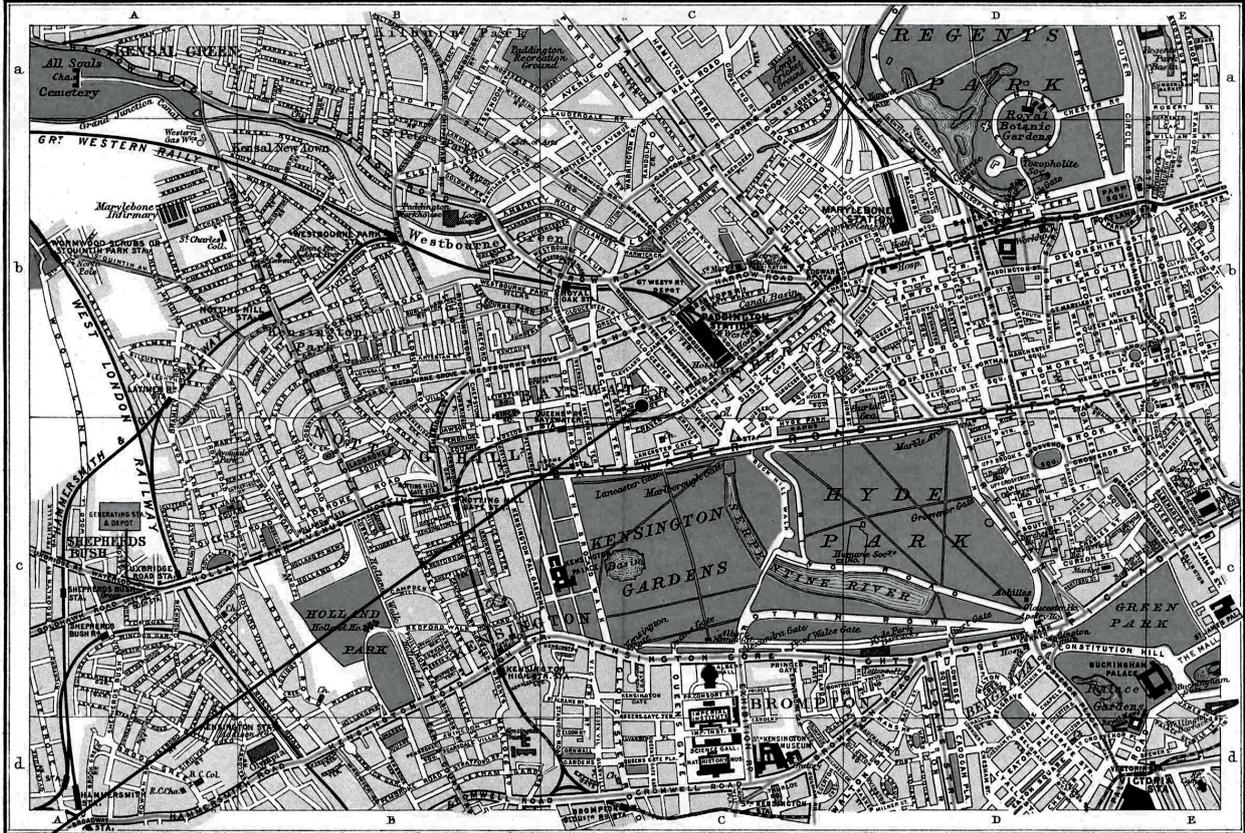
Pérdida de Cordura: 0/1D6.

Proyector de niebla: Un racimo de tubos de metal retorcido, que proyecta un cono de niebla helada en una nube espesa de unos tres metros de diámetro. Parece niebla inusualmente espesa y es intensamente fría.

Probabilidad inicial: 25%.

Daño: 1D10 (ver manual).

Empalar: No.



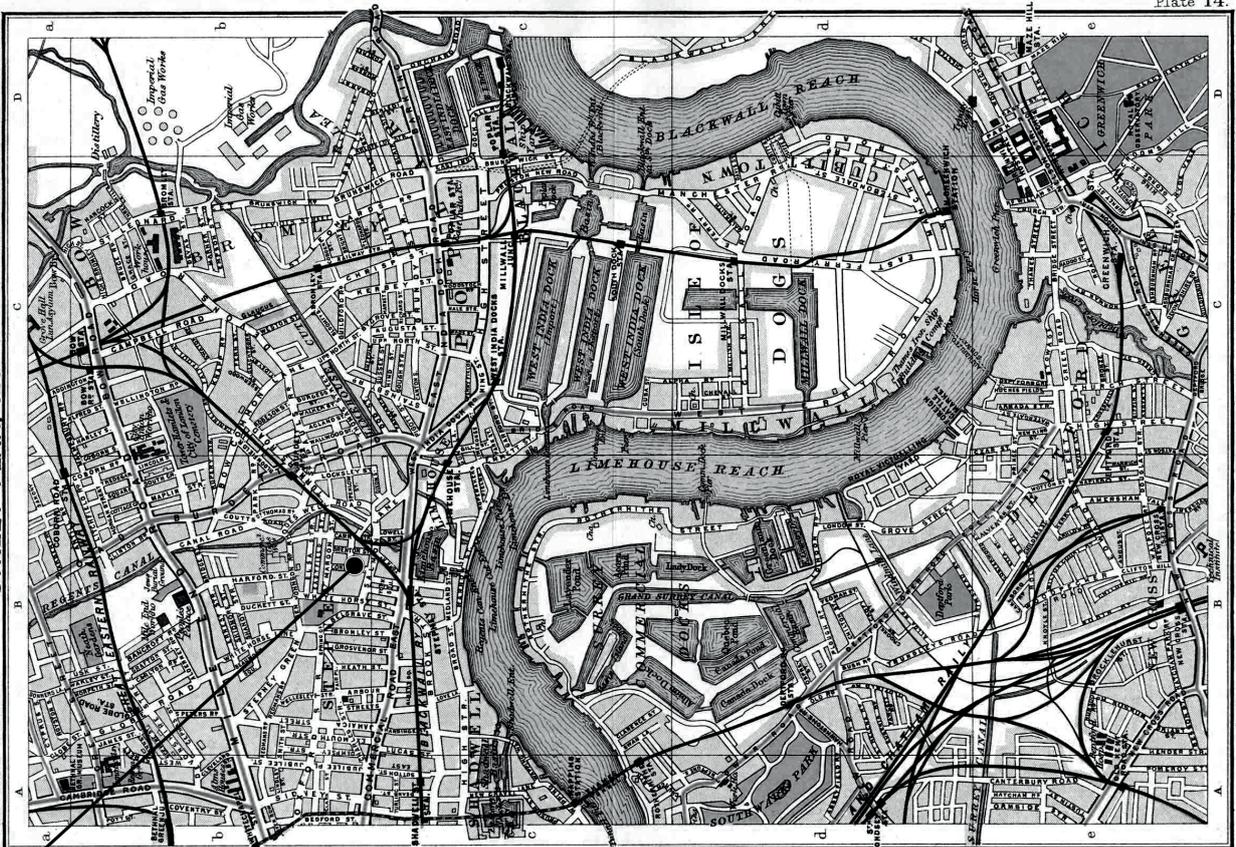
Omnibus and Tramway Routes shown thus
Casa de William Mulder

Continued on Section VII

The Plan is divided into Mile Squares

John Bartholomew & Co. Edin.

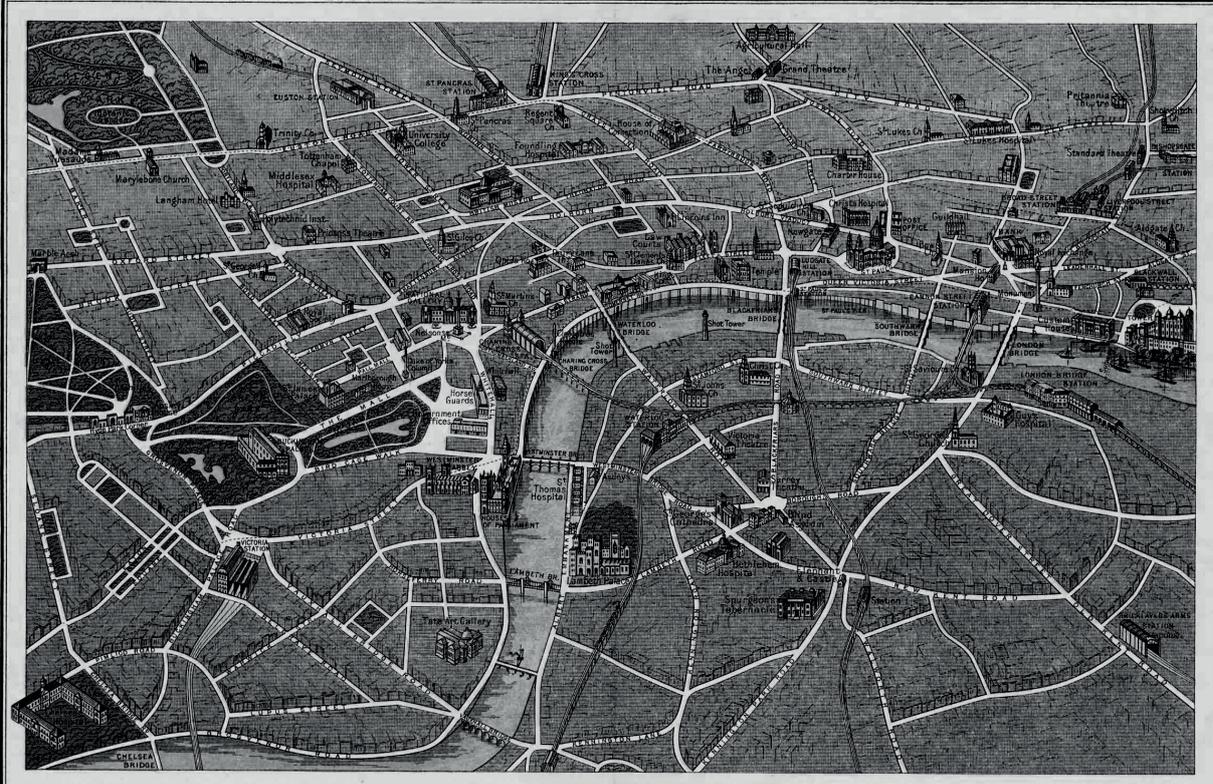
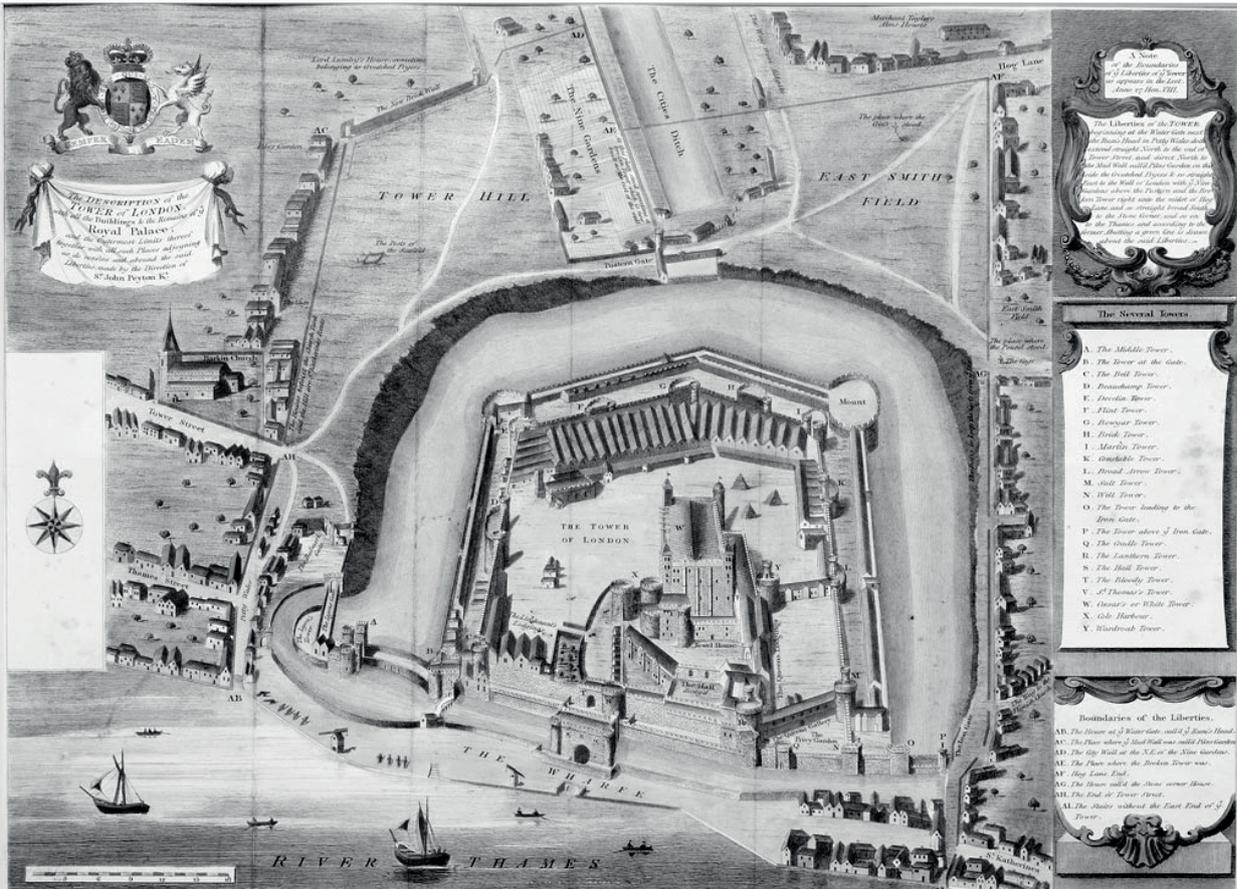
Continued on Sections II, III, & VIII



Casa de Chu Ming

Continued on Sections I & VIII

Omnibus and Tramway Routes shown thus
The Plan is divided into Mile Squares
John Bartholomew & Co. Edin.





Novatadas y venganzas

Por Marco Antonio Ramírez García y Jordi Torras

Introducción

Los investigadores comienzan sus estudios en la Universidad de Miskatonic poco después de iniciarse el primer trimestre, a pesar de ser alumnos de último curso de sus respectivos estudios.

El 25 de agosto comienza las sesiones de orientación para el nuevo alumno. Y el 3 de septiembre empiezan las clases. Para esta fecha todos los pisos y las habitaciones y residencias que se encuentran fuera del propio campus están ya ocupadas. Sólo quedan disponibles los cuartos superiores de las residencias de los estudiantes de primer año (Edificio C). Las habitaciones son de literas de 2-4 personas. Son las únicas habitaciones libres, pero también son las más frías de la universidad, en el ático, y donde se escucha la lluvia y el viento golpear el tejado. Debido a su inscripción fuera de plazo habrán tenido que tomar alojamiento en dormitorios de la universidad, lugar normalmente utilizado sólo por los estudiantes de primer año o los estudiantes que menos recursos económicos. El grupo de investigadores tendrá que compartir una o dos habitaciones (según su número).

La vida, no siempre apacible, en la universidad no tardará en verse enturbiada por una muerte en situación poco normal.

Información para el Guardián

En la Universidad de Miskatonic hay dos grandes hermandades, Phi Beta Kappa (PBK), fundada en 1776 y Sigma Phi (SP), fundada en 1827. Los miembros de las hermandades tienen un aire elitista, están formados por alumnos que destacan en sus estudios o deportivamente. La hermandad se sustenta económicamente en aportaciones de antiguos alumnos, y parte de esta aportación es destinada a la universidad. Posiblemente por ello el profesorado suele ser menos estricto con la aplicación de normas a los miembros de las hermandades. También son culpables de la mayor parte de las novatadas, bajo el paraguas que supone la protección de compañeros de la hermandad o cierta complicidad de algunos profesores (en ocasiones también ex-miembros de la hermandad). Muchos de los miembros de estas hermandades están en otras organizaciones de la universidad (clubs de astronomía, literatura, de debate...)

Unos días antes de la llegada de los investigadores a la universidad hubo una novatada que tuvo un mal final. Miembros de PBK empujaron a un novato, Willie Christensen, por una boca de

alcantarilla, colocando luego la tapa y situando la rueda de un coche sobre la tapa. Willie era un joven con un grave problema de miopía, durante la caída extravió sus gafas y estuvo vagando por las cloacas hasta fallecer ahogado. Su cadáver apareció en el río Miskatonic.

Los investigadores son alumnos de último curso, pero residentes en las peores habitaciones de la propia universidad. Serán etiquetados en principio como estudiantes de pocos recursos. En su periplo de los primeros días en la universidad uno de los jugadores adquirirá un objeto personal de Willie (un reloj, una estilográfica, sus gafas...). Ese objeto está imbuido del espíritu de Willie y utilizará el portador para provocar la muerte de sus asesinos. Los investigadores asistirán a una fiesta nocturna organizada por Sigma Phi. Durante la fiesta los investigadores serán testigos de la muerte por accidente de uno de los estudiantes que participó en la novatada de Willie. Y comenzarán a destapar el caso de una venganza desde el más allá.

Influencia del espíritu de Willie

En ocasiones un alma humana no abandona ese mundo al morir, sino que queda atada al mundo de los vivos. Esto puede suceder en muertes violentas o cuando la muerte se ha producido con una gran sensación de dejar una tarea vital inacabada. El alma queda anclada, atada, normalmente al lugar de la muerte. Este es el origen de la mayor parte de los lugares encantados.

El alma de Willie Christensen siguió un destino similar. No abandonó el mundo de los vivos, sino que quedó atado en el mundo de los vivos. Pero en lugar de quedar atado a un lugar, quedó atado a un objeto.

El espíritu vengativo de Willie utiliza uno de sus objetos personales como ancla en el mundo de los vivos. Este objeto puede ser un reloj heredado de su padre, una pluma estilográfica regalada por sus padres una semana antes de morir, una pitillera o las gafas de Willie. Este objeto pasará a mano de uno de los investigadores durante la novatada. El guardián puede determinar que es el objeto y quien el portador al final de la partida.

El jugador que sea el portador del objeto no recordará haber adquirido dicho objeto, el espíritu bloquea parte de los recuerdos del portador. A partir de ese momento afectará las decisiones del portador. El objetivo del espíritu es que el portador se acerque a cada uno de los miembros culpables de su asesinato, y obtener su venganza.

Personajes

Willie Christensen	Estudiante primer año. Fallecido durante novatada de PBK.
Kevin Scott	Miembro PBK. Facultad Comercio y Economía, Asesino de Willie. Primera víctima de Willie.
Harold Joseph	Estudiante 3º año.
Casey Holmes	Miembro PBK. Facultad de Educación Física. Beca de deportes. Asesino de Willie. Estudiante 2º año
Larry Kelley	Miembro PBK. Historia Antigua. Asesino de Willie. Estudiante 3º año.
Larry Kelley	Alumno de historia. Toma préstamo libros de la universidad para Casey.
Robert Hamilton	Ex-estudiante de primer año medicina. Abandonó los estudios tras ser víctima de hechizo de Casey
Vito Myers	Ex-estudiante de primer año música. Abandonó los estudios tras ser víctima de hechizo de Casey.
Irene Nellie	Estudiante segundo año Bellas Artes.
Morton Wallace	Profesor de Teología, párroco de la Iglesia Este y miembro del Ojo de Amara. Clases "Influencia en la historia de la religión", "Búsqueda segunda vida tras la muerte"

El investigador portador no está decidido al principio de la partida. Se aconseja al guardián apuntar el jugador que esté más cercano a la víctima en cada uno de las muertes y tomar a ese jugador como portador al final de la partida.

Novatada

Al encontrarse en habitaciones de alumnos de primer año, y además en las peores de todas, atraerán la atención del trio Kevin Scott, Harold Joseph y Casey Holmes como objetivo de novatadas. Durante la novatada uno de los investigadores encontrará un objeto personal de Willie y se hará con él. Desde ese momento, el investigador estará bajo la influencia del vengativo espíritu de Willie.

Harold es el músculo en las novatadas que realizan el trio Kevin Scott, Harold Joseph y Casey Holmes. Un chico inseguro, que apoyaba las novatadas por miedo ser expulsado de PBK (donde ingresó gracias Casey y Kevin).

Kevin, estudiante de comercio, considera a las personas de menos poder económico inferiores (social y biológicamente). Si alguien no ha conseguido hacer fortuna, es debido a su falta de cualidades personales.

Casey, el más introvertido de los tres, es sin duda el más cobarde. Acompaña a Harold y Kevin de forma casi pasiva. Casey es una persona sistemática en sus estudios, pero indecisa en relaciones interpersonales. Desde primero ha acompañado a Kevin, eclipsado por la facilidad con que éste toma las decisiones.

Ser miembro de una hermandad tiene sus ventajas. La primera es que hay posibilidad de vivir en la casa de la hermandad. Es más caro que las habitaciones de la universidad, pero son más cómodas y la normativa mucho más laxa (si es que hay). Las hermandades suelen organizar fiestas privadas, y algunas públicas o por invitación. Implica una serie de juramentos de amistad y lealtad a la hermandad, lo que se traduce en conseguir -y ser a la vez- un compañero al que consultar o en el que apoyarse. Y finalmente, proporciona prestigio dentro de la universidad, que suele ayudar a encontrar trabajo al finalizar los estudios. No es extraño que ex-miembros de la hermandad ayuden a miembros recién licenciados a conseguir sus primeros trabajos.

Novatada Opción A – El Cementerio

Esta opción es una novatada. Pero podría llegar a impresionar a los miembros de PBK y aceptar su admisión (*"Han conseguido traer la escopeta del maldito guardián del cementerio"*).

Como alumnos de último año se invita a los investigadores a entrar a formar parte de la Hermandad PBK. La prueba de acceso supone entrar en el Cementerio de Christchurch a media noche y salir no antes de las 3 de la noche. Los investigadores deberán de robar una estatuilla de mármol, o algún otro objeto similar como prueba de haber cumplido la misión. Al entrar en la casa de la hermandad PBK podrán ver una estantería con una fila de figuritas de mármol, *"Trofeos de antiguos miembros"* comenta Kevin. Realmente son figuras compradas, para incitar a que acepten la novatada los de primero.

El cementerio tiene un muro de piedra, de 2,40m. de alto, rematado por púas de hierro. La verja está abierta de 7 a 18h, pero hay un vigilante que se asegura que el cementerio esté vacío al caer la noche. Hará falta una tirada de Ocultarse para que el vigilante no descubra a quien intente esconderse, o una tirada de Tregar para escalar el muro. Si se falla una segunda tirada de DESx5 las púas del muro harán 1D3 puntos de daño, con un 10% de infectar tétanos.

En el Cementerio de Christchurch se encuentra enterrado Willie. La tumba está recién removida, y a nivel del suelo se encuentra el objeto personal de Willie en el que está anclada su alma. No hay respuesta racional para su presencia. El espíritu lo ha ido empujando desde el subsuelo a nivel de tierra, o quizás se cayó al realizar el entierro.

Cuando el guardián lo estime oportuno Harold avisará al guardián de haber visto alguien escalar el muro. Durante la noche los investigadores tendrán que esquivar al guardián (escopeta de perdigones en mano) y soportar los efectos de la tumba de Willie. Willie puede generar niebla, ruidos, mal olor, susurros que parecen peticiones de ayuda. El guardián del cementerio podría encontrar justamente cuando lleguen a esta tumba.

Novatada Opción B - Las cloacas

Los investigadores son invitados una noche a una entrevista para decidir sobre su posible aceptación como miembros de la PBK. Se les recibirá en la entrada en la residencia de la Hermandad. De la residencia sólo podrán ver la enorme sala que hace de recibidor, y una habitación anexa. En la habitación anexa Kevin T. Scott informará a los investigadores del código de la hermandad en caso de que su admisión sea aprobada. Durante la entrevista se les proporcionará alcohol (uno de los privilegios de pertenecer a la hermandad).

El objetivo real es alargar la entrevista hasta que se haga de noche, y dejar caer a los investigadores por una tapa de alcantarilla, como le sucedió a Willie. Les servirá alcohol en la entrevista para disminuir los reflejos de los investigadores. Es importante comentar a los jugadores que el alcohol servido es algo fuerte (la graduación va aumentando según avanza la entrevista). Si el grupo de jugadores es superior a tres, el trio de Kevin, Casey y Harold podrían recibir ayuda de otros miembros de la hermandad.

Una vez finalizada la entrevista Kevin y Harold acompañarán a los investigadores a través del campus hasta su residencia. Hasta dos jugadores tendrán que superar una tirada de Descubrir a la mitad para evitar caer en una gran alcantarilla a la que le han quitado la tapa. A continuación, Harold intentará enviar al resto de investigadores a la alcantarilla. Casey, Holmes, el más cobarde, estará escondido en el coche esperando el momento oportuno para aparcar un coche de forma que una de las ruedas asegure que la alcantarilla no se abra.

Y tras la novatada ¿qué?

Los jugadores pueden responder de varias formas a la novatada:

- Realizando alguna broma en represalia como respuesta. Esto llamará la atención de la hermandad SP, y se ofrecerá a los investigadores participar en una fiesta de estudiantes que se celebrará el siguiente viernes.
- Si los investigadores realizan intentos de entrar en la hermandad SP, se les permitirá entrar cumpliendo algún requisito (conseguir alcohol para la fiesta, realizar una broma a PBK ...).
- Los investigadores pueden llamar la atención de la hermandad SP con logro deportivos (tiradas de DES), docentes (tirada de habilidad) o iniciando conversación con ellos (tiradas de Charlatanería o Persuasión).
- Si los investigadores son unos mojigatos, un profesor podría contactar con ellos (son de último curso, por lo que se supone más "adultos" que los alocaos de primer año, y son nuevos y por tanto con menos lazos de amistad) para que intenten ser invitados en la fiesta y observar actitudes impropias. Es decir, que acepten ser unos chivatos.

El objetivo es que los investigadores accedan a la fiesta. Si lo desea, el guardián puede saltarse la introducción a la partida (primer contacto con PHK, novatada, invitación a la fiesta) y hacer que los jugadores accedan a la fiesta directamente. Ver la opción *"Acortando la introducción"* al final del escenario.

Fiesta Viernes noche

La fiesta de ese viernes por la noche se trata de una reunión de estudiantes, principalmente de hermandades, en las que se consume alcohol y se escucha música moderna.

Se pueden desarrollar varias actividades, normalmente sin organizador y con apuestas. Entre estas actividades pueden encontrarse: Combates lucha greco-romana (tiradas de presa y esquivar), combates de boxeo (tiradas de puñetazo esquivar), retos de escalada en árboles (tiradas de Trepár), trompos y carreras de coche (tiradas de Conducir automóvil) o duelos de resistencia de alcohol (tiradas de CONx5, CONx4... hasta que sólo queda uno).

Cuando la fiesta comience a decaer, o los jugadores a aburrirse, llegarán en coche Harold Joseph y Kevin Scott. Intentarán realizar un trompo, o iniciar un reto de valentía con otro coche (dos coches corriendo uno contra otra para ver cuál es el primero que se desvía). Acabarán sufriendo un aparatoso accidente. El coche volcará cayendo por una cuneta y se incendiará, Kevin el conductor quedará atrapado en el coche. Es de esperar que algún investigador se acerque para intentar ayudar.

Kevin comenzará a gritar pidiendo ayuda. "¡Está atascado!... No puedo salir" mientras forcejea con la puerta. Un charco de gasolina comenzará a formarse en el suelo. "¡Ayuda!, ¡Que alguien me ayude!". Se iniciará un fuego, comenzado a lamer la parte trasera del vehículo. Un investigador que supere una tirada de Mecánica podrá desatascar la puerta que está atascada, pero esta se negará a abrir. Si se intenta arrastrar a Kevin, quien estire tendrá que hacer una tirada de resistencia contra el fantasma de Willie (FUE contra FUE), que empujará a Kevin hacia dentro. La persona que ayude a Kevin tendrá la sensación que alguien está empujando hacia dentro. Si Willie falla la tirada provocará una explosión del depósito, salpicando de gasolina prendida a Kevin.

En estos momentos quien supere una tirada de Descubrir podrá observar el rostro difuso de un joven, con unas gafas de montura gruesa en el cristal del coche. ¿Un reflejo? No coincide con ninguno de los que estén ayudando.

Cuando los jugadores estén a punto de sacar a Kevin del coche, o cuando el fuego se haya propagado hasta dentro del vehículo y comience a quemar al ocupante, Kevin comenzará a gritar: "No... Fue un accidente. Will... No queríamos que...".

Kevin finalizará la escena quemado vivo bajo el coche, o bien con graves quemaduras tras la explosión del depósito. Aquellos que hayan observado sin intentar salvar a Kevin sufrirán una pérdida de cordura 0/1D2, sí han intentado salvar la vida de Kevin perderán 0/1. Si algún jugador dice en voz alta, o entre jugadores, algo sobre fantasmas o algo sobrenatural perderá un punto de cordura adicional directamente. Una tirada de Física permitirá saber que el fuego se propagaba de forma extraña, casi parecía que se dirigiese a por Kevin. Si se produce la explosión, una tirada de Mecánica daría pie a pensar que la explosión es difícilmente explicable, aunque el depósito estuviese lleno.

Es de esperar que la fiesta finalice en estos momentos. No tardará en llegar la policía, bomberos, ambulancias... la presencia del accidente y el alcohol aconsejan una retirada de la escena.

Investigando sobre Willie Christensen

Los jugadores pueden investigar sobre Willie en diferentes fuentes: periódico universitario, periódico Arkham (Arkham Advertiser), registro de estudiantes, y finalmente entre los estudiantes y los profesores. Según el tipo de acercamiento puede ser necesario tiradas de Buscar Libros (periódico universitario o de Arkham), Charlatanería o Persuasión (hablando con estudiantes, profesores), Derecho (documentos de inscripción, pago matrícula y otros documentos oficiales) o inclusive Escuchar (rumores por el campus).

- Willie era un estudiante de primer curso, matriculado gracias a una beca por sus notas. Trabajaba en el bar/restaurante La Regata como camarero.
- Willie era una persona retraída, tartamudeaba cuando



se le preguntaba, aunque supiese la respuesta, insegura, trabajador y estudiante incansable. No se le conocen amigos cercanos en la universidad.

- Huérfano de padres, sin familia. Criado en un orfanato y con varias familias católicas protestante que le criaron durante varios años.
- Optó en la residencia por las habitaciones más baratas (en la misma habitación en la que ahora están los investigadores).
- Su cuerpo apareció el 30 de septiembre en el río Miskatonic. (murió ahogado en las alcantarillas de Arkham).
- Era objetivo de novatadas por parte de PBK: cerrarle la puerta del dormitorio para que no pudiese salir, empujones en el comedor, dejarle en ridículo en deportes... Las novatadas eran realizadas por el trio Kevin, Harold y Casey de PBK.
- Se iba a iniciar una investigación interna, en la universidad sobre la muerte de Willie. Fue desestimada, en gran parte debido a presiones del profesor Morton Wallace ("*No hay que ahondar en la herida que ha sufrido nuestra comunidad de estudiantes*").
- Willie fue visto hablando con Kevin la noche en que desapareció. Kevin es uno de tercero, suele hacer bromas pesadas en el campus.
- (*pista falsa*) Willie se suicidó a causa de (escoger diferentes rumores) bajas notas, las novatadas, su amor no correspondido a Irene Nellie.
- (*pista falsa*). Se afirma que se vieron luces en la mayor de las islas que hay en el río Miskatonic.
- (*pista falsa*). Willie intentó entrar en la sociedad Ojo de Amara. Se trata de una sociedad ocultista, practican sesiones con tablas de ouija, espiritismo, diseño de rituales o amuletos...

Investigaciones en el campus

Los siguientes datos se pueden ir descubriendo en la universidad. La fuente puede variar, Los rumores requerirán Charlatanería o Persuasión, con Derecho podría accederse a información en documentos oficiales, y Buscar Libros información bibliográfica.

Si los investigadores van a la biblioteca de la universidad, en las secciones de Ciencias ocultas, teología y mitología pueden llegar a coincidir con Larry Kelley.

- (Derecho) Morton Wallace presionó para que se anulara la investigación interna sobre las posibles causas del suicidio de Willie. Las hipótesis iniciales eran cansancio mental por esfuerzo, acoso de estudiantes, uso de drogas-alcohol, problemas familiares.
- Kevin y Casey solían acudir juntos a la biblioteca, a pesar de ser de estudios tan dispares. Varias personas vieron a Kevin y Casey en las secciones de libros de ocultismo y saber sobrenatural.
- Casey tenía en segundo año unas notas promedio superiores a la media. Pero sus resultados desde el inicio de curso comienzan a ser llamativos para sus profesores y

compañeros por su disminución.

- Desde que se inició el curso dos alumnos de primer año han abandonado. Ambos han tenido contacto con Kevin. Estos dos estudiantes son Robert K. Hamilton y Vito Myers.
- Robert K. Hamilton abandonó los estudios. Se le diagnóstico un caso de cansancio mental, internado actualmente en el Hospital de San Mary de Arkham.
- Vito Myers ha regresado a Kingsport (de donde es nativo).
- (Derecho) Acceso a los libros retirados en préstamo de la biblioteca por Casey. Es un voraz, retirando y retornando una cantidad destacable de libros siempre relacionados con historia antigua o historia contemporánea. Pero durante 1928 retiró dos libros que destacan por su temática: De Occulta Philosophia y a finales de curso Clavis Alchimiae. Durante 1929 no ha retirado ningún libro.
- De Occulta Philosophia y Clavis Alchimiae también han sido tomados en préstamo por Morton Wallace. En este momento aún tiene Clavis Alchimiae en préstamo. Si los jugadores se entrevistan con Morton (en su despacho particular o en su parroquia), podrán ver el libro a la vista. Queda a discreción del guardián que acción han de realizar los jugadores para conseguir el libro.
- (Derecho) Larry Kelley, alumno de historia, ha tomado en préstamo varios libros relacionados con las ciencias ocultas durante este año. Se los lleva a Casey, y uno o dos días después los devuelve para tomar otros en préstamo. Casey está buscando desesperado una forma de liberarse del espíritu de Willie, revisando una considerable cantidad de libros en su búsqueda.

Entrevistando a Robert Hamilton

Robert Hamilton era estudiante de primer año de medicina. Ahora está internado, temporalmente, en el Hospital de San Mary de Arkham con el diagnóstico de cansancio mental. El doctor que le atiende (Gary Wilson) considera que el estrés por los estudios ha provocado la enfermedad mental de Robert. Según su diagnóstico descanso y reposo es la cura correspondiente.

Realmente Robert ha sido víctima de los asaltos realizados por Casey mediante el hechizo de Controlar Alma. Eso le ha provocado pérdidas de memoria, confusión, y episodios violentos que se desatan cuando oye el nombre (o ve en persona) a Casey. Cada vez que en la conversación se nombre a Casey, o tenga que ser nombrado por Robert será necesario tiradas de Psicoanálisis para seguir la conversación.

Robert no tendrá problemas en recordar que se inscribió en la facultad de medicina. Era alumno de primer año. Dos días tras el inicio de las clases Kevin le invitó a una merienda con vistas de su posible inscripción en PBK. Al hablar de la merienda se acariciará el dedo de una mano. Con Psicología o alguna habilidad similar recordará que se cortó, una herida superficial, sin importancia. Se cortó con un cuchillo cuando Kevin le ofrecía unas pastas. Kevin afirmó que, si había posibilidades de ser admitido, le avisarían para pasar las pruebas y el juramento. Al día siguiente comenzó a tener las pérdidas de memoria, (Psicología) sueños en los que veía a Casey como su reflejo en espejos, dificultad de concentración, lapsus de tiempo perdido.

Tras hablar con algún profesor solicitó descansar un trimestre para reincorporarse a las clases tras recuperarse. En el Hospital San Mary se está recuperando satisfactoriamente, pero realmente es gracias a que Casey ha dejado de lanzarle el hechizo Controlar Alma.

Entrevistando a Vito Myers

Vito ha abandonado Arkham, regresando a Kingsport. Sus síntomas eran similares a los de Robert Hamilton, alejado de Arkham y de Casey Holmes se está recuperando.

Sociedad Ojo de Amara

La sociedad de Ojo de Amara es una organización no secreta de la universidad de Miskatonic. Está liderada por Walter Williams, estudiante de posgrado Lenguas Clásicas. Willie no tuvo contacto en ningún momento con esta sociedad. Algunos de sus miembros no son estudiantes, sino curiosos de las ciencias ocultas de Arkham. Los miembros de la sociedad culpan la mala fama de las Ciencias Ocultas que tienen las obtusas mentes de los científicos modernos del rumor que relaciona el trágico fallecimiento de Willie con el Ojo de Amara.

La sociedad está formada por diletantes, estudiante, y escritores noveles que se envuelven en una aurea mística. La inscripción es 30\$, bastante cara para la época y fuera de las posibilidades económicas de Willie.

Harold nunca ha sido miembro del Ojo de Amara, ni ha mostrado interés. Kevin y Casey formaron parte durante unos meses, luego abandonaron la sociedad. Casey fue el primero en ingresar (a mediados del año pasado), su interés era más cultural/curioso que de creyente. Kevin ingresó motivado por Casey. Este año no han mostrado intención de seguir perteneciendo al Ojo de Amara.

Título: De Occulta Philosophia.

Autor: Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim.

Año: 1624.

Idioma: alemán.

Esta primitiva edición es un estudio de la filosofía cristiana, la magia y el ocultismo en el siglo XV.

Ciencias ocultas +3%.

Hechizo: Controlar alma.

Material: Sangre de la víctima.

Coste de Cordura: 1/1D10.

Tirada resistencia: POD vs POD.

Se requiere formar un objeto que represente a la víctima. Puede ser un muñeco de arcilla o trapo, una fotografía, un dibujo o cualquier objeto similar. A este objeto se le ha de mojar una muestra de sangre de la víctima. A partir de este momento se puede utilizar el objeto para controlar a la víctima. El controlador pasará a ver, oír, sentir a través del cuerpo de la víctima. La víctima considerará este lapso de tiempo como una pérdida de memoria. Cada vez que el guardián lo estime oportuno la víctima puede realizar una nueva tirada de POD vs POD para recuperar el control.

Título: Clavis Alchimiae.

Autor: Robert Fludd.

Año: 1619.

Idioma: latín.

El libro discute de metafísica, astronomía y astrología, y sobre el pensamiento médico y alquímico.

Ciencias ocultas +5%.

Hechizo: Controlar Alma.

Si los investigadores están perdidos, el guardián puede utilizar el Ojo de Amara para proporcionar pistas adicionales. Si se consigue algún objeto personal de Willie (los investigadores tienen la misma habitación que tuvo Willie, no tendrán problemas) podrán practicar una sesión de ouija. La sesión será exitosa, en la que Willie podrá responder preguntas.

El espíritu de Willie se encuentra furioso, fue asesinado. Desea venganza a sus asesinos y los que encubrieron su muerte (Morton Wallace). Sólo conoce por nombre a Kevin (el que será la primera víctima), el resto los conocerá cuando los huela. Cuando el guardián lo estime oportuno Willie finalizará la sesión, las ventanas de la habitación en la que se realiza la sesión comenzarán a temblar, las velas a oscilar como si se levantara viento y finalmente el vaso que se está utilizando en la tabla ouija (dentro contiene algún efecto personal de Willie) saltará por los aires. El Guardián puede en estos momentos dar un golpe a la mesa de juego, para facilitar la inmersión en la escena. La persona que haya hecho de médium podría decir algo del estilo *"El espíritu se ha enfurecido, no es aconsejable iniciar una nueva sesión"* si los jugadores desean iniciar una nueva sesión justo a continuación. Otros miembros que haya participado en la sesión no tardarán en aclamar *"Por fin hemos tenido un contacto con lo oculto"*, *"Yo comenzaba a perder la fe en el otro lado"* y otros comentarios dejando patente que es la primera vez que conseguían una respuesta del *"otro lado"*.

Bar/Restaurante La Regata

El Bar/Restaurante La Regata es un local que se encuentra en la esquina de E. River St. con N. Peabody Ave. Dispone de dos plantas en las que se sirven cocteles (sin alcohol), y comidas. Se trata de un restaurante con un nivel de cocina medio-alto, con un excelente servicio y unas vistas al río Miskatonic. El dueño y gestor de La Regata es Eddy Doucet, un hombre de 54 años cuya vida es su negocio. Desprecia a los vagos y aquellos que no tienen educación (forma de vestir inadecuada, falta de puntualidad...). Jerry Turner es otro estudiante que trabaja como camarero en La Regata.

Tanto Eddy como Jerry pueden proporcionar la siguiente información (Charlatanería o Persuasión):

- Willie comenzó a trabajar en La Regata el 10 de septiembre. Trabajaba los fines de semana, y viernes por la tarde (horarios de mayor afluencia de clientes).
- Acudió por una oferta de trabajo en el tablón de la Universidad. El restaurante refuerza su plantilla con estudiantes en los días de más trabajo.
- Era un chico callado, trabajador, siempre dispuesto a trabajar alguna hora más. Nunca llegaba tarde, y actuaba siempre correctamente.
- El 27 de septiembre se presentó al trabajo con normalidad.
- El 28 de septiembre no se presentó al trabajo.
- Jerry conoce además lo siguiente:
- (Psicología) Willie le comentó que el sábado por la tarde iba a ingresar en PBK. Será reticente a proporcionar esta información

Entrevistando a Harold D. Joseph

Harold participó en la novatada que acabó con la muerte de Willie. Es el músico en las novatadas que realizan el trío Kevin, Case y el propio Harold. Se matriculó en la universidad gracias a una beca por deportes, y forma parte del equipo de fútbol americano (posición de Guard). Harold se hospeda en la residencia universitaria.

Harold es un hombre corpulento, fuerte y ágil. Pero su escaso éxito con las chicas le llena de inseguridad. Harold está al corriente de lo sucedido a Kevin, y ha escuchado rumores sobre los gritos de Kevin nombrando a Willie.

La manera más fácil de hablar con Harold es durante un entrenamiento. Obtuvo la inscripción gracias a una beca por estudios, por lo que tras las clases acude a entrenamientos. Harold no desea en principio hablar sobre el tema, por miedo a lo sucedido. Con Psicología quedará claro que teme (¿por su vida? ¿Consecuencias legales? ¿Pérdida de la beca?). No desea hablar en público sobre el tema, si los investigadores se ganan su confianza (preocupación real) o consiguen intimidarle (pruebas de su culpabilidad en la muerte de Willie) accederá a hablar con ellos. Los acompañará a algún lugar apartado, pasillo del estadio, habitación de mantenimiento.

- Entro PBK gracias al apoyo de Kevin y Casey el año pasado.
- Ha ayudado en varias novatadas, sobre todo de Kevin y Casey. *"Por qué los compañeros de la hermandad se ayudan"*.
- (**Persuasión o Charlatanería**) Sabe que Kevin y Casey *"llevaban algún rollo raro entre ellos. Quizás eran masones"*.
- Kevin o Casey escogían las víctimas. Los invitaban a tomar algo en la casa de la hermandad o en el restaurante de la universidad. Tras ello siempre se iban a solas a casa de Casey, dejando a Harold de lado.
- Escuchó a Kevin preguntarle a Casey justo después de una novatada a Willie *"si tenía la muestra"*. Casey le echa una mirada dura (se refería a la muestra de sangre para el hechizo).
- Kevin y Casey eran muy buenos amigos. Siempre coincidían en comer, a la biblioteca, a misa (a la misa de Morton Wallace).

Cuando el guardián lo estime oportuno, el fantasma de Willie comenzará a actuar. El objetivo es que Harold se ponga nervioso y salga corriendo. Harold comenzará a mirar abruptamente tras su espalda al escuchar los susurros de Willie, dará puñetazos a algún cristal cuando este se aparezca, borrará la palabra escrita por Willie sobre algún cristal o superficie sucia. Comenzará a intentar auto justificarse según vaya siendo afectado por el fantasma, podrá responder o hablar consigo mismo *"La idea no fue mía, era de Kevin y Casey"*, *"Esos dos lo idearon todo"*, *"Yo no sabía que esto iba a pasar"*, *"Lo siento Will, ¡¡LO SIENTO!!"*.

En su huida puede ser atropellado por un coche, o tropezarse y golpearse la cabeza. Si está en el estadio podría caerse por unas escaleras o desde la grada al terreno de juego. Los investigadores pueden intentar proteger a Harold, pero necesitarán superar tiradas de Presa para reducirle. Harold no dudará llegado el momento usar sus puños para abrirse espacio y huir.

Entrevistando a Casey K. Holmes

Miembro de PBK, e instigador junto a Kevin de las novatadas. Entró a formar parte de Ojo de Amara a mediados del año pasado motivado por una curiosidad científica. Durante sus escauceos con lo oculto descubrió el libro De Occulta Philosophia que le motivó a considerar las ciencias ocultas un poco más en serio. A finales del curso pasado su curiosidad le llevó al Clavis Alchimiae. El descubrir el hechizo Controlar alma le llevó a abandonar el Ojo de Amara, tildándola de una sociedad de ignorantes y estúpidos.

Casey vive en un piso alquilado fuera de la propia universidad (esquina East College Street con S. Peabody Avenue), compartido con otros dos estudiantes de tercero (William Martin y Ronald Manrique). Ambos estudiantes están molestos desde hace unos días por la actitud y las nuevas costumbres de Casey.

El comportamiento de Casey cambió desde la muerte de Kevin. Se niega a salir de su habitación. Leyendo De Occulta Philosophia descubrió que un alma atormentada podría atarse a este mundo en busca de venganza. Cree afirmativamente, que Willie ha conseguido anclar su alma en algún lugar de la universidad, y está cazando a los que provocaron su muerte. Desconoce dónde está atada el alma de Willie, pero está investigando una forma de forzar al alma de Willie a abandonar

este mundo. Desde la muerte de Kevin no acude a la biblioteca, sino que paga a un estudiante de primer año (Larry Kelley, historia) para que le saque libros, a nombre del propio Larry.

La habitación de Casey está desordenada. Posiblemente hay un olor que comienza a ser molesto de ropa sucia y comida pasada; el guardián ha de tener en cuenta que no abandona la habitación desde la muerte de Kevin.

Kevin ha estado practicando diferentes métodos para alejar los malos espíritus: tiene una campanilla de metal que toca de forma periódica (incluso de noche), tiene plantas de albahaca y lavanda de las que quema algunas hojas de vez en cuando, también quema incienso además situar ajo en las esquinas de ventanas y puertas (todos ellos generan olores que ahuyentan los malos espíritus), y en una mesita tiene un espejo frente al cual hay un vaso de agua y una vela. Alguien que entre en su ventana con Ciencias Ocultas detectará fácilmente (+20%) la obsesión de Kevin por protegerse. Las plantas, incienso y los ajos ahuyentan a los malos espíritus por el olor. La campana metálica los ahuyenta por el sonido, esa es una de las razones por las que las iglesias tienen campanas. Y la vela frente al vaso de agua que está ante un espejo crea un portal de luz, por el cual un espíritu malvado puede dejar este mundo y por lo tanto descansar en paz. Todos estos métodos son inútiles ante Willie.

Los nervios de Casey están destrozados. Lleva varios días durmiendo poco y de forma intermitente, despertándose para sonar la campanilla que tiene, mantener el incienso quemando, la vela encendida y leyendo los libros de Kelley le va trayendo de la biblioteca. Es consciente que su vida corre peligro, y que Willie está buscando venganza. Será necesario que los investigadores se ganen su confianza para proporcionar información, aunque seguirá reticente a incriminar a Morton. Casey se referirá al hechizo siempre como "La Plegaria".

- Casey ingresó en el Ojo de Amara, por curiosidad por las ciencias ocultas que son una moda en la década de los 20. e interés histórico. Las ciencias ocultas han sido un factor importante durante la historia (un rey podía elegir el día de una batalla según las indicaciones de sus astrólogos, por ejemplo).
- **Sobre el Ojo de Amara:** Pensaba que podía aprender algo de ellos, esperaba que realmente estuvieran interesados. Pero es una sociedad elitista de amantes de los pastelitos y las reuniones de té. En sus reuniones se hablaba tanto como pastitas de té se comían. Grandes (la palabra grandes es pronunciada con un tono humorístico) discusiones sobre espíritus, médiums, la vida tras la muerte, y si son mejores las pastitas de nata o las de canela.
- **Descubrimiento del hechizo:** "Tras leer *De Occulta Philosophia* y *Clavis Alchimiae* probé el hechizo *Controlar Mente con Kevin*. ¡Y funcionó! Desde entonces lo he probado en tres ocasiones, la última fue con Willie!".
- Además de Kevin, el único que conocía sus experimentos con el hechizo es Morton Wallace, que también conoce el hechizo.
- Morton favoreció el interés de Kevin y Casey por las ciencias ocultas, y en especial el control del hechizo *Controlar Alma*.
- **Entrevistas:** "Como estudiante de tercer año, en la habitación PBK, hago algunas entrevistas con nuevos estudiantes... para conseguir nuevos miembros. No puede entrar cualquier en la hermandad. Con la entrevista podía saber quién era de fuera, o no tenía familiares... buenas personas para probar la plegaria".

Entrevistando a Morton Wallace

Morton Wallace es Profesor de Teología, párroco de la Iglesia Este Main St. 444 y miembro del Ojo de Amara. La Iglesia este es una estructura de ladrillo construida en 1842. Tiene un pequeño edificio anexo en el que vive Morton. Entre sus funciones se encuentra

la de oficial la capilla de la universidad y apoyo espiritual de los estudiantes. Los domingos hay servicios religiosos protestantes, aunque Morton siempre está dispuesto a atender a los estudiantes -y no estudiantes- cuando su horario lectivo se lo permite.

Posee un gran interés en las ciencias ocultas, dado que "si existe Dios y el diablo, lo cual es indiscutible, como no van a existir espíritus, almas en pena. Brujas, que no son más que mujeres que han realizado un pacto con el Diablo. Gran parte de las ciencias ocultas son engaños y juegos de charlatanes, pero tras todas esas mentiras se esconde más veces de lo que la gente de bien lo aceptaría algo de verdad".

Morton considera el hechizo *Controlar Alma* como una manera científica de probar la demostración del alma humana. Ha intentado realizar el hechizo con perros y gatos sin éxito, otra prueba de la existencia del alma humana.

Si los jugadores están intentando salvar a las víctimas de Willie, Morton será la persona más reticente a aceptar su culpabilidad y entregarse a la policía. Los investigadores pueden presentar pruebas, utilizar Persuasión (no servirá Charlatanería). Cuando Willie consiga causar suficiente pánico como para provocar su huida. Inicialará sus tentativas de asesinado. Si por ejemplo se encuentran en la iglesia, Willie intentará provocar la caída de las luces de la iglesia, algún elemento litúrgico o algún ladrillo suelto de la propia iglesia.

Fantasma de Willie

**FUE 18 CON - TAM - INT 17 POD 18
DES 17 APA - EDU - COR - P.V. -**

Puede gastar un punto de magia para interactuar con el mundo de los vivos, y sólo el objeto en el que está su alma se encuentra cerca. Puede gastar un punto de magia para aumentar una característica en 1. Recupera un punto de magia por hora en la que no interactúe con los vivos.

No se proporcionan habilidades. Pero no se le puede mentir ni ocultar la verdad, ya que puede ver directamente el alma de las personas.

El objetivo es atemorizar a sus víctimas, hasta conseguir que salgan corriendo presa del pánico. Willie realizará siempre las acciones consiguiendo que en la huida las víctimas sean atropelladas, caigan de escaleras, tropiecen, salten por una ventana o provocar la caída de lámparas, ladrillos, ramas.

Willie posee deseos de venganza sobre Kevin Scott, Harold Joseph y Casey Holmes. Sólo más adelante descubrirá, a la vez que los investigadores lo descubran, que Morton Wallace inhabilitó una investigación sobre su muerte. A partir de ese momento también considerará a Morton participe en su muerte. Y por lo tanto objetivo en su venganza.

- Mostrar su rostro en el reflejo de un espejo o cristal. Necesario superar Descubrir. También puede mostrarse con una brecha sangrante en un parietal.
- Escribir las palabras Willie, Asesinato, Venganza (entre otras) en el polvo de una superficie sucia o un cristal con vaho.
- Aumentar la humedad o el mal olor de una pequeña zona. Recordad que murió ahogado en una cloaca.
- Susurros con acusaciones, amenazas de muerte. Necesario superar Escuchar.
- Cerrar/abrir puertas, provocando sustos y golpes (imagínate salir corriendo y se cierra la puerta de golpe).
- Lanzar cuchillos, cuadros y otros objetos pequeños. Será necesario una tirada de Esquivar para evitar ser impactados (1D3 puntos de daño).
- La víctima a la que está dirigida el odio de Willie, siempre superará las tiradas para detectar sus acciones.
- Formas de vencer a Willie
Existen varias formas de vencer al espíritu de Willie y llegar

a un final de partida:

- El Espíritu de Willie está buscando justicia por su muerte. Si algún culpable admite su culpa ante las autoridades, dejará de perseguirle. Si todos los culpables realizan este paso, el espíritu podrá abandonar este mundo.
- Destruir el ancla. Destruir el ancla fuerza al espíritu de Willie a abandonar el mundo de los vivos. No se proporciona forma de destruir el ancla, ya que para hacer la partida más interesante se supone que es indestructible.
- Si los asesinos de Willie abandonan Arkham dejará de estar a su alcance. De hecho, estando a unos centenares de metros del portador del ancla ya estarán fuera del alcance. Sin embargo, el espíritu de Willie seguirá en este mundo eternamente (mientras el objeto no sea destruido). Quizás dentro de años, o siglos coincida con algún descendiente... iniciando de nuevo su venganza.

Si los investigadores acompañan a un arrepentido a la policía, o quieren evitar que Willie comience a hostigar a uno de sus objetivos estando ellos presentes, pueden aplacar a Willie Christensen temporalmente. La persona de la que Willie intentado vengarse ha de superar una tirada de Persuasión. El arrepentimiento de la persona ha de ser sincero, Willie es un fantasma, puede detectar cuando alguien está arrepentido realmente. Los investigadores pueden ayudar en esta tirada. Cada investigador puede realizar una tirada de Persuasión, cada éxito proporciona un 5% al PNJ que realiza la tirada.

Final de partida. Ganancias y pérdidas de cordura

Los jugadores van a presenciar efectos paranormales. Se da unos ejemplos de pérdidas de cordura:

- **0/1D2:** Ver morir a alguien sin intentar prestarle ayuda. Ver como se escriben en un cristal palabras por si solas.
- **0/1D3:** Ver objetos salir volando, golpeando a alguien.
- **0/1D4:** Observar suceso inexplicable y desagradable (una pared que mana sangre, ver el rostro de Willie en un espejo mirándote). Muertes horribles (como arder vivo), pueden aumentar el coste en cordura).

Si los jugadores consiguen que Willie no mate a todos sus objetivos, ya que alguno se ha arrepentido públicamente, Los jugadores ganarán 1D4 puntos de cordura por cada persona salvada.

Si todos los objetivos de Willie mueren, perderán 1D3 puntos de cordura. Y en caso de descubrir el ancla y deshacerse de ella perderán 1D3 puntos de cordura adicional. Si los jugadores por ejemplo la lanzan al río Miskatonic, soñarán al final de la partida con un amanecer en el que los rayos de sol iluminan una red de pesca que ha rebotado el objeto. El objeto con el alma de Willie siempre regresará a Arkham.

Cuando Willie complete su venganza y abandone el mundo de los vivos los jugadores sentirán una paz difícil de explicar. Como si perdiesen un peso del que no eran consciente. Podrán oír unos pasos alejándose, o una sombra que desaparece por una ventana iluminada (o cualquier otra analogía que recuerde a un alma pasando al otro lado).

Alternativas y opciones

Jugar en tiempo actual.

El escenario ha sido escrito pensando en 1929. Los cambios para trasladar el escenario a la actualidad son mínimos. Por supuesto se ha de revisar el calendario, y trasladarlo a un año de la actualidad. Por coherencia los días de la semana fijados se han de mantener tras la conversión, de forma que Willie Christensen siga muriendo un sábado por la tarde y falte ese sábado por la noche al trabajo.

Durante la fiesta universitaria nocturna, escena en la que

fallece Kevin y Willie actúa por primera vez, se han de realizar algunos cambios. En 1929 el uso de alcohol asegura que los investigadores, y la mayoría de los asistentes, huyan antes de que llegue la policía. En la actualidad sería necesario añadir a la fiesta la aparición de drogas (desde marihuana a otras sustancias más fuertes). El cinturón de seguridad comenzó a utilizarse en los coches en 1948. En la actualidad Kevin podría morir al atascarse en cinturón de seguridad además de la propia puerta del coche. El "accidente" en el que fallece Kevin puede ser más violento por la mayor potencia de los coches, es factible alguna vuelta de campana al realizar un trompo.

Aumentando la presencia de los Mitos

Este escenario tiene una presencia de los Mitos de Cthulhu casi nula, se basa más en las ciencias ocultas. En su mayor parte es un escenario orientado a las ciencias ocultas (espíritus vengativos, control mental de otras personas, exorcizar personas...).

Willie Christensen murió en las cloacas de Arkham, ahogado. ¿Qué hubiera sucedido si Willie muriese por un encuentro con Gules en el subsuelo de Arkham? El cuerpo de Willie aparecería en el río Miskatonic ahogado, pero con heridas de garras en brazos y espalda. Willie Christensen comenzó a vagar en las cloacas de Arkham buscando una salida. En su vagabundeo se encontró con un Gul. Sufrió heridas en brazos, al protegerse de los ataques, y en la espalda mientras huía por su vida. A pesar de ello, la autopsia mostrará que Willie murió ahogado. Las heridas en el cadáver de Willie serán achacadas por las autoridades a algún animal salvaje que puede haber bajado por la orilla del río. Zoología, permitirá discernir que no hay animal salvaje en la zona de Arkham que pueda realizar esas heridas.

El Cementerio de Christchurch es visitado rara vez por los gules. Se encuentra demasiado cercano a las casas y el riesgo de ser descubiertos es muy alto. Para aumentar la presencia de los mitos, los investigadores serán enviados una noche al Cementerio del bosque. El enterramiento más reciente es de 1818. La tumba más antigua es de 1694. Está rodeado por una vieja verja de hierro de 1 metro muy mal conservada. No hay vigilancia, y el lugar está infectado por gules. Willie no poseía familia ni recursos económicos, por lo que fue enterrado en el Cementerio para disminuir el coste de su entierro.

Para aumentar la presencia de los Mitos el libro *Clavis Alchimiae* es sustituido por *Tractus de Superstitionibus* (Idioma: latín, publicación 1559, autor Arles y Andosilla, +4% a Mitos de Cthulhu, posee hechizos). Este libro fue escrito por un cardenal excomulgado por su interés en las ciencias ocultas, Se cree que todas las copias fueron destruidas por Roma, pero en 1900 apareció una copia en una donación privada a la Biblioteca Pública de Cleveland. En la Universidad de Miskatonic se desconoce la existencia de esta copia, si no Henry Armitage la habría dejado en el fondo reservado de la biblioteca.

Para aumentar la presencia de los Mitos de Cthulhu durante la partida, Morton Wallace posee un ligero conocimiento de Mitos de Cthulhu (añadirle Mitos de Cthulhu 5%). Morton es un cura corrupto. Defenderá en público que el cardenal Arles y Andosilla autor de *Tractus de Superstitionibus* fue excomulgado injustamente. Considera el uso del hechizo *Controlar Alma* es un poder dado por Dios a los elegidos, entre los cuales por supuesto está él y aquellos que le siguen (Kevin, Scott y Casey).

No hay posibilidad de que Morton sienta arrepentimiento por la muerte de Willie. Además, Morton puede situar bajo su control a Hillary Nola (una mujer mayor que ayuda en la limpieza de la iglesia), y Jools Tatoon (un joven retrasado que ayuda en la iglesia). Estas dos personas defenderán a Morton, incluso a costa de su vida. Morton puede controlar el alma de los dos de forma simultánea.

Cambiando de ciudad

Se ha situado la partida en Arkham por ser una ciudad emblemática y con gran material incluyendo un mapa. Los jugadores son estudiantes de último año de sus respectivos estudios, tras la aventura pueden iniciarse en el estudio de lo oculto. Pueden ser reclutados por un preocupado Henry Armitage para investigar hechos relacionados con los Mitos. Recordemos que en 1929 Henry Armitage ya había sobrevivido a los hechos tocantes al Horror de Dunwich.

Sin embargo, la ciudad puede ser trasladada a cualquier ciudad. Únicamente es necesario la presencia de una universidad con campus, residencia de estudiantes y una Iglesia en la que residirá Morton Wallace.

Acortando la introducción

El escenario tiene una introducción importante. Los jugadores sufrirán la novatada o rito de iniciación de PBK antes de la escena de la fiesta nocturna en la que el fantasma de Willie actúa por primera vez y fallece Kevin. Toda esta introducción puede ser ignorada.

Los investigadores están alojados en la residencia de estudiantes, en una habitación con 4 literas. Justamente esta es la habitación en la que estuvo viviendo Willie Christensen. Para acortar la introducción a la partida, los jugadores encuentran el objeto al que está atado el alma de Willie en la habitación. De igual manera a como está escrito el escenario, no recordarán haber recogido una pitillera (o el reloj) de debajo de la cama de Willie. Los antiguos compañeros de Willie han sido realojados a otras habitaciones. Todos ellos se quejaban de ruidos, voces y acusaban insomnio.

Cuando un espíritu afecta a la memoria

Esta alternativa es complicada para el guardián de utilizar, por lo que sólo se aconseja para guardianes experimentados y que vean la posibilidad clara. El espíritu de Willie puede afectar a la memoria de aquellos que llevan el objeto con su alma y los que estén próximos. De hecho, no recordarán que tienen el objeto encima.

En esta opción de la partida, se otorga a Willie la posibilidad de alterar la memoria de todo un día. El guardián puede decir al grupo de jugadores que antes de irse a dormir ponga en común que ha investigado, para hacer una tormenta de ideas. Supongamos que el grupo decide que al día siguiente de partida (un martes) va a ir a hablar con Harold. En tal caso, los personajes se levantarán el jueves. No tienen memoria sobre los hechos del miércoles. Es posible que vayan a hablar con Harold, y entonces descubrirán que murió al caerse por unas escaleras del estadio. Tras acostarse el jueves se levantarán el miércoles, día en el que tendrán que hablar con Harold. Hasta es posible que Harold llame a los jugadores para darles la gracia por intentar salvar a Kevin. Lo importante será forzar la escena para que al jugarse el día de miércoles sucedan los hechos que los jugadores descubrieron el jueves. Y por supuesto, tras acostarse el miércoles se despertarán el viernes.

No habrán viajado en el tiempo, sino que el espíritu de Willie les habrá borrado temporalmente la memoria del miércoles provocando a los personajes -y a sus jugadores- confusión de espacio tiempo. ¿Habéis visto la película Memento? Entonces os podéis hacer una idea.

Cronología

- 16 marzo 1928, Casey realiza una reserva de *De Occulta Philosophia*.
- 10 junio 1928, Casey realiza una reserva de *Clavis Alchimiae*.
- 17 septiembre 1929, miércoles. Inicio clases.
- 21 septiembre, viernes: Novatada a Robert K. Hamilton.
- 23 septiembre, lunes: Robert abandona la universidad.
- 28 septiembre, viernes: Novatada a Willie.
- 30 septiembre, lunes: Aparece cadáver de Willie en Miskatonic.
- 30 septiembre, lunes: Los investigadores llegan a la universidad.

Ayudas

Noticia

Aparece cadáver ahogado. Willie Christensen murió el 28 de septiembre (sábado), su cadáver apareció el 30 de septiembre. The Arkham Advertiser se hace eco el 1 de octubre (al día siguiente de la aparición del cadáver).

* 1929 *															
MAYO							JUNIO								
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S		
				1	2	3	4						1		
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8		
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15		
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22		
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29		
							30								
JULIO							AGOSTO								
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S		
				1	2	3	4						1	2	3
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10		
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17		
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24		
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	31		
SEPTIEMBRE							OCTUBRE								
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S		
1	2	3	4	5	6	7					1	2	3	4	5
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12		
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19		
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26		
29	30						27	28	29	30	31				
NOVIEMBRE							DICIEMBRE								
D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S		
					1	2	1	2	3	4	5	6	7		
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14		
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21		
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28		
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31						

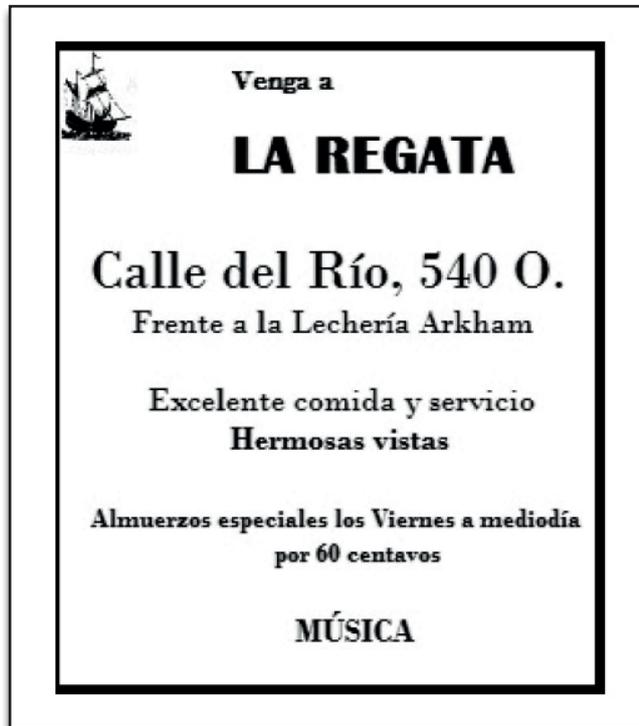
GRÁFICAS ZAMORANO. MALLORCA, 310



Tarjeta propaganda de La Regata

Los jugadores lo pueden encontrar en la papelería de su habitación. Sería un papel que W.C. Tiró a la papelería antes de morir y el servicio de limpieza no llegó a vaciar.

También se puede encontrar en el tablón de anuncios de la universidad, están buscando un nuevo camarero tras la muerte de W.C.



Sueños

El guardián puede ir revelando estos sueños según avanza la historia, ya sea para revelar pistas a los jugadores o para aclarar las ideas.

Sueño 1 - La novatada de Willie

El Sol está dando las últimas horas de luz al campus de la universidad. Caminas acompañado. A tu izquierda Harold, a tu derecha Kevin. Charlan animadamente. Pero parecen que comparten un chiste privado. Un golpe, una caída. Un suelo húmedo y resbaladizo acoge la caída. Un mal olor invade tus pulmones, apesta... apesta a mierda. La oscuridad te engulle, sólo un conato de luz llega de arriba. Poco tiempo, gritas, aunque no te oyes. "Adiós novato", son las palabras que escuchas mientras ves la tapa de alcantarilla cerrar el único lugar por donde entra luz.

Sueño 2 - La muerte de Willie

Oscuridad. No estas ciego, pero no hay luz. Ninguna luz. Llevas recorriendo los túneles algunos minutos, ¿cuántos? Ya no lo sabes. Perdiste la cuenta de los pasos. Tus zapatos están encharcados, los pantalones pegados a las piernas. No encuentras ninguna salida de las cloacas. ¿Una luz? Parece que hay una luz, una región menos oscura. Aumentas tu ritmo, y resbalas. Sientes tus gafas abandonar tu rostro. Un golpe en la cabeza, caes de costado. Todo el cuerpo se cubre de algo húmedo, grumoso, frío, prefieres no pensar en lo que es. Lo último que sientes es un calor reconfortante donde te has golpeado. La inconsciencia te apresa casi sin oposición.

Sueño 3 - El primer ataque de Willie

Asesino. El asesino está gritando, lo ves. Un coche, un coche lo aprisiona. El coche ha volcado y lo aprisiona contra el suelo.

Un fuego que no proporciona calor ilumina la noche. El asesino intenta salir de bajo el coche, lo agarras con fuerza desde las piernas. Lo estiras dentro. Sólo piensas en ello, y sucede. Te mira, y una mueca de terror cruza su rostro. Siente miedo, lo sabes. El asesino sigue gritando con un miedo creciente, música celestial. El fuego, atrae el fuego al asesino. Que arda. Que arda por justicia. Que arda por venganza. Las fichas, en el mismo orden, están más adelante.

Personajes pre generados

Se proporcionan cuatro personajes jugadores listos para jugar. No se proporciona nombre, ni lugar de nacimiento para que el jugador pueda acabar de cumplimentar el personaje.

Investigador 1

Estudiante de medicina. Inició sus estudios en Nueva York, pero pidió el traslado a Arkham atraído la zona rural que rodea Arkham.

Investigador 2

Estudiante de derecho. Tuvo que dejar sus estudios durante un año por causas familiares. Ahora puede volver a retomarlos, justo a tiempo para iniciar un nuevo curso.

Investigador 3

Estudia asignaturas relacionadas con la mecánica y la historia. Realmente no espera finalizar con éxito sus estudios. Su aspiración es llamar la atención a algún equipo profesional en las ligas universitarias, y saltar al deporte profesional.

Investigador 4

Hijo de un ingeniero alemán. Inició sus estudios en Alemania (de donde es originario), pero este año ha decidido estudiar en el extranjero para fortalecer sus conocimientos del inglés.

Dramatis Personae

Harold Joseph

FUE 18 **CON** 15 **TAM** 17 **INT** 10 **POD** 12

DES 17 **APA** 16 **EDU** 11 **COR** 50 **P.V.** 17

Habilidades: Esquivar 65%, Lanzar 60%, Orientarse 45%, Saltar 45%, Puñetazo 60%, Presa 65%

Casey Holmes

FUE 11 **CON** 11 **TAM** 12 **INT** 17 **POD** 15

DES 13 **APA** 13 **EDU** 15 **COR** 50 **P.V.** 12

Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 25%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 45%, Crédito 55%, Historia 60%, Persuasión 60%, Psicología: 25%, Puñetazo: 55%, Presa 50%

Kevin Scott

FUE 12 **CON** 12 **TAM** 11 **INT** 16 **POD** 14

DES 12 **APA** 15 **EDU** 16 **COR** 65 **P.V.** 12

Habilidades: Buscar libros 50%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 10%, Contabilidad: 55%, Escuchar 35%, Persuasión 70%, Psicología 45%

Morton Wallace

FUE 10 **CON** 9 **TAM** 12 **INT** 16 **POD** 17

DES 9 **APA** 11 **EDU** 17 **COR** 45 **P.V.** 11

Habilidades: Antropología 35%, Astronomía 25%, Charlatanería 50%, Crédito 60%, Escuchar 40%, Historia 70%, Oficio (relacionar todo con la religión) 65%, Psicología 55%.

Irene Nellie

FUE 10 **CON** 10 **TAM** 13 **INT** 16 **POD** 16
DES 12 **APA** 18 **EDU** 15 **COR** 80 **P.V.** 12

Irene Nellie realmente no tiene ninguna implicación en la partida. Se le ha dado una ilustración únicamente para que los jugadores que se dejan llevar por las pistas se entretengan. Si alguien piensa, "ese PNJ tiene foto, ha de ser importante", que malgaste un poco de tiempo.

Irene Nellie sólo conoce a Willie de una asignatura en la que coincidían. Compartieron alguna idea, o referencia bibliográfica de la asignatura. Pero ni Willie estaba interesado en Irene (la consideraría inalcanzable, en cualquier caso), ni Irene recibió ninguna señal de interés de Willie.



Harold Joseph



Casey Holmes



Kevin Scott



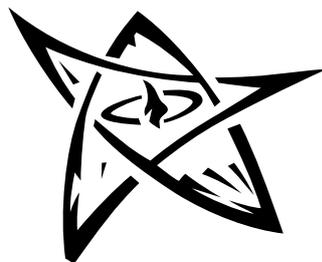
Morton Wallace



Irene Nellie



Willie Christensen



La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador.....
 Ocupación..... Estudiante Medicina (Médico)
 Títulos, licenciaturas.....
 Lugar de nacimiento.....
 Trastornos mentales.....
 Sexo..... M Edad..... 23
34760

Características y tiradas

FUE 12 DES 10 INT 16 Idea 80
 CON 14 APA 6 POD 17 Suerte 85
 TAM 11 COR _____ EDU 17 Conocim. 85
 99 - Mitos de Cthulhu _____ Bonificación al daño 0

Nombre del Jugador _____

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	<u>85</u>	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	<u>17</u>	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	<u>13</u>
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) <u>45</u>	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%) <u>41</u>	
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%) _____	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%) _____	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%) _____	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%) _____	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%) _____	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%) _____	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Trepár (40%) _____	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) <u>20</u>	<input type="checkbox"/> _____	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%) <u>21</u>	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%) <u>21</u>	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%) <u>31</u>	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%) _____	<input type="checkbox"/> <u>Latín</u> <u>51</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%) <u>55</u>	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%) _____	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> <u>Ingles</u> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) <u>35</u>	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%) _____	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%) <u>41</u>	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%) _____	<input type="checkbox"/> _____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%) _____	_____	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%) _____	_____	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%) _____	_____	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%) _____	_____	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenecer a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador.....
 Ocupación..... Estudiante abogado
 Títulos, licenciaturas.....
 Lugar de nacimiento.....
 Trastornos mentales.....
 Sexo..... Edad... 24

Características y tiradas

FUE 11 DES 10 INT 14 Idea 70
 CON 13 APA 10 POD 11 Suerte 55
 TAM 17 COR EDU 18 Conocim. 90
 99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño 1D4

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

1000	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	<u>51</u>
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Discrición (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	_____
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Ocular (15%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	<u>55</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Trepas (40%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<u>55</u>	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<u>90</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	<u>50</u>
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> <u>Inglés</u>	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	_____
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º al.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	E. defect.	Alc.	N.º al.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	_____	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Automática	32 50	1D8	99	15	3	8	8
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	_____	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	_____	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	_____	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador.....
 Ocupación..... Estudiante historia (beca deportes)
 Títulos, licenciaturas.....
 Lugar de nacimiento.....
 Trastornos mentales.....
 Sexo..... Edad.....
 519769

Características y tiradas

FUE	15	DES	12	INT	14	Idea	70
CON	8	APA	11	POD	12	Suerte	60
TAM	17	COR		EDU	14	Conocim.	70
99 - Mitos de Cthulhu				Bonificación al daño 1D4			

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	65	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Discrección (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	55	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	_____
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	65
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Preparar (40%)	70
<input type="checkbox"/> Boxeo	51	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	60	<input type="checkbox"/> _____	_____	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	60	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	40	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	_____	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	50	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	65	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	70	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Inglés	70	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	_____
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	40	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	---	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	---	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	---	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	75	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---
<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---
<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/> ()	---	---	---	---	---	---	---

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comunicación y Manipulación # = Pertenecer a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador.....
 Ocupación..... **Estudiante ingeniero**
 Títulos, licenciaturas.....
 Lugar de nacimiento.....
 Trastornos mentales.....
 Sexo..... Edad.....

Características y tiradas

FUE **12** DES **16** INT **14** Idea **70**
 CON **13** APA **10** POD **15** Suerte **75**
 TAM **13** COR _____ EDU **16** Conocim. **80**
 99 - Mitos de Cthulhu _____ Bonificación al daño **1D4**

Nombre del Jugador _____

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

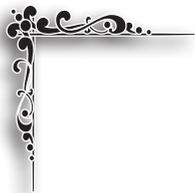
Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%) _____	60	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) _____
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%) 41
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%) _____	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%) _____	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%) _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%) _____	60	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%) _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%) _____
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%) _____	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%) _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Trepas (40%) _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	OTRAS HABILIDADES
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%) _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%) _____	61	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%) _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) 55	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%) _____	_____	<input type="checkbox"/> Inglés _____	41
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%) 31	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%) _____	51	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) 55	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%) _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%) _____	_____
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%) _____	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%) _____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%) 41	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> Alemán _____	80	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) _____	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%) _____	70	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) _____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%) _____	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%) _____	_____	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%) _____	_____

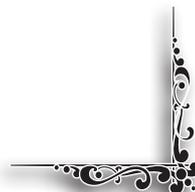
Ataques

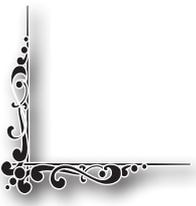
Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	E. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%) _____	_____	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%) _____	_____	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%) _____	_____	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%) _____	_____	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

C = Comunicación F = Física I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comunicación y Manipulación # = Pertenecer a las cinco categorías



La herencia de Poe





Historias de la Fundación Reynolds

Introducción.

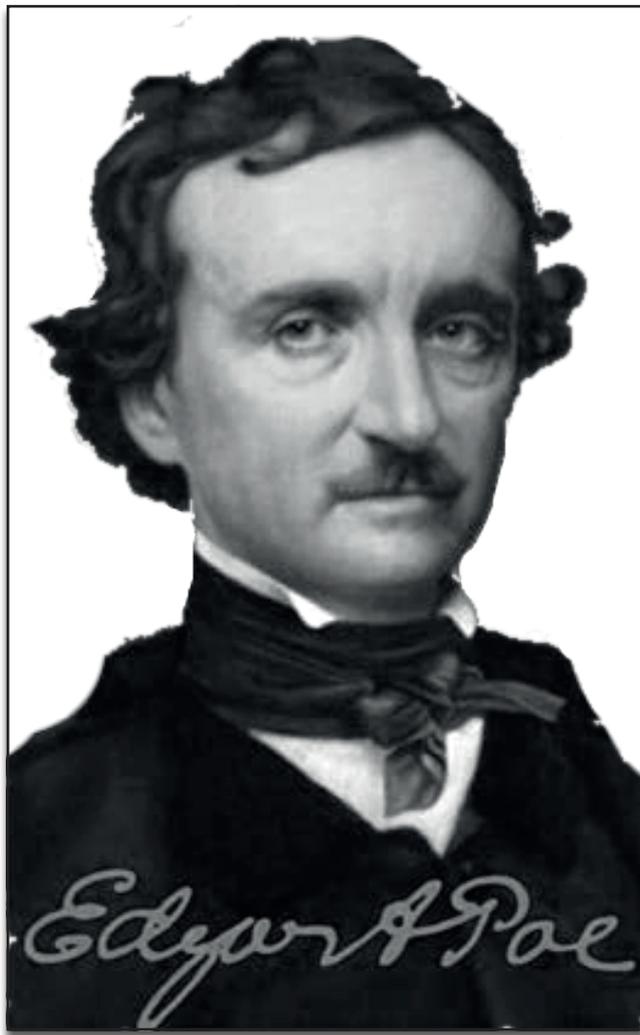
La herencia de Poe, historias de la Fundación Reynolds, es una recopilación de cuatro aventuras dentro de los mundos creados por Lovecraft.

La Fundación Reynolds, afincada en la ciudad de Arkham, Massachusetts, fue creada por el círculo de amistades de Edgar Allan Poe con la finalidad de estudiar y recopilar las investigaciones que habían realizado, antes de la muerte del escritor, en las tierras del sueño. Con el tiempo estas investigaciones abarcaron todo el campo de las ciencias ocultas y el mundo sobrenatural.

El carácter perpetuo de la Fundación está representado por Frances Osgood, la cual vive eternamente en las tierras del sueño, donde guarda celosamente todas las conclusiones de las investigaciones.

La Fundación Reynolds puede resultar el perfecto centro de operaciones para tus campañas basadas en los mundos de Lovecraft. Financiados por la entidad los investigadores podrán recorrer el globo descubriendo el infinito horror cósmico.

En las cuatro aventuras que aquí presentamos encontrarás



las calles de Arkham, circos misteriosos, bibliotecas malditas, bosques salvajes llenos de peligros, rituales, acertijos, meteoritos, alienígenas y todo ello regado con misterio, suspense y terror para el corazón de esta ensalada de emociones que os llevará desde el Miskatonic hasta Moscú, pasando por Nueva Escocia, e incluso, atravesando portales dimensionales, el mundo onírico y lejanos planetas.

En definitiva, hemos querido entregarte una serie de aventuras para que disfrutes en la compañía que prefieras. En verdad, deseamos que sea así.

Jubilados de Arkham.

Cronología de la Fundación

1809. Nace Edgar Poe

1811. Tras la muerte de su madre Edgar y su hermana Rosalie (de apenas un año) son dados en adopción. Edgar es adoptado por la familia Allan, de al cual toma el apellido, Edgar (Allan) Poe

1826. Edgar Allan Poe ingresa en la universidad de Virginia, donde lee sus primeros textos sobre ocultismo.

1827. Tras un año desastroso en la universidad Poe se alista en el ejército y publica su primer libro "*Tamerlán y otros poemas*". Poe tan solo tiene 18 años.

1829. Poe se licencia. Muere su madre adoptiva.

1830-1840. Poe intenta ganarse la vida como escritor, aunque consigue publicar varios textos relevantes su familia y él malviven.

1841. Poe retoma la lectura de varios textos de ocultismo. Encuentra el mundo onírico. Durante 5 años viaja por el mundo de los sueños encontrando temas recurrentes para sus cuentos, lo que culmina en 1845 con las publicaciones de *El cuervo* y *La verdad sobre el caso del señor de Valdemar*. Por desgracia durante este tiempo la cordura de Poe comienza a resentirse. Las sustancias que consume para entrar en el mundo onírico, sobre todo opio, le afectan negativamente.

1845-1846. El éxito de sus últimas obras le permite tener una vida social "normal" y forma un grupo de amistades con el cual comparte sus conocimientos sobre el mundo onírico y sobre los mitos de Cthulhu. Thomas Frederick, la poetisa Frances Sargent Osgood, James E. Snodgrass y Robert Tyler hijo del presidente de los Estados Unidos John Tyler.

1846-1847. Por motivos económicos se muda con su familia al barrio del Bronx en Nueva York. En 1847 muere su mujer Virginia Clemm, lo que termina en sumir a Poe en la depresión, el alcohol y el opio.

1847-1849. Durante estos años tanto Poe como su círculo de amistades coquetean con el mundo onírico y descubren algo más sobre los mitos gracias a un personaje de las tierras del sueño que se hace llamar señor Reynolds.

Reynolds le descubre al grupo de amigos el poder que reside en el mundo de los sueños, sobre todo la capacidad de alterar el tiempo y el espacio pues la realidad en ese plano es frágil y moldeable. A pesar de los avances, Poe decide abandonar el grupo cuando vuelve a prometerse con un antiguo amor de juventud, Sarah Elmira Royster, fecharon la boda para el 17 de



octubre de 1849. Por desgracia el 3 de octubre de 1849, Poe fue hallado en las calles de Baltimore en estado de delirio, "muy angustiado, y [...] necesitado de ayuda inmediata". Fue trasladado por su viejo amigo James E. Snodgrass al Washington College Hospital, donde murió el domingo, 7 de octubre, a las 5:00 de la madrugada. En ningún momento fue capaz de explicar cómo había llegado a dicha situación, ni por qué motivo llevaba ropas que no eran suyas, en sus últimos momentos invocaba obsesivamente a un tal Reynolds, al expirar pronunció estas palabras: "¡Que Dios ayude a mi pobre alma!" Tanto los informes médicos, como el certificado de defunción se perdieron.

1850. Los amigos cercanos a Poe fundan una sociedad dedicada al estudio del ocultismo y del mundo onírico. Cuentan con el apoyo del mismísimo presidente Zachary Taylor, gracias a los contactos de Robert en la Casa Blanca. Llamaron a la sociedad Fundación Reynolds, personaje al que todos consideran responsable de la muerte de Poe. Los cinco pilares de la Fundación son los siguientes:

- Adquirir todo conocimiento u objeto relacionado con los poderes exteriores.
- Proteger a la humanidad de las amenazas exteriores si es necesario.
- Mantener en secreto la Fundación para protegerla de los peligros exteriores.
- Informar discretamente al gobierno de los peligros exteriores a cambio de financiación para la Fundación

A la entrada de la Fundación hay un cuadro en el que se pueden contemplar a los creadores de la Fundación junto a Edgar Allan Poe. Los fundadores fueron:

Frances Sargent Osgood, sin embargo, al ser consciente de su destino, antes de morir accede al mundo onírico, donde continúa viviendo eternamente. Frances, mantiene una comunicación con el mundo real a través de la Fundación Reynolds. Se aparece como un espíritu durante cortos periodos de tiempo para informar a la Fundación de hechos acontecidos en el mundo de los sueños. Murió el 12 de mayo de 1850.

Frederick William Thomas, escritor, guionista, profesor de universidad. Tras la creación de la Fundación Reynolds se dirigió al sur para trabajar de profesor en distintas universidades. Hasta el día de su muerte, consiguió que varios alumnos trabajaran en la Fundación en su labor de recopilación de información.

Robert Tyler, secretario de su padre cuando era presidente. Cuando estalló la guerra de secesión se alineó con su Virginia nata lo que le separó de la Fundación. Al terminar la guerra se trasladó a Alabama donde se vinculó al partido demócrata. Aunque aparentemente se desvincula de la Fundación Reynolds,

en vida se aseguró de que la Fundación mantuviera fondos públicos para subsistir.

Rufus Wilmot Griswold, albacea literario de Poe, escribió su obituario más famoso y su primera biografía completa. Dirigió la Fundación Reynolds hasta su muerte en 1857.

Tras la muerte de Rufus, Frederik y Robert se dedican a enviar fondos y estudiantes para mantener la Fundación, la cual es dirigida por funcionarios del gobierno, hasta la guerra de Secesión.

Guerra de Secesión Americana. 12 de abril de 1861-9 de abril de 1865. Durante este tiempo la Fundación queda aislada tanto de estudiantes como de fondos. Sin embargo, se mantiene abierta debido, sobre todo a que la guerra no llega a Massachusetts. Durante este tiempo los estudiantes solo se dedican a leer y catalogar, ningún texto tiene relación con los mitos, aunque sí con las ciencias ocultas. Se clasifican varios casos de espíritus y experiencias más allá de la muerte.

El periodo entre 1870 y la primera guerra mundial se caracteriza por la entrada de una ingente cantidad de textos estadounidenses, canadienses y caribeños. Hay una importante colección sobre la cultura cajún de Luisiana, salvadas de las llamas de la guerra tanto por Rufus como por Frederick. Los textos más importantes están relacionados con el Libro de Eibon (cultura canadiense y cajún), el vudú caribeño, con una relación directa con los mitos de Cthulhu del mundo de los sueños.

Durante este periodo la Universidad de Miskatonic se empieza a trabajar con la Fundación la cual dona varios volúmenes interesantes de su biblioteca, entre ellos una copia del Necronomicón.

Primera guerra mundial. 16 de enero de 1917-1919. La entrada de Estados Unidos en la guerra abrió las puertas del mundo a la Fundación. Varios profesores relacionados con la misma se trasladaron a Londres invitados a participar en varios congresos sobre textos antiguos. El motivo de realizar estos congresos en tiempos tan oscuros se debió al temor que existía de encontrar información sobre distintos poderes arcaicos que pudieran decantar la victoria en favor de alguno de los bandos. Todos los estudios realizados resultaron un rotundo fracaso, tres personas acabaron muertas y doce acabaron recluidas en instituciones psiquiátricas. El único dato concreto resultante fue la certeza de los riesgos que conlleva estudiar dichos textos. Todos los volúmenes participantes en los estudios fueron guardados. La Fundación Reynolds guardó en depósito una copia de *Cultes des Goules* (en francés) y *De Vermis Mysteriis* (en latín).

Los grandes años 1920-1940. Tras la primera guerra mundial la Fundación realiza contactos con universidades, fundaciones y sociedades de todo el mundo, consiguiendo una gran cantidad de objetos y textos de importante poder.

Segunda guerra mundial 1941-1945. Personal de la Fundación Reynolds realizan misiones de espionaje para el gobierno, especializándose en casos de "fenómenos inusuales". El gobierno se inmiscuye totalmente en las investigaciones de la Fundación y todos los movimientos de la misma son dirigidos por altos funcionarios federales.

1950. Debido a las tensiones de la guerra fría y con ello las sospechas generalizadas de traición, la Fundación Reynolds es desmantelada por el gobierno. Sus contactos con investigadores de Europa del este hacen que la Fundación sea considerada peligrosa para el estado. Todo el material encontrado en la Fundación es trasladado al Área 51.

La Fundación Reynolds

Cuando un estudiante brillante es enviado a la Fundación Reynolds con una beca de estudios, lo primero que se encuentra es un edificio de estilo victoriano, de color rojo a las afueras de la ciudad de Arkham. La valla de hierro que delimita la finca está

coronada por afilados pinchos que genera un singular escalofrío en la espalda del visitante.

Una vez dentro se atraviesa el cuidado césped por el delgado camino de tierra que lleva a la imponente puerta principal, dando paso al hall de bienvenida. Todo aquel que entra por primera vez en la casa no puede hacer más que sobrecogerse al ver el oscuro óleo donde están representados los cinco fundadores, en el centro, siguiéndote con la mirada está el escritor Edgar Allan Poe.

La Fundación se dedica a recopilar, estudiar, catalogar y almacenar todo tipo de material relacionado con todo aquello que pueda ser considerado "*fuelle de poder no identificada*". Alguna persona incauta lo denominaría objetos mágicos, hechizos, bolas de cristal... Normalmente, esas mismas personas consideran incautas a los que no los denominan así.

El gobierno de los Estados Unidos mantiene con fondos públicos esta Fundación, como si se tratara de un patrimonio cultural del estado. Desde el gobierno del presidente Zachary Taylor en 1850, distintos funcionarios del gobierno han auditado las actividades de la Fundación y en sus informes siempre han indicado la calidad de la labor realizada en la Fundación a la hora de mantener el patrimonio cultural del estado. En ninguno de los informes se ha reflejado nunca el contenido de ese patrimonio, siempre relacionado, supuestamente, con poderes ocultos.

Tras la primera guerra mundial y la llegada de los años 20, el flujo de dinero hacia la Fundación aumentó de forma considerable. Se comenzaron a financiar viajes por todo el mundo, visitando congresos de temas afines o participando en expediciones arqueológicas tanto en Sudamérica, como en África o Asia. Los resultados fueron sorprendentes.

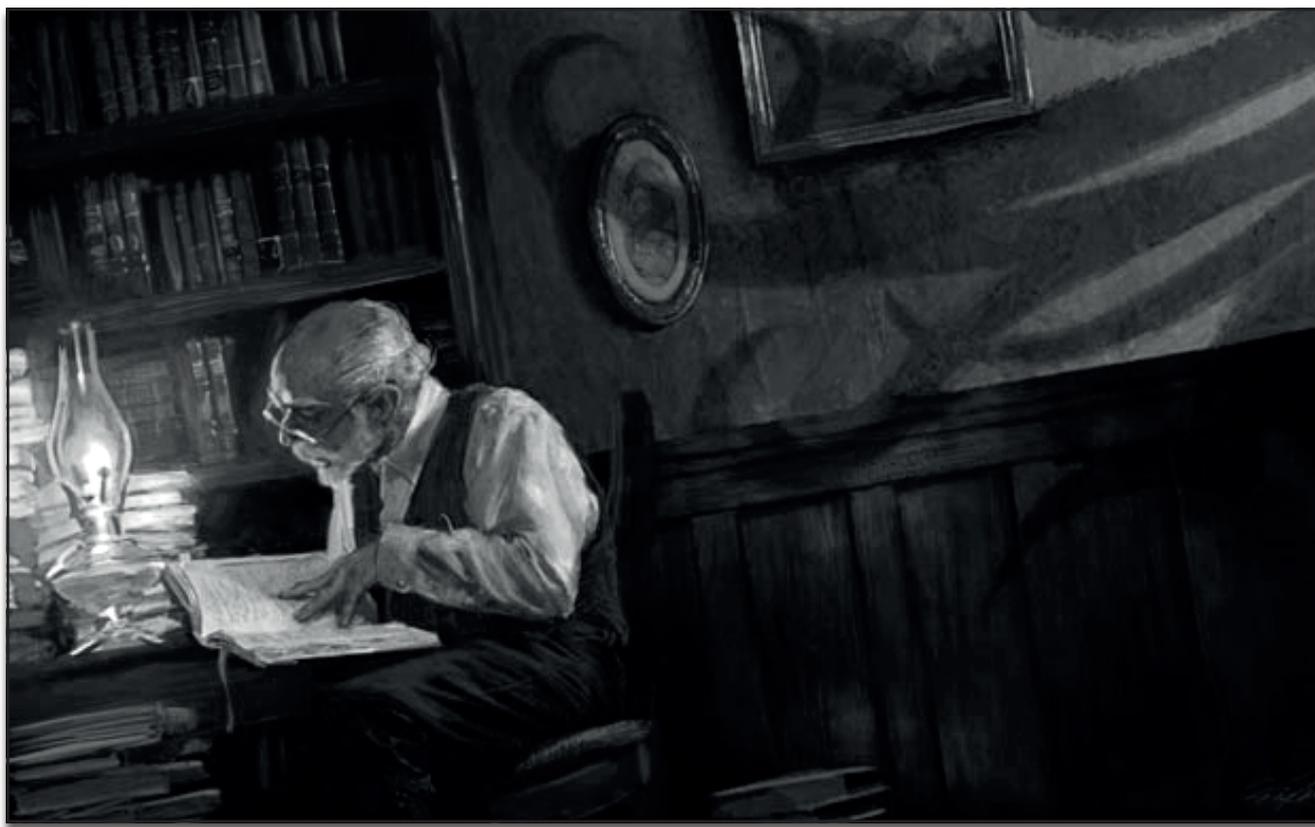
Durante estos años, se consiguieron los mayores descubrimientos, se abrieron canales de comunicación con investigadores de todo el mundo los que utilizó Frances Sargent Osgood para descubrir nuevos caminos en el mundo onírico, con la intención de encontrar de una vez por todas a Reynolds. La Fundación se llenó de profesores científicos e investigadores arqueológicos deseosos por encontrar los límites de la realidad. Fue en ese momento, cuando el gobierno se dio cuenta de lo que tenía entre manos.

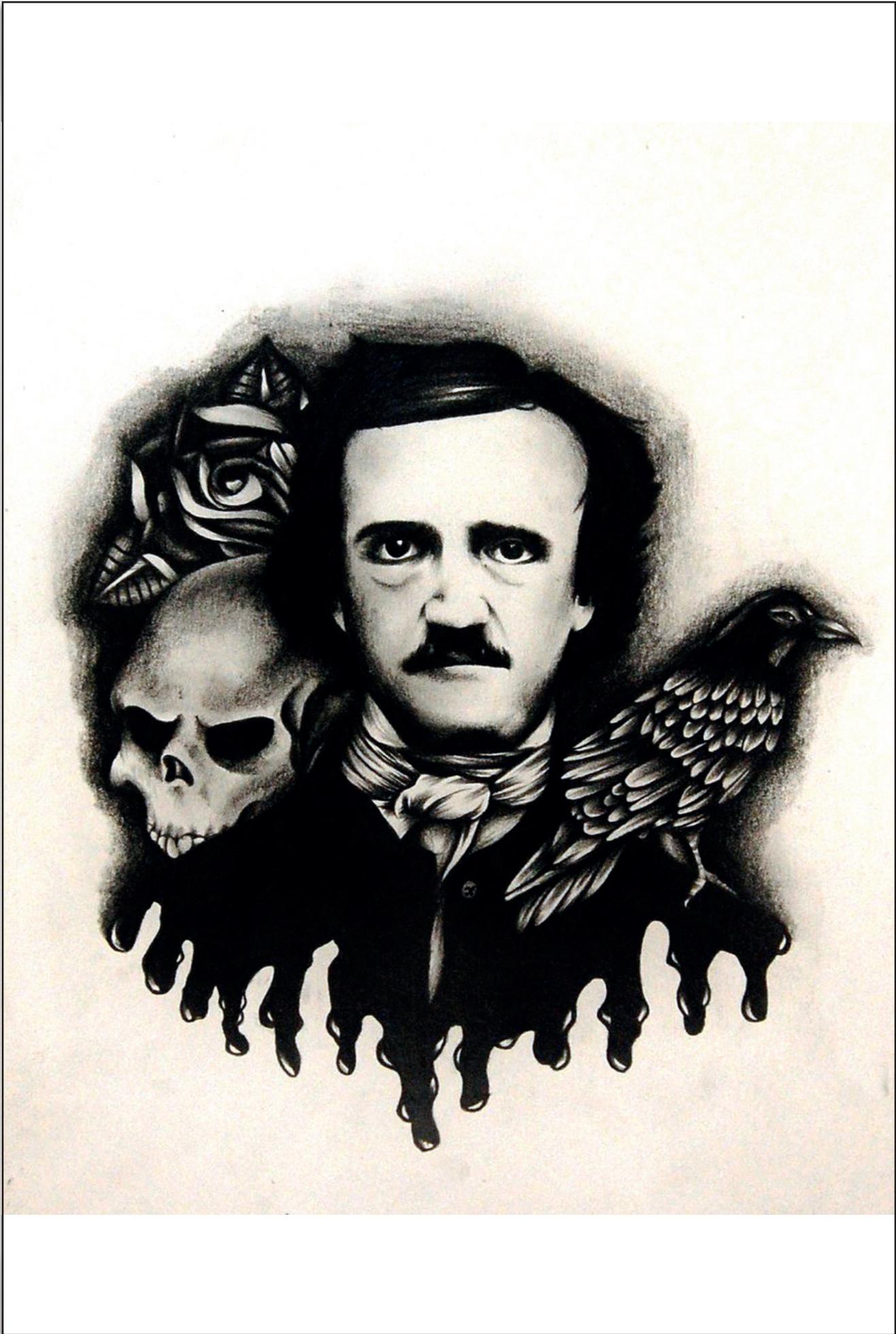
Todo esto terminó con la llegada de la gran depresión. Los fondos se agotaron, las expediciones se cancelaron y los contactos con el resto del mundo se fueron cancelando según la tensión bélica en el mundo iba creciendo. Fue en ese momento, cuando el gobierno se centró aún más en la Fundación Reynolds. Sus objetos de posible poder, resultaban muy tentadores para aquellos que buscaban doblegar al enemigo. Las misiones de la Fundación se convirtieron en secretas y sus investigadores comenzaron a comportarse casi como agentes, dirigidos, al menos en parte, por el secretario de defensa.

Con la entrada de los Estados Unidos en la segunda guerra mundial, fueron canceladas todas las misiones de la Fundación. Sus contactos con miembros extranjeros de la Fundación generaban muchos recelos en el gobierno. Durante este tiempo los pocos trabajadores que pudieron quedarse en el edificio para continuar las labores de estudio, catalogación y conservación se tuvieron que centrar en el mundo onírico como campo de experimentación, debido a que el gobierno ignoraba los avances de la Fundación en aquel plano.

Tras el final de la guerra la Fundación volvió a retomar poco a poco sus funciones. Parecía que todo volvería a la normalidad, sin embargo, una nueva guerra amenazaba el mundo, una guerra de sospechas, intrigas y movimientos sibilinos, la Fundación Reynolds estaba dentro de los parámetros de agencia sospechosa. En enero de 1950, agentes del gobierno entraron en la Fundación requisando todo el material que allí se encontraba, trasladándolo a una base secreta cuyo nombre en clave era Área 51. Los integrantes de la Fundación fueron retenidos e interrogados como espías, todo intento de resistencia fue condenado duramente por el gobierno, llegando incluso a reclusiones en celdas de aislamiento de oscuros psiquiátricos.

El cuadro de los fundadores fue trasladado, a un lugar desconocido. La única pista de su paradero son las noticias de apariciones de una mujer con vestido blanco en distintos lugares del mundo, siempre en alguna galería de arte.





El anticuario de Boston

Por Germinal García

Información relativa a la aventura

La siguiente aventura está pensada para un grupo de investigadores novatos o con escaso contacto con los mitos, sin importar su número, ya que la dificultad es adaptable. Si la concluyen con éxito podrán obtener como recompensa algún libro u objeto relacionado con los mitos.

Esta aventura está ambientada en 1919 y forma un eslabón más de una cadena de acontecimientos que llevará a los investigadores a descubrir una gran amenaza extraterrestre, todo ello a través de diversos trabajos para la Fundación Reynolds (ver apartado La Fundación Reynolds). No obstante, puede ser adaptada sencillamente como una partida de iniciación a los mitos.

Información para el director

Los investigadores habrían contactado recientemente con un anticuario de Boston, Olivier Vendredi, con la intención de comprar diversos artículos de su tienda. La exposición de Olivier contiene todo tipo de objetos antiguos o extraños: fósiles, libros o curiosidades relacionadas con cultos asiáticos, precolombinos o africanos.

La sobrina de Olivier, Victoria Vendredi, ayuda a su tío en el negocio, ya sea catalogando libros o acudiendo a subastas para conseguir lotes interesantes. Victoria estudia biología en la universidad y disfruta de la comodidad de una vida tranquila y familiar con su tío además de una bonita relación con su novio Henry, un joven y próspero banquero de Boston. Vicky ayuda a su tío Olivier sin más pretensiones que ocupar su tiempo libre y satisfacer su afición por los libros antiguos.

Pero algo cambió hace unos meses cuando Victoria profundizó en el estudio de uno de los libros de la ecléctica biblioteca de Olivier. Durante semanas no hacía otra cosa que leer un ejemplar de *Cultes des Goules* (la familia Vendredi es de origen franco-canadiense) que le hizo adentrarse en los mitos y aprender los detalles del culto a un ser supremo llamado Nyogtha. El horrendo dios contactó con ella a través de sueños y decidió aceptarla como aprendiz de su culto, mostrándole cómo emplear algunos objetos mágicos que ya poseía en su tienda.

A partir de entonces, Victoria abandona sus estudios en la universidad y muestra sus conocimientos sobre Nyogtha a su novio Henry y a su tío Olivier con distintos resultados. Mientras Henry queda maravillado y decide unirse a Victoria en el culto, Olivier intenta por todos los medios alejar a su sobrina de él. Empieza entonces a vender libros y objetos relacionados con los mitos, causando la ira de Victoria quien acabará por asesinarlo sutilmente con aconitina, provocándole un fallo cardiorrespiratorio.

Los días anteriores a su muerte, Olivier contacta con bibliotecas, universidades, museos, fundaciones y coleccionistas privados con el único fin de deshacerse de los objetos que cree malditos, realizando diversas donaciones y ofertando lotes completos realmente económicos.

El día anterior a su muerte Olivier recibe la visita de una extraña vidente. Se hace llamar Madame Tudeski y es una vieja gitana de origen húngaro que dirige un pequeño circo. Ante la sospecha del infortunio inminente que se cierne sobre él, Olivier confía a la extraña un objeto que cree es causa primordial del cambio de personalidad de su sobrina: un orbe de piedra.

El orbe (una de las piezas más interesantes del lote que iban a comprar los investigadores) pertenece a la era mesozoica y es un medio para poder ver el pasado, dioses exteriores, o incluso el futuro de la humanidad, como si de una bola de cristal se tratase. Victoria lo utilizó para aprender más acerca de los mitos y fue en parte causa de su gran cambio de personalidad.

Lo que ocurrirá a continuación

La presencia de los investigadores será aprovechada por la astuta sobrina para intentar recuperar el orbe, ya que las únicas pistas que tiene son el extraño acento extranjero de la vieja y el último apunte en el cuaderno de compras y ventas de su tío. Victoria utilizará a su novio para seguir de cerca a los investigadores e intentar recuperar el orbe.

La investigación dirigirá a los jugadores al circo Tudeski, actualmente acampado en las afueras de Boston, donde serán atacados por unos seres monstruosos convocados por la malvada sobrina.

Cuando los investigadores vuelvan para interrogar a Victoria descubrirán que ha desaparecido junto con su novio, aunque una carta de Randolph Carter, un anticuario amigo de su tío Olivier, delatará el posible paradero de éstos.

Victoria y Henry se dirigirán a la vieja mansión Carter en la carretera de Boston a Arkham (ver en *Secretos de Arkham*, 1003), perteneciente a Randolph Carter, con la única intención de convocar finalmente a Nyogtha y que les otorgue un poder semejante al de los dioses.

Mientras tanto los investigadores deberán encontrar la ubicación de la casa y seguir el rastro de los novios. Se habrán aventurado en el bosque con la intención de encontrar una caverna que conecta con el complejo subterráneo donde habita Nyogtha. Finalmente serán testigos del ritual que realiza Victoria junto a su novio Henry, quizás demasiado tarde para detenerlo.

Todo esto ocurrirá en la cueva de serpientes al norte de la mansión Carter, en mitad del bosque, donde Gules servidores de Nyogtha no dejarán escapar a ningún intruso con vida.



Empieza la aventura

Una noticia sorprende a los investigadores cuando leen en el periódico local que el anticuario de Boston, Olivier Vendredi, fue hallado muerto en su tienda el viernes pasado debido a una dolencia cardiaca (ayuda nº1).

El objetivo de los investigadores consistirá en efectuar a toda costa la compraventa acordada del lote con la heredera, aunque también pueden querer empezar sus pesquisas buscando pistas acerca de la repentina muerte de Olivier si creen que hay algo sospechoso en ella.

Es interesante que los investigadores empiecen la aventura con no más de 2D4 dólares, no solo por ser representativo de la limitación de recursos de La Fundación en la época, también para que los jugadores se guarden de malgastarlo.

La tienda de curiosidades Vendredi

En la esquina de la calle Anderson con Phillips de Boston está situada la "tienda de antigüedades y curiosidades Vendredi" que ahora pertenece a Victoria. Los investigadores pueden concertar una cita con ella a través de una llamada telefónica o pueden probar suerte y presentarse directamente en la tienda. La dulce y afligida Vicky será amable en todo momento y dará las explicaciones oportunas; explicará que su tío le ha dejado la tienda en herencia o que durante un tiempo le ayudó en el negocio e intentará mostrarse cooperativa en todo momento con los investigadores. Relatará además cómo encontró a su pobre tío Olivier desmayado en su despacho por la mañana (realmente ella vertió aconitina en su whisky la tarde anterior) y acto seguido llamó a una ambulancia. Posteriormente le confirmaron que su tío habría muerto la noche anterior de forma fulminante. Victoria indicará que existen antecedentes familiares de dolencias cardíacas como ocurrió con su padre o su abuelo (al ser el único familiar en EEUU no hay quien pueda desmentirlo). Es posible que algún jugador experimentado quiera realizar una tirada de psicología para ver si Victoria dice la verdad, que de pasarse no debería revelar mucho de las verdaderas intenciones de ella.

Cuando los investigadores sugieran continuar la compraventa de antigüedades, Victoria accederá de buen grado; repasará una lista de artículos sabiendo perfectamente que faltan piezas del lote (ayuda

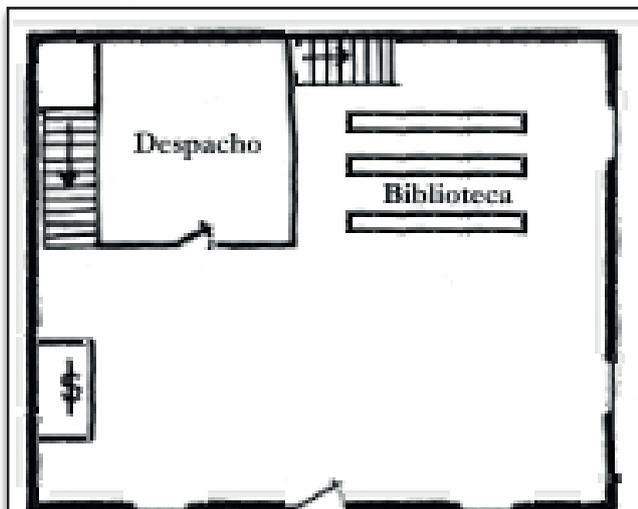
nº2). Se hará la sorprendida posteriormente, asegurando que ella misma preparó el lote el día anterior a la muerte de su tío y que no comprende por qué no están ahí. En ese momento la astuta Vicky hará saber al grupo que su abuelo guardaba una relación de compras y ventas en una libreta en su despacho y que quizás vendiera los objetos por error a otra persona. Además, recordará una visitante que tuvo Olivier el día anterior a su muerte, una extraña vieja de acento extranjero cuyo nombre no consigue recordar en este momento.

La tienda consta de dos plantas y sótano y se describe a continuación:

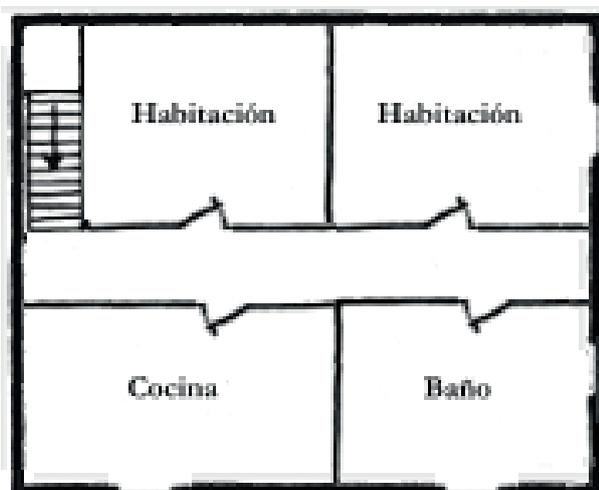
Planta baja: dispone de una única puerta doble y diversas ventanas, y se emplea completamente como exposición. Se compone de biblioteca, salones con estanterías y un mostrador con una caja registradora. Los investigadores pueden encontrar objetos varios a discreción del guardián, pero sería conveniente que no los encontrasen hasta realizar un minucioso examen tras terminar la aventura. Los objetos de las estanterías están distribuidos por épocas y zona de procedencia; pueden observarse fósiles, figuras de hueso de origen africano, porcelanas asiáticas, etc. La biblioteca posee volúmenes clasificados por idiomas. El despacho de Olivier también se encuentra en esta planta, y los investigadores podrán encontrar en el cajón de su escritorio un libro con la relación de compras y ventas, detallando nombres, fechas o cantidades pagadas (ayuda nº3) y un revólver Colt 45 Peacemaker del año 1873 cargado. Si estudian con detenimiento las cuentas verán (tirada de contabilidad) observarán que las últimas ventas de Olivier son auténticas gangas. Victoria ya está, por supuesto, al corriente del contenido del libro. No esconderá por tanto a los investigadores la información que contienen para poner a los jugadores sobre la pista de la misteriosa Tudeski. Victoria se compromete con el grupo a respetar el acuerdo de compraventa original, siempre que logren recuperar los objetos supuestamente sustraídos por la gitana (según ha sugerido sutilmente) y puedan arrojar algo de luz sobre la repentina muerte de Olivier, que ahora no parece tan accidental.

Planta superior: esta planta era usada por Olivier como vivienda. Está equipado como un pequeño apartamento con un par de habitaciones, la de Olivier y la de Victoria, además de una cocina y un baño. Si los investigadores tienen acceso a la habitación de





PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



SÓTANO

Victoria (no deberían tenerlo antes de su desaparición junto a Henry) podrán encontrar la carta de Randolph Carter (ver más adelante en Vuelta a la tienda de curiosidades). Además, encontrarán diversos libros de biología y hermosas plantas decorativas que, con una tirada de Biología, se revelarán como venenosas.

Sótano: el sótano acumula, entre otras cosas, material de la reciente Gran Guerra. Olivier estaba recolectando, justo antes de morir, curiosos objetos bélicos que pensaba que podrían adquirir valor algún día, tales como máscaras de gas para animales, o diversos trajes de oficiales o armas (el tratado que pondría final a la guerra era inminente).

Investigando la muerte (opcional).

Los investigadores pueden querer en algún momento descubrir si hay algún indicio criminal en la muerte de Olivier Vendredi. Con una tirada exitosa de crédito podrán saber que

los servicios médicos del hospital de Boston no apreciaron signo alguno de violencia; la autopsia además fue escasa o nula y no reveló nada (los conocimientos de biología permitieron a Victoria utilizar el veneno sin levantar sospechas). Olivier Vendredi es enterrado el domingo anterior al día que los investigadores leen la noticia en el periódico, por lo que no será posible realizar o acudir a su autopsia en caso que pudieran conocer al forense.

Otra opción es contactar con el periodista Samuel Saxton, aunque este no revelará nada interesante y únicamente se mostrará como un patriota paranoico que cree que los anarquistas más radicales están detrás de cualquier suceso extraño.

La sociedad histórica de Boston guardaba una gran relación con Olivier Vendredi, pero esta se limitaba únicamente a lo profesional, por lo que no podrán obtener tampoco información alguna.

Encontrando el circo Tudeski

Un investigador podría conocer el origen húngaro del apellido con una tirada de antropología (o cualquier otra que el director considere oportuno), no obstante, ningún residente aparecerá con ese nombre en el registro civil de Boston.

Los investigadores podrán encontrar al día siguiente en los periódicos, mediante un éxito en una tirada de buscar libros, un anuncio que les informe que el circo Tudeski se halla actualmente en Boston (ayuda nº4) o podrían ver por la calle algún cartel publicitario (tirada de suerte).

Si los investigadores no tuviesen éxito en sus investigaciones o careciesen de ideas para buscar a la anciana, el director podrá utilizar al agente de La Fundación Jimmy Juliani (ver descripción en personajes) quien habrá leído la noticia, o incluso puede haber visitado el circo: "no os perdéis nada chicos, el circo de los hermanos Fratelli es mucho más divertido" apuntará.

Campamento circense

El Circo Tudeski no es otra cosa que un grupo de pobres inmigrantes húngaros, rusos y algún irlandés con escasas habilidades.

Madame Tudeski dirige este grupo, además de ejercer como vidente tirando las cartas del tarot o realizando rituales contra el mal de ojo. Ella es, en realidad, una bruja y conoce algunos hechizos (ver personaje para más detalle) aunque rara vez los emplea ya que conoce el precio a pagar por ello.

Si los investigadores visitan el campamento durante el día no encontrarán a Madame Tudeski, pues aprovecha para ir al pueblo a comprar víveres o recambios para las maltrechas atracciones, pero podrán interactuar con algunos de los integrantes del circo (ver personajes) como el nieto Tudeski, todo un artista en su trabajo. Infiltrarse en el campamento será realmente difícil debido a que la gente va de aquí para allá continuamente, aunque podrían realizar una tirada de discreción, que de fallarse haría que cualquiera que los viera los invitará a abandonar el campamento y abonar la entrada como todo el mundo.

A continuación, se describen las atracciones que podrán encontrar si visitan el circo por la noche, cuando este permanezca plenamente operativo, tras pagar la rigurosa entrada (50 centavos):

- **Tiro al blanco:** consiste en lanzar tres pelotas de béisbol a una distancia de pocos metros para derribar tres pesadas latas. Si se tiene éxito en una tirada de lanzar, además de una tirada de suerte, caerá una de las latas. Con un éxito crítico caerán todas. El premio por tirarlas no es más que un mediocre peluche. Precio: 25 centavos.
- **El hombre más fuerte del mundo:** por tan solo 1\$ pueden intentar retar al gran Boris. Echarlo del ring supondrá 10\$ de premio. Para lograrlo deben conseguir con éxito una tirada enfrentada de presa y otra tirada enfrentada de FUE.
- **Bailarinas exóticas:** venidas de los rincones más recónditos del mundo las mujeres más bellas jamás vistas

(APA 11 la más atractiva). Precio: 50 ctvs. Si se quitan la parte de arriba 1\$

- **Noria:** alguna pareja sube para ver la hermosa vista de Boston durante la noche. Desgraciadamente no es muy alta y no cumple con las expectativas. Precio: 25 centavos por persona.
- **Carrusel:** una atracción meramente infantil para los más jóvenes. Precio: 25 centavos.
- **Videncia:** la caravana de Madame Tudeski está pobremente ornamentada en su interior con plumas y huesos colgando del techo y diversa parafernalia relacionada con antiguos ritos europeos (tirada de ciencias ocultas). Además, con una tirada de Descubrir o una tirada de Idea podrán observar que un pañuelo cubre un objeto esférico que podría ser el orbe al lado de una baraja de cartas. Madame Tudeski desciende de una estirpe de brujas húngaras, no obstante, no es sectaria de culto alguno y solo responde ante su propia ley gitana. De sentirse amenazada o insultada podrá realizar el hechizo mal de ojo contra uno o varios de los investigadores (ver hechizo en manual básico). La bruja preguntará quién quiere saber su futuro y solicitará 1\$ por adelantado a los investigadores. Si preguntan acerca del orbe, les informará que es un objeto que envuelve un gran peligro, no obstante, pueden intentar convencerla con alguna excusa plausible, tirada de charlatanería o persuasión. Una oferta económica por el objeto podría ser interpretado por ella como un insulto. Con una tirada de geología podrán apreciar que algunas marcas del orbe, aunque antiguas, no son "naturales".
- **Fenómenos de la naturaleza:** el supuesto "atractivo" del circo. Podrán conocer en la carpa principal del circo a la mujer barbuda, el hombre más gordo y el hombre más pequeño del mundo. Precio: 50 centavos.
- **La dama de las serpientes:** una mujer que se enrolla serpientes por sus brazos y cuello. Precio: 25 centavos

La acción se desencadenará una vez salgan de la caravana de Madame Tudeski. Los investigadores escucharán entonces gritos provenientes de la noria que irán repitiéndose por todas las atracciones. Un Byakhee (o varios según número de investigadores) desciende en la oscura noche y atacará a un investigador al azar o al que posea el orbe si lo consiguieron: tiradas de cordura y esquivar.

En este punto los investigadores tienen su primer contacto con un ser de los mitos. Hasta este momento el grupo no debería haberse sentido amenazado por lo que posiblemente nadie vaya armado, así que el director debería facilitar a los investigadores el uso de armas improvisadas tales como martillos, varas de hierro, etc. Los feriantes pertenecientes al circo también pueden ayudar en caso de ser oportuno. Cuando acaben con el ominoso ser volador, este se desintegrará dejando únicamente un rastro de cenizas.



Henry aprovechará la distracción causada por el ataque para intentar sustraer el orbe de la caravana de Madame Tudeski (si no lo consiguieron los investigadores) y escapar fugazmente a continuación en su Ford T. Una tirada con éxito de descubrir/2 hará que puedan identificar el automóvil o a Henry de volver a encontrarse.

Madame Tudeski recriminará a los investigadores haber traído la desgracia sobre su gente y los echará. Esa misma noche la gente del circo habrá desmontado y abandonado Boston a toda prisa.

El sueño del cuervo (opcional).

Este apartado forma parte de la trama relativa a la Fundación Reynolds y puede incorporarse al finalizar la aventura o intercalarse en algún momento, por ejemplo, cuando los investigadores no tengan todavía pistas del paradero de Victoria y Henry y experimenten extraños sueños en mitad de la noche.

La biblioteca de la Fundación es realmente acogedora. Los techos son altos y los grandes ventanales con hermosas cortinas dejan pasar una tenue luz que da una agradable sensación de confort. En uno de los laterales se encuentra un cómodo sofá frente a la chimenea, cuya cornisa decora un busto de Atenea.

La biblioteca recoge libros de todo tipo de temática, además de poseer un archivo de periódicos cuyas noticias son clasificadas y ordenadas por Jimmy Juliani.

Uno de los investigadores, o varios, recibirán, cuando el director lo crea conveniente, un sueño que tiene como escenario la biblioteca:

"Estás sentado en el sillón frente a la chimenea en mitad de la noche. Una de las ventanas permanece abierta y el viento nocturno hace ondear la cortina proyectando grotescas sombras. De repente un cuervo atraviesa el gran ventanal para posarse sobre la cabeza del busto de la diosa Atenea. El grotesco animal abre su pico y, en lugar de graznido, una palabra surge de él, aunque eres incapaz de oírlo con claridad. Empiezas a observar fijamente el busto sobre el que está posada el ave y de repente ves que esta levanta el vuelo, aunque tu vista sigue fija en la cara de Palas, que empieza a agrietarse por sus mejillas, desquebrajándose con un crujido continuo. Te levantas del sillón y te acercas a la figura de porcelana que empieza a dejar huecos vacíos en su cara de los cuales comienzan a surgir unos pequeños y repugnantes tentáculos, y ese es el momento en el que despiertas".

Este relato hará que el investigador centre su atención en el busto de la diosa griega de la biblioteca de la Fundación. Cuando el investigador esté manipulando la figura buscando algo en ella, será sobresaltado por el graznido de un cuervo (que nadie más escuchará) haciendo que se caiga y se rompa en cientos de pedazos. Jimmy Juliani aparecerá alertado por el sonido diciendo alguna de sus frases cargantes como "chico, eso te lo van a descontar del sueldo".



Este hecho "fortuito" (en realidad provocado por Frances Sargent Osgood) revelará un objeto que escondía el busto en su interior, y que puede enlazar con otra aventura, como siempre, a discreción del director.

Vuelta a la tienda de curiosidades

Al día siguiente se podrá leer en la prensa una columna que, por suerte para los investigadores, califica lo sucedido en el circo Tudeski como una hábil maniobra publicitaria de un espectáculo bastante lamentable (ayuda nº5).

Llegados a este punto los investigadores pueden querer volver a contactar con Victoria para explicar los progresos de la investigación o quizás ya sospechen de ella y quieran vigilarla. En cualquier caso, Victoria y Henry ya estarán de camino a la vieja mansión Carter en Arkham con el libro Cultes des Goules, un silbato encantado (empleado para convocar al Byakhee), un péndulo y el orbe (si es que lo consiguieron).

Los investigadores encontrarán la tienda cerrada y según pasan los días, con una tirada de descubrir, observarán que hay correspondencia acumulada al otro lado de la puerta. Pueden intentar recuperar alguna de las cartas bajo la puerta con algún objeto fino (navaja, alambre, etc.) pero todas son de museos o coleccionistas dándole el pésame a Victoria por la muerte de su tío.

Pueden intentar entrar en la tienda abriendo la puerta con ganzúas, con la correspondiente tirada de cerrajería o simplemente forzarla (FUE 20) con el riesgo de que algún vecino alerte a la policía. Este momento es ideal para que encuentren en la habitación de Victoria una carta firmada por un tal R. Carter (únicamente la carta, sin sobre ni remite) que indicará a los investigadores el probable destino de la pareja (ayudas nº6); parece que se olvidó este detalle al salir a toda prisa hacia Arkham. La intención de Victoria era adquirir una propiedad en Arkham cercana a la cueva donde habita Nyogtha e instaurar una secta que le rinda culto allí, motivo por el cual contactó con Carter.

Los investigadores podrían además adquirir algún armamento de la Gran Guerra almacenado en el sótano, tales como pistolas, granadas de mango o un subfusil (a discreción del guardián).

Si no logran la información que los lleve a Arkham, Madame Tudeski puede enviar a un investigador un sueño recurrente cada noche que pueda poner al grupo sobre la pista de Victoria y Henry (la bruja no perdonará el agravio a su circo). El sueño mostrará: una cueva llena de serpientes, un camino que se adentra en un bosque, una mansión con el tejado hundido en un claro rodeado de árboles y finalmente una carretera donde un Ford T pasa un letrero donde puede leerse Arkham (aunque esta información puede ocultarse hasta que encuentren la carta de Randolph Carter o para reforzar a la idea de que el grupo ha de ir a Arkham).

Los sueños, interpretados en orden inverso, dan la siguiente información: Victoria y Henry se han dirigido a Arkham, a una mansión abandonada con el tejado hundido (la mansión Carter); además existe un camino que atraviesa el bosque y que lleva a la cueva del nido de serpientes (ver Secretos de Arkham, 1002).

Visitando Arkham

Si los investigadores descubrieron la carta de R. Carter, podrán sospechar acerca de las intenciones de la pareja de visitar la vieja mansión en Arkham, no obstante, los investigadores desconocen la ubicación de esta. Una opción puede ser intentar encontrar a R. Carter en Boston, pero encontrarlo será definitivamente más difícil ya que no conocen su nombre de pila o incluso si reside actualmente en la ciudad.

Será necesaria una visita al Ayuntamiento de Arkham, concretamente a la secretaría municipal, para encontrar los archivos de consulta pública tales como: títulos de propiedad, transferencia de los mismos, censo, certificados de nacimiento, etc. (ver Secretos de Arkham, 221). Si obtienen éxito en una tirada de buscar libros o tirada de descubrir, a discreción del director, los investigadores encontrarán una propiedad a nombre de Randolph Carter en la carretera a Boston. Por un módico precio de 25 centavos podrán comprar un mapa de Arkham en el mismo ayuntamiento y el mismo funcionario podrá indicar dónde se encuentra la mansión Carter (ayuda nº7). Si charlan con él puede que les advierta del peligro de visitar los alrededores, ya que existen numerosas cuevas que sirven como nido a serpientes y alimañas de todas clases. Los investigadores deberían poder asociar el sueño de la cueva con serpientes con la pista sugerida.

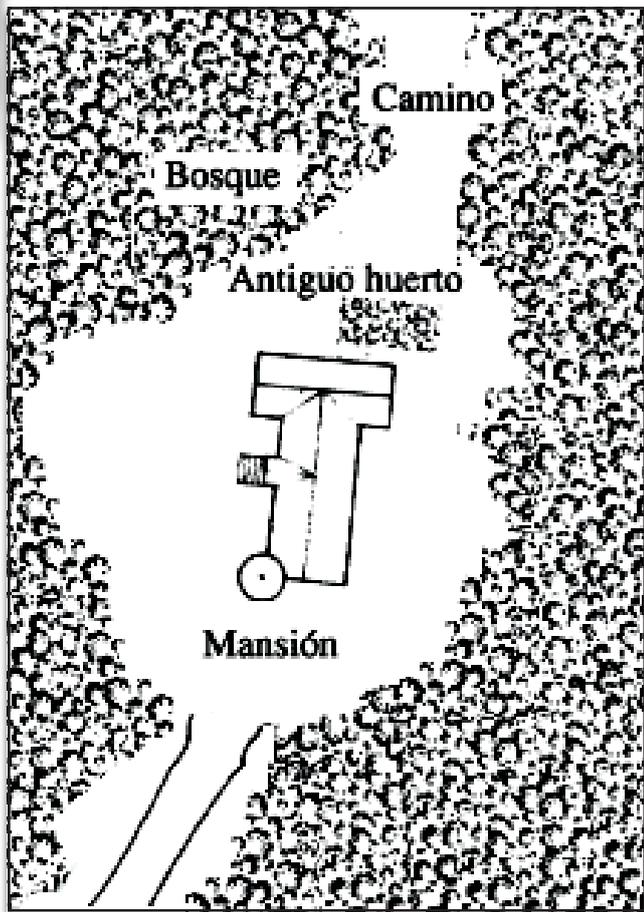
La mansión Carter

Los investigadores visitarán la propiedad donde Randolph Carter pasó los mejores momentos de su infancia. Ahora no es más que una casa ruinoso que no se habita desde hace años y cuya falta de mantenimiento ha hecho colapsar el techo.

Encontrarán un Ford T aparcado en la entrada, perteneciente a Henry; podrán identificar el automóvil como el mismo que escapó a toda velocidad la noche del ataque en el circo Tudeski, aunque solo si pasaron la tirada de descubrir. En su interior, si lo fuerzan (tirada de FUE 16), encontrarán un pequeño bidón con gasolina, mantas y cerillas que los investigadores podrían querer usar.

La mansión ha quedado prácticamente inutilizada en su totalidad y no hay signo alguno de haber recibido visitantes. Si otean desde una ventana o fuerzan la maltrecha puerta podrán "pasear la mirada a su alrededor por aquella estancia de suelo inclinado, por la alfombra andrajosa, por las descubiertas vigas del techo y por los pilares angulares".





A partir de aquí los investigadores podrán seguir el sendero hacia el norte siguiendo el rastro de Victoria y Henry mediante una tirada de seguir rastros o buscar las cuevas mediante una tirada de orientarse.

El sendero que lleva desde la vieja mansión a las cuevas lo describe a continuación el propio Lovecraft: *"cruzó el huerto y echó hacia arriba, por donde el monte se elevaba hasta por encima del cabero. El suelo del bosque estaba tapizado de musgo y de misterio. Los grandes peñascos cubiertos de líquenes se erguían vagamente, bajo la luz difusa, como enormes monolitos druidas entre los troncos inmensos y retorcidos de un bosque sagrado. A mitad de su ascenso, Randolph cruzó un torrente cuyas cascadas, un poco más abajo, cantaban misteriosos sortilegios a los faunos escondidos, a los egipanes y a las dríadas. Luego llegó a la extraña cueva que se abría en la falda del monte, a la temible Caverna de las Serpientes que la gente del campo solía rehuir"*.

Finalmente llegarán a la rocosa entrada y, mediante una tirada de descubrir, verán las pisadas recientes de dos personas que se adentran en la cueva.

Final de la partida

Las diversas cuevas forman un gran entramado que, en algunos lugares, poseen aperturas naturales que permiten la entrada de alguna luz natural, aunque en su mayor parte necesitarán el uso de lámparas o algún tipo de iluminación. A medida que se adentren en la cueva los investigadores identificarán, si tienen éxito en la tirada de escuchar, un cántico proveniente de uno de los túneles del entramado de grutas que forman estas cuevas.

Es posible también, a discreción del director, que descubran una pequeña grieta que lleve al portal descrito en el relato *"la llave de plata"*. Además, pueden realizar una tirada de suerte, que, de fallarse, conducirá a los investigadores a un túnel sin

salida que sirve como nido a un grupo de serpientes venenosas. Alguna serpiente atacará a alguno de los investigadores y, de fallarse la tirada de esquivar, inoculará su veneno.

Atraídos por los cánticos, los investigadores llegarán a un espacio más abierto, semejante a una pequeña cúpula rocosa, con una apertura superior que ilumina ligeramente la escena. Podrán observar a Victoria y Henry alrededor de un hueco de pocos metros de diámetro, todo ello iluminado por un orificio que deja pasar la luz del día o linternas si la escena acontece en la noche. Victoria sostiene en una de sus manos un libro (Cultes des Goules) del cual recita el extraño cántico, mientras en su otra mano sostiene un péndulo que hace oscilar sobre el pozo. Henry sostiene el orbe de piedra que emana un brillo antinatural iluminando sus ojos exaltados.

Llegados a este punto los investigadores podrán querer detener el ritual o esperar y ver qué ocurre. Victoria seguirá intentando llamar a Nyogtha sin importarle las consecuencias y Henry ni siquiera podrá apartar los ojos del orbe (ha perdido completamente la cordura). Si los investigadores optan por interrumpir a Victoria existe un 50% de posibilidades de que ya haya conseguido completar el hechizo (incrementándose un 10% por cada minuto que los investigadores esperen). Los investigadores deben tener claro que disparar a alguno de ellos podría suponer que cayeran al pozo con los objetos.

Si Victoria ha tenido éxito la cueva retumbará y Nyogtha emergerá desde las profundidades del pozo para aparecer ante los investigadores que deberán realizar las pertinentes tiradas de cordura.

Si consiguen frustrar la invocación y rescatan a la pareja sana y salva, todavía puede haber cierto peligro, debido a que las grutas son frecuentadas a menudo por Gules adoradores de Nyogtha. Si el director lo considera oportuno un grupo de Gules puede surgir de la ignota cueva haciendo que tengan que luchar por su vida y huir para posiblemente no volver nunca jamás.



Olivier Vendredi



Victoria Vendredi



Henry Smith



Terézia Tudeski



**Jimmy "Bocazas"
Juliani**



Samuel Saxton



Bodi Tudeski



**Boris Solzhenitsyn
"El Gran Boris"**

Recompensas y penalizaciones

El mejor final posible será rescatar a Victoria y Henry, incluyendo los valiosos objetos para la Fundación. Ella se confesará autora del crimen de su tío, se entregará a la policía y será internada en un psiquiátrico hasta el final de sus días, donde acabará por perder la poca cordura que le queda, al igual que Henry, que ya no despertará del estado vegetativo en el que se encuentra.

El peor final posible será no haber podido rescatar a ninguno de los dos y haber perdido los tan ansiados objetos para la Fundación Reynolds.

Durante la aventura los investigadores pueden haber acabado con diversos seres de los mitos y recibirán su bonificación en cordura por cada criatura eliminada:

- Byakhee 1D6
- Gul 1D8
- Nyogtha 1D20

Otras acciones además deberán tener su recompensa o penalización:

- Rescatar o no a Victoria 1D6
- Rescatar o no a Henry 1D6
- Conseguir o no el lote completo de antigüedades 1D6

Línea temporal

Para poder entender mejor el ritmo de la aventura y a modo de resumen se proponen las siguientes fechas:

Viernes 13 de junio: Olivier Vendredi confía a Madame Tudeski el orbe de piedra. Muere envenenado al anochecer.

Domingo 15 de junio: Olivier Vendredi es enterrado en Boston.

Lunes 16 de junio: los investigadores leen en el periódico el fallecimiento de Olivier Vendredi. Conocen a Victoria y reciben la pista para buscar a Madame Tudeski.

Martes 17 de junio: observan un anuncio en el periódico del circo Tudeski. Visitan el circo, conocen a la vidente y tras recuperar (o no) el orbe, son atacados por un Byakhee. Por la noche sueñan con un nido de serpientes.

Miércoles 18 de junio: visitan de nuevo la tienda de antigüedades y descubren que Victoria no es lo que parece. Encuentran la carta de Randolph Carter que los guía hacia Arkham. Por la noche volverán a tener el sueño, esta vez con la entrada de la cueva.

Jueves 19 de junio: obtienen la localización de la mansión Carter en el ayuntamiento de Arkham. Siguen el camino de la mansión hacia la cueva. Encuentran a Victoria y Henry realizando el ritual.

Personajes

Olivier Vendredi

Anticuario de Boston, propietario de la tienda de antigüedades y curiosidades Vendredi. Acogió a su sobrina Victoria cuando esta decidió abandonar estudiar en la universidad de Boston.

Victoria Vendredi

La sobrina de Olivier, una muchacha inteligente cuyo conocimiento de los mitos le provocará un gran cambio de personalidad. Junto a su novio Henry intentará invocar a Nyogtha.

Henry Smith

El fiel y enamorado novio de Victoria que accederá de buen grado a todo cuanto ella le dicte. Ha sucumbido también al poder de Nyogtha y le rendirá culto hasta el fin de sus días.

Terézia Tudeski

Más conocida como Madame Tudeski, es una vieja gitana descendiente de una larga estirpe de brujas húngaras. Emigró al nuevo mundo buscando prosperidad y dirige un mediocre circo donde echa las cartas del tarot. Conoce diversos hechizos que han pasado de generación en generación en su familia

como Mal de Ojo o Videncia (ver hechizos en manual básico).

Jimmy "Bocazas" Juliani

La unidad de inteligencia de La Fundación Reynolds. Un gran investigador extraordinariamente irritante para sus compañeros debido a que habla compulsivamente de las cosas más absurdas y triviales. Su trabajo consiste en recopilar información a través de periódicos nacionales, internacionales y locales.

Samuel Saxton

Un columnista de sucesos y gran patriota. Todo asesinato, accidente o noticia ligeramente extraña tiende a interpretarlo como parte de una conspiración anarquista.

Bodi Tudeski

El nieto de Madame Tudeski y un carterista profesional. Por 1\$ responderá a las preguntas de los investigadores y, si lo ve factible, intentará sacarles más que eso timándoles o robándoles.

Boris Solzhenitsyn "El Gran Boris"

Presentado como el hombre más fuerte del mundo (TAM 18 FUE 17 Presa 70). Boris puede ser retado por los investigadores mediante tiradas enfrentadas. Puede ayudar a los investigadores en el ataque en el circo Tudeski si éstos se vieran en dificultades.

Otra gente del circo

La mujer barbuda, un enano y un hombre realmente gordo son algunos de los personajes que se pueden encontrar entre las gentes del circo, además de algunas mujeres de dudosa reputación. El resto son hombres-para-todo que montan las atracciones, vigilan que nadie toque a las bailarinas o venden los tickets para las atracciones.

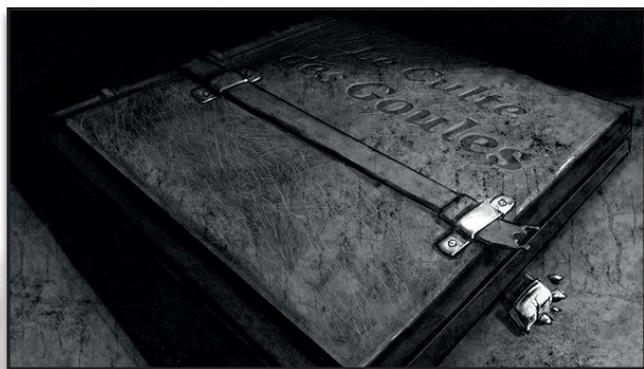
Objetos

Con una tirada exitosa de ciencias ocultas los investigadores podrían conocer el propósito de los objetos.

Cultes des Goules: en francés, tiempo de lectura 22 semanas, hojear 144 horas COR 1D4/1D10 Mitos Cthulhu: +12 % Hechizos: Atadura negra, Consunción, Contactar con Gul, Convocar/Atar Byakhee, Convocar/ Atar retoño oscuro, Llamar/Expulsar Nyogtha, Llamar/Expulsar Shub-Niggurath, Resurrección, Signo de conjuración.

Péndulo de cuarzo: añade +10 a los hechizos de Llamar/Expulsar siempre que se haga oscilar mientras se realice el hechizo.

Orbe: con apariencia de fósil y esférico, permite visiones del universo, la era mesozoica y seres de los mitos de forma aleatoria, pero únicamente cuando se sostiene con ambas manos y además se encuentre en oscuridad o penumbra. Si se falla la tirada de cordura el usuario no podrá apartar la mirada del orbe.



Tirada

01-10

11-25

26-90

91-100

Visión

Galaxias y planetas

Dinosaurios

Criaturas de los mitos

Dioses exteriores

Notas

Algunos jugadores captarán pequeños detalles y homenajes en esta aventura como el guiño al poema más famoso de Poe en el sueño de La Fundación o a uno de sus relatos más angustiantes, quizás mi preferido, al final de la aventura. También me ha resultado irresistible incorporar una pista facilitada por el alter ego de Lovecraft, Randolph Carter.

Ayuda Nº1

La columna de Samuel Saxton

El pasado viernes falleció el anticuario de la calle Anderson, Olivier Vendredi de un ataque al corazón. He considerado oportuno dedicarle mi columna ya que, a pesar de no haber nacido en nuestro glorioso país, puedo decir que este gran hombre fue un gran patriota en todos los aspectos, mucho más que algunos. Durante su vida colaboró con la sociedad histórica de Boston para la preservación del patrimonio cultural de nuestra querida ciudad y de nuestro amado país. Un país que hoy está en peligro caballeros. En efecto hay quien critica nuestra política exterior, pero yo les aseguro que EEUU debe [...]

Ayuda Nº2

Lote de la Fundación Reynolds

Colección de figuras vudú de Jamaica (3) ✓
Fósil esférico nº19 X
El mundo perdido (con notas del autor) ✓
Péndulo de cuarzo rosa X
Máscaras ceremoniales de Kenia (2) ✓
Cuenco con grabados nº5 ✓

Ayuda Nº5

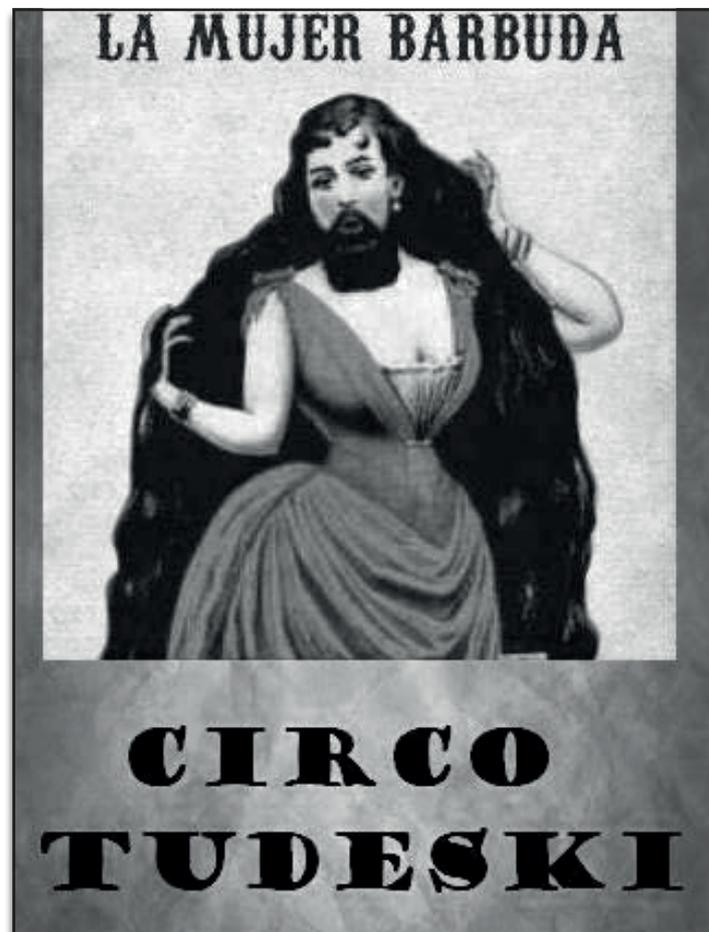
La columna de Samuel Saxton

Según afirman diversos testigos presenciales, den ustedes estimados lectores el crédito que quieran, ayer en la noche se pudieron apreciar extrañas criaturas aladas sobrevolando el emplazamiento del circo Tudeski. Todo esto es sin duda, no se dejen engañar, una maniobra publicitaria realmente hábil de un espectáculo de circo auténticamente mediocre. ¿Está nuestro querido país ante una crisis de valores donde vale todo? Sin duda el gobierno debería tomar medidas frente a este tipo de acciones que transgreden nuestros principios [...]

Ayuda Nº3

<i>Fecha</i>	<i>Descripción</i>	<i>Importe</i>
9 de Junio	Venta, Sociedad Histórica de Boston, Lote nº35	35\$
	Venta, Galería de Arte Carlyle, Retrato ; S.XVIII? anónimo	48\$
10 de Junio	Compra, Carlton Jackson, Casco Ejército Alemán	5\$
11 de Junio	Venta, Museo de Historia Natural de Boston, Lote nº59	23\$
	Venta, Asoc. Namimástica Richardson, Doblón español oro	8\$
13 de Junio	Venta, Tudeski, Baraja Tarot Francés S.XIX	3\$

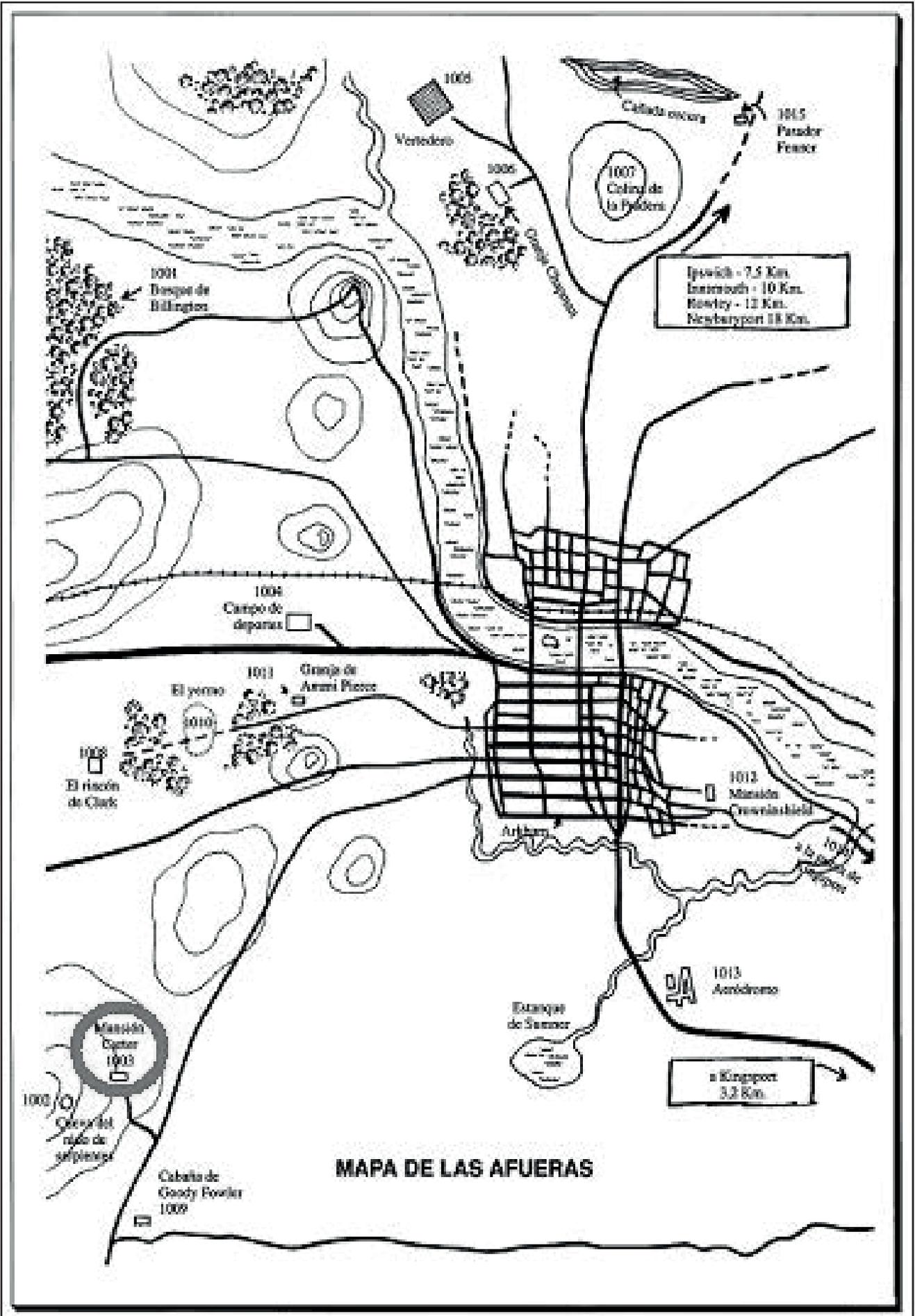
Ayuda Nº4



Señorita Victoria,

En primer lugar me gustaría felicitarle por su futuro enlace. He de comunicarle, sin embargo, que en referencia al motivo de su carta, la vieja propiedad que poseo en Arkham no cumplirá con sus expectativas, ya que su estado es ruinoso. Agradezco su generosa oferta, aunque no podría desprenderme tampoco de la vieja mansión por motivos sentimentales.

R. Carter





Dreamland

I

En una senda abandonada y triste
que recorren tan solo ángeles malos,
una extraña Deidad la negra Noche
ha erigido su trono solitario;
allí llegué una vez; crucé atrevido
de Thule ignota los contornos vagos
y al Reino entré que extiende sus
confines
fuera del Tiempo y fuera del Espacio.

II

Valles sin lindes, mares sin riberas,
cavernas, bosques densos y
titánicos,
montañas que a los cielos desafían
y hunden la base en insondables
lagos,
en lagos insondables siempre mudos
de misteriosos bordes escarpados,
gélidos lagos, cuyas muertas aguas
un Cielo copian tétrico y extraño.

III

Orillas de esos lagos que reflejan
siempre un Cielo fatídico y huracán
cerca de aquellos bosques
gigantescos,
enfrente de esos negros océanos,
al pie de aquellos montes
formidables,
de esas cavernas en los hondos
antros,
vence a veces fantasmas silenciosos
que pasan a lo lejos sollozando,
fúnebres y dolientes... ison aquellos
amigos que por siempre nos dejaron,
caros amigos para siempre idos,
fuera del Tiempo y fuera del
Espacio!

IV

Para el alma nutrida de pesares,
para el transido corazón, acaso
es el asilo de la paz suprema,
del reposo y la calma en Eldorado.
Pero el viajero que azorado cruza
la región no contempla sin espantos
que a los mortales ojos sus misterios
perennemente seguirán sellados,
así lo quiere la Deidad sombría
que tiene allí su imperio
incontrastado.

V

Por esa senda desolada y triste
que recorren tan solo ángeles malos,
senda fatal donde la Diosa Noche
ha erigido su trono solitario,
donde la inexplorada, última Thule
esfuma en sombras sus contornos
vagos,
con el alma abrumada de pesares,
transido el corazón, he paseado...
¡He paseado en pos de los que
huyeron
fuera del Tiempo y fuera del
Espacio!

Entierro prematuro

Por Carlos Piedra

Introducción

El profesor William Bell se unió a la Fundación Reynolds por su interés en las ciencias ocultas. Para él, la Fundación representaba la oportunidad de tratar este tema con la seriedad que se merece. Durante años, Bell compaginó su trabajo en la universidad de Miskatonic con las investigaciones que realizaba dentro de la Fundación, sobre todo de catalogado y preservación de los textos recibidos.

Coincidiendo con los años del mayor flujo de fondos recibidos en la Fundación, Bell fue destinado a hacer trabajo de campo, enviándole a distintos puntos del país para estudiar y valorar bibliotecas privadas que podrían contener textos de interés para la Fundación. En el caso de encontrarlos, podría disponer de dinero en efectivo para adquirirlos. Debido a la carga de trabajo, Bell contrató a un estudiante de la universidad, Harry Lifsey, para acompañarle en estos viajes.

Dos meses antes del comienzo de esta aventura, William y Harry se dirigieron a Nueva Escocia, para conocer a James Charter un excéntrico anciano, alejado de la sociedad (James Charter vive en una pequeña isla cerca de Halifax llamada Rockland, a la que solo se puede acceder en barca) que poseía una de las mayores colecciones privadas de textos ocultistas de todo Canadá. Entre todos los libros encontraron uno que les llamaba claramente la atención, un antiguo libro escrito en latín denominado *De Vermis Mysteriis* (Misterios del gusano).

El libro atrajo a profesor y estudiante como si fueran polos opuestos de un imán, su lectura les cautivó y obsesionó durante días,

hasta caer en una adictiva influencia, la droga era el conocimiento y el poder que en él se describía, sus efectos fueron devastadores. Lifsey comenzó a tener ataques epilépticos producidos por la tensión y el agotamiento de las largas horas de estudio (en algunos casos días seguidos). Por su parte Bell comenzó a realizar actos obsesivos compulsivos, se sentaba en una silla de cara a una esquina, con el cuerpo arqueado hacia delante, a la vez que se frotaba las manos y susurraba para sí los versículos del libro.

Mientras ocurría todo esto, el anciano Charter les vigilaba paciente, esperando el momento adecuado para realizar su maquiavélico plan. En realidad, Charter es un poderoso nigromante que ha esquivado a la muerte durante 200 años gracias al hechizo "*transferencia de mente*", el cual permite intercambiar permanentemente la mente del nigromante con alguien, por lo general para alcanzar una mayor longevidad a costa del otro. Charter era cauto, pues el hechizo es peligroso y un error en su realización podría convertirlo en un alma en pena errante. Tras varios días, cuando todo parecía preparado, ocurrió algo inesperado.

El objetivo de Charter, el joven Lifsey, recuperó la cordura por unos breves instantes, tiempo suficiente como para entender que debía de huir de aquel lugar. Consiguió burlar la vigilancia de Charter, la de sus inquietantes criados (Bell no era un problema pues estudiaba sin descanso los textos del libro) y pudo ganar la costa de Nueva Escocia a nado. Cuando Charter se dio cuenta de la huida del joven, instó a Bell a ir a buscarlo, ofreciéndole a cambio todo el conocimiento que poseía.



Bell aceptó y salió en busca de Lifsey totalmente enajenado. El ansia de poder le había corrompido hasta la médula y sus acciones se parecían más a las de un búfalo rabioso que a las de un culto erudito.

Bell consiguió encontrar a Lifsey en la ciudad de Halifax, era medianoche y la calle estaba desierta. Los dos hombres se enfrascaron en una sangrienta pelea con las manos desnudas que acabó con la victoria de Bell sujetando contra el suelo al languidecido Lifsey. Ante esta situación, Bell no pudo contenerse, deseaba probar el poder recién obtenido tras las largas horas de estudio en Rockland y comenzó a pronunciar las palabras del hechizo de transferencia de mente:

Eram quod es, eris quod sum.

(Yo era lo que tú eres; tú serás lo que soy).

Mors omni aetati communis est, sed non morit.

(La muerte no distingue, a todos por igual alcanza, pero él no morirá).

Lifsey, sabedor de lo que aquello significaba, se revolvió como pudo desde el suelo y cuando ya sentía la mente de Bell entrando en su cuerpo, propinó un rodillazo a su opresor que, aunque le permitió correr en libertad, no fue sin sufrir importantes secuelas, el joven perdió la cordura por completo. Le encontraron a la mañana siguiente gritando entre compulsiones en mitad de la calle.

Por su parte, al haber fracasado el hechizo, la mente de Bell se convirtió en un espíritu sin posibilidad de volver a su cuerpo. Flotando en el aire vio como las autoridades trasladaban su cuerpo inerte a la morgue, metido en una caja de madera.

Ese mismo día, Charter quiso enterarse de lo que había ocurrido con Bell y Lifsey, pero se vio incapaz de salir de la isla, debido a los dolores de la vejez y de la parálisis que le ataba a la silla de ruedas. Tras angustiosas horas de espera pudo hablar con el recadero que le llevaba comida a la isla semanalmente, el cual le explicó la situación. Al enterarse de que Bell estaba muerto se dio cuenta de que no todo estaba perdido.

En el repertorio de Charter consta el hechizo, Convocar/Atar a un fantasma, que permite obligar a un espíritu a seguir sus órdenes. Para realizar este hechizo es necesario tener algún objeto del fallecido y Charter disponía del cuaderno de apuntes del profesor, el hechizo fue realizado y el espíritu de Bell apareció en Rockland ante él. Charter le ordenó al espíritu de Bell que consiguiera traer a Lifsey ante él, a cambio le enseñaría el camino para descansar en paz. El espíritu de Bell no tenía elección, así que aceptó.

El espíritu de Bell se trasladó con su cuerpo para presenciar su propio entierro, y allí elegir, de entre sus conocidos, las almas que martirizaría hasta que consiguiera que llevaran al estudiante Lifsey ante el poderoso nigromante James Charter.

Fantasma William Bell

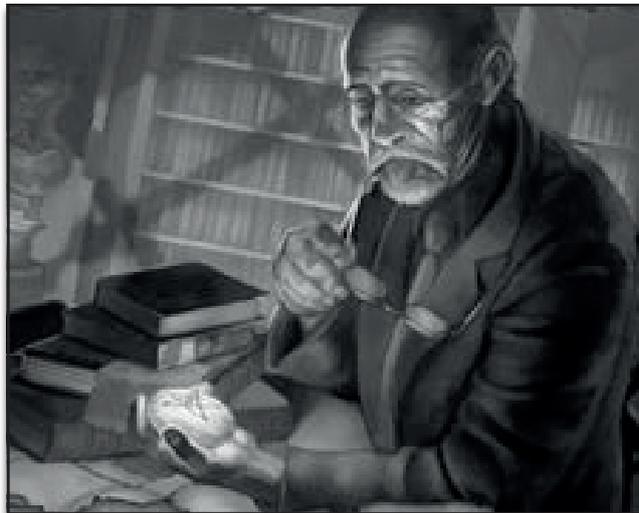
FUE	-	CON	-	TAM	12	INT	18	POD	22
DES	-	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	-

Para conseguir su propósito, el fantasma de Bell tiene los siguientes poderes (extraídos de la página www.leyenda.net, concretamente de <http://www.leyenda.net/cthulhu/articulo.php?id=1316>).

Descripción de las capacidades de los fantasmas

A. Manifestaciones Menores

- **Frió:** Provoca un frío intenso pero indoloro en un radio de 6 metros. Cuesta 2 puntos de POD durante los 5 primeros turnos, y 1 punto de POD por cada turno siguiente.
- **Líquido:** Permite al fantasma manifestarse mediante charcos de barro, sangre, cieno, etc. Cuesta 4 puntos de POD; los charcos se desvanecen en un lapso de 2 a 20 turnos.
- **Luz:** Genera pequeños puntos de luz titilantes en un radio de 1 metro, o bien una esfera de luz de 3 metros de diámetro, similar a los Fuegos Fatuos. Cuesta 2 puntos de POD durante los 5 primeros turnos, y 1 punto de POD por cada turno siguiente.



- **Niebla:** Crea una niebla que se arremolina dentro de un área cerrada de no más de 3 metros de radio. Cuesta 2 puntos de POD durante los 5 primeros turnos, y 1 punto por cada turno siguiente. La niebla se desvanecerá por culpa de las corrientes de aire o por el viento.
- **Ráfaga de viento:** Esta capacidad puede ser utilizada para dar portazos, apagar velas, levantar cierta cantidad de polvo para crear una nube, etc. Cuesta 1 punto de POD.
- **Remolino:** Permite al fantasma causar un movimiento antinatural en las hojas de los árboles, polvo, papeles, etc. Cuesta 1 punto de POD y se puede mantener hasta 5 turnos.

B. Manifestaciones Mayores

- **Comunicación:** Permite al fantasma enviar un mensaje a una persona viva en forma de imágenes telepáticas. Cuesta 2 puntos de POD por cada mensaje (que dura 1 turno), más 1 punto de POD por cada 20 puntos de COR del receptor. Si el receptor supera su tirada de COR, el mensaje se perderá.
- **Materialización visual:** El fantasma puede hacerse visible bajo una de dos formas: como era en vida o bien como un cadáver putrefacto tras dos o tres meses de descomposición. Tiene un coste de 3 puntos de POD durante los 5 primeros turnos, y 1 punto cada 5 turnos de ahí en adelante. La pérdida de cordura para quien lo vea es de 1D4+2 si la forma elegida es la segunda (1 punto si se pasa la tirada de COR).
- **Mover objetos:** Una forma menor de psicoquinesia, con la que se puede mover cualquier objeto suelto (esto es, que no esté anclado al suelo o asegurado de cualquier otro modo), a una velocidad que no exceda de los 5 km/h. Cuesta 1 punto de POD por cada 5 kg de peso y dura 1 turno. Puede utilizarse como agresión.
- **Favor:** Crea un sentimiento general de malestar y tensión dentro de un radio de 10 metros. Cuesta 5 puntos de POD y dura 10 turnos. Los personajes que se encuentren en el área de influencia deben efectuar una tirada de COR cada turno, y pierden 1 punto de COR cada vez que fallen. Cualquier personaje que pierda 4 puntos de COR tratará de huir; ya no perderá más puntos de COR, pero debe efectuar una tirada de COR cada turno para poder librarse del pánico.
- **Romper en pedazos:** Provoca que un objeto de cristal, cerámica o un material quebradizo similar se haga añicos violentamente, haciendo que lluevan esquirlas en un radio de un metro y medio. Cualquiera que se vea atrapado en una explosión de esquirlas debe efectuar una tirada de Suerte; si falla, recibe pequeños cortes y debe sacudirse la chaqueta y zapatos antes de continuar. Si cualquier personaje saca como resultado 00, las laceraciones son más graves, causando 1-2 puntos de daño y quizás la pérdida de un ojo. Esta capacidad cuesta 4 puntos de POD.



C. Ataques Menores

- **Empujón:** Por un coste de 3 puntos de POD, el fantasma puede atacar a una víctima con un impacto psicoquinético. El impacto acertará automáticamente al objetivo y causará el mismo daño que un puñetazo. La víctima deberá efectuar además una tirada de DES×5 para evitar verse derribada por la fuerza del impacto. Esta capacidad no se puede utilizar si el fantasma se ha materializado (Materialización visual).
- **Grito:** Solo se puede utilizar junto con una manifestación de Ruido. El fantasma puede crear un grito desgarrador, con un coste adicional de 3 puntos de POD, de tal forma que todos los que puedan oírlo deban efectuar una tirada de COR o perder tanta COR como con cualquier otro Ataque Menor.
- **Laceración:** Por un coste de 4 puntos de POD, el fantasma puede causar laceraciones en una víctima, tales como pequeños arañazos y mordiscos. Cada ataque inflige 1 punto de daño.
- **Objeto arrojado:** Se puede lanzar un objeto de como mucho 5 kg de peso, con un coste de 2 puntos de POD por cada kg. Cuando es utilizado para realizar un ataque, el proyectil tiene una probabilidad de impactar del 45% e infligirá 2 puntos de daño por cada kg de peso.

D. Ataques Mayores

- **Pesadillas:** Solo se puede utilizar junto con Comunicación. Esta capacidad se puede utilizar para introducirse en los sueños de una víctima que esté dormida. Si el fantasma tiene éxito en un enfrentamiento de POD, la víctima debe realizar una tirada de COR para evitar perder 1D6 de COR. Esta capacidad tiene un coste de 3 puntos de POD.

Recuperación de poder

Todos los fantasmas recuperan POD a un ritmo de 2 puntos cada 24 horas; si el POD del fantasma queda reducido a 0, este queda inactivo, pero no destruido, aunque un exorcismo ejecutado bajo estas circunstancias tiene una probabilidad de éxito del 100% sin pérdida de POD para el exorcista.

Escena 1: Arkham, Fundación Reynolds.

Anuncio de la muerte de William Bell, entierro, y llamada siniestra. Uno de los personajes recibe la noticia que un viejo amigo, William Bell, ha fallecido. El entierro se realiza en Arkham, donde residía. Al cementerio acuden (aparte de los investigadores) varios miembros de la Fundación Reynolds. Bell nunca se casó y no tenía hermanos, por lo que no acude ningún representante de su familia.

Tras el entierro, hay una reunión en el edificio de la Fundación Reynolds, al que los investigadores son invitados. Esta reunión es típicamente anglosajona, se bebe y se come hasta reventar mientras se habla de lo bueno que era William Bell. Los

investigadores podrán relacionarse con distintos miembros de la Fundación de los que conseguirán la siguiente información:

Comentarios que pueden escuchar los investigadores en el funeral:

- Bell murió en Halifax (Nueva Escocia), cuando estudiaba la colección del acaudalado anciano, James Charter.
- Bell había visitado a Charter en varias ocasiones, además de haberle enviado numerosas cartas.
- Saben que un joven de la universidad de Miskatonic le acompañó en alguna de sus visitas a Rockland (nombre del lugar donde vive Charter).
- En Halifax, Bell contactó con dos profesores de la universidad de Dalhousie, Horace Pettersen y Justin Lambert, ambos pertenecen a la Fundación Reynolds.

Antes de terminar la escena, el personaje amigo del difunto recibirá una llamada de teléfono, al otro lado del aparato podrá escuchar a William Bell, con voz profunda y siniestra, pidiéndole que le ayude:

"Me han matado... Ayúdame"

A partir de este instante el espíritu atemorizará y atacará a los investigadores constantemente mientras no avancen hacia su objetivo, encontrar a Lifsey y llevarlos a Rockland. Cada vez que los investigadores se salgan del camino, Bell intervendrá. Por otro lado, Bell les visitará en sueños y convirtiendo su descanso en una pesadilla.

Escena 2. Primeras indagaciones

Hay tres medios de locomoción para llegar a Halifax desde Arkham. El más rápido es tomar un ferry desde Boston directo a Halifax. Otra opción es coger el tren teniendo que hacer noche en la frontera con Canadá y por último está el coche privado que es el más lento y además obliga a los investigadores a parar por la noche pues en los años veinte las gasolineras no abren tras la puesta del sol.

Una vez en Halifax, los primeros contactos de los investigadores una vez lleguen a Halifax son los profesores Justin Lambert (recientemente nombrado decano de la universidad) y Horace Pettersen de la universidad Dalhousie.

Los despachos de los profesores están en un mismo edificio, el despacho de Pettersen es el número 15 de la segunda planta. En el despacho 16 justo enfrente se encuentra el despacho del profesor Justin Lambert.

Antes de acceder al despacho los investigadores serán atendidos por la señora Delores Landingham, secretaria del decano, la cual no les quitará ojo a los investigadores desde que entren hasta que salgan. La señora Landingham es muy protectora con ambos profesores.

El Decano Lambert recibirá a los investigadores en su despacho, en cuanto estos le indiquen que vienen de parte de la Fundación Reynolds, Lambert les preguntará a los investigadores si puede invitar a la conversación al profesor Pettersen, también miembro de la Fundación. Además, le pedirá a la señora Landingham que les traiga té y unas pastas, la cual aceptará a regañadientes, en una clara señal de desaprobación hacia los investigadores.

El despacho de Lambert está presidido por una antigua bandera acadiana, que fue la primera nación que se asentó en la isla, que posteriormente se convertiría en Nueva Escocia.

La charla resultará amena, se nota que tanto Lambert como Pettersen están ansiosos por participar en la investigación en curso. Sin embargo, cada vez que entre la señora Landingham tanto Pettersen como Lambert reprimirán sus deseos por saber más y se comportarán de una forma más distante con los investigadores. Esta pose la mantendrán hasta que la señora Landingham salga de la habitación.

La información que tienen ambos profesores es la siguiente:

- William Bell llegó hace varias semanas a Halifax para estudiar la colección privada de James Charter.
- Charter es un rico y excéntrico anciano que vive apartado del



mundo en su casa de la pequeña isla de Rockland.

- No se sabe nada de la investigación que estaba realizando Bell, no se han encontrado ni siquiera su cuaderno de notas.
- A William Bell le acompañaba un joven estudiante de Miskatonic llamado Harry Lifsey. El desafortunado Lifsey sufrió un ataque de epilepsia y está ingresado en el hospital mental de Halifax.
- El cuerpo de Bell fue encontrado tirado en la calle, a pocas calles de donde fue encontrado Lifsey en un estado mental lamentable.

Esta agradable charla será interrumpida hacia el final por el espíritu de Bell, el cual no le gusta ver como los investigadores se sientan cómodamente a charlar mientras tienen que encontrar a Lifsey y llevárselo a Charter. Para darles un susto a los investigadores y recordarles que sigue estando ahí, Bell realizará manifestación mayor Romper en pedazos, por cuatro puntos de poder. De repente las tazas de té, los platos y la ventana del despacho del decano Lambert empezarán a temblar. Todos los investigadores sin excepción se darán cuenta de que el espíritu de Bell es el que está produciendo ese temblor. El resultado será que una, dos o tres tazas acabarán reventando, produciendo pequeños cortes en los investigadores. Esto requiere una tirada de cordura, los investigadores que la fallen perderán un punto de cordura.

Tras este pequeño suceso, la charla habrá terminado, aunque tanto Lambert como Pettersen se ofrecerán a ayudar a los investigadores en todo lo que puedan

Escena 3. Hospital de salud mental de Halifax

En esta escena, los investigadores se encontrarán con un Harry Lifsey ajeno a la realidad que le rodea, a unos médicos que están deseando encontrar a alguien que se ocupe de la manutención del joven y al espíritu de Bell realmente agresivo. Sin embargo, dadas las características del ataque que realizará Bell, los investigadores no sabrán a ciencia cierta, quién está detrás del ataque, si el espíritu de Bell o el joven Lifsey.

Harry Lifsey está ingresado en la segunda planta del sanatorio mental de Halifax. Los investigadores se cruzarán con médicos, enfermeras, celadores y largos pasillos con las paredes desconchadas.

Cerca de la habitación de Lifsey, el doctor Martin atenderá a los investigadores. Lee lo siguiente a los jugadores:

“El doctor Martin os atiende en el pasillo de la segunda planta, desde donde estáis podéis ver parte de la habitación donde está Lifsey, aunque no veis al joven escucháis un murmullo que viene

del interior. El doctor Martin os explica que Lifsey fue encontrado en mitad de la calle gritando entre fuertes compulsiones. Desde entonces ha alternado episodios de graves alucinaciones, con momentos de calma y de paz. En estos momentos Lifsey está tumbado en su cama muy relajado. El Doctor os pide que si entráis en su habitación intentad no alterarle”.

En ese momento todos los investigadores sufrirán un ataque de pavor por parte del espíritu de Bell. Este ataque crea un sentimiento general de malestar y tensión dentro de un radio de 10 metros. Cuesta 5 puntos de POD y dura 10 turnos. Los personajes que se encuentren en el área de influencia deben efectuar una tirada de COR cada turno, y pierden 1 punto de COR cada vez que fallen. Cualquier personaje que pierda 4 puntos de COR tratará de huir; ya no perderá más puntos de COR, pero debe efectuar una tirada de COR cada turno para poder librarse del pánico.

Lifsey no sufrirá este ataque, pero se irá poniendo más nervioso según los investigadores vayan perdiendo puntos de COR, hasta que sufra una alucinación en la que los investigadores quieran acabar con él. De la boca de Lifsey tan solo saldrán las siguientes palabras:

Eram quod es, eris quod sum.

(Yo era lo que tú eres; tú serás lo que soy).

Mors omni aetati communis est, sed non morit

(La muerte no distingue, a todos por igual alcanza, pero él no morirá).

Una tirada exitosa de Mitos de Cthulhu relacionará estas frases con el hechizo Transferencia mental del libro De Vermis Mysteriis.

Los investigadores no tienen manera de identificar el origen del ataque, siempre tienen que tener la duda de si el terror que están sufriendo y, por lo tanto, las tiradas de cordura que están realizando, se deben a un ataque del espíritu de Bell o a un hechizo que está lanzando Lifsey en ese momento.

Escena 4. Rockland, casa de James Carter.

James Charter vive literalmente sobre una roca sobre el mar. Para llegar a su mansión hay que dirigirse al puerto y pagar a un barquero para que te lleve a la isla. No siempre están disponibles, así que a lo mejor los investigadores tienen que esperar. Una vez en la casa los investigadores conocerán a James Charter, un hombre muy anciano que se traslada en silla de ruedas por su casa. La única ayuda que tiene es la de dos criados que no hablan. Charter les confirmará a los investigadores que William estuvo aquí poco antes de su muerte, al igual que el joven Harry Lifsey, que le acompañaba. Ambos estaban interesados un antiguo tomo que tenía en su biblioteca. Habla en pasado porque está convencido de que Lifsey se lo robó. William también lo estaba y salió en su busca. Lo siguiente que supo sobre William es que había muerto de un infarto en el psiquiátrico. Lifsey sigue allí.

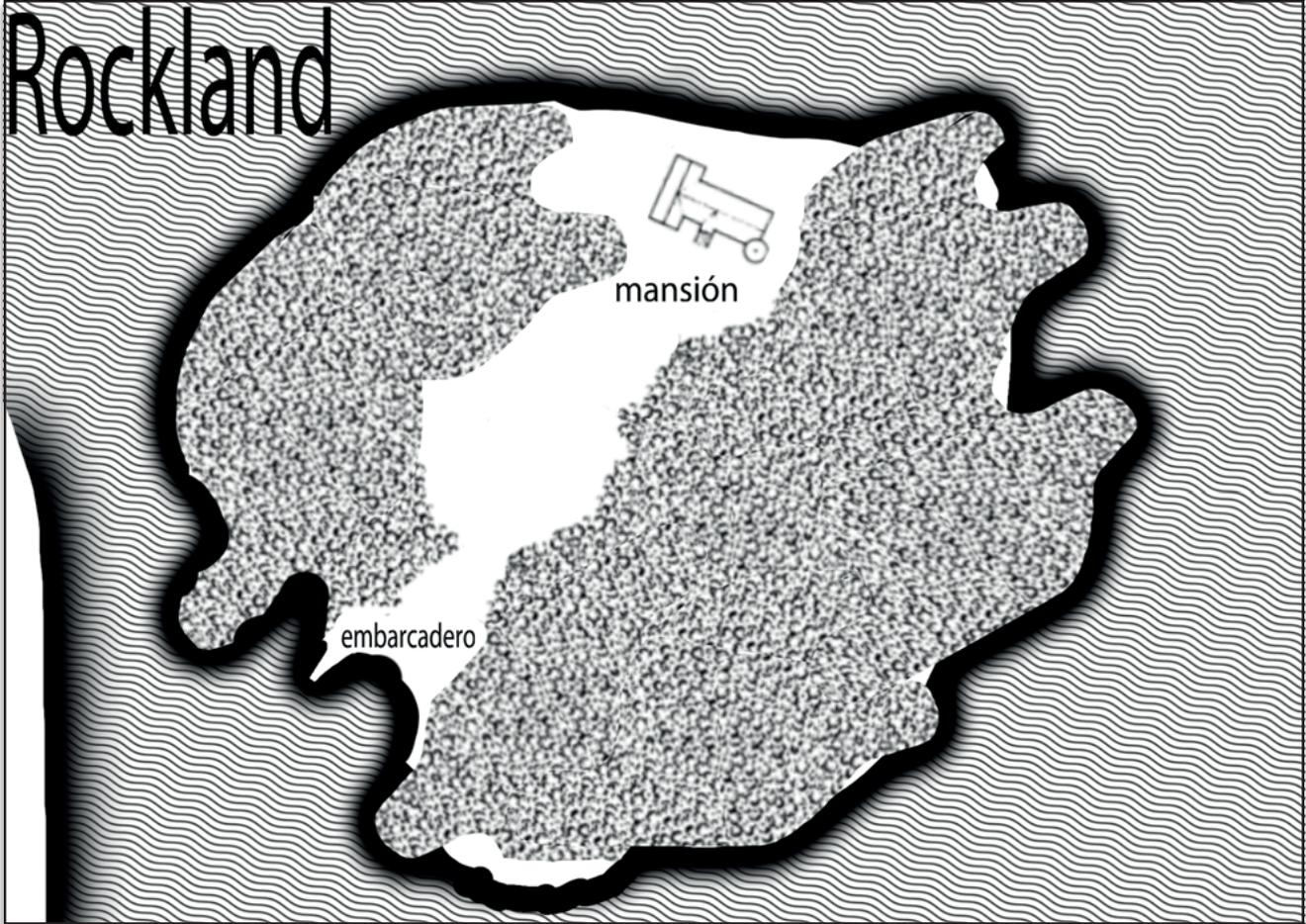
Una nueva escena del espíritu de Bell. Mientras los investigadores estén en la casa de Charter, el espíritu de Bell les intentará dar otro susto, para que les entren ganas de irse de allí. Se puede elegir cualquier combinación de manifestaciones, pero recomiendo esta.

En un momento en el que los investigadores se hayan relajado y estén hablando (o interrogando a Charter) o tal vez estén admirando su magnífica biblioteca, aparecerá flotando un cuchillo de carnicero procedente de la cocina. (Manifestación mayor, mover objetos). El cuchillo, llegado un momento se parará, apuntará a uno de los investigadores y acabará cayendo clavándose contra el suelo. Tomando como centro la punta del cuchillo clavado se empezará a formar una mancha en el suelo de color rojo que parecerá claramente un charco de sangre (Manifestación menor, líquido). Los investigadores que fallen una tirada de cordura saldrán despavoridos. Si los investigadores salen rápido de la casa, el espíritu de Bell se dará por satisfecho, de momento.

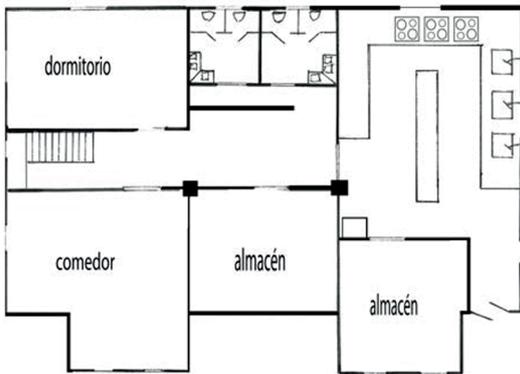
Datos que pueden recoger los investigadores en esta escena:

- Tirada de Psicología sobre Charter: Es un hombre con una inteligencia extraordinaria, se le nota tan solo con mirarle

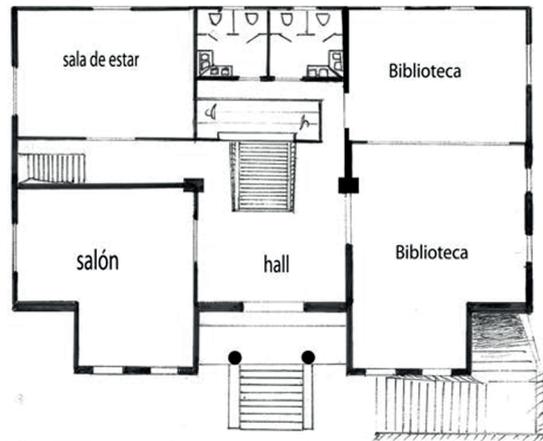
Rockland



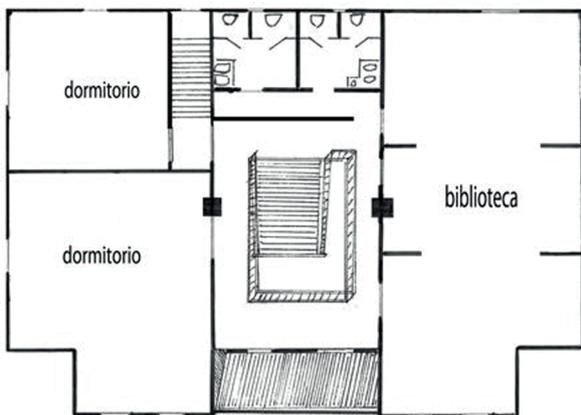
Sótano



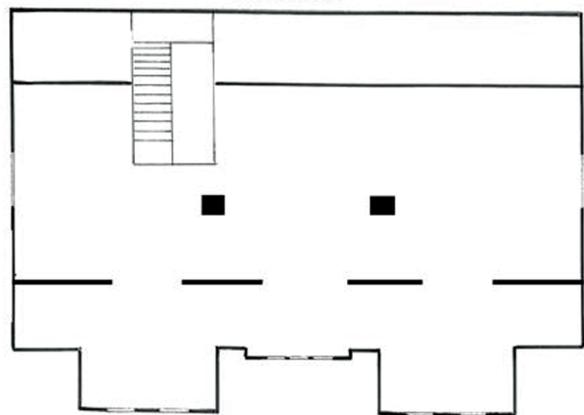
1ª Planta



2ª Planta



Desván



a los ojos.

- Con una tirada de Descubrir en la casa: Los investigadores percibirán que la casa está diseñada para albergar una biblioteca. Aunque está sobre una isla, no se nota humedad dentro. En resumen, hay un ambiente ideal para guardar libros.
- Los dos criados que atienden a Charter: Ojo con dar detalles de esto. Los criados son dos zombis creados con el hechizo Crear zombi del libro De Vermis Mysteriis. Estos zombis no se corrompen con el tiempo y llevan tantos años con Charter que les ha enseñado a comportarse de una manera aparentemente "normal". Para poder adivinar que los dos criados son zombis los investigadores deberán de conseguir con éxito una tirada de Mitos de Cthulhu para sospechar lo que son. Si pasan la tirada, un éxito en una tirada de Antropología permitirá a un investigador entender que esos seres no envejecen de forma natural. Las tiradas deben de ser conseguidas en este orden.
- No hace falta ninguna tirada para que los investigadores se impresionen con la biblioteca de Charter. Tiene una colección de textos envidiable.

Escena 5. El bosque de Sackville.

Los investigadores serán informados por el profesor Pettersen de que el joven Lifsey ha huido del hospital. Los investigadores se verán obligados a perseguirle por el espíritu de Bell, el cual atacará a los investigadores si no le persiguen.

Lifsey buscará cobijo en los bosques cercanos de Halifax y será ahí donde los investigadores tendrán que ir a buscarlo.

Las únicas pistas que tendrán los investigadores es que escapó por la noche con un abrigo largo gris que robó a uno de los celadores. Un testigo vio esa misma noche a un hombre con un abrigo largo gris dirigiéndose a pie hacia él la espesura. Iba a pie y sin sombrero, lo que resultó sospechoso.

Para poder encontrarle los investigadores tendrán que realizar con éxito varias tiradas de rastrear que describiremos más adelante. Si los investigadores no son hábiles rastreando, deberán de acudir a las autoridades pidiendo ayuda o contratar a un rastreador experimentado que conozca la zona. En este último caso los gastos del rastreador correrán a cargo de los investigadores.

Si los investigadores se dirigen a las autoridades deberán de exponer su caso e intentar explicar por qué hay que encontrar a Lifsey. Para las autoridades de Halifax, el joven Lifsey no resultaba peligroso y no tenía dinero para pagar su estancia en un hospital, por lo tanto, les dé bastante igual que se haya marchado de la ciudad. Sin embargo, les gusta la idea de que alguien se haga cargo del joven (en este caso los investigadores) por lo tanto, si alguno de los investigadores consigue una tirada exitosa de Crédito o de Charlatanería convencerá a la policía de Halifax para

solicitar ayuda a la policía montada de Canadá. Un oficial del cuerpo acompañará a los investigadores a encontrar a Lifsey.

En el caso de que los investigadores no consigan convencer a las autoridades podrán contratar a un rastreador. En este caso podrán contactar con Tawana Aquene (Nacido para la paz) un indio rastreador que conoce la espesura como la palma de su mano. Acompañará a los investigadores a cambio de 20\$ al día. No regateará, ese es su precio.

Una vez en el bosque los investigadores deberán de conseguir con éxito cuatro tiradas de rastrear antes de encontrar a Lifsey (o, mejor dicho, antes de que Lifsey les localice).

Las pistas que encuentren serán las siguientes:

- Una pisada fresca de un pie desnudo.
- Un girón de pana gris.
- Sangre fresca a la altura del hombro en unas zarzas.
- La bata gris de pana.

Cuando los investigadores encuentren la bata gris se producirá uno de los siguientes encuentros, dependiendo del nivel de los investigadores y de lo preparados que estén. En el caso de que sean investigadores con habilidades altas y armados con armas cuerpo a cuerpo podrían enfrentarse al Retoño Oscuro. En caso contrario deberían de enfrentarse a un vampiro estelar.

Cuando uno de los investigadores coja la bata gris, la criatura se materializará y atacará a los investigadores. En el caso de ser el retoño saldrá de la propia espesura del bosque, en el caso de ser un vampiro estelar atacará directamente a uno de los investigadores, pues hasta ese momento el vampiro era invisible.

Si los investigadores consiguen eliminar o hacer huir de alguna manera a la criatura, encontrará a Lifsey, desnudo, arrodillado y con los brazos levantados. Repite constantemente las frases en latín. Lifsey ha sido el que ha convocado a la criatura para matar a los investigadores, pero su intención es la de protegerse (está absolutamente paranoico).

Es más que probable que los investigadores se lancen sobre él pues pensará que está intentando convocar a otra criatura. Si este es el caso, inmovilizarán a Lifsey con facilidad, la convocación, el frío, y el hambre han acabado con las pocas fuerzas que tenía.

Si los investigadores interrogan al joven para encontrar el libro De Vermis Mysteriis, el joven solo dirá una palabra: Rockland.

Conclusión

Si los investigadores consiguen atrapar a Lifsey, este solo les ofrecerá como pista la isla de Rockland. Si insisten un poco más preguntando a Lifsey ¿El libro está en Rockland? Este contestará afirmativamente moviendo la cabeza y pronunciando de nuevo Rockland. Si los investigadores quieren encontrar el libro deberán de buscar allí. No es obligatorio que lleven a Lifsey, sin embargo, es más que conveniente. De hecho, el espíritu de Bell empujará a los investigadores a que tomen la decisión de llevar a Lifsey con ellos.

Guía Indio

FUE	14	CON	14	TAM	12	INT	12	POD	13
DES	14	APA	13	EDU	12	COR	65	P.V.	13

Habilidades: Rastrear 45%, Escopeta 65%, Sable 65%.

Guardia Montada del Canadá

FUE	14	CON	14	TAM	12	INT	12	POD	15
DES	15	APA	13	EDU	10	COR	75	P.V.	13

Habilidades: Rastrear 75%, Escopeta 55%.

Vampiro estelar

	26	CON	13	TAM	26	INT	10	POD	15
DES	10	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	20

Movimiento: 6/9 volando.

Bonificación al Daño: +2D6.

Armas: Garras 40%, daño 1D6+BD, Mordisco 80%, daño 1D6 puntos de FUE por turno.



Armadura: 4 puntos de piel; las balas causan solo la mitad de daño al integumento extraterrestre del vampiro estelar.

Hechizos: aunque sería extraño que atacasen mediante el uso de la magia, cualquier vampiro tiene unas posibilidades iguales a su INTx3 en 1D100 de conocer 1D3 hechizos.

Pérdida de COR: ver a un vampiro estelar (o ser víctima de su ataque, si está invisible) cuesta 1/1D10 puntos de COR.

Nota: Permanecerá invisible y su presencia solo viene señalada por una especie de risita maléfica. Después de comer, la sangre que ha bebido les hace visibles. El vampiro será visible durante 6 turnos después de haberse alimentado, hasta que su metabolismo haya transformado la sangre fresca en su equivalente transparente.

Retoño Oscuro

FUE 44 **CON** 16 **TAM** 44 **INT** 14 **POD** 18
DES 16 **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** 30

Movimiento: 3.

Bonificación al Daño: +4D6.

Armas: Tentáculo 80%, daño BD, Pisoteo 40%, daño 2D6+BD.

Armadura: Resistencia*.

Tentáculo: 80% Un Retoño oscuro es una masa de tentáculos, cuatro de ellos son más gruesos que el resto y pueden ser utilizados para atacar. Cada uno de estos cuatro tentáculos puede golpear una vez por turno, o puede intentar agarrar y capturar a una víctima.

Golpear: Causa tantos puntos de daño como la BD del Retoño oscuro.

Agarrar: permite al Retoño oscuro llevar a la víctima a una de las bocas, que le absorberá 1D3 puntos de FUE por turno. Durante este proceso la víctima solo puede retorcerse y gritar inútilmente. Esta característica perdida no puede recuperarse.

Pisoteo: 40%, causando 2D6+BD puntos de daño.

Los Retoños oscuros no están formados por materia terrestre, de modo que cualquier ataque exitoso con:

- **Arma de fuego:** le causará solamente 1 punto de daño, 2 puntos de daño si empala.
- **Escopetas:** Hacen el daño mínimo.
- **Armas cuerpo a cuerpo:** hacen el daño normal.
- **Ataques de calor, explosivos, eléctricos y similares:** no causan efecto alguno.

Regeneración: No

Hechizos: Tantos como INT/2

Pérdida de Cordura: 1D3/1D10

Escena 6. Retorno a Rockland

Los investigadores deben de volver a Rockland por los siguientes motivos.

- Lo poco que han podido entender de lo que dice Lifsey el libro todavía se encuentra en Rockland.
- El espíritu que acompaña a los PJs se vuelve agresivo cada vez que se desvían de su camino, que no es otro que Rockland.

Una vez en Rockland los investigadores serán recibidos por los dos criados lacónicos de Charter, los cuales simplemente abrirán la puerta. Una vez dentro los investigadores se encontrarán con Charter en el salón, el cual se sorprenderá (se hará el sorprendido) cuando los investigadores le digan que el libro aún se encuentra en su casa. Charter les dirá dónde pueden encontrar la biblioteca de la casa y les dará libertad para registrar la casa siempre y cuando no desordenen demasiado.

El plan de Charter es el siguiente. Poder quedarse a solas con el joven Lifsey para realizar el hechizo transferencia de mente. Una vez Charter esté en el cuerpo de Lifsey correrá al piso superior, donde ha guardado el todo De Vermis Mysteriis e invocará a un Byakhee para escapar de la casa.

Si los investigadores no se fían de Charter y no abandonan



a Lifsey, aparecerá el espíritu de Bell para atacarles, dando tiempo a Charter a realizar el hechizo.

Es posible que los investigadores no se enteren de lo que pasa. Hay pocos detalles que les lleve a saber qué es lo que ocurre cuando Charter realice el hechizo, aquí doy algunos.

- Los investigadores se fijan en Lifsey y tras una tirada exitosa de psicología se dan cuenta de que algo ha cambiado en él, ya no parece ausente.
- Al mirar a Charter, y tras una tirada de descubrir, notan que su mirada ha cambiado, ha pasado de mirar como una persona muy culta e inteligente, a alguien que tiene constantemente la mente en otro sitio.

Si los investigadores se dan cuenta de que algo raro está ocurriendo aquí y empiezan a ponerse nerviosos, Charter convocará a los zombis que tiene encerrados en un cuarto de la planta baja con llave. En realidad, Charter, solo tendrá que hacer un gesto a uno de sus criados (que también son zombis) para que vaya a abrir la puerta. Una vez haya abierto la puerta, ocho zombis (incluidos los criados) atacarán a los investigadores. Mientras, Charter (en el cuerpo de Lifsey) intentará huir. Subirá a la planta de arriba, cogerá el libro De Vermis Mysteriis que tenía escondido y realizará el hechizo "Invocar demonio (Convocar/Atar a un Byakhee)" del propio libro.

Los investigadores, tendrán 6 turnos para deshacerse de los zombis, subir las escaleras y detener a Charter antes de que se escape a lomos de un Byakhee.

Por su parte el espíritu de Bell espera que Charter lo libere, así que ayudará a Charter (en el cuerpo de Lifsey a huir).

Si los investigadores consiguen librarse de los zombis y evitan que Charter (en el cuerpo de Lifsey) huya de la casa podrán recuperar el libro. Sin embargo, se encontrarán ante un dilema moral importante.

La mente de Charter se encuentra en el cuerpo de Lifsey y viceversa, Charter (si ha sobrevivido) es un hechicero peligroso y temible con la energía que le proporciona un cuerpo joven, mientras Lifsey está condenado a una vida muy corta...

Los investigadores tienen dos opciones:

- La primera es eliminar Charter matando el cuerpo de Lifsey e ingresar a Lifsey en un sanatorio mental donde vivirá doblemente encerrado, pues vivirá el resto de sus días enjaulado en un anciano cuerpo que no es el suyo.
- La segunda opción es intentar que cada mente vuelva a su cuerpo. En ese caso lee el capítulo siguiente.

Zombis

	FUE	POD	DES	MOV	P.V.	BD
Zombi 1	15	1	7	6	14	1D4
Zombi 2	16	1	7	6	15	1D4
Zombi 3	17	1	7	6	14	1D4
Zombi 4	15	1	7	6	15	1D4

Ataque: Mordisco 30% daño 1D3.

Armadura: No, pero las armas capaces de empalar solo los hacen un punto de daño el resto de armas solo la mitad.

Pérdida de Cordura: 1/1D8.

Escena 7. Deshaciendo el entuerto.

Los investigadores se dirigirán a la universidad de Dalhousie para pedir la ayuda tanto de la Fundación como la de los dos profesores. El objetivo es devolverle el cuerpo a Lifsey, neutralizar los poderes de Charter y eliminar de una vez por todas al temible espíritu de Bell.

Si los investigadores mantienen a Charter inconsciente (siempre en el cuerpo de Lifsey) tendrán tiempo para trazar un plan. En el momento en el que Charter esté consciente, el espíritu de Bell aparecerá y entre el hechicero y el espíritu intentarán liberarse, juntos son una amenaza temible.

Para ayudar a los investigadores Lambert mostrará su posesión más preciada, un original del "*Cultes des Goules*" que ha permanecido durante siglos en su familia (Ver aventura "*El terror del bosque*"). Haced notar a los investigadores que en este momento se encontrarán enfrente de dos de los libros más buscados del juego. En el libro de Lambert los investigadores podrán aprender el ritual para destruir a un espíritu, que podrán utilizar contra Bell.

Esta escena está pensada para jugadores con experiencia, pues se plantea un ritual muy complicado. Los investigadores necesitarán la colaboración de los profesores Lambert y Pettersen, los cuales aceptarán, aunque con algunas condiciones. Ninguno de los dos podrá ser el líder del ritual, por distintos motivos. Pettersen ya estuvo a punto de perder la cordura y el profesor Lambert puede convertirse en un sangriento licántropo si pierde el control sobre sí mismo. (Ver aventura "*El terror del bosque*"). De hecho, el ritual es tan peligroso que la señora Landingham no dejará a los dos profesores realizarlo sin ella.

El estudio del ritual requiere de dos días por parte de los investigadores, mientras tanto, alguien tiene que mantener inconsciente a Charter y vigilado a Lifsey.

Una vez memorizado el ritual, para tener éxito en esta difícil misión deberán de realizarse de manera simultánea el hechizo de transferencia de mente y el ritual para destruir a un espíritu. A continuación, describo los pasos de cada uno y al final doy el orden en cómo se tiene que realizar todo.

Hechizo de transferencia de mente (HTM)

• Paso 1:

- Un investigador debe realizar el hechizo Transferencia de Mente sobre Lifsey en el Cuerpo de Charter.
- **Coste:** 10 puntos de magia y 1D10 puntos de COR del investigador, Lifsey no pierde cordura pues no es está totalmente trastornado. Tampoco puede resistirse
- **Resultado:** La mente de Lifsey termina en el cuerpo del investigador y la mente del investigador en el cuerpo de Charter.

• Paso 2:

- El investigador realiza el hechizo Transferencia de Mente sobre Charter en el cuerpo de Lifsey.
- **Coste:** 10 puntos de magia y 1D10 puntos de COR del investigador. Charter sí que se resistirá y lo hará con todas sus fuerzas. En ese momento Charter pedirá ayuda al espíritu de Bell para que el resto de investigadores o PNJs no puedan ayudar al investigador durante el hechizo. Si los investigadores han mantenido inconsciente a Charter (lo que sería recomendable) Charter se despertará inmediatamente en este momento y el espíritu de Bell atacará a los investigadores.
- **Resultado:** Con éxito, la mente del investigador acabará en el cuerpo de Lifsey y la mente de Charter acabará en su cuerpo (por fin). Cuando esto ocurra los investigadores deberán de maniatar a Charter (o pegarle un tiro) si no quieren que vuelva a realizar el hechizo una vez más.

• Paso 3:

- El agotado investigador realiza de nuevo el hechizo Transferencia de Mente sobre Lifsey en el cuerpo del investigador.
- **Coste:** 10 puntos de magia y 1D10 puntos de COR del investigador. Lifsey no pierde cordura pues no es está totalmente trastornado. Tampoco puede resistirse
- **Resultado:** La mente de Lifsey vuelve a su cuerpo (por fin) y la mente del investigador al suyo. El bien ha vencido.

Ritual para destruir un espíritu (RDE).

El ritual debe de ser realizado como mínimo por cuatro personas, una de las cuales debe de ser el líder del ritual. El ritual tiene un proceso de tres pasos que se llevarán a la destrucción de un fantasma, alma en pena o cualquier ser espiritual que no tenga presencia física.

- **Paso 1:** Se deben de dibujar dos círculos concéntricos en el centro de una habitación. Dentro de los círculos se ha de colocar un espejo redondo. Los participantes en el ritual deben de colocarse en el espacio creado entre los dos círculos. La primera parte del ritual consiste en generar un habitáculo de energía temporal donde se encerrará al espíritu. Para conseguirlo, cada participante del ritual debe de sacrificar un punto de POD. Cada punto de POD sacrificado proporcionará un 10% de probabilidades de éxito en este primer paso del ritual. Si se tiene éxito en el centro de los círculos se formará una esfera blanca de energía. Si se falla la tirada el líder del ritual deberá de sacrificar inmediatamente otro punto de poder, que aumentará en un 10% la probabilidad de éxito. Si en algún momento se llegan a donar 10 puntos de POD el éxito es automático. La esfera se mantendrá flotando sobre los círculos, un número de turnos igual al número de puntos de POD que se ha utilizado para generarse.
- **Paso 2:** El espíritu debe de estar presente para realizar esta parte del ritual. El líder del ritual obligará al espíritu a realizar una tirada de resistencia de POD, el líder sumará un punto de POD por cada participante que le esté apoyando en el ritual. Si el espíritu falla la tirada de resistencia será encerrado dentro de la esfera de energía, en caso contrario el líder del ritual deberá de realizar una tirada de resistencia contra el POD del espíritu. Si falla la tirada perderá absolutamente el control sobre sí mismo, el ritual habrá

fallado y las consecuencias pueden ser catastróficas. Si el líder realiza con éxito la tirada, será el espíritu el que tendrá que volver a resistirse. Así hasta que espíritu o líder fracase. Cada tirada de resistencia se considera un turno de juego.

- **Paso 3:** El espíritu está encerrado en la esfera de energía, pero eso es solo temporal. El líder del ritual debe de gastar 10 puntos de magia y 1D6 de COR para lanzar la esfera de energía contra el espejo, lo que atrapará al espíritu haciéndolo visible al otro lado del espejo. La visión del espíritu en el otro lado del espejo requiere una tirada de COR por parte de todos los participantes en el ritual 1/1D6. Una vez el espíritu esté en el espejo cualquiera de los miembros del ritual deberá de destruirlo, antes de que el espíritu consiga salir de él, lo que conseguirá cuando la esfera de energía desaparezca.

Orden de ejecución

1. HTM, paso 1.
2. RDE, paso 1. Se genera la esfera de energía.
3. HTM, paso 2. El investigador se enfrenta a Charter y aparece el fantasma de Bell
4. RDE, paso 2. El líder del ritual y el espíritu de Bell se enfrentan.
5. RDE, paso 3. El fantasma de Bell es encerrado en el espejo y los investigadores deben de romperlo en mil pedazos. Además, alguien tiene que impedir que Charter lance cualquier hechizo, probablemente volver.
6. HTM, paso 3. Una vez finalizada la amenaza de Charter y de Bell, la mente de Lifsey volverá a su cuerpo y la del investigador al suyo.

Ya como colofón, se puede ejecutar el hechizo Encarcelar mente contra Charter para que este no pueda volver a lanzar el hechizo de transferencia de mente.

Encarcelar mente

-V, S-

También conocido como "Apresar la mente".

El hechizo cuesta 10 puntos de Magia y 1D6 de COR a cada uno de los que participen en su realización, que tienen que ver al objetivo. Destruye la capacidad de una entidad de moverse por medios mágicos de una mente a otra, poseer a otras criaturas, o abandonar de cualquier forma el cuerpo en el que se encuentre.

Puede ser realizado tanto por un grupo como por una sola persona. Debe enfrentarse el poder de los realizadores (sumado, si son varios) contra el POD de la criatura en la Tabla de Resistencia (la víctima será siempre la mente invasora). Si la víctima es derrotada, quedará atrapada para siempre en el cuerpo en que se encuentre. Utilizar este hechizo contra una criatura como un fantasma o un Shan es de efecto permanente, y la criatura estará atrapada para siempre. Si se utiliza contra un Primigenio o Dios Exterior, o contra uno de sus avatares, el hechizo solamente lo mantendrá atrapado durante 100-POD minutos. Y'gonolac, por ejemplo, estaría atrapado durante 72 minutos.

Epílogo y recompensas

A continuación, se describen los posibles finales:

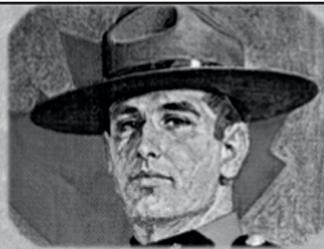
- Charter huye con el libro: Fracaso absoluto de los investigadores, Lifsey morirá en pocos días y el espíritu de Bell será liberado para hacer el Mal que le plazca por el mundo. Los investigadores serán torturados por pesadillas durante meses y es muy probable que sufran una fobia.
- Los investigadores consiguen el libro, pero matan a Charter: Éxito parcial de los investigadores. Consiguen el libro, pero Lifsey muere en pocos días y el espíritu de Bell es libre para hacer el mal por todo el mundo. Los investigadores no reciben ninguna recompensa a parte del libro, pero tampoco tendrán ningún trauma.



- Los investigadores consiguen el libro, vencen a Charter, pero Bell escapa: Éxito importante, Lifsey será ingresado en un sanatorio mental costado por la Fundación y tras dos años de internamiento podrá recuperar su vida. Sin embargo, el espíritu de Bell continuará hostigando a los investigadores para toda la eternidad. El investigador que realizó el proceso de Transferencia de mente recuperará todos los puntos de cordura y ganará 5 puntos en mitos. Los participantes del ritual probablemente sufran graves consecuencias psíquicas y el líder del ritual probablemente esté muerto.
- Los investigadores consiguen el libro, eliminan al espíritu de Bell, pero Charter consigue escapar: Éxito importante. En este caso Lifsey morirá a los pocos días y el investigador que realizó el hechizo de transferencia debería de estar muerto. Los investigadores que realizaran el ritual se habrían sobrepuesto y recuperarían todos sus puntos de cordura, sin embargo, probablemente Charter acabaría con alguno de ellos.
- Los investigadores consiguen el libro, eliminan al espíritu de Bell y vencen a Charter: Éxito total. Lifsey se recuperará en el sanatorio, Bell es destruido y Charter, si los investigadores lo mantienen con vida será encerrado en una prisión vigilado por agentes especializados. Sin embargo, Charter



Tawana Aquene
(Nacido para la paz)



**Policía Montada
Del Canadá**



William Bell



Harry Lifsey



James Charter



Horace Pettersen



**Profesor
Justin Lambert**



**Delores
Landingham**

seguirá siendo una amenaza de por vida. En este caso los investigadores recuperarán todos sus puntos de COR y todos ganarán 5 puntos en mitos. Además, su crédito aumentará en 10 ya que el rumor de que se ha realizado un exorcismo en la universidad de Dalhousie se propagará rápidamente y sus nombres serán publicados en la gaceta de la universidad.

Habilidades: Charlatanería 75%, Persuadir 69%, Psicología 78%.
Hechizos: Conoce todos los hechizos de Vermis Mysteriis.

Personajes

William Bell

Profesor de la universidad de Miskatonic y ocultista. Miembro de la Fundación Reynolds. Soltero, 65 años. Espíritu.

FUE - **CON** - **TAM** 12 **INT** 18 **POD** 22
DES - **APA** - **EDU** - **COR** - **P.V.** -

Harry Lifsey

Estudiante de la universidad de Miskatonic y pupilo del profesor Bell. Ayuda al profesor en su investigación de la biblioteca del señor Charter. Soltero, 28 años.

FUE 14 **CON** 16 **TAM** 12 **INT** 17 **POD** 15
DES 15 **APA** 14 **EDU** 19 **COR** - **P.V.** 30

Habilidades: Buscar Libros 75%, Ciencias Ocultas 45%, Esquivar 39%.

Hechizos: Conoce todos los hechizos del libro De Vermis Mysteriis.

James Charter

Antiguo hombre de negocios, ahora retirado en su mansión de Rockland en Nueva Escocia. Tiene una fastuosa colección de libros antiguos. Edad desconocida.

FUE 7 **CON** 6 **TAM** 10 **INT** 18 **POD** 21
DES 5 **APA** 9 **EDU** 21 **COR** - **P.V.** 30

Horace Pettersen

Profesor de Biología en la universidad Dalhousie. Miembro de la Fundación Reynolds.

Profesor Justin Lambert.

Profesor de Historia en la universidad Dalhousie (recientemente nombrado decano) y miembro de la Fundación Reynolds.

Delores Landingham.

Secretaria de la universidad de Dalhousie.

DE VERMIS MYSTERIIS, traducción de Kelley

Idioma: Inglés Lugar, fecha (y editorial) de publicación/hallazgo: se publicó en Londres en 1573; no se tienen más datos.

Traductor: atribuida a Edward Kelley.

Copias disponibles: desconocido.

Sube el traductor: Hay quien duda de la autoría de Kelley (el infame médium y asociado de John Dee) de esta traducción al inglés desde uno de los pocos originales en latín, pese a lo cual la publicación del libro supuso su expulsión de Oxford.

Contenidos/Diferencias con el original: En esta traducción los hechizos de Contactar deidad están corruptos.

Datos de juego

Tiempo de lectura: 36 semanas para su estudio, 72 horas para mirarlo por encima.

Plus al conocimiento: +10% en Mitos de Cthulhu; además,

pruebas de habilidad de Astronomía, Historia y Ocultismo. Se sugiere que los efectos de la lectura incluyan plagas de gusanos o de serpientes que azoten el hogar y jardines del lector, o que este sienta como si algo reptara bajo su piel.

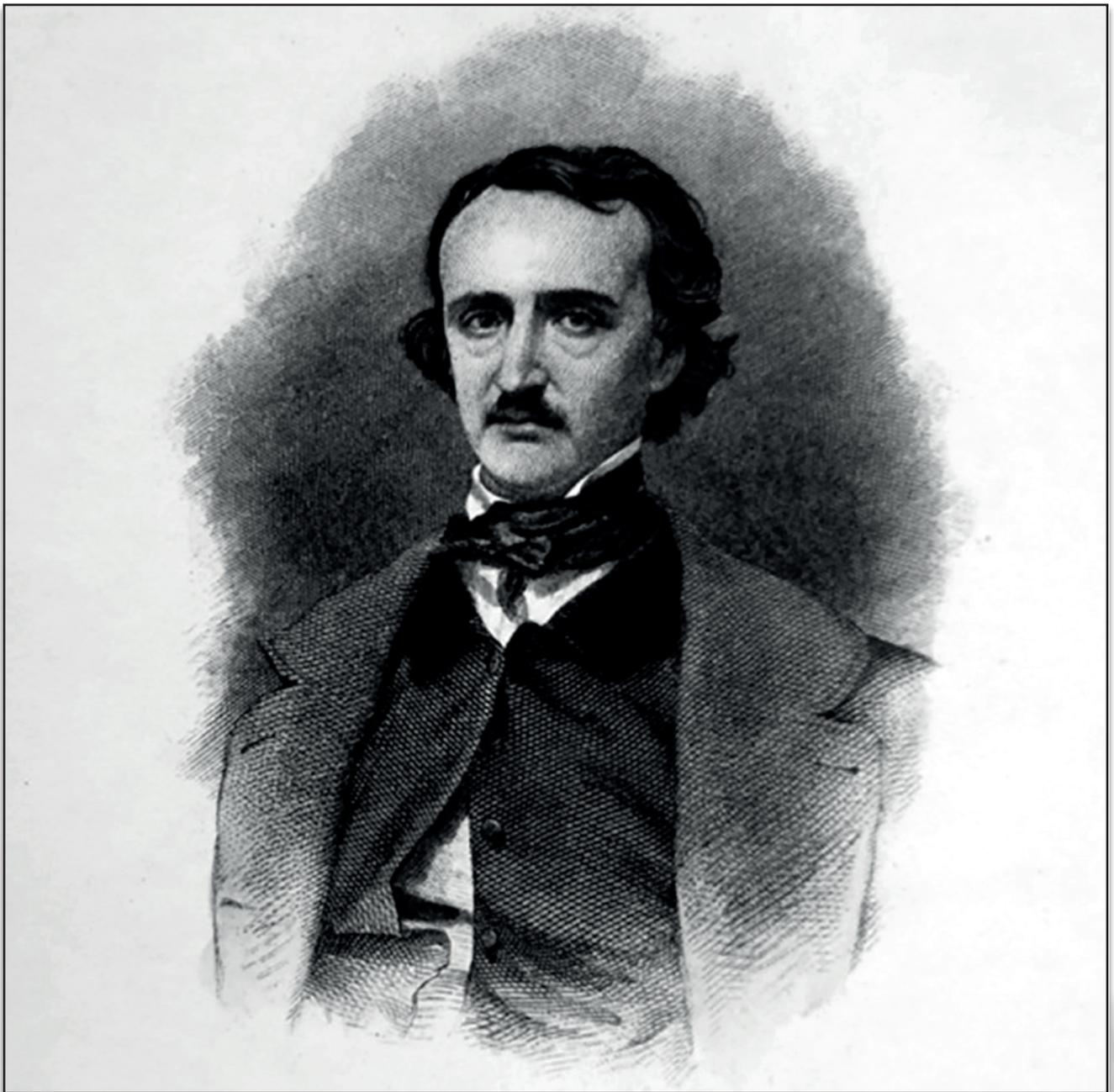
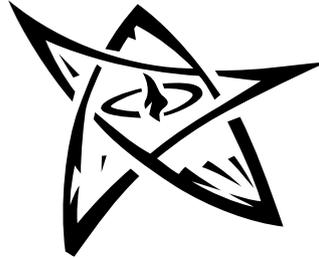
Pérdida de Cordura: -1D6/2D6 puntos

Hechizos: según el Manual Del Guardián (Vol.1):

- Convocar a un fantasma.
- Crear ventana de observación.
- Crear zombi.
- Invocar a un Hijo de la Cabra (Convocar/Atar a un Retoño

Oscuro de Shub-Niggurath).

- Invocar demonio (Convocar/Atar a un Byakhee).
- Invocar sirviente invisible (Convocar/ Atar a un Vampiro Estelar).
- Transferencia de mente.
- Crear Droga plutónica (**Nota:** muchos ocultistas y expertos en los Mitos creen este hechizo desconocido, pero por lo visto se recoge aquí).
- Crear cruz ansiada de Prinn.
- Signo de conjuración.





Annabel Lee

Fue hace muchos y muchos años,
en un reino junto al mar,
habitó una señorita a quien puedes
conocer
por el nombre de Annabel Lee;
y esta señorita no vivía con otro
pensamiento
que amar y ser amada por mí.
Yo era un niño y ella era una niña
en este reino junto al mar
pero nos amábamos con un amor que
era más que amor
yo y mi Annabel Lee
con un amor que los ángeles sublimes
del Paraíso
nos envidiaban a ella y a mí.
Y esa fue la razón que, hace muchos
años,
en este reino junto al mar,
un viento partió de una oscura nube
aquella noche
helando a mi Annabel Lee;
así que su noble parentela vinieron
y me la arrebataron,
para silenciarla en una tumba
en este reino junto al mar.
Lo ángeles, que no eran siquiera medio
felices en el Paraíso,
nos cogieron envidia a ella y a mí:
¡Sí!, esa fue la razón (como todos los
hombres saben)
en este reino junto al mar)
que el viento salió de una nube, helando
y matando mi Annabel Lee.
Pero nuestro amor era más fuerte que
el amor
de aquellos que eran mayores que
nosotros
de muchos más sabios que nosotros
y ni los ángeles in el Paraíso encima
ni los demonios debajo del mar
separarán jamás mi alma del alma
de la hermosa Annabel Lee:
Porque la luna no luce sin traerme
sueños
de la hermosa Annabel Lee;
ni brilla una estrella sin que vea los ojos
brillantes
de la hermosa Annabel Lee;
y así paso la noche acostado al lado
de mi querida, mi querida, mi vida, mi
novia,
en su sepulcro junto al mar
en su tumba a orillas del mar.

Jugando con fuego

Por Arturo Urbano

Introducción

El 30 de junio de 1908 a las 07:17 horas, una gran explosión sacudió el cielo de la taiga siberiana. 2100 kilómetros cuadrados de bosque quedaron arrasados en la región rusa de Tunguska. Las hipótesis desde entonces han variado diciendo que lo que estalló sobre Siberia se trataba desde un cometa o asteroide hasta un OVNI.

Tunguska es una extensa región, un páramo lleno de ciénagas y pantanos infestados de mosquitos. La taiga que la rodea es un paisaje mucho más hermoso, pero el trayecto hasta Tunguska es un verdadero infierno.

Los relatos sobre el evento son contradictorios. Desde la dirección que tomó el objeto en cuestión, hasta si lo que apareció en el cielo era un objeto u otra cosa. También los sismógrafos detectaron el mismo 30 de junio a las 07:19 horas, tres temblores, cada uno de los cuales duró poco más de dos minutos. El último terremoto tuvo lugar a las 07:46 horas, una media hora después de la explosión sobre el cielo siberiano.

Existe una incoherencia que atrajo la atención de los investigadores, los diferentes testigos oculares que vivían al este del lago Baikal señalaron que el objeto en cuestión voló lentamente de este a oeste. Al mismo tiempo, miles de personas que vivían al sur del lago afirmaron que el objeto voló de sur a norte. Otra incoherencia resultó que en las descripciones del objeto se dijo que el que provenía del sur era de color blanco azulado y que se movía a la velocidad del rayo. En cuanto al

que provenía del este, se vio más tarde ese mismo día y se lo describió como un objeto volador rojizo que se movía a gran velocidad.

Los árboles cayeron hacia fuera, con un patrón radial. En el centro quedó un sector de árboles en pie, sin ramas ni corteza, las cuales habían quedado destruidas. La recuperación de la taiga fue más rápida de lo normal, apareciendo un crecimiento acelerado especialmente en árboles jóvenes.

Tras el evento, al oeste de la explosión y en toda Siberia occidental y Europa, la noche desapareció durante setenta y dos horas. Los periódicos londinenses se hicieron eco de la noticia y se podía leer en los titulares que en las calles de Londres podía leerse el periódico a media noche como si fuese pleno día.

Diez años más tarde, Leonid A. Kulik, un científico del Museo de Mineralogía de San Petersburgo, se encontró con un informe de la caída, en 1908, de un meteorito gigante en Siberia. El informe describía la caída de un meteorito cerca de Filimonovo, a unas 11 verstas¹ de Kansk.

Kulik lideró su primera expedición a Siberia en septiembre de 1921. Habló con muchas personas y entrevistó a testigos. Ese año no logró llegar al centro de la supuesta explosión. La segunda expedición al área liderada de nuevo por Kulik y financiada por la Academia Soviética de Ciencias se envió en 1927.

¹ En la antigua Rusia 1 versta equivalía a 1,06 km.



Sinopsis de la trama

Capítulo I

Al comienzo de este capítulo uno de los investigadores recibe un paquete procedente de Rusia. El contenido del paquete desvelará que es el único pariente vivo de un científico ruso y por tanto su heredero. Los investigadores viajarán a Moscú con la promesa de poder concluir un misterio sin resolver.

Capítulo II

La lectura del testamento revelará más sorpresas de las que los investigadores podrían esperar en un principio. Visitarán la casa de Keldysh en Rusia donde encontrarán las señales inequívocas de que alguien ha estado antes que ellos. Los objetos heredados proporcionan las primeras pistas para intentar resolver el misterio. Aunque en este capítulo no podrán descubrir nada sobre la secta adoradora de Cthugha, esta comenzará a seguirles.

Capítulo III

Tras investigar sobre Kulik y su expedición, interrogar a los miembros vivos esta y verse envueltos en un robo, los investigadores deberán viajar a EEUU para encontrar al misterioso décimo hombre. De vuelta en Moscú comenzarán con los preparativos de su expedición a Tunguska y serán atacados por la secta de adoradores de Cthugha.

Capítulo IV

En esta sección los investigadores deberán viajar a la tundra para terminar de recoger pistas sobre lo sucedido en 1908 y 1927, interrogando a los lugareños. Tendrán contacto con la tribu de los Evenki, una tribu extraña y reservada. En este punto los investigadores serán llevados a la zona de la explosión, donde sufrirán un nuevo ataque de la secta de Cthugha y serán rescatados por Okchin, un cazador de la tribu de los Evenki, que les brindará su ayuda.

Capítulo V

Este capítulo es el clímax de la aventura. En él, los investigadores encontrarán extrañas pinturas rupestres y seguirán la pista de los adoradores de Cthugha hasta el monte en el que se hayan las cuevas usadas como templo por la secta. Si han sido capaces de interpretar las pistas correctamente tendrán suficiente información como para entender la amenaza que supone la secta para el futuro de la humanidad. ¿Serán capaces de evitar una invasión de los Hongos de Yuggoth a gran escala y el despertar de Cthugha?

Arkham: Capítulo I

Un paquete inesperado

Los investigadores reciben una carta de un pariente lejano designándoles como única albacea testamentaria. Deberán viajar a Moscú para descubrir que la herencia oculta de lo que parecía en un principio.

Información para el Guardián

La forma de introducir a los jugadores a este capítulo es mediante la llegada de un paquete por parte de un pariente lejano de uno de los investigadores. Elegir al investigador que más puntuación tenga en idioma ruso, sería una buena forma de justificar por qué habla dicho idioma. Queda a discreción del Guardián si prefiere elegir a otro investigador como destinatario del paquete, pero se sugiere que esté siempre justificada su elección. Como integrantes de la Fundación Reynolds, los

investigadores serán enviados para descubrir de que misterio se trata y recuperar los posibles objetos poderosos que puedan encontrar.

Los adoradores de Cthugha conocen la existencia de las piedras reno, las cuales piensan que fueron enviadas por su dios mediante la explosión de Tunguska. Fueron ellos los que mataron a Luzhin y a Keldysh en un intento de conseguir las piedras, pero no lo consiguieron. Ahora andan tras la pista de los investigadores.

Historia hasta ahora

Dimitriy Luzhin le enseñó a su amigo Vladimir Aleksandr Keldysh unas extrañas piedras que decía haber encontrado en una expedición a la taiga, muriendo poco después en extrañas circunstancias. Tras investigar un poco, Keldysh, se dio cuenta de que poderes mayores que el ser humano gobernaban el universo.

Por desgracia, Aleksandr Keldysh contrajo una enfermedad y no pudo completar su investigación. Dedicó sus últimos días a buscar algún pariente vivo a quien pasarle el testigo de la investigación.

Información general

Vladimir Aleksandr Keldysh era un ruso de los que apoyaban el comunismo hasta sus últimas consecuencias. Un día, su amigo Dimitriy Luzhin, le enseñó unas extrañas piedras que decía haber encontrado en una remota región de Siberia. Desde el primer momento, Keldysh, se sintió atraído hacia las misteriosas piedras, pero su amigo no quiso profundizar en el tema. Días después, su amigo falleció en extrañas circunstancias y eso hizo que Keldysh se interesara más aun por el tema. Aleksandr cogió las piedras de casa de su amigo y las llevó a la suya propia. A partir de ese momento sentiría como una extraña sombra amenazaba su vida.

Sus sospechas quedaron confirmadas el día que contrajo el tifus, o eso le dijeron los médicos. Sabiendo que le quedaba poco tiempo de vida enfocó sus esfuerzos en buscar algún pariente vivo a quien dejar a cargo de la investigación.

El paquete de V. A. Keldysh

El 28 de febrero de 1929, el investigador seleccionado por el Guardián como heredero de Keldysh, recibe un paquete procedente de Rusia. El paquete contiene una carta manuscrita (ayuda 1) en un deficiente inglés y un pequeño objeto envuelto en papel de un periódico ruso (ayuda 2).

El remitente del paquete es un tal Vladimir Aleksandr Keldysh. Al leer la carta se pone de manifiesto que Keldysh es, o más bien era, pariente lejano del investigador. Al no tener Keldysh ningún allegado, dejó de albacea a su pariente más próximo. Para reclamarla, el heredero deberá viajar a Moscú, donde el abogado del difunto le explicará cómo debe proceder. Como anticipo de la herencia se le ha enviado un objeto que forma parte de un misterio que ha estado investigando durante el último año. Se trata de una pequeña piedra envuelta en papel de periódico, cuya superficie está surcada por multitud de líneas y que, según dice en la carta, es una de las llamadas Piedras Reno.

Tras leer la carta, la piedra reno comienza a vibrar, produciendo un sonido agudo, y su temperatura aumenta hasta ponerse al rojo. Si alguno de los investigadores la está sosteniendo, se verá obligado a soltarla. Si por el contrario la han dejado sobre la mesa (ya sea directamente sobre el cristal o dentro de la caja), la potente vibración hará que el cristal de la mesa estalle, rompiéndose en mil pedazos. En cuanto la piedra cae al suelo, el color rojo comienza a desaparecer y en pocos

segundos, vuelve a tener su color normal.

No existe una explicación lógica a por qué la piedra ha reaccionado así y tampoco volverá a hacerlo durante el resto de la aventura.

En la Fundación Reynolds

Grandes ventanales con pesadas cortinas a los lados iluminan las estancias de la Fundación Reynolds. Los salones son un espectáculo de tapices, cuadros, alfombras y vitrinas llenas de objetos de lo más variopinto. En uno de los despachos serán entrevistados por el director de la Fundación, quien les instará a viajar a Rusia para conseguir el resto del juego de las Piedras Reno y cualquier otro objeto que consideren que pueda añadirse a la colección.

Conclusión del capítulo

Es aconsejable que los investigadores se informen de la temperatura en Rusia durante la época del año en que van a realizar su viaje pues esta difiere mucho de la de Norteamérica y no desearán morir por hipotermia o por congelación.

El cambio de divisa no puede hacerse en los Estados Unidos debido a que el régimen comunista ruso no permite que salga Rublos al exterior del país. 1 dólar equivale a dos rublos y estos a su vez se dividen en 100 kopeks.

El método más rápido para viajar es tomando un barco hasta Londres, lo cual supone 10 días de viaje y después coger un avión Londres-Berlín-Moscú.

Arkham: Capítulo II

Testamento con Vodka

Los investigadores acuden a la lectura del testamento, visitan la casa de Keldysh y comienzan a seguir las primeras pistas.

Información para el Guardián

En esta parte los investigadores conocerán al Sr. Smirnov, un abogado que posee una oscura cara oculta, es el sumo sacerdote de la secta de Cthugha que intentará conseguir las piedras a cualquier precio.

Historia

Ivan Smirnov fue reclutado por la secta de Cthugha veintiún años atrás y poco a poco fue ascendiendo dentro de orden hasta convertirse en uno de los sacerdotes más influyentes. Durante uno de sus rituales, Smirnov tuvo una visión; una gran explosión en el cielo que arrojaba piedras rojas. Inmediatamente, su trastornada mente asoció las piedras rojas a su dios. Así, cuando meses después se produjo la explosión sobre Tunguska, Smirnov no tuvo ninguna duda de que aquello era una señal de Cthugha. Trasladaron la catedral de culto a la taiga a las pocas semanas y comenzaron a buscar las piedras con ningún resultado. Su esperanza no se perdió y siguieron buscando durante años.

De modo que, cuando la expedición de Kulik llegó para investigar el evento, la secta de Cthugha vio un atisbo de luz. Quizá geólogos experimentados fuesen capaces de encontrar lo que ellos no habían sido capaces. Solo había que esperar y arrebatarlo si lo encontraban. Aunque lo intentaron, les fue imposible obtener las piedras y las dieron por perdidas.

Fue la casualidad la que hizo que uno de los miembros de la expedición, Luzhin, se cruzase de nuevo con Smirnov. La secta comenzó a seguirle a todas horas y Luzhin se percató. Sabiendo que le seguían, algo en su fuero interno le decía que todo tenía que ver con las piedras, de modo que se puso en contacto con

su viejo amigo Keldysh para pasarle el testigo. Poco después fue asesinado.

Keldysh cayó también bajo la observación de la secta y esta, en un intento de hacerse con las piedras, le lanzó un hechizo que le hizo enfermar.

Y allí estaba el Sr. Smirnov, abogado, para encargarse del testamento y robar las piedras. Por suerte, las piedras han sido escondidas dentro de la casa de Keldysh.

Información general

El testamento es leído en una pequeña oficina de una céntrica calle de Moscú la cual se calienta con una pequeña estufa, pero su temperatura no sube por encima de los 5°C. A no ser que los investigadores se hayan abrigado a conciencia, asistirán a la lectura entre castañeteos de dientes y continuos escalofríos.

El Sr. Smirnov es el encargado de leer el testamento al heredero y sus acompañantes. El abogado de la familia es un hombre enjuto, con pelo negro y un viejo modelo de gafas. Su pelo grisiento está peinado con una pulcra raya y su aliento apesta a Vodka, el cual no dudará en ofrecer para brindar una vez realizada la lectura testamentaria.

La lectura del testamento

El Sr. Smirnov recibe a los investigadores, les ofrece asiento y se dirige a ellos en inglés con un marcado acento ruso:

“¿Quién es el heredero?” Abriendo el sobre con el testamento se dirige al investigador. “Yo, *Vladimir Aleksandr Keldysh*, por la presente manifiesto mi voluntad expresa de mi testamento, nombrando heredero de todos mis bienes a mi querido sobrino [*nombre del investigador*]”.

Nada más terminar la lectura del testamento les ofrece brindar con vodka y antes de darles la oportunidad de contestar ha llenado vasos para todos.

La herencia de Keldysh consiste en un pequeño piso, con todo lo que este contiene. Smirnov les entrega una llave y una dirección garabateada en un trozo de papel.

De camino al piso de Keldysh, una tirada de Descubrir exitosa hará que el investigador tenga la sensación de que alguien les sigue y girarse permitirá ver a alguien ocultándose apresuradamente en un callejón. Investigarlo no llevará a ninguna parte ya que cuando lleguen al callejón este estará vacío.

El pequeño piso se encuentra en un bloque gris construido durante el auge del régimen y muy posiblemente los investigadores se desilusionen al ver un pequeño apartamento, sin calefacción, que representa el claro ideal de la política comunista. Lo que seguramente no les haga demasiada gracia será ver que todo el piso ha sido revuelto y, por el cigarrillo que continúa humeante en el suelo, no parece que haya sido hace mucho. La puerta estaba cerrada y no hay escalera de incendios de modo que, o quien haya estado en el piso sigue allí o se ha marchado por el mismo camino por el que ellos han entrado sin que lo hayan visto.

Sacar con éxito una tirada de Descubrir revelará una llave pegada bajo un cajón que se encuentra tirado en el suelo. La llave corresponde a un arcón de madera que se encuentra a los pies de la cama. Dentro del arcón hay (ayuda 3) un diario, diversas fotografías, el resto de las piedras reno y un papel con un mensaje escrito en él (aunque el mensaje parece cifrado).

Si descifrar el mensaje les resulta demasiado complicado, el Guardián puede recurrir al fantasma de Frances haciendo que se aparezca derribando varios libros de criptografía de la estantería. Todos los libros tienen rodeado en rojo el número 9 y la esquina de la página que marca el capítulo que versa sobre el Cifrado César está doblada.

El cifrado César mueve cada letra un determinado número de espacios en el alfabeto. En este ejemplo se usa un desplazamiento de tres espacios, así que una B en el texto original se convierte en una E en el texto codificado.

Investigar sobre el diario, las fotografías y las piedras Reno es relativamente sencillo, si saben por dónde empezar, aunque quedarán muchas lagunas por resolver. Descifrar el mensaje cifrado puede ser un buen comienzo.

El mensaje indica un periódico, una fecha y el lugar donde encontrarlo.

Si buscan por la habitación (tirada de descubrir) descubrirán que colgando de una de las paredes hay un calendario que data de 1908, muy lejano a la fecha actual. El calendario cuelga en el mes de junio y el día 30 se encuentra señalado. Como dice el mensaje cifrado, tras el calendario hay dos recortes de noticias (ayuda 4), uno de un periódico ruso, el Izvestia, y el otro de un periódico británico, The Guardian. Las noticias hablan sobre una gran explosión sin explicar ocurrida sobre la tundra siberiana veinte años atrás. Las dos noticias son del mismo día y año, 30 de junio de 1908, y en ellas se indica la misma hora, 07:17 horas.

A partir de este punto, los investigadores, tendrán varias vías de investigación. El mejor lugar para investigar sobre el suceso de Tunguska es la hemeroteca nacional rusa. En ella hay copias de los principales periódicos en los que se hace eco de la noticia (ayuda 5).

En los diarios se dice que la expedición estaba compuesta por diez hombres, pero da lo mismo el artículo que busquen, si se nombra a los miembros de la expedición, solo aparecen nueve nombres. La identidad del décimo hombre es un misterio, ni los artículos ni el diario de Keldysh mencionan su nombre.

Seguir la pista de algunos de ellos es sencillo, pero de otros es imposible:

- **Leonid Kukik:** puede ser localizado en el Museo de Mineralogía de St. Petersburgo. Está totalmente cuerdo ya que analizó todo lo sucedido desde un punto de vista científico.
- **Alexandr Ghulik:** ha fallecido, aunque nadie parece dispuesto a contar cuales son las causas de su muerte.
- **Boris Gelman:** se encuentra en paradero desconocido.
- **Dimitriy Luzhin:** falleció en extrañas circunstancias.
- **Pavel Berezutski:** falleció en el manicomio tragándose su propia lengua. Su estado mental presentaba síntomas de disociación de la realidad.
- **Sergei Alapin:** totalmente paranoico, convencido de que los insectos nos gobiernan, se encuentra internado en el manicomio. Conoce el paradero de Yuri Chejov.
- **Yuri Chejov:** su paradero es desconocido. Tras la expedición a Tunguska padeció una pirofobia que derivó en piromanía. Ahora es un sacerdote de la secta de Cthugha.
- **Ivan Kuznestov:** se encuentra ingresado en el manicomio. Sufre constantes crisis nerviosas. Si los investigadores le visitan, les pedirá que localicen a su hermano Sergei ya que hace tiempo que no sabe nada de él. Es evidente su preocupación.
- **Sergei Kuznestov:** desaparecido. Tras la última expedición, Sergei volvió a Vanavara para seguir investigando, fue entonces cuando miembros de la secta de Cthugha le secuestraron para ofrecérselo como sacrificio a su dios.
- **Nikola Tesla:** el 10º hombre, al cual nunca se le ve la cara en las fotografías. Intenta mantener su anonimato ya que tiene miedo de la secta de Cthugha. Actualmente vive en los EEUU y puede aportar información a los investigadores sobre el Rayo de Tesla, además de proporcionar un valioso libro.

Durante la investigación para reunir pistas hay varios hechos que pueden suceder:

- Unos asaltantes les roban los pasaportes y demás documentación, además de su dinero.
- Un vagabundo intenta advertirles de que corren un serio peligro antes de que unos hombres bajen de un coche, le pongan una bolsa de tela en la cabeza y marchen de forma precipitada dejando en el suelo un colgante que ha caído durante el forcejeo (ayuda 6).
- Se produce un intento de implicarles en un robo en un piso. La policía ha recibido un aviso de que unos extranjeros han cometido un robo en un piso de la ciudad. En realidad, no es más que un intento de la secta de Cthugha de evitar que sigan investigando. Los investigadores únicamente tendrán que mostrar en comisaría sus pasaportes y los papeles de la herencia para demostrar que no se ha cometido tal robo. Los problemas comenzarán si ya han sido robados y será la embajada quien tenga que intervenir. El aviso del robo no lo ha dado otro que el Sr. Smirnov, sacerdote de la secta de Cthugha, que hará lo posible por evitar que los investigadores viajen a la tundra y por conseguir las piedras reno.

El orden en que ocurran estos eventos queda a discreción del Guardián. Si se desea que la duración de la aventura se prolongue tan solo habrá que hacer que los investigadores sean robados antes de que les detenga la policía. Si, por el contrario, el robo se perpetra después los investigadores tan solo necesitarán ir a la embajada y que les hagan una nueva copia del pasaporte, aunque esto puede llevar su tiempo.

Asaltantes (3)

FUE	16	CON	16	TAM	9	INT	13	POD	14
DES	14	APA	12	EDU	-	COR	55	P.V.	13

Habilidades: Primeros auxilios 65%, Escuchar 70%, Descubrir 70%, Seguir rastros 65%, Camuflaje 55%, Ocultarse 75%, Discreción 55%, Trepar 65%, Esquivar 65%, Saltar 65%, Lanzar 85%.

Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4, Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4, Patada 55%, daño 1D6+1D4, Presa 40%, Cuchillo 50%, daño 1D6.

Moscú: Capítulo III

La expedición Kulik Los investigadores siguen la pista de los miembros de la expedición original y descubren los inquietantes hechos acaecidos.

Información para el Guardián

A comienzos de 1880, Nikola Tesla buscaba un libro sobre electricidad en la biblioteca de Nueva York. Según su propio testimonio, nunca ha sabido decir qué le hizo buscar dicho libro, ya que la información contenida en él no era relevante para su investigación. Una vez en la biblioteca, Tesla perdió la orientación y fue a parar a una sala en la que no había estado nunca. "Era como si algo me guiase", fueron sus palabras. En dicha sala encontró un libro que le abrió los ojos y por el cual decidió cambiar el curso de su investigación.

El libro que le esperaba en las polvorientas estanterías de la sala tenía por título, Ancestral Workshop. Es así como Tesla aprendió sobre el dios Shub-Niggurath, quien creó unos seres con forma de insecto, los Mi-Go, que nos han estado estudiando durante milenios y cuya misión última es colonizar la Tierra.

Tesla aprendió a contactar con los Mi-Go y confirmó sus sospechas. Así pasó a trabajar en la comunicación interplanetaria y en la transmisión inalámbrica de energía con intención de utilizarla para detener de algún modo a los Mi-Go y su diabólico plan.

Durante el 30 de junio de 1908, sabedor de que una nave tripulada por los Hongos de Yuggoth iba a efectuar su entrada en la tierra por la tundra siberiana, Tesla accionó su rayo de luz artificial desintegrando la nave en el aire antes de que tomase tierra.

Historia

Kulik fue un hombre tenaz e intrépido porque tuvo que soportar muchos obstáculos en dicha expedición, avanzando con trineos remolcados por caballos. Se encontraron con un paisaje desolador y apocalíptico, miles de árboles apilados que habían sido arrancados por la explosión estuvieron barrando el paso a la expedición, teniéndose que abrir paso a base de hachazos. La meta era clara; llegar al epicentro de la explosión. Los guías Evenki abandonaron y huyeron, porque sus miedos hacia la leyenda del poderoso Dios Ogdý que según ellos descendió para arrasarlos con su fuego, les hicieron retroceder. Kulik tuvo que volver atrás y no pudo reemprender la expedición hasta junio de ese año.

Cuando por fin Kulik logró llegar justo en el epicentro de la explosión, no se encontró con el cráter del meteorito que él imaginaba. Si bien había 2.100 Km cuadrados de árboles arrasados y derrumbados, justo en el epicentro de la explosión permanecía un pequeño grupo de árboles, secos y muertos, pero en pie. Aquello confirmó que la explosión se había producido en el aire, hecho que se corroboró con el testimonio de los campesinos. La base del objeto debió de amortiguar ese grupo de árboles de la onda expansiva, porque estaban justo bajo su vertical. La explosión pues se extendió de forma oval. Entonces, si era un Meteorito, ¿Dónde estaba el cráter?, ¿Dónde estaban sus fragmentos? Ni rastro de nada. Y lo más inquietante, de tratarse de un cuerpo sideral, ¿cómo explicar la maniobra aeronáutica de giro claramente inteligente que realizó ese objeto?

Los 80 millones árboles derribados por la explosión estaban en un patrón radial. En la zona cero, los árboles estaban en forma vertical, pero despojado de ramas y corteza. Un explorador posterior dijo que eran "como un bosque de postes de teléfono. El mismo fenómeno fue observado 37 años más tarde en Hiroshima".

Hablando con Kulik

Leonid Kulik es un reputado geólogo que en estos momentos se encuentra haciendo estudios sobre rocas metamórficas en el

Museo de Mineralogía de Leningrado (actual St. Petersburgo). El viaje a San Petersburgo ha de hacerse en tren. El viaje entre las dos ciudades dura algo más de 7 horas, con paradas incluidas.

La información que obtiene los investigadores de Kulik no tiene nada que ver con lo paranormal, ya que desde el escepticismo científico de Kulik, todo lo vivido en Tunguska tiene una explicación racional. Está convencido de que la explosión se produjo por la caída de un meteorito y aunque no haya sido capaz de encontrar los restos, sostiene la teoría que se deba a que no llegó a impactar con el terreno y explotó a varios kilómetros de altura.

El hecho de haber visto a los Mi-Go intenta explicarlo diciendo que las radiaciones producidas por la explosión debieron producir mutaciones en la flora y fauna y que el cansancio debió de producirles alucinaciones. Los anillos de crecimiento de los árboles de la zona parecen confirmar dichas mutaciones.

En cuanto al ataque sufrido por miembros de la secta de Cthugha, lo achaca a que, al consumir alimentos con ciertos niveles de radiación, algunos miembros de la comunidad han debido perder en parte la razón o quizá que debido al miedo de los Evenki al dios Ogdý que hizo huir a los guías, estos volviesen con más lugareños y les atacasen para intentar expulsarlos de la zona y no despertar la ira del temido dios.

Kulik puede prestar sus apuntes a los investigadores sobre la expedición para su estudio si la explicación del por qué los necesitan es plausible o con una exitosa tirada de persuasión (ayuda 7).

Si los investigadores deciden prestar las Piedras Reno a Leonid Kulik, este se mostrará muy interesado en ellas ya que nunca ha visto piedras con marcas similares. Hará todo tipo de preguntas sobre su procedencia, dónde las han conseguido, cómo, hace cuánto que las poseen, y cualquier otro dato que le pueda resultar útil para catalogarlas. Por último, si se lo permiten, pedirá quedárselas para analizarlas asegurando que no le llevará más de un par de días. Pasado dicho periodo, se pondrá en contacto con los investigadores para decirles sus conclusiones.

Kulik no puede proporcionar información sobre el paradero actual de los demás miembros de la expedición. Si le preguntan

Слов	Плата	МИНИСТЕРСТВО  СВЯЗИ СССР		ПЕРЕДАЧА	
	руб. коп.			го	ч.
Принял	ТЕЛЕГРАММА			Номер рабочего места	
	№ _____			Автоответ пункта приема	
	с.л. го ч. м.			Передал _____	
	Категория и отметки особого вида			Служебные отметки	
Квитанция в приеме телеграммы	<p>Куда, кому PARA EMPEZAR. NO SE TRATA DE PIEDRAS, SINO DE METAL. UN METAL TOTALMENTE DESCONOCIDO PARA MI O CUALQUIERA DE MIS COLEGAS. EL ASPECTO PEDREGOSO SE DEBE A QUE EL METAL PARECE HABER SIDO SOMETIDO A ALTÍSIMAS TEMPERATURAS EN UN PERIODO DE TIEMPO MUY CORTO Y ESTO LE HA CONFERIDO ESE ASPECTO PEDREGOSO. ALGO ASI COMO SI SE LE HUBIESE APLICADO UN RAYO DE LUZ AMPLIFICADA. LO QUE DESCONCIERTA AÚN MÁS AL GRUPO DE GEÓLOGOS QUE LO HAN ANALIZADO SON LOS EXTRAÑOS DIBUJOS QUE MUESTRAN LAS SUPUESTAS PIEDRAS. SI SE SOMETE UN METAL A ALTAS TEMPERATURAS ÉSTE SE FUNDE, O POR LO MENOS PIERDE PARTE DE SU DIBUJO, SI ES QUE ESTÁ LABRADO. NO ES ÉSTE EL CASO, YA QUE EL DIBUJO SE HA CONSERVADO PERFECTAMENTE. NO PUEDE ASEGURAR NADA PORQUE NO TIENEN MÁS FRAGMENTOS DE MAYOR TAMAÑO, PERO UNO DE SUS COLEGAS HA SUGERIDO QUE PODRÍA TRATARSE DE ALGÚN TIPO DE ESCRITURA, ALGO QUE A ÉL, PERSONALMENTE, LE PARECE TOTALMENTE DESCABELLADO.</p>				
Куда	Фамилия и адрес отправителя (не оплачивается и по связям не передается)				
Претензии принимаются в течение 1 месяца со дня подачи	г. Обл. тип., г. Кострома.				

por el décimo hombre contestará enfadado, "un loco", y les echará de su despacho de malos modos.

Si se encuentran atascados sobre dónde encontrar a los otros miembros de la expedición, el fantasma de Frances les ayudará tirando un periódico al suelo abierto por la página en la que habla de un manicomio.

Investigando en el Manicomio de Leningrado

Sergei Alapin e Ivan Kuznestov se encuentran ingresados en el Centro de Salud Mental. También Pavel Berezutski se encontraba ingresado en dicho centro hasta que se tragó su propia lengua.

Los informes de los pacientes son secretos, aunque una tirada exitosa de persuasión o un buen número de rublos (50 puede estar bien) puede permitirles el acceso a ellos.

Según el informe, Pavel Berezutski sufría de disociación de la realidad e imaginaba que bajo nuestro mundo existe otro subterráneo donde habitan criaturas de más allá de nuestro tiempo. No le gustaba hablar de ellos, aunque sí solía hacer dibujos en las paredes de su habitación (los dibujos no se conservan, la habitación ha sido pintada) antes de tener que ser recluido en una celda acolchada antes de suicidarse tragándose su propia lengua. Cuando encontraron el cadáver llevaba ya bastantes horas muerto.

El informe de Sergei Alapin le presenta como un individuo totalmente paranoico, con la firme creencia de que vivimos gobernados por los insectos. Han de mantener su cuarto lo más esterilizado posible ya que de lo contrario tiende a ponerse extremadamente violento. Es el único que conoce el paradero del desaparecido Yuri Chejov. Si se le pregunta expresamente por él, responderá a los investigadores con frases cortas y rápidas sobre la vuelta de Chejov a Tunguska y sobre cómo abrazó este la religión de los adoradores de Cthugha. Desconoce el hecho de que Chejov ha ascendido dentro de la secta y ha pasado a convertirse en Sacerdote.

Ivan Kuznestov es presentado en su informe como un hombre inestable que sufre de continuas crisis nerviosas. En cuanto los investigadores le pregunten sobre lo sucedido en la expedición pasará a contarles su relato:

"Cuando la expedición llegó a Vanavara todo parecía normal. La gente parecía amable, hasta acogedora. Un guía se unió a nosotros. Nos internamos en la Tundra. Construimos una cabaña. Los mosquitos nos acibillaron. Vimos cosas que no debían estar allí. Árboles caídos desde un punto central. Troncos retorcidos. De crecimiento inusualmente rápido. Insectos gigantes venidos de otro mundo. Y humanos que nos atacaban adoradores de un culto a un dios impronunciado en cualquier lengua humana. Cthugha, lo llamaban. Al principio supusimos que se trataba de una representación de la deidad del sol, pero se trataba de algo más. No sé si les parecimos inofensivos o qué fue lo que pasó, pero nos dejaron de atacar. Volvimos a la civilización. Algunos en mejor estado que otros (se ríe nerviosamente como para corroborar su afirmación). Mi hermano. Localícenle. Hace tiempo que no me visita. Él no haría eso. Siempre me visita. Búsquenle. Por favor".

Terminado su relato, sus ojos se ponen en blanco y comienza a sufrir una crisis nerviosa. Los enfermeros llegan a la carrera, apartan a los investigadores a empujones e intentan sujetar el cuerpo para evitar que se haga daño debido a las convulsiones. Mientras intenta sacudirse de encima a los enfermeros, dice con la mandíbula apretada: "¡Teeeeeeessslaaaaa!".

Investigando a los restantes miembros de la expedición.

Ghulik, Gelman y Luzhin son pistas que no llevan a ninguna parte.

Mientras nadie parece dispuesto a comentar cuales son las causas de la muerte de Ghulik y todos se limitan a agachar la cabeza y decir pobre hombre, la muerte de Luzhin sigue siendo un misterio y no existe información al respecto (el Guardián es libre de implicar a la secta de Cthugha en la muerte si así lo desea).

Gelman por el contrario ha desaparecido de la faz de la tierra (de hecho, literalmente, ya que los Mi-Go se lo han llevado a Yuggoth para experimentar con su cerebro).

Tras la pista de Tesla

Cualquier buen libro científico de la época que se precie hará alguna referencia a Nikola Tesla. También es posible encontrar alguna de sus publicaciones o de sus libros en la Nacional de Moscú. Ejemplos de ello son Comunicación Interplanetaria (1921) y Transmisión Eléctrica (1921). Su último libro "World System of Wireless Transmission of Energy, Telegraph and Telegraph Age, October 16, 1927" ha sido publicado en Nueva York. Esto debería ser pista suficiente para guiarles a la ciudad que nunca duerme.

Viajando a Nueva York

Durante 1929, Nikola Tesla se encuentra en Nueva York trabajando en la producción y procesamiento de sulfuro, hierro y cobre. Posee una pequeña vivienda en Manhattan y su modesta oficina está situada en el número 8 de la Calle 40 Oeste, donde se le puede encontrar con frecuencia.

Tesla puede proporcionar a los investigadores información muy valiosa sobre lo ocurrido en Tunguska ya que, en gran medida, él tuvo que ver con la explosión en los cielos de Tunguska en 1908. Solo hay que hacerle las preguntas adecuadas. Es capaz de recordar por qué se unió a la expedición y su viaje a Tunguska, pero a partir de cierto punto sus recuerdos se vuelven confusos para terminar disipándose en la nada.

Si los investigadores preguntan qué fue lo que ocurrió esto es lo que les cuenta:

"Yo lo hice, yo causé todo y por eso me uní a la expedición, para ver el resultado de mi rayo con mis propios ojos. Cuando llegamos a Vanavara, los Evenki nos acogieron, nos dieron cobijo y nos proporcionaron un guía. Fuimos hasta Tunguska, construimos una cabaña, comenzamos a explorar y... y..."

Lo siento, a partir de aquí todo se vuelve confuso. Lo siguiente que recuerdo es que estaba de vuelta en mi oficina. Ni siquiera recuerdo como llegué aquí. Las imágenes son confusas, como si fuesen de otra persona o parte de un sueño. Un vehículo volviendo a Moscú. El aeropuerto. Un avión. Y mi oficina.

De veras que no sé lo que ocurrió allí... y no sé si quiero saberlo".

Cuando termina su relato, Tesla sumerge la cara entre sus manos, los codos apoyados sobre sus rodillas.

Si es interrogado sobre el rayo se limitará a señalar el libro cogido de la biblioteca. Nunca llegó a devolverlo.

Leer el libro completo cuesta 1D6/2D6 puntos de cordura y proporciona 12% a Mitos de Cthulhu, los hechizos Contactar con Cthugha, Llamar/ Expulsar a Cthugha, Contactar con vampiro de fuego, Convocar/Atar a un vampiro de fuego, Llamar a un diablo del éter (Contactar con un Mi-Go), además de proporcionar una valiosa información sobre por qué Tesla hizo lo que hizo. Se necesita una media de 46 semanas para su estudio y comprensión o 104 horas para leerlo por encima. Estudiar y comprender el capítulo dos supone 3 semanas u 8 horas de lectura rápida.

Mientras los investigadores no vuelvan a Rusia podrán preguntar a Nikola Tesla sobre cualquier detalle que les parezca relevante. Solo conseguirán información sobre las investigaciones que está llevando a cabo, sobre el rayo de luz y sobre los otros miembros de la expedición.

Moscú-Vanavara-Tunguska: Capítulo IV

La nueva expedición

Donde los investigadores viajan de vuelta a Moscú para preparar la expedición a Tunguska y son atacados por los adoradores de Cthugha. Viajan a Vanavara y de allí a Tunguska.

Información general

Llegados a este punto, los investigadores ya deberían haber reunido suficiente información como para intuir que se enfrentan a dos enemigos diferentes. Por un lado, una secta de adoradores al dios Cthugha y por otro lado la amenaza de los Mi-Go.

Información para el Guardián

Los Evenki son un pacífico pueblo que nada tiene que ver con los eventos sucedidos en Tunguska. En realidad, los sacerdotes de Cthugha se han aprovechado de las milenarias creencias locales en el dios Ogdy (representación del dios del fuego, Cthugha), para inculcarles el miedo a la zona y conseguir que toda el área que rodea la catedral del culto sea territorio prohibido.

El culto a Cthugha, poco o nada tiene que ver con los Mi-Go que tienen su base bajo tierra. En realidad, cuando la nave Mi-Go descendía sobre la zona y pasó a ser desintegrada por un potente rayo de luz, los sacerdotes y sectarios del culto se quedaron tan sorprendidos como toda la gente de la región.

Poco sospechan que, siguiendo los túneles que hay tras su catedral se encuentra un complejo entramado de túneles que desembocan en una base subterránea de los Hongos de Yuggoth, en la que llevan milenios experimentando con humanos.

Historia

Desde tiempos inmemoriales, las leyendas de las tribus de la región han hablado de insectos gigantes. Con el tiempo, esas historias se fueron convirtiendo en meros cuentos para asustar a los niños que no querían irse a dormir. Pero la verdad que se esconde tras estas leyendas es más oscura, aterradora y real de lo parecería a simple vista.

Millones de años atrás, los Mi-Go, una raza procedente de otro mundo, cuyos orígenes hasta ellos mismos desconocen, se interesaron por nuestro planeta. Se sabe que han mostrado un gran interés por los recursos mineros terrestres. También se sabe que desde los orígenes del hombre han experimentado con él, lo que no se tiene tan claro es con qué fin.

La región siberiana de Tunguska sufrió estos experimentos a lo largo de su larga historia. Gente que desaparecía sin dejar rastro y de la cual no se volvía a saber nada jamás. Existen pinturas rupestres en las que se muestran Mi-Go abduciendo y experimentando con humanos ocultas en cuevas por toda la región, esperando a ser descubiertas. En los meses previos a la explosión, el número de abducidos comenzó a aumentar, como ya había ocurrido en otras ocasiones anteriores. Tras la explosión, las desapariciones desaparecieron por completo para volver a reaparecer veinte años después, en la época actual.

Información general

Tras la explosión de Tunguska, el gobierno ruso no intentó investigar inmediatamente el evento, ya que nadie había sido dañado, y habiendo tenido lugar la primera revolución rusa tan solo tres años antes, las autoridades tenían otras cosas en sus mentes. En 1921, la Academia Rusa de Ciencias nombró a Leonid Kulik, jefe conservador de la colección de meteoritos del Museo de San Petersburgo, para dirigir una expedición de investigación. Las duras condiciones forzaron a la expedición a ser cancelada. Otras tres expediciones fueron conducidas por Kulik, siendo la siguiente en 1927. Los locales fueron, inicialmente, reacios a hablar con Kulik acerca del evento: "Creían que la explosión fue una visita hecha por el Dios Ogdy, que había maldecido el área rompiendo árboles y matando animales".

Preparando la expedición

Encontrar los materiales necesarios para la expedición no es demasiado difícil, aunque algunos pueden llevar cierto tiempo



reunirlos. Si buscan alguna tienda en la que comprar el equipo, allí mismo podrán ser asesorados.

Dado que algunos de los materiales no están disponibles y han de ser encargados (recordemos que estamos en el comunismo ruso), transcurrirá una semana aproximadamente hasta que puedan partir hacia Vanavara. El listado completo de materiales se puede encontrar en él.

El viaje a Vanavara ha de hacerse en el famoso Transiberiano, un tren de lujo a la altura del mismísimo Orient Express. Es un viaje largo y pesado ya que son 3 días, durante los que tendrá lugar el primer ataque importante a los investigadores, tras los cuales deberán coger un coche para llegar a su destino.

Durante la segunda noche de viaje tres sectarios y un sacerdote de Cthugha se colarán en el camarote contiguo al de los investigadores y matarán a su ocupante, un hombre de mediana edad que viaja para visitar a su familia. Tras asesinarle, el sacerdote realizará el hechizo Atadura Gris (manual de La Llamada de Cthulhu página 312) creando un zombi totalmente libre de control. Tras crearlo, los sectarios y el sacerdote huirán al último vagón para poder huir en caso necesario saltando del tren.

Sectarios del culto a Cthugha

Sacerdote de Cthugha

FUE 10 **CON** 12 **TAM** 11 **INT** 12 **POD** 17
DES 10 **APA** 8 **EDU** - **COR** 25 **P.V.** 12

Habilidades: Primeros auxilios 65%, Escuchar 70%, Descubrir 70%, Seguir rastros 65%, Camuflaje 55%, Ocultarse 75%, Discreción 55%, Trepar 65%, Esquivar 65%, Saltar 65%, Lanzar 85%.

Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4, Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4, Patada 55%, daño 1D6+1D4, Presa 40%, Cuchillo 50%, daño 1D6.

Sectarios (3)

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	COR	P.V.
Sectario 1	14	11	9	9	13	15	9	65	10
Sectario 2	16	17	9	13	14	14	12	60	13
Sectario 3	16	17	13	6	15	15	10	40	15

Habilidades: Primeros Auxilios 65%, Escuchar 70%, Descubrir 70%, Seguir Rastros 65%, Camuflaje 55%, Ocultarse 75%, Discreción 55%, Trepar 65%, Esquivar 65%, Saltar 65%, Lanzar 85%.

Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4, Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4, Patada 55%, daño 1D6+1D4, Presa 40%, Cuchillo 50%, daño 1D6.

Zombi

FUE 15 CON 24 TAM 14 INT 16 POD 1
DES 7 APA - EDU - COR - P.V. 19

Bonificación al Daño: +1D6.

Habilidades: Perseguir carne humana 99%

Ataques: Mordisco 30%, daño 1D3, Palo Grande 25%, daño 1D8+1+1D6

Armadura: Ninguna, pero las armas capaces de empalar solo le causan 1 punto de daño y el resto solo la mitad del daño obtenido en la tirada.

Pérdida de Cordura: 1/1D8.

Vanavara

Información sobre Vanavara

Vanavara es la población más cercana a Tunguska a la que se puede acceder en tren. Se trata de un puesto comercial situado en los límites de la tundra siberiana. El poblado está habitado casi en su totalidad por los Evenki, antigua tribu que lleva siglos viviendo en la zona y que se dedican a la caza y al comercio de pieles de oso, ardillas, renos y lobos.

Para tratarse de una pequeña localidad de Siberia, el porcentaje de gente calva es bastante alto. Un investigador inteligente podría pensar que se debe a la continua mezcla genética, de manera similar a lo ocurrido en la Polinesia que poseía altos índices de población con Síndrome de Down. Nada más lejos de la realidad. La calvicie se debe a la radiación producida por la explosión en el cielo y si los Evenki son preguntados sobre ello, no tendrán reparo en contarles a qué se debe.

Los Evenki son un pueblo amable y acogedor, que siempre tiene una sonrisa en la cara y está dispuesto a ayudar o a dar información a los forasteros. Si necesitas un guía para explorar la zona, los Evenki son la mejor y única opción, el único problema el miedo que tienen de acercarse a la zona donde se produjo la explosión.

La gran explosión de 1908 está recogida en el folclore Evenki y cualquier lugareño puede contárselo a los investigadores. Según las leyendas locales, los Evenki pidieron al dios Ogdy (pronúnciese Adgui), que destruyera a una tribu enemiga. Furioso porque habían querido abusar de él, Ogdy envió a los Evenki aves de hierro capaces de disparar rayos que abrían la tierra.

Muchos Evenki perdieron la vida durante la explosión y muchos otros perdieron todo su vello corporal.

Información meteorológica

Cuando los investigadores bajen del tren sentirán el aire frío de Kansk. La temperatura es de entorno a los -6°C, pero las nubes cubren el solo casi por completo y la ligera brisa, junto con una humedad del 40%, provocan una sensación térmica de -10°C. Durante la noche las temperaturas descienden aún más pudiendo llegar a los -30°C, de modo que cualquier investigador que no esté lo suficientemente abrigado corre el riesgo de sufrir los efectos de la hipotermia y/o congelación. Pasar 2 horas o más sin la protección necesaria frente al frío provocará congelación de primer grado en la zona desprotegida. Esto puede limitar la movilidad de los miembros en unos pocos días. Si se persistiese en dejar desprotegida la zona, la congelación pasaría a ser de segundo grado 8 horas más tarde, con la aparición de llagas y ampollas; de tercer grado 2 horas después, penetrando la congelación bajo la piel; y, por último, de cuarto grado tras varios días, quedando destruidos todos los tejidos hasta llegar al hueso.

Durante esta época del año, Vanavara cuenta con unas 14 horas de luz. Para efectos de la aventura los investigadores dispondrán de luz natural de 5 a 19 horas.



El viaje a Vanavara

Tras bajar del tren en Kansk, los investigadores deberán encontrar algún medio de transporte que les lleve hasta Vanavara. Son 500 km de viaje por caminos de tierra y empedrados.

Llegada a Vanavara

El pesado viaje y el inesperado ataque hace que los investigadores lleguen a su destino cansados y con el conocimiento de que alguien no quiere que consigan.

Cuando los investigadores llegan, el pueblo se encuentra sumido en plena actividad. Apenas unas cuantas calles compuestas por casa de madera conforman la población. Muchas personas trabajan en plena calle curtiendo pieles o tallando la madera, ajenos al frío que parece atezar a los personajes. La gente es amable y acogedora con los extranjeros.

Existen dos lugares en los que hospedarse durante su estancia. El primero es el Hostal de Ogdy y el segundo, la Casa Stropkov. Los dos son de características muy similares y servirán para su propósito durante las noches que pasen en el pueblo.

Encontrar guías que les acompañen a Tunguska no parece tarea sencilla. Los guías tunguskos que acompañaron a Kulik abandonaron y huyeron porque sus miedos hacia la leyenda del poderoso Dios Ogdy, que según ellos descendió para arrasarlos con su fuego, les hicieron retroceder. Kulik tuvo que volver atrás y no pudo reemprender la expedición hasta junio de ese año. Tiradas de persuasión exitosas les pueden conseguir tres guías a 3 rublos por día. Yerog será el jefe de los guías que les ayuden a transportar el equipo que necesitan. Se trata de un hombre de mediana edad, jovial, siempre sonriente y gran conocedor de la zona que habla inglés con un cargado acento ruso.

Si no consiguen la tirada tendrán una nueva oportunidad diaria, pero por cada día que pasen en Vanavara, tendrán un 10% acumulativo de posibilidades de que la secta de Cthugha se percate de su presencia y provoque un ataque más feroz por parte de los sectarios.

Viajando al interior de Tunguska

Viajar hasta el corazón de la pantanosa región de los bosques de Tunguska implica recorrer cerca de 120 km (113 verstas) siguiendo el río y atravesando pantanos a medio descongelar. El viaje llevará una semana completa.

Por el camino, Yerog les contará como vivió él la gran explosión.

"Tenía una cabaña junto al río con mi hermano Chekaren. Estábamos durmiendo. De pronto los dos nos despertamos al mismo tiempo. Alguien nos empujó. Habíamos oído silbidos y sentimos el fuerte viento. Chekaren dijo: ¿Puedes oír todos los pájaros que vuelan arriba? Los dos estábamos en la cabaña, no podía ver lo que estaba pasando fuera. De repente, fui empujado de nuevo, esta vez con tanta fuerza que caí en el fuego. Me asusté. Chekaren se asustó demasiado.

Empezamos a gritar por el padre, madre, hermano, pero nadie respondió. Había ruido más allá de la cabaña, podíamos oír los árboles que caían. Chekaren y yo salimos de nuestros sacos de dormir y queríamos salir corriendo, pero luego el estruendo golpeó. Este fue el primer estruendo. La tierra comenzó a moverse, las rocas y el viento golpearon nuestra cabaña y la derribó. Mi cuerpo fue empujado hacia abajo con palos, pero mi cabeza estaba libre. Entonces vi una maravilla... Los árboles caían, las ramas estaban en llamas, se hicieron intensamente brillantes, como si hubiera un segundo sol, mis ojos me dolían, incluso los cerré. Era como lo que los rusos llaman un rayo. Y luego hubo un fuerte estruendo. Este fue el segundo estruendo. Era una mañana soleada, no había nubes, el Sol brillaba como siempre, y de repente vino un segundo sol.

Chekaren y yo tuvimos algunas dificultades al estar debajo de los restos de la cabaña. Entonces observamos que, por encima, pero en un lugar diferente, había otro destello, y vino un gran estruendo. Este fue el tercer estruendo. El viento volvió, nos echó de nuestros pies, golpeando contra los árboles caídos.

Nos fijamos en los árboles caídos, vimos las copas de los árboles que quedaron quebrados, observando los incendios. Chekaren de repente gritó mirad hacia arriba y señalando con la mano. Miré hacia allí y vi otro destello, y se produjo otro estruendo. Pero el ruido era menor que antes. Este fue el cuarto estruendo, como un trueno normal. Ahora me acuerdo, también hubo un estruendo más, pero era pequeño, y en algún lugar lejano, donde el sol se va a dormir".

Si es preguntado sobre la leyenda del dios Ogdy, afirmará que cree en ellas fervientemente. Él pudo contemplar con sus propios ojos el poder del dios al devastar toda la zona. Opina que nunca debieron pedirle que destruyese a la tribu rival ya que ahora todos están temerosos de pedirle algo al dios que pueda enojarse y le haga volver a enviar su fuego.

Yerog también conoce las leyendas que hablan sobre



insectos gigantes que se llevan a la gente en mitad de la noche a la Montaña del Ídolo, una pequeña montaña a 17 km de Vanavara, pero nunca admitirá creer en ellas. En su lugar dirá que son historias que se llevan contando en su tribu desde antes de que el padre de su padre naciera y que opina que son cuentos para dormir a los niños que se portan mal. Chucan en realidad piensa que toda leyenda tiene su origen en algo real que, con el tiempo, el habla popular ha ido modificando. En el caso de los insectos, prefiere no pensar cual puede ser el origen real ya que lo que pueda encontrar le da miedo.

La Montaña del Ídolo tiene mala fama ya que se dice que las gentes que van allí se vuelven irritables, se han dado casos de psicosis masivas y de colapsos nerviosos.

Una semana después llegarán a la cabaña que levantó el equipo de Kulik para poder pasar las noches en la zona.

El interior de la cabaña es bastante austero. Unas cuantas herramientas colgadas de la pared, dos estanterías medio vacías, una mesa con varios taburetes y una estufa para calentarse.

Lo primero que verán los investigadores al llegar es un cartel de madera colgado de la puerta con un clavo, pintado con la sangre de un conejo que yace en el suelo, que dice:

Márchense de aquí. No les queremos. Solo traen el peligro a estas tierras.

Alrededor de la cabaña está todo repleto de huellas. Seguir rastros revelará que estas se adentran en el bosque para acabar perdiéndose tras cruzar un riachuelo.

La primera noche transcurrirá tranquila, pero al llegar la mañana, dos de los guías habrán desaparecido dejando solo a Yerog, el cual hoy no se ha levantado con su característica sonrisa. Dado que las escasas pertenencias de los guías no están, es de suponer que se han marchado por voluntad propia. Quizá el cartel de la entrada les haya asustado.

Explorando el bosque

El camino desde la cabaña hacia el lugar de la explosión es capaz de asombrar al más avezado de los investigadores. El bosque de coníferas se encuentra devastado. Todos los árboles se encuentran inclinados en la misma dirección según van caminando, quemados y con las ramas partidas. Es como si algo los hubiese derribado desde un punto central y de forma radial.

En ese punto central, los árboles se encuentran aun de pie, sin ramas y absolutamente calcinados.

Una exploración más minuciosa de la zona revelará algunos elementos inusuales en el paisaje, como la conífera retorcida. Estos extraños efectos, así como el crecimiento inusualmente rápido de los árboles y plantas, se deben a la radiación desprendida tras la explosión de la nave Mi-Go.

El reno bicéfalo

Durante la exploración, los investigadores se encuentran con un alce adulto. En un primer momento verán al animal de espaldas, la parte delantera del animal tapada por la vegetación. Cuando intenten darle caza, se acerquen o simplemente pasado algún tiempo, el astado mirará hacia donde ellos se encuentran y se alejará dejando ver que en realidad posee dos cabezas. Tirada de COR 1/0.

Tras la visión del reno los guías huyen despavoridos. El único con valor suficiente como para quedarse es Yerog.

La noche más brillante

Durante la segunda noche, el equipo sufrirá su primer ataque en Tunguska. Un grupo de adoradores de Ogdy (Cthugha) asaltará la cabaña con antorchas y le prenderá fuego.

Es posible darse cuenta del ataque antes de que este ocurra con una exitosa tirada de descubrir. Esto permitirá a los investigadores abandonar la cabaña antes de que le prendan

fuego, pero no evitará lo que llegará a continuación.

Antes de atacar la cabaña, dos sacerdotes de Cthugha han convocado dos vampiros de fuego. Saben que las piedras reno no se verán afectadas por el fuego así que les importa poco quemar vivos a los investigadores. Tan solo tienen que esperar y buscar las piedras entre los restos calcinados de la cabaña.

Al salir de la estructura de madera, este está ya ardiendo o no, los vampiros de fuego entrarán en acción, mientras los dos sacerdotes y sus dos acólitos esperan pacientemente a que terminen su trabajo.

El rescate del cazador

Cuando la cosa comience a ponerse difícil de verdad para los investigadores, como si surgiese de la nada aparecerá Okchin, un cazador que les ayudará a luchar contra los vampiros de Fuego.

Okchin conoce las debilidades de los vampiros de fuego y les ataca lanzándoles cubos de tierra. Si los investigadores le imitan, no deberían tener demasiados problemas en deshacerse de los vampiros.

Viendo que sus invocaciones están siendo derrotadas, los sacerdotes y sus fieles huirán bosque adentro antes de que les puedan seguir. Intentar seguir su rastro durante la noche aumenta la dificultad de la tirada en un 50% ya que conocen el bosque y saben cómo moverse en él sin dejar apenas rastro.

Una vez pasado el peligro su rescatador se presentará como Okchin, cazador de la zona. Es un hombre de unos 60 años que va cubierto de pieles al estilo de los Evenki. Según su opinión los sacerdotes que han provocado el ataque no traen nada bueno y hay que enfrentarse a ellos con todos los medios que sean necesarios. Cuando vio que estaban convocando a los vampiros de fuego entendió que debía hacer algo para ayudar y, como ya los había visto actuar antes, conocía su debilidad, la tierra y el agua. Siente haber tardado tanto en echarles una mano, pero tuvo que encontrar los cubos y cazos junto a la cabaña y llenarlos de arena. Actuó lo más rápido que pudo. Siente también la pérdida de sus caballos (si han llevado), los cuales o han perecido por el fuego o en el mejor de los casos, habrán escapado y morirán presa de los lobos o por congelación dadas las bajas temperaturas.

Por desgracia, Yerog, ha perecido presa de las llamas tras quedar atrapado dentro al caerle una de las vigas de madera encima. Si salió de la cabaña con los jugadores, su muerte quedará justificada con que entró de nuevo a recoger los objetos de valor durante el ataque de los vampiros de fuego.



Cualquier objeto que necesitasen y que no hayan sacado del interior de la cabaña a tiempo se habrá echado a perder, a excepción de las Piedras Reno, capaces de aguantar temperaturas mucho más altas que las de un simple incendio.

Cuando el fuego comience a perder fuerza, el frío de la noche empezará a hacerse patente y hará que, cualquier investigador que no esté convenientemente abrigado comience a tiritar sin control y a sufrir los efectos de la congelación antes de llegar al campamento de Okchin, situado a dos horas a pie. Por el camino, el cazador será parco en palabras, tan solo apremiándoles a ir más rápido, avisándoles en caso de deban tener cuidado al pisar en alguna zona o instándoles a no hacer preguntas aún.

El campamento consiste en una pequeña tienda con un pequeño fuego frente a ella. Sobre la hoguera, ahora casi apagada, tres palos cruzados formando un trípode sostienen un pequeño cazo.

Una vez allí, Okchin, comienza a recolocar unas extrañas piedras, marcadas con pequeños agujeros que forman espirales, repartidas alrededor de todo el campamento. Ninguna piedra dista más de un metro de las demás. Cuando se ha asegurado de que todas están correctamente colocadas murmura extrañas palabras durante 15 segundos. "Ahora estamos seguros", dice para concluir.

Los investigadores podrán preguntar a Okchin todo aquello sobre lo que deseen. El cazador Evenki les podrá proporcionar información sobre la secta de Cthugha, la Montaña del Ídolo, el Monte Farrinton, los insectos gigantes que han abducido gente desde que el hombre es hombre y sobre la expedición de Kulik.

Información que posee Okchi

Sobre los Mi-Go: Su tribu ha contado desde que tienen recuerdo de ello la historia de los nasekomoye (insecto en ruso). Estas criaturas se llevaban cada cierto tiempo a alguien de su tribu para no volver a verle más. Siempre llegaban durante la noche, en grupos de dos o tres. Nunca a intervalos regulares de modo que era imposible prever cuando volverían.

Tras la gran explosión no volvieron a llevarse a nadie en 20 años, lo cual hizo que las historias de su pueblo se fuesen convirtiendo más en cuentos de niños que en relatos de aviso.

Recientemente ha vuelto a desaparecer gente y, aunque su pueblo se niega a admitirlo, él lo sabe porque los ha visto.

Sobre la secta: Estas tierras eran tranquilas hasta que llegaron ellos. Quitando la amenaza de los nasekomoye, la vida era apacible. Cuando tras la explosión terminaron las desapariciones, todos pensaban que la vida en la zona sería mejor, pero entonces aparecieron ellos, amantes del fuego, adorando a un falso dios Ogdy, al cual ellos llaman Cthugha.

Okchin lleva 15 años intentando averiguar cuáles son las intenciones de la secta y cree que por fin lo ha descubierto. Cree que quieren invocar a su dios para que arrase con fuego todo lo que esté a su alcance.

También cree haber encontrado la forma de detenerlos. Encontró un libro del cual aprendió el hechizo de protección que ha lanzado antes. Por desgracia, el libro cayó en manos de la secta. En él creyó entender que si se interrumpía el ritual de invocación deberían pasar al menos otros 20 años antes de poder volver a intentarlo.

Sobre la Montaña del Ídolo: Cazando, descubrió una cueva de difícil acceso en la Montaña del Ídolo con dibujos primitivos en los que se ve como los nasekomoye extraen el cerebro de sus víctimas para meterlos en una especie de cilindros.

El mayor peligro de la montaña es que altera el estado de ánimo de las personas volviéndoles irritables. Desde la gran explosión su pueblo ha dejado de ir ya que se producen psicosis masivas y colapsos nerviosos. Además, las brújulas giran sin cesar.

Nota para el Guardián: esto se debe a que la base Mi-Go se encuentra justo debajo y tras explotar su nave activaron maquinaria que afecta al comportamiento de los humanos.

Sobre el Monte Farrinton: Se trata de la zona más alta del impacto. Posee 519 m. de altitud. En este monte las brújulas se invierten, marcando el norte hacia el sur y el este hacia el oeste. La piedra de la montaña es altamente magnética.

En el interior del monte está la catedral del culto a Cthugha. Son peligrosos, les gusta el fuego, pero son cobardes. No suelen enfrentarse directamente, sino que llaman a sus criaturas para que hagan el trabajo sucio por ellos.

Sobre la expedición de Kulik: No los llegó a ver en persona así que poca información puede aportar salvo que vinieron, fueron atacados por la secta y al poco se marcharon. Uno de ellos, un tal Kuznetsov, volvió tiempo después, dicen que parecía obsesionado. Se adentró en el bosque y no se volvió a saber de él. Okchin supone que los nasekomoye le apresaron para sus experimentos o lo que sea que hagan con los humanos.

Tunguska: Capítulo V

La catedral impía

Reunidas todas las pistas, los investigadores se preparan para asaltar la impía Catedral para después recorrer las cavernas y encontrar la base subterránea de los Mi-Go.

Información general

Los investigadores deberán explorar la cueva de la Montaña del Ídolo para aprender más sobre los Mi-Go y sobre cómo derrotarlos. Reunidas todas las piezas del puzzle deberán ir al Monte Farrinton, entrar en la Catedral y evitar la invocación de Cthugha, después tendrán que adentrarse aún más en los túneles hasta llegar al laboratorio Mi-Go, donde deberán inutilizar la máquina que los hongos de Yuggoth están montando, y así evitar que en un futuro dominen a la raza humana.

Información para el Guardián

Directamente debajo de la montaña del Ídolo se encuentra el laboratorio de los Mi-Go desde hace varios milenios. Allí han estado experimentando con los humanos y buscando una forma de poder dominar a la raza humana y usarla como esclavos. Tras la explosión de 1908 decidieron acelerar sus planes y comenzaron a poner en funcionamiento maquinaria que afecta al comportamiento de los humanos que se encuentran en las cercanías, a pesar del casi medio kilómetro de rocas que hay sobre el laboratorio.

Trata los efectos de la maquinaria sobre los investigadores como si se tratase de un brote de locura temporal. Para determinar si un investigador es afectado por la maquinaria debe hacer una tirada de Cordura. Por cada tirada de cordura que falle, tiene un 25% de probabilidades acumulativo de padecer una psicosis, por la cual comenzará a sufrir alucinaciones auditivas que le incitarán a atacar a sus compañeros. Si en la tirada de Cordura el investigador obtiene un 10% o menos de su puntuación total de COR, entonces sufrirá un colapso nervioso.

Los efectos de esta locura temporal remitirán tras una hora alejado de la montaña. Por el contrario, por cada hora que pase un investigador afectado por la psicosis en la montaña deberá realizar una tirada de Cordura. Fallarla implicará que el investigador pasa a sufrir una psicosis permanente.

Explorando la Montaña del Ídolo

Se trata de una montaña de poco más de un kilómetro de altura. Todos los árboles del lado de la montaña afectado por la explosión están derribados y quemados, mientras que los del lado aún se mantienen intactos. Es precisamente en esta cara de la montaña, escondida entre las rocas, donde se encuentra la entrada a la cueva con las pinturas. El acceso es

algo complicado y son necesarias sendas tiradas de trepar para evitar trepar y caer desde una altura de 5 metros.

La cueva es más una pequeña fisura de unos 10 metros de largo por 1,20 metros de alto en la que hay pintado un friso con pigmentos rojizos y negros. Para cualquiera especializado en la materia no pasará desapercibido lo asombroso de que se hayan conservado tan bien unas pinturas rupestres que se han visto durante miles de años afectadas por las inclemencias del tiempo.

Las pinturas, aunque bastante primitivas, muestran unos seres con forma de insecto gigante y con un gran cerebro donde debería estar la cabeza. Estos seres aparecen en unos dibujos que parecen formar una secuencia si se miran de izquierda a derecha.

En el primer dibujo se puede observar como los humanos intentan dar la bienvenida a estos seres. En el siguiente dibujo se puede ver como varios humanos son apresados para, en el siguiente dibujo, descubrir a los humanos intentando luchar con los insectos, los cuales lanzan rayos con algo que llevan en sus manos.

Finalmente, los dos últimos dibujos muestran, cabezas, aparentemente humanas, dentro de algún tipo de recipiente y estos recipientes conectados entre sí y, por último, una gran invasión de insectos y una gran cantidad de humanos trabajando en una montaña.

Explorando el Monte Farrinton

La cueva del monte y su entrada están llenas de huellas, lo que denota que hay un frecuente movimiento de gente. Lo cierto es que los miembros de la secta no parecen muy preocupados por ocultar el lugar donde se reúnen.

La exploración es sencilla siempre que se tenga una fuente de luz con la que iluminarse.

Hay tres zonas principales para ser exploradas. La primera es la sima que hay en la segunda cueva a la derecha de la entrada. La segunda es la pequeña gruta cerrada que hay a la izquierda, saliendo de la gran caverna. La última es la catedral que se encuentra al final de la caverna. Lo más probable es que los investigadores no relacionen la sima con los Mi-Go. El orden en que las exploren es indiferente, el Guardián tan solo debe asegurarse de que, cuando los investigadores lleguen a la catedral, el ritual ya haya dado comienzo.

La prisión de Sergei

Poco hay que destacar en esta zona ya que ha sido limpiada, pero una tirada exitosa de descubrir mostrará restos de que alguien ha estado viviendo en ella durante un tiempo.

La catedral

Los miembros de la secta estarán todos reunidos en la catedral, de modo que, a no ser que vayan hablando en voz alta o haciendo ruido para hacerse notar, superar tiradas de discreción con un bono de +20% serán más que suficiente para llegar sin ser vistos.

Un largo túnel que va girando hacia el este conduce hacia el lugar donde se encuentran reunidos todos los miembros de la secta. Al acercarse una luz rojiza y titilante, como si se tratase de una vela o una hoguera va dejando verse al final del túnel.

Cuando los investigadores terminan de recorrerlo, no pueden evitar sentirse sobrecogidos. Ante sus ojos se abre una enorme caverna capaz de albergar una auténtica catedral, y en efecto es como si de eso se tratase. Las paredes de la cueva han sido trabajadas para parecerse a las de una catedral gótica pero deformada hasta tal punto que la sensación que produce mirarla es que la mente de uno se retuerce. Dos filas de columnas recorren la gran estancia en la que se agolpan unos veinte sectarios ataviados con sus túnicas. Al fondo se encuentran tres sacerdotes entonando un cántico que repiten al unísono los veinte fieles allí congregados, frente a un altar sobre el que se encuentra atado Sergei Kuznestov para ser sacrificado. En el centro del triángulo que forman los tres, se

levanta una gran hoguera cuyos sinuosos movimientos hacen que parezca estar dotada de vida. Los investigadores podrán reconocer a dos de los sacerdotes que realizan el ritual. Uno es el Sr. Smirnov, el abogado de Kelshy que tan amablemente les atendió. Al otro lo podrán reconocer de las fotos de la expedición Kulik, se trata de Yuri Chejov, que se encontraba en paradero desconocido.

Poco a poco, en el interior de la inmensa pira comienza a perfilarse una forma, como si se tratase de una enorme nube de fuego viviente. Pérdida de Cordura 1D3/1D20.

Interrumpir la convocación en ese momento sería lo más sensato ya que esperar más hará que Cthugha pueda acceder plenamente a nuestro mundo (La llamada de Cthulhu página 249 para saber cómo actúa el primigenio).

Existen dos formas principales de evitar que Cthugha sea convocado. La primera es matar a uno de los sacerdotes que está realizando el hechizo. Esto desestabilizará al resto y el conjuro será perdido. La otra es lanzar el hechizo Expulsar a Cthugha antes de que la convocación termine.

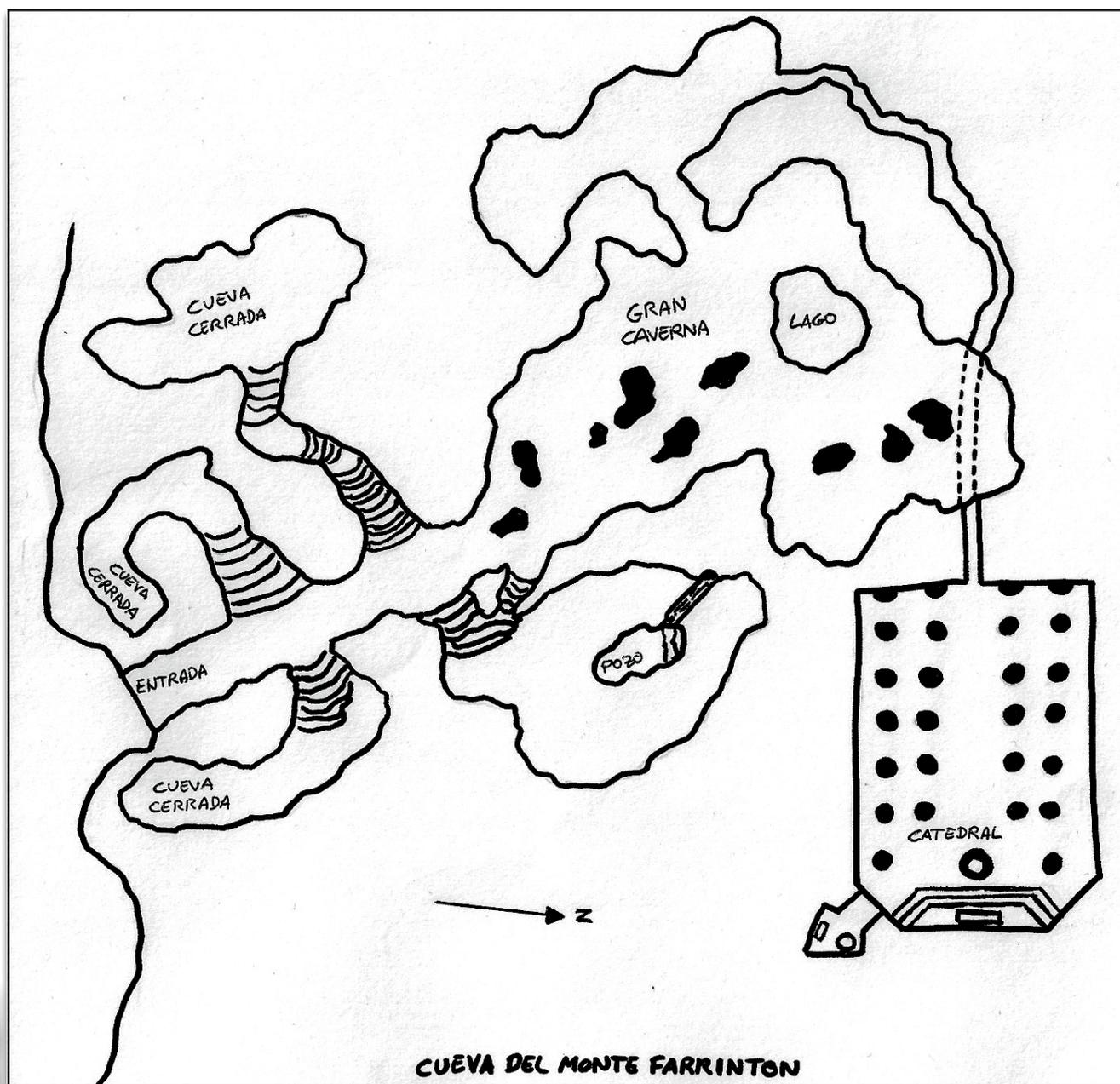
Los fieles temen la ira de su dios y si la llamada es interrumpida con éxito, los sacerdotes atacarán y les darán caza hasta matarlos o hasta que los hayan perdido en el bosque, pero ante cualquier indicio de desventaja (ante un arma de

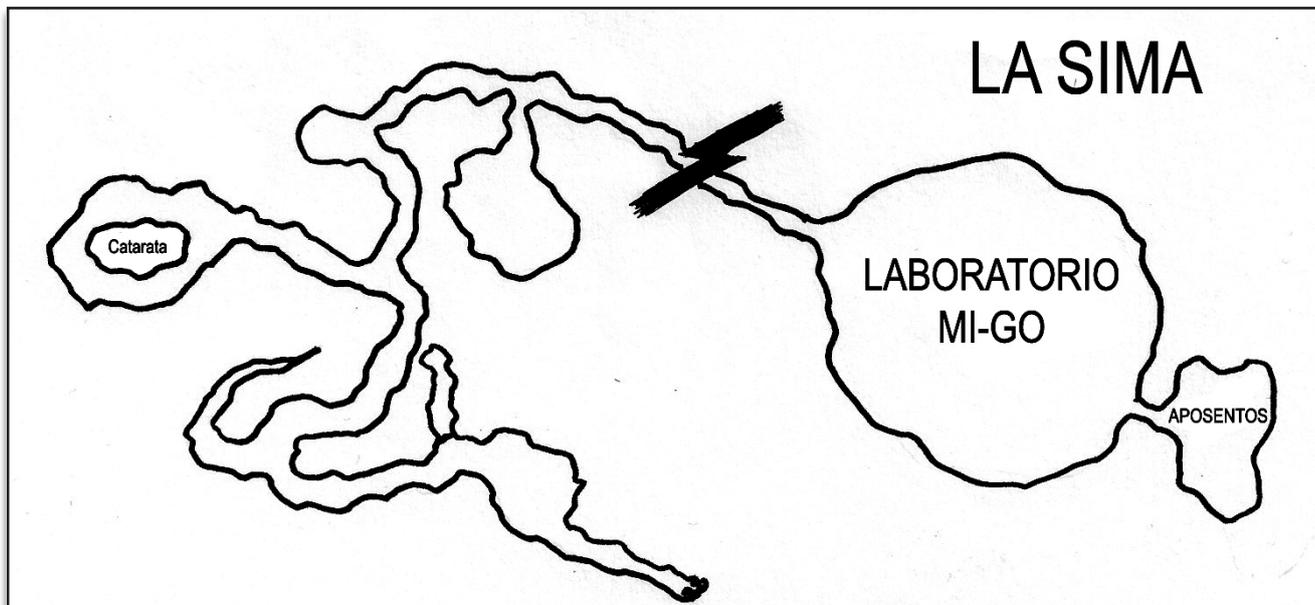
fuego, por ejemplo), su reacción será la de huir de la catedral.

Una vez interrumpido el plan de la secta y rescatado a Kuznestov, este les contará lo que sabe de la Sima. Antes de ser secuestrado por la secta, estuvo un tiempo siguiendo a sus miembros para evaluar lo potencialmente peligrosos que podían llegar a ser. Vigilando la entrada a la cueva vio como insectos gigantes entraban y salían de ella en plena noche y decidió investigar. Bajó a la sima y allí descubrió maquinarias y cosas que su mente no ha sido capaz de procesar. Temeroso de ser descubierto desandando sus pasos y al salir de la cueva se topó de bruces con Yuri Chejov. Pelearon y Sergei cayó inconsciente. Cuando volvió a despertar estaba atado y amordazado. Pasó así tiempo, no sabe precisar cuánto, hasta la noche del ritual, cuando los investigadores llegaron.

La Sima

La secta de Cthugha nunca ha intentado explorarlo ya que su dios se lo tiene prohibido, según las palabras del propio Smirnov. La verdad es que cuando Smirnov vino por primera vez a la cueva, pudo ver a dos de los Mi-Go introduciéndose por el pozo. Sabedor de que dichos seres no traen nada bueno, pero que la cueva era la que le decían sus sueños, decidió ignorar a los hongos y establecer allí su iglesia.





Los Mi-Go, por su parte, tienen sus oscuras razones para no haber intentado atacar a la secta.

El pozo es un agujero de unos 5 metros de largo por 3 de ancho y con una profundidad de 6 metros en el cual termina un riachuelo que sale de la pared de la gruta. Si un observador se aproxima sin luz podrá ver como una extraña luminiscencia proviene del fondo del pozo.

Existe una posibilidad de que un investigador pueda ver la luminiscencia a pesar de llevar luz con una tirada exitosa de descubrir.

Para descender al fondo es necesaria una cuerda, ya que las paredes calizas son extremadamente resbaladizas estando húmedas.

Una vez abajo, una gruta poco más grande que el pozo y con un pequeño lago en el fondo de poco más de medio metro de profundidad desembocan en un pasadizo cuyas paredes se encuentran iluminadas por alguna clase de hongo luminiscente. Seguir los túneles conlleva un largo paseo que desemboca en el laboratorio de los Mi-Go.

Casi la totalidad de las paredes de la enorme caverna están cubiertas por extrañas máquinas conectadas mediante tubos y por grandes cilindros de metal dentro de los cuales flotan cerebros humanos en extraños líquidos.

En el centro de la sala hay dispuestas varias camillas con raros instrumentos que van más allá de la comprensión humana. Nuevos cilindros de cristal esperan aun a ser cargados.

Aquí siempre se encuentran 2 hongos de Yuggoth trabajando y otros 4 en la sala del fondo, tres de ellos van armados con pistola eléctrica.

La rotura de cualquiera de los cilindros provocará una reacción en cadena que hará que se rompan los demás.

Mi-Go científico

	1	2	3	4	5	6
FUE	15	13	11	9	16	8
CON	10	9	15	8	14	10
TAM	12	10	16	14	8	8
INT	18	16	17	14	13	14
POD	15	15	16	13	14	13
DES	11	11	10	11	11	8
PV.	11	10	11	10	11	1
Pinza	45%	30%	50%	50%	40%	30%
Daño	1D6	+1D4	+1D4	+1D4	-1D4	
Pistola Eléctrica	55%	25%	55%	-	-	-

Daño: 1D10 (especial La llamada de Cthulhu pág. 237)

Armadura: ninguna, pero su cuerpo extraterrestre hace que todas las armas capaces de empalar les causen el menor daño posible.

Hechizos: cada uno tiene unas probabilidades iguales a su INT x 2 de conocer 1D3 hechizos.

Movimiento: 7/9 volando.

Pérdida de Cordura: ver un hongo de Yuggoth cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.



Ayudas

Ayuda 1 (carta de Keldysh).

Estimado Sr.,

Mi nombre es Vladimir Alexandr Keldysh. Aunque usted no conoce a mí, yo soy su primo dos segundo de su madre por parte paterna de su padre. Yo no dispongo de hijos y por eso usted ser única familia de mí. Eso le hace heredero único de todos mis bienes.

Adjunto dirección y pequeño obsequio de nombre Piedra Reno, espero guste mucho.

P.D. Traiga piedra a Moscú consigo, forma parte de valiosa colección y de gran misterio. ¿Gusta usted de misterio?

Piedra Reno (Ayuda 2).

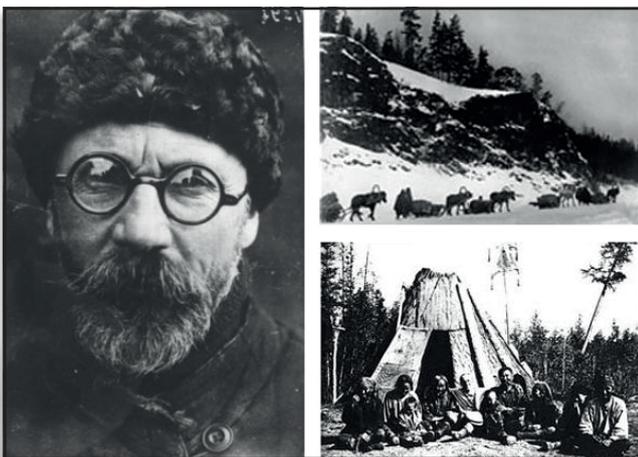


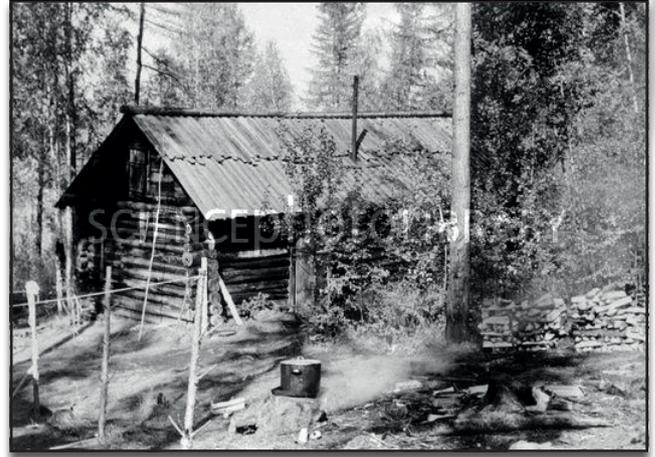
Piedras Reno



Contenido del arcón (Ayuda 3)

Fotografías





Diario

30 de octubre de 1927

Dimitriy ha contactado hoy conmigo. Parece nervioso y dice que quiere quedar en un sitio discreto.

12 de noviembre de 1927

Hoy he visto a Dimitriy y me ha dejado bastante preocupado. Me ha comentado de su viaje a la tundra siberiana, de cómo exploraron en busca del cráter de un meteorito que cayó en 1908 y de los extraños hechos que les sucedieron.

26 de noviembre de 1927

He vuelto a ver a Dimitriy. Creo que se está volviendo paranoico y está perdiendo la cabeza. Hoy me ha contado con más detalle su viaje y creo que ha insinuado que dentro del equipo de la expedición había alguien que tuvo que ver con lo sucedido en 1908. ¿Cómo puede alguien tener que ver con la caída de un meteorito?

Durante la exploración los exploradores huyeron temerosos de algún tipo de dios primitivo. Más tarde el equipo fue atacado con fuego y tuvieron que marcharse.

Dimitriy se trajo consigo un pequeño suvenir, unas extrañas piedras.

3 de diciembre de 1927

He quedado con Dimitriy por tercera vez. No estaba muy dispuesto, pero el carácter urgente de su voz me hizo cambiar de opinión. Su rostro se ha demacrado y parece haber desarrollado toda una colección de tics. Me ha dado un paquete con las piedras que me comentó. Dice que le están siguiendo y que tiene miedo de tenerlas en su poder. Después se ha marchado corriendo.

4 de diciembre de 1927

He intentado contactar con Dimitriy, pero me ha sido imposible. Su madre dice que ha muerto.

7 de diciembre de 1927

Nombres de los miembros de la expedición Kulik:

Leonid Kukik.	Alexandr Ghulik.
Boris Gelman	Dimitriy Luzhin
Pavel Berezutski	Sergei Alapin
Yuri Chejov	Ivan Kuznestov
Sergei Kuznestov.	¿Décimo hombre?

9 de diciembre de 1927

Creo que me siguen. Empiezo a pensar que Dimitriy no estaba perdiendo la razón. No consigo saber encontrar a algunos de los miembros de la expedición ni averiguar quién es el misterioso décimo hombre.

11 de diciembre de 1927

Me siento enfermo. Creo que me han envenenado. Esto no puede estar pasando. Es seguro que me siguen. Si no fuese tan torpe investigando... Pero ya no tengo edad para estas cosas.

15 de diciembre de 1927

El médico dice que he contraído el tifus. No sé cuánto me quedará de vida. He de encontrar a alguien para que siga con esta investigación.

23 de enero de 1928

He encontrado un pariente lejano. Espero tener tiempo de enviarle el paquete antes de mi muerte. No debo dejar que se hagan con las piedras. Aun no sé qué son, pero puede que sean importantes.

Mensaje cifrado del arcón

Cifrado César, semilla 9

NW NU VNB MN SDWRX, NW NU MRJ CANRWCJ,
UJ WXCRLRJ CAJB UXB MRJB

Descifrado:

EN EL MES DE JUNIO, EN EL DÍA TREINTA,
LA NOTICIA TRAS LOS DÍAS.

Ayuda 6 (Colgante Mi-Go)



EL METEORITO SIBERIANO

En la mañana del 30 de junio, a las 7:17 de la mañana, diversos testigos dieron testimonio de una gran bola de fuego cruzando el cielo sobre la taiga, en Siberia. Una serie de explosiones pudieron escucharse incluso a 1200 km. de distancia en el pueblo de Achajewskoje.

Diversas estaciones meteorológicas a lo largo de Europa registraron seísmos y ondas de presión y durante los días siguientes, extraños fenómenos atmosféricos se han podido observar, como por ejemplo nubes de un color plateado, puestas de sol muy coloridas y una extraña luminiscencia en la noche que permitió leer el periódico en plena calle durante la noche.

Científicos especulan sobre una posible explosión volcánica, recordando la erupción del Krakatoa en 1883.

The Guardian, Londres, 17 de julio de 1908

EXPLOSIÓN ATMOSFÉRICA

Explosión en el cielo de Siberia

Pueblo de Kezhemskoe. El día 30 un inusual fenómeno atmosférico pudo observarse. A las 7:17 de la mañana, un sonido parecido a un fuerte viento pudo escucharse. Inmediatamente después, un tremendo ruido sordo sonó, seguido de un terremoto que, literalmente, sacudió los edificios, como si fuesen golpeados por un gran trono o una pesada piedra. El primer ruido vino seguido de un segundo y después de un tercero. Entonces, el intervalo entre el primer y el segundo ruido estuvieron acompañados por un retumbar subterráneo, similar a una vía del tren por el que docenas de trenes viajasen al mismo tiempo. Después de 5 o 6 minutos, como si se tratase de fuego de artillería, 50 o 60 salvas a intervalos iguales, pudieron oírse a intervalos iguales y se fueron haciendo progresivamente más débiles.

El cielo, a primera vista, parecía despejado. No había ni viento ni nubes. Pero una inspección detallada de la zona norte mostraba una especie de nube de ceniza en el horizonte, que se fue haciendo cada vez más pequeña y transparente y que sobre las 2 o 3 de la tarde se había disipado completamente.

Izvestia, Rusia, 17 de julio de 1908

El 17 de junio alrededor de las 9 de la mañana, se observó un fenómeno natural inusual. En el pueblo de Kareliniski (200 versta N de Kirensk - 1 versta es equivalente a 500 sazhen (2,13 m)) los campesinos vieron al noroeste, en lo bastante alto sobre el horizonte, algún cuerpo celeste extrañamente brillante (imposible mirar) de color blanco azulado, que durante 10 minutos se movió hacia abajo. El cuerpo aparecía como un "tubo", es decir, un cilindro. El cielo estaba despejado, se observó solo una pequeña nube negra dejada en la dirección del cuerpo luminoso. Estaba haciendo calor y sin lluvia. A medida que el cuerpo se acercaba a la tierra (bosque), el cuerpo brillante parecía difuminarse, y luego se convirtió en una nube gigante de humo negro, y se oyó un fuerte estruendo (no trueno), como si grandes piedras caían o como si artillería estaba disparando. Todos los edificios temblaron. Al mismo tiempo, la nube comenzó a emitir llamas de formas inciertas. Todos los aldeanos fueron golpeados por el pánico y salieron a las calles, las mujeres lloraban, pensando que era el fin del mundo. El autor de estas líneas estaba en el bosque cerca de 6 versta N de Kirensk, y oyó al NE algún tipo de descarga de artillería, que se repetía en intervalos de 15 segundos por lo menos 10 veces. En Kirensk en unos pocos edificios en las paredes que dan al norte-este los cristales de las ventanas se sacudieron.

- Periódico Sibir, 02 de julio 1908

Pueblo de Kezhemskoe. El día 17 un evento atmosférico inusual. A las 7:43 se escuchó el ruido parecido a un viento fuerte. Inmediatamente después, un golpe sonó horrible, seguido por un terremoto que sacudió literalmente los edificios, como si hubieran sido golpeados por un gran tronco o una roca pesada. El primer golpe fue seguido por un segundo, y luego una tercera. Entonces, el intervalo entre el primer y el tercer estruendo fueron acompañados por un traqueteo subterráneo inusual, similar a una vía férrea sobre la cual docenas de trenes están viajando al mismo tiempo. Después de 5 a 6 minutos, se escuchó, con una semejanza exacta, a fuego de artillería: 50 a 60 salvas, en cortos intervalos iguales, que iba haciéndose cada vez más débil. 1,5-2 minutos después de uno de los "bombardeos" ... se escucharon seis golpes más, como cañones de disparo, pero individualmente, ruidoso, y acompañados de temblores. El cielo, a primera vista, parecía ser claro. No había viento y no había nubes. Sin embargo, una inspección más cercana al norte, es decir, donde se escucharon la mayoría de los estruendos, una especie de nube de ceniza se vía cerca del horizonte que se hacía cada vez más pequeño y más transparente, y posiblemente en torno las 2-3 pm desaparecido por completo.

- Periódico Krasnoyarets, 13 de julio 1908

Ayuda 7 (notas de Kulik)

Desde nuestro punto de observación, vemos que todo ha sido devastado y quemado, se siente algo sobrenatural al ver todos esos árboles desparramados como si fueran ramitas.

Los resultados de incluso un somero examen superan a todos los cuentos de los testigos oculares y mis expectativas más salvajes.

A la hora del desayuno estaba sentado junto a la casa en el puesto comercial Vanavara (65 kilómetros al sur de la explosión), mirando hacia el norte. [...] de repente me di cuenta que directamente al norte, sobre la carretera Onkoul de Tunguska, el cielo se dividió en dos y el fuego parecía alto y amplio sobre el bosque. La división en el cielo se hizo más grande, y todo el lado norte estaba cubierto de fuego... En ese momento se hizo tan caliente que no pude soportarlo, sentí como si mi camisa estuviera en llamas, desde el lado norte, donde estaba el fuego, vino un fuerte calor. Yo quería arrancarme la camisa y tirarla al suelo, pero entonces el cielo se cerró, y un ruido fuerte sonaba, y fui arrojado a unos pocos metros. Perdí mis sentidos por un momento, pero entonces mi mujer salió corriendo y me llevó a la casa. Después llegó ese tipo de ruido, como si las rocas cayeran o cañones disparasen, la tierra tembló, y cuando estaba en el suelo, apreté la cabeza hacia abajo, temía que las rocas pudieran destrozarme. Cuando el cielo se abrió, el viento caliente corrió entre las casas, al igual que de los cañones, que dejaron huellas en el suelo como caminos y dañó algunos cultivos. Después vimos que muchas ventanas fueron destrozadas, y en el granero una parte de la cerradura de hierro se rompió.

Testimonio de S. Semenov, según lo registrado por la expedición de Leonid Kulik en 1926. [La fecha real del testimonio es 1930, pero para propósitos de la aventura lo situamos en 1926, durante la primera expedición de Leonid Kulik en lugar de la segunda expedición].

En el campamento de Ivan Dzhenskoul, 200 renos fueron quemados en un instante. Todas las reservas de pieles y comida fueron destruidas.

En el campamento de Vasiliy Dzhenskoul unos 700 renos fueron quemados, juntos a las tiendas y a las provisiones. Él se salvó porque estaba lejos con otros de sus rebaños.

Azulina fue lanzada por el aire. El viejo Vasiliy, hijo de Okhchen, voló 12 metros y cayó sobre un árbol, se rompió su brazo. Y pronto murió. Los perros de caza desaparecieron.

(Diversos testimonios de lugareños).

El dios Ogdý en su descontento con nosotros despedazo el cielo
(Pastor del valle de Tunguska)

Ayuda 8 (Telegrama)

Слов		Плата		Ф. ТГ-1а	
		руб.	коп.		
Принял		МИНИСТЕРСТВО		СВЯЗИ СССР	
				ПЕРЕДАЧА го ч. м.	
				Т Е Л Е Г Р А М М А	
		№		Номер рабочего места Автоответ пункта приема	
		сл. го ч. м.		Передал	
		Категория и отметки особого вида		Служебные отметки	
Квитанция в приеме телеграммы ч. м.		Куда, кому <u>PARA EMPEZAR. NO SE TRATA DE PIEDRAS. SINO DE METAL. UN METAL TOTALMENTE DESCONOCIDO PARA MI O CUALQUIERA DE MIS COLEGAS. EL ASPECTO PEDREGOSO SE DEBE A QUE EL METAL PARECE HABER SIDO SOMETIDO A ALTÍSIMAS TEMPERATURAS EN UN PERIODO DE TIEMPO MUY CORTO Y ESTO LE HA CONFERIDO ESE ASPECTO PEDREGOSO. ALGO ASÍ COMO SI SE LE HUBIESE APLICADO UN RAYO DE LUZ AMPLIFICADA. LO QUE DESCONCIERTA AÚN MÁS AL GRUPO DE GEÓLOGOS QUE LO HAN ANALIZADO SON LOS EXTRAÑOS DIBUJOS QUE MUESTRAN LAS SUPUESTAS PIEDRAS. SI SE SOMETE UN METAL A ALTAS TEMPERATURAS ÉSTE SE FUNDE, O POR LO MENOS PIERDE PARTE DE SU DIBUJO, SI ES QUE ESTÁ LABRADO. NO ES ÉSTE EL CASO, YA QUE EL DIBUJO SE HA CONSERVADO PERFECTAMENTE. NO PUEDE ASEGURAR NADA PORQUE NO TIENEN MÁS FRAGMENTOS DE MAYOR TAMAÑO, PERO UNO DE SUS COLEGAS HA SUGERIDO QUE PODRÍA TRATARSE DE ALGÚN TIPO DE ESCRITURA, ALGO QUE A ÉL, PERSONALMENTE, LE PARECE TOTALMENTE DESCABELLADO.</u>			
Претензии принимаются в течение 1 месяца со дня подачи		Фамилия и адрес отправителя (не оплачивается и по связям не передается)			
Куда		г. Обл. тил., г. Кострома.			

Ayuda 9 (cartel en la cabaña)

Márchense de aquí.
No les queremos.
Solo traen el peligro
a estas tierras.

Ayuda 10





Ojalá mi joven vida fuera un sueño duradero
Edgar Allan Poe

¡Ojalá mi joven vida fuera un sueño duradero!
 Y mi espíritu durmiera hasta que el rayo certero
 De una eternidad anunciara el nuevo día.
 ¡Sí! Aunque el largo sueño fuera de agonía
 Siempre sería mejor que estar despierto
 Para quien tuvo, desde el nacimiento En la dulce tierra, el corazón
 Prisionero del caos de la pasión. Mas si ese sueño persistiera
 eternamente
 Como los sueños infantiles en mi mente Solían persistir, si eso ocurriera,
 Sería ridículo esperar una quimera. Porque he soñado que el sol resplandecía
 En el cielo estival, lleno de luz bravía Y de belleza, y mi corazón he paseado
 Por climas remotos e inventados, Junto a seres imaginarios, solo previstos
 Por mí... ¿qué más podría haber visto? Pero una vez, una única vez, y ya no olvidaré
 Aquel bárbaro momento, un poder o no sé qué
 Hechizo me ciñó, o fue que el viento helado
 Sopló de noche y al marchar dejó grabado
 En mi espíritu su rastro, o fue la Luna Que brilló en mis sueños con especial fortuna
 Y frialdad, o las estrellas... en cualquier caso
 El sueño fue como ese viento: démosle paso.
 Yo he sido feliz, pues, aunque el sistema
 Fuera un sueño. Fui feliz, y adoro el tema:
 ¡Sueños! Tanto por su intenso colorido Que oponen a lo real, y porque al ojo delirante
 Ofrecen cosas más bellas y abundantes
 Del paraíso y del amor, ¡y todas nuestras!
 Que la esperanza joven en sus mejores muestras.



¿Has olido el aroma de las flores de Venus?

O de cómo los jugadores serán testigos del fin de la humanidad y tendrán que tomar una decisión: hacer justicia o salvar a la humanidad.

Por Marc Sanz

Julio de 1934, Ryan Ballard es el único superviviente de un extraño suceso en el manicomio de Greenwood. Toda la planta baja ha sido casi destruida por un potente ácido, inyectado a presión. El ácido se ha encargado de destrozar a todo el personal y los pacientes que había en la planta. El resto de personal, al escuchar los gritos de sus compañeros corrieron a auxiliarlos, solo para ser devorados por el ácido en estado gaseoso, el resto de pacientes murió consumido por el ácido que ascendía planta a planta. Ryan, al estar en el sótano, encerrado en una celda de contención, fue el único superviviente.

Este no fue el único incidente relacionado con Ryan Ballard. En 1928 se dio a conocer como el "amigo de la mano", un sórdido apodo que le pusieron algunos periodistas sensacionalistas cuando, estando internado en un manicomio de Boston, todo el personal desapareció, lo único que quedó de estos fue una mano seccionada. Todo había quedado revuelto, como si hubiese pasado un vendaval, Ryan, como no, había sido encerrado en una celda de contención.

Información para el Guardián

Ryan Ballard llegó a 1928. Sí, llegó a 1928. El capitán Ballard pertenecía a la primera misión de exploración de Plutón tripulada, que partió de Marte (sí, de Marte, ya que tras la invasión de Cthulhu y otros primigenios en el 2055, solo sobrevivieron los humanos de Marte tal y como se describe en End Time) en el 2218. Al llegar al planeta Plutón, de la nave nodriza salió una

lanzadera con 5 exploradores... Nunca más se les volvió a ver, fueron apresados por los Mi-Go de forma salvaje y desmedida. Extrajeron sus cerebros y los manipularon de tal forma que cada uno de ellos adquirió un súper poder. Ryan Ballar por ejemplo, podía abrir portales dimensionales a cualquier lugar que conociera mínimamente, Hank Spader podía detectar a cualquier persona y saber dónde se encontraba en cada momento, incluyendo personas del pasado y el futuro, Vladimir Starkov tenía el poder de hacer explotar a cualquier persona que lo tocara (sin poder controlar dicho poder) y Maurice Blanc adquirió todo el conocimiento del universo, lo que hizo que se volviera completamente loco incapaz de comunicarse con nadie.

Pudieron escapar de la ciudad de los Mi-Go y Ryan, intentando volver a casa, abrió un portal hacia la Tierra, desgraciadamente, su llegada fue 300 años antes de lo sucedido, quedando perdidos en una época que no les correspondía. Todo se complicó cuando Vladimir hizo explotar a una prostituta en mitad de la calle. Él acabó en la cárcel y Ryan y Maurice en un manicomio (uno en Greenwood y otro en Arkham). Ryan, furioso por lo ocurrido, amenazó al personal, lo que le llevó directamente a una celda de aislamiento. Loco de ira, abrió un portal dimensional a la Luna y con poder suficiente como para comunicar directamente por ella, es decir, sin tener que pasar por el portal para sufrir las consecuencias; todo el mundo fue absorbido, incluyendo el doctor Chaney, que, al pasar el portal, trató de agarrarse a un inexistente marco y cercenando su mano.



Ryan se calmó, sabiendo que si llamaba la atención tendría problemas, así que decidió pensar en cómo salir de allí y de paso vengarse de Jack Setentón, el único superviviente de la misión a Plutón, el único que se quedó en la nave nodriza. Necesitaba encontrar a Hank Spader para que le sirviera de baliza localizadora, y así poder abrir un portal dimensional en las mismas narices de Jack Stempton, matando así dos pájaros de un tiro: vengarse de su compañero y volver a casa.

Pero ¿Qué sucedió para que Ryan volviera a matar? El incidente del manicomio de Boston no quedó en el olvido, el gobierno estuvo investigando y no llegó a ningún hecho en concreto, pero, ya dando palos de ciego, dieron con una organización de investigación de sucesos paranormales y les pidieron que investigaran. Ellos, averiguaron lo del portal y la procedencia de este, lo cual hizo que todas las pistas dieran a Ryan. Cuando los investigadores fueron a hablar con él, Ryan lo confesó todo, pero no se había rendido, no le importaba contar lo sucedido puesto que pretendía acabar con esos chafarderos. Intuyó cuanto tiempo tardarían en subir a la planta baja y abrió un portal dimensional con Venus, cuya pesada y letal atmósfera entró a raudales, inyectando ácido sulfúrico y gas metano a todo el personal que allí se encontraba. Ahora sabe que es el punto de mira para cualquiera, no usará su poder, al menos si no se vuelve a sentir acorralado.

Tripulante	Poder
Ryan Ballard	Crear portales
Hank Spader	Encontrar personas
Vladimir Starkov	Explosión humana
Maurice Blanc	Conocimiento supremo
Jack Stempton	Ninguno

Escena uno: La garganta del lobo.

La Fundación Reynolds será contratada de nuevo por los federales (ya fue contratada anteriormente pero el grupo fue eliminado). Si alguno jugó "Redada en Innsmouth" puede que conozca a su reclutador: John Edgar Hoover. Este se alegrará de verlo (o no).

El manicomio de Greenwood está destrozado, ya desde el exterior, el ácido sulfúrico ha ennegrecido las paredes y derretido parte de su estructura, dando al edificio un aspecto fantasmagórico; ha habido alguna explosión de gas por eso los bomberos están mojando la estructura; todavía es peligroso deambular por las plantas superiores, sobre todo si se va fumando como si tal cosa.



El diagnóstico de Maurice Blanc

Durante la época en la que se juega este módulo, la medicina psiquiátrica no era "políticamente correcta", los pacientes con discapacidad mental (u oligofrenia como se llamaba en la época) tenían unas etiquetas en función de su coeficiente intelectual tales como idiota (CI menor de 30) o imbécil (entre 30 y 60).

Además, en el informe médico se debía especificar la raza del paciente, aunque esto se llevaba más en estados del sur.

John Hoover explicará lo poco que sabe:

- Caballeros, si tienen que fumar, que sea ahora, entrar en el edificio es una trampa para cualquier fumador y todos los que lo rodeen. Por alguna extraña razón, alguien o algo ha inyectado ácido sulfúrico en la planta baja del edificio, haciendo que todo el personal que no ha muerto derretido lo ha hecho por explosiones de materiales inflamables, lo jodido han sido los enfermos, que han muerto o asfixiados por las emanaciones o quemados por el ácido. Solo hay un superviviente, Ryan Ballard. Estaba en el sótano, en una celda de contención, de hecho, ahí sigue, encerrado.

La escena será dantesca: Esqueletos esparcidos por toda la planta, cadáveres fundidos en ficheros metálicos o paredes, paredes devoradas por el ácido y un largo etcétera. Esta escena destroza los nervios a cualquiera (1/1D10). En la planta primera hay cadáveres en casi todas las habitaciones, todos están quemados en mayor o menor medida (1/1D6). No encontrarán ninguna pista interesante. Es en el sótano donde podrán entrevistarse con Ryan (A4 en el mapa) y quizás saquen algo en claro.

El superviviente

Ryan estará mirando al techo, al agujero que ha hecho el ácido en la estructura, está acurrucado junto a la pared, guareciéndose del ácido licuado que cae al suelo. Es una persona alta y muy fibrada, con barba de varios días y una enorme cicatriz en la cabeza a modo de corona. Si le preguntan sobre esto último responderá: -Tuve apendicitis y mi médico no atendió en clase el día que dieron ese tema.

Se mostrará como una persona prepotente, Ryan no cree que la humanidad del siglo XX tenga la capacidad mental y los conocimientos a la altura de él y sus colegas, por lo que no mostrará tampoco mucha paciencia: se irritará si tiene que repetir las cosas o si cree que le están vacilando.

No dirá mucho, al fin y al cabo "es un enfermo mental", expresará a los PJs que dirá lo que sabe si le ingresan en el manicomio de Arkham en la misma habitación que su amigo Maurice Blanc.

Maurice Blanc es un paciente de edad similar a Ryan, pero con un diagnóstico muy diferente: Oligofrenia de tipo idiot-savant (idiotia sabio). Esto se traduce en una disminución psíquica en el que el paciente presenta habilidades intelectuales increíblemente altas de desarrollo en algunos aspectos. Este paciente de origen francés no mira a nadie a los ojos, dice frases en su idioma, si alguien tiene conocimientos de francés sabrá que está hablando de física.

Si los personajes investigan qué relación tienen no descubrirán nada, solo en el informe de ingreso de Ryan hace referencia a Maurice, pero es derivado a Arkham por no haber habitaciones libres en Greenwood, lo que hizo que Ryan tuviera un brote de ira.

Una vez reunidos, dirá que unos marcianos con trompetillas en lugar de nariz detonaron una bomba de ácido, una patraña para que le dejen en paz. Ya ha conseguido lo que quería,



reunirse con Maurice. Los personajes podrán ver el informe de ingreso de Maurice con una tirada de crédito. Si son médicos o agentes de la ley, la tirada tiene un +20%. El informe no dirá mucho, solo que fueron acompañados por un tal Hank Spader.

El hombre que sabe demasiado

Hank Spader es un hombre alto, atractivo y con carisma. Es el típico profesor al que sus alumnas le regalan una manzana y suspiran por los pasillos. Podrán hablar con él entre clase y clase. Hank es consciente que no puede decir la verdad, así que se ha inventado una historia para todos esos curiosos que preguntan por la vida de Ryan, no se ha molestado demasiado en que su historia sea demasiado veraz, sabe que Ryan acaba eliminando a cualquiera que investigue demasiado.

Explicará que conoció a Ryan en la guerra, ambos fueron soldados, cuando el conflicto acabó, volvieron a EEUU, pero para algunos las cosas no eran como antes, Ryan veía enemigos por todos lados, al igual que su amigo "Star blade" (Vladimir Starkov). Este último había camuflado una granada, usándola contra una prostituta. (Está mintiendo de forma descarada). Si es descubierto, mirará con una pose prepotente y les comparará con el hombre de Cromañón.

La casa de Spader

Spader vive en el centro de Boston, en un bonito y caro apartamento. Después de la visita de los personajes, Hank no volverá a su casa durante unos días.

Hay una extraña fotografía en 3D y a todo color de Hank, Ryan, Vladimir, Maurice y Jack. Llevan un mono grueso con una bandera en el brazo (los jugadores deberán pasar un crítico para intuir que se trata de un traje de vacío del futuro, si fallan, considerarán dicho mono como del ejército y así se les tiene que explicar).

En otra habitación hay 3 cabezas de maniquí con un peluquín en cada uno de ellos, todos del mismo color rubio de Spader, pero con diferentes peinados.

En esa misma habitación está el mono "de trabajo" que aparece en la foto. Lleva la bandera de la base lunar en uno de los lados y en otro el logo de la misión a Plutón, tendrán que ser descritos como "logotipo del batallón al que pertenecen".

Dentro de uno de los bolsillos hay un papel de periódico arrugado y recortado. Es la noticia de la noche en la que llegaron al año 1928. La noticia en la que Vladimir acabó con su primera víctima (ayuda 1).

Encima de la mesa del comedor hay una carta de los servicios penitenciarios de Massachusetts informando a Hank que en tres días será ejecutado mediante silla eléctrica a Vladimir Starkov por varios cargos de asesinato (Ayuda 2). También hay una llave de una caja de seguridad del banco Springfield.

La caja de seguridad de Spader

Hank ha pensado en un plan para liberar a Starkov. Hace tiempo sobornó a un funcionario de prisiones para dejarle ver archivos del médico forense de la prisión, hacerle un mapa de salida y prepararle ropa de civil y un pase de entrada para la huida.

En el banco Springfield no le dejarán ver la caja, como es de esperar, ni tan siquiera si tienen contactos con el FBI o con alguna organización gubernamental. Simplemente no se puede. Aun así, si los personajes se las apañan para llegar hasta la caja de seguridad descubrirán que en ella hay un disfraz de cura, una biblia hueca con un revolver del 38 en ella, una caja con plumas estilográficas (en realidad son granadas de pegamento) y un objeto cilíndrico extraño (un abre puerta incandescente).

Escena dos: Los hombres del futuro.

A falta de un día para la ejecución de Starkov, Ryan Ballard escapa del manicomio junto con Maurice Blanc, simplemente hace un portal dimensional hacia la calle, cerca de un coche donde está esperándole Spader.

La penitenciaría de Solsbury Hill se encuentra entre Boston y Arkham y para despistar a la policía abren un portal dimensional entre Boston y Portsmouth y armando barullo en mitad de la calle, los Marshall centrarán sus esfuerzos en buscarlo por allí, pensando que va a coger un barco para fugarse del país, las distintas oficinas de sheriffs de las cercanías apoyarán en la búsqueda, dejando sin fuerzas policiales de las cercanías de la prisión de Boston.

La fuga del ruso

Maurice permanecerá en la furgoneta de huida en el aparcamiento de la prisión mientras Hank entra disfrazado de cura, lleva bajo la sotana el traje de vacío, es decir, con blindaje capaz de resistir disparos. Llega a la sala de ejecuciones donde hay una veintena de sillas ocupadas por la familia de la mujer que murió en la llegada de los astronautas y Ryan que hará de un amigo de una supuesta víctima. Hank esperará a que llegue Starkov y sea puesto en la silla y cuando le vaya a dar la extremaunción, cogerá los selladores, los romperá y los lanzará a los guardias y a la familia. Ryan hará un portal dimensional hasta la salida de la prisión.



En este punto, los jugadores deberían estar presentes o por lo menos poder perseguirlos en coche. Pueden entrar por el portal dimensional tras los prófugos o estar en el aparcamiento donde saldrán. Van en furgoneta (Maurice necesita algo de espacio para no ponerse nervioso) así que no será difícil perseguirlos.

Portal interceptado

Los astronautas saben que no pueden despistarlos, pero tienen algunos selladores que servirán perfectamente para tapar el radiador del coche y esperar a que se caliente. Si los personajes les disparan, no tendrán reparos en emplear el abrepuerta incandescente o incluso el revólver del 38. Sea como fuere, los jugadores tienen que perder el coche en el que viajan.

Llegados a este punto, los Mi-Go establecidos en la Tierra han detectado los portales dimensionales de Ryan y saben que esa tecnología les es familiar y vuelan a interceptarlos.

El grupo de astronautas preparará el portal definitivo que les lleve al futuro, a la nave donde está Jack Stempton, se tomarán cierto tiempo para asegurarse el tiro. La "ceremonia" la harán en un islote del río. Mientras Ryan y Spader se concentran en el portal dimensional, Starkov vigila por si los "policías" (es decir, los personajes) los descubren.

Los personajes deberán rastrear la zona, pero para encontrarlos deberán sacar una tirada de rastrear a la mitad.

La zona está muy tupida y abandonaron el coche a unos 4Km del islote. El tiempo pasará y al atardecer aparecerán del horizonte una veintena de Mi-Gos. ¡Los han encontrado! Starkov disparará el revólver, pero no será suficiente. Los personajes deberán ponerse en marcha rápidamente para neutralizar a la amenaza aérea. Cuando lleguen a la isla, Ryan habrá abierto el portal de forma apresurada y entrarán todos... directos al infierno. Los personajes no tendrán más remedio que hacer lo mismo.

Escena tres: El infierno en vida.

La Tierra, año 2055. El portal les ha llevado hasta la fecha crítica para la humanidad, Ryan, ha abierto un portal al lugar equivocado en la peor época: ¡Cthulhu ha despertado! Quizás sea el subconsciente del astronauta, o quizás es un punto de energía cósmica... Sea como fuere, allí estarán, justo cuando Cthulhu se dirige a la costa.

Sídney en esta época del año es fría y húmeda. La lluvia cae con fuerza en la playa donde "desembarca" el grupo. Está tomada por el ejército con máquinas de guerra apuntando al horizonte. En lo alto del cielo hay dos lunas, una es la habitual, pero la otra es de color rojo y con un gran ojo escudriñando la escena. Es Ghroth, heraldo de... (1D10/1D100). Un sargento del ejército de tierra los encuentra y se los lleva fuera de la playa mientras grita que no pueden estar ahí, que tienen que ir a los refugios. Si preguntan que qué está pasando responderá: "- ¡Por Dios! ¿Es que no habéis oído lo del gigantesco monstruo que ha arrasado Nueva Zelanda?".

No hay mucho tiempo para conversaciones, un soldado grita: "- ¡Ahí vienen!" Y todos los soldados amartillan sus armas y se preparan para disparar. Las olas rompen con fuerza hasta que empiezan a vislumbrarse cabezas saliendo del agua, son profundos. Las tropas empiezan a disparar acabando con la vanguardia de los profundos, tiñendo el mar de rojo.

Esta parte tiene que ser épica, no estaría de más emplear figuras para representar la épica batalla por la playa de Sídney.

Recuerdos desde Omaha

Cada soldado o profundo tirará 1D10 en lugar de 1D100, la tirada representará la tirada para impactar y para herir.

	Muerto	Herido	Fallo
Soldado	1-3	4-5	6-10
Profundo	1-4	6-8	9-10
Tanque	1-5	6	7-10
Centenario	1-5	6-7	8-10

Los soldados y los profundos se mueven X casillas por asalto y el tanque y el profundo centenario X casillas por turno.

- **Primera Oleada:** En la sección de la playa donde se encuentran los personajes hay un tanque y 20 soldados. De las profundidades aparecen 20 profundos.
- **Segunda Oleada:** Tras x asaltos desde el inicio de la primera oleada aparecerán 35 nuevos profundos, se centrarán en las tropas de infantería.
- **Tercera Oleada:** Después de x asaltos desde el inicio de la primera oleada, aparecerán 50 profundos, uno de ellos centenario.
- **Cuarta Oleada:** En la última, aparecerán otros 40 más 10



profundos centenarios. De aquí no saldrán bien librados los defensores, empezarán a retirarse a posiciones de retaguardia cuando...

La llamada de Cthulhu

El mar se abre y unas enormes alas desplazan cientos de toneladas de agua... Cthulhu aparece en escena y los soldados australianos huyen despavoridos.

Entre todo este caos, ¿Dónde están los astronautas? Spader ha perdido ese orgullo y esa actitud altiva y está de parte de los personajes. A duras penas consigue mantener a su grupo unido, Starkov se dedica a hacer explotar profundos mientras Blanc permanece en posición fetal.

Los personajes no tardarán en encontrar a Ryan en el flanco derecho del campo de batalla, Cthulhu se acerca rápidamente y el astronauta se encuentra rodeado de profundos junto con una decena de soldados y un tanque sin orugas, pero con sus armas a pleno rendimiento. Está disparando a diestro y siniestro como un loco, parece ser que en el fragor de la batalla no es capaz de recordar que puede abrir un portal.

Hank Spader pide ayuda a los personajes, es la única esperanza de supervivencia del grupo y ya que estamos de la humanidad, si consiguen sacar con vida a Ryan Ballard podrán tener una oportunidad para salvar el planeta de Cthulhu.

Así que deberán abrirse paso una vez más entre los profundos para salvar al soldado Ryan (N del A. Lo siento, tenía que decirlo). En esta escena, el astronauta debe sobrevivir, si la situación se pone demasiado complicada, se meterá en el tanque hasta que lleguen los personajes.

Escena cuatro: Viaje al futuro.

Los viajeros del futuro harán un nuevo portal dimensional, esta vez para salir de ese infierno y llegar a la estación espacial de Dédalo en Marte, ese es el punto de anclaje de la nave en la que tiene que volver Jack Stempton.

Allí se encontrarán al grupo de astronautas de la estación que se sorprenderán de su llegada. El capitán Fallonn exigirá explicaciones y cederán ese honor a los personajes, que se busquen alguna explicación plausible. El capitán Fallonn no atenderá a monstruos, portales dimensionales y otras historias... aunque poco importa,

están en mitad del espacio y no pueden ser expulsados.

El octavo pasajero

Tras varias horas de estar en la base empezarán a sentir un olor extraño... como de pescado. Lo que da a entender que se ha colado un/os profundo/s. Esta escena es muy buena para aprovechar la paranoia de los jugadores, cada plan que hagan (ya sea para proteger a Jack Stempton como para atacarlo) deberán pensar que hay alguien acechando en la oscuridad.

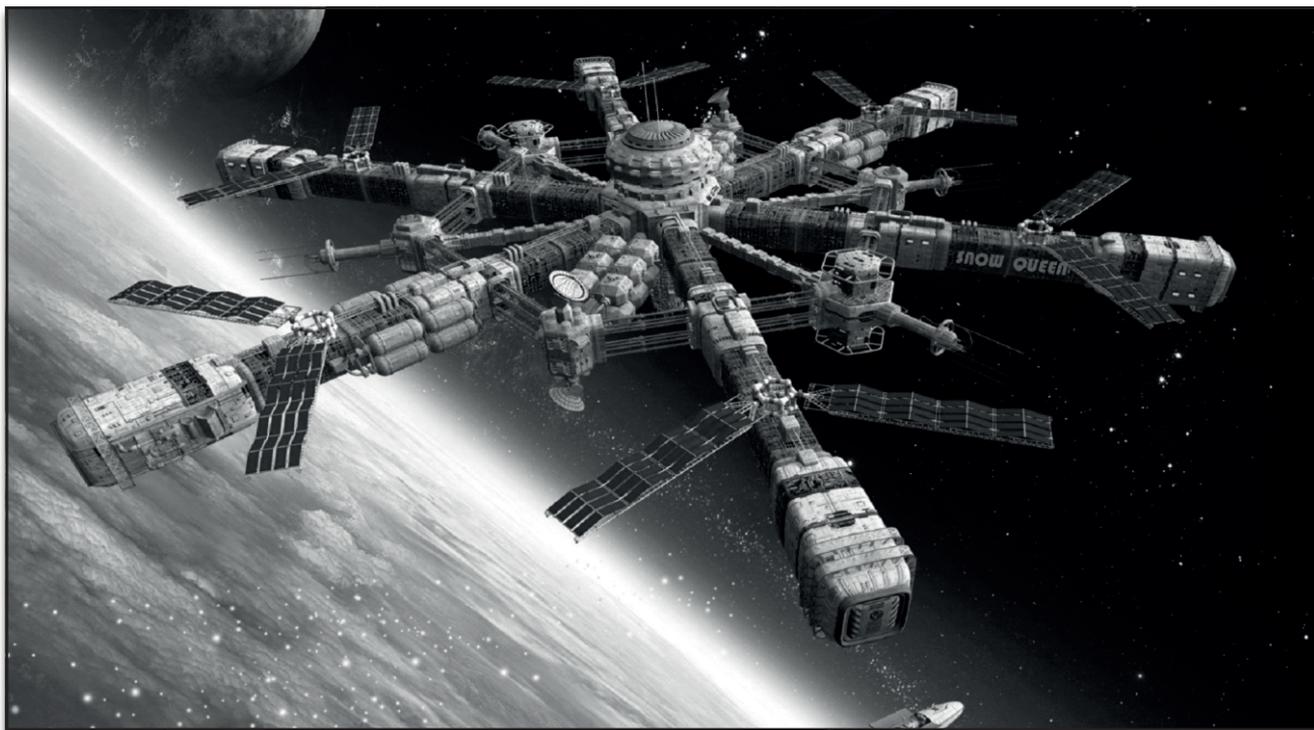
Ryan y Blanc pretenden abrir un portal dimensional a la atmósfera de Venus en el túnel de acceso a la estación espacial. Si nadie lo remedia, ocurrirá la siguiente escena:

- *Aquí nave exploradora Ícaro, regresando de misión de reconocimiento a Plutón, solicito vector de aproximación...- Tras algunas confirmaciones rutinarias del técnico de comunicaciones, el capitán Fallonn coge el auricular: -Nave Ícaro, aquí el capitán Fallonn de la estación espacial Dédalo. Tenemos unos polizones que afirman proceder de su nave. ¿Conoce al capitán Blanc? ¿Maurice Blanc? -Durante unos segundos no hay respuesta hasta que el crepitar de la radio rompe el silencio- ¿el capitán está vivo? ¡Oh dios mío! ¡Es increíble! ¡Qué alegría! Los había perdido en la superficie del planeta y los di por muertos. ¿Cómo han llegado hasta allí? -No lo sabemos Ícaro, no lo sabemos...*

- *La nave maniobra de forma automática y un tubo de color blanco se extiende hacia la compuerta de la nave, un silbido sordo demuestra que han igualado presiones y Jack Stempton sale de la Ícaro, flotando tranquilamente. Cuando llega a la ventanilla de la compuerta de la estación, Ryan se asoma con claros rasgos de ira en su cara, la cara de alegría de Jack que había mostrado en un principio, empieza a tornarse preocupada viendo la de su maltrecho compañero.*

- *Nos abandonaste Jack, nos dejaste en ese lugar, nos torturaron y nos manipularon... Solo tengo una pregunta para ti Jack: ¿Has oído el aroma de las flores de Venus? -Acto seguido, un portal del tamaño de un puño se abre frente a Jack y es inyectado a 90 atmósferas de presión y a 400Km/h ácido sulfúrico en forma gaseosa, matándolo en una intensa agonía.*

¿Y ahora qué? El capitán Fallonn no tiene pruebas de que hayan sido ellos los causantes de la muerte de Jack, pero todo resulta



muy sospechoso, les enviará en la Ícaro a la superficie de Marte e informará de lo ocurrido a las autoridades. Mientras tanto, Blanc (y posiblemente los personajes) convencerán a Ryan de la posibilidad de salvar la humanidad del despertar de Cthulhu, tienen una fecha, tienen un lugar y tienen todo el tiempo del mundo para hacer algo.

Recompensas y galería de personajes

Los personajes regresarán el mismo día en el que se marcharon en Arkham. Ryan y Blanc (y posiblemente el resto de la tripulación) se despedirá de los personajes con la intención de salvar a la humanidad de Cthulhu. No se volverán a ver más... ¿o quizás sí?

Por ver el final de la humanidad perderán 1D100 de COR, pero viendo que hay una posibilidad de salvación recuperarán 1D100.

Galería de personajes

Ryan Ballard

FUE 14 **CON** 16 **TAM** 16 **INT** 17 **POD** 15
DES 15 **APA** 6 **EDU** 27 **COR** 75 **P.V.** 16

Habilidades: Astronomía 75%, Medicina 24%, Programación 23%, Física 68%, Matemáticas 73%, Informática 67%, Conducir automóvil 50%, Electricidad 45%, Escuchar 56%, Pilotar lanzadera espacial 65%, Primeros auxilios 56%, Pelea en gravedad 0 (arte marcial).

Hank Spader

FUE 13 **CON** 17 **TAM** 16 **INT** 18 **POD** 16
DES 15 **APA** 7 (17) **EDU** 29 **COR** 80 **P.V.** 17

Habilidades: Astronomía 70%, Medicina 29%, Programación 23%, Física 78%, Matemáticas 83%, Buscar libros 73%, Informática 45%, Química 66%, Conducir automóvil 20%,

Vladimir Starkov

FUE 17 **CON** 14 **TAM** 17 **INT** 18 **POD** 14
DES 16 **APA** 7 **EDU** 24 **COR** 70 **P.V.** 16

Habilidades: Astronomía 65%, Mecánica aeroespacial 65%, Programación 43%, Física 58%, Matemáticas 43%, Informática 79%, Conducir automóvil 40%, Electricidad 65%, Escuchar

56%, Descubrir 50%, Pilotar lanzadera espacial 55%, Primeros auxilios 36%, Pelea en gravedad 0 (arte marcial) 25%.

Maurice Blanc

FUE 14 **CON** 12 **TAM** 18 **INT** 97 **POD** 1
DES 5 **APA** 6 **EDU** 27 **COR** - **P.V.** 15

Habilidades: Física 100%, Química 100%, Matemáticas 100%, Antropología 100%, Xenobiología 100%, Farmacología 100%, Farmacología Mi-Go 100%, Cirugía Mi-Go 100%, Medicina 100%, Medicina Mi-Go 100%.

Jack Stempton

FUE 14 **CON** 15 **TAM** 17 **INT** 17 **POD** 10
DES 14 **APA** 16 **EDU** 25 **COR** 50 **P.V.** 16

Habilidades: Astronomía 76%, Medicina 45%, Primeros auxilios 84%, Programación 45%, Pilotar nave espacial 91%, Matemáticas 85%, Informática 67%, Atletismo en gravedad 0 25%.

Armería

Fusil de asalto del futuro G-35

Daño 4D6+10. Cargador 50 balas. Habilidad Fusil. Velocidad de disparo 2-40 balas por asalto.

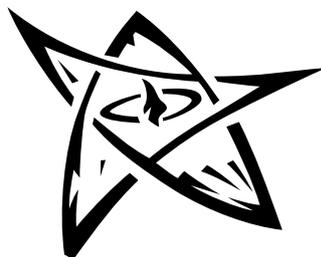
Esta arma utiliza materiales plásticos y cerámicos capaces de absorber el enorme retroceso que disparan sus balas de un metal superpesado todavía no inventado. Es imposible conseguir munición en los años 20. Además, para poder funcionar necesita ser activado desde el centro de mando, por lo que, de vuelta al tiempo de los personajes, dejará de funcionar irremediamente.

Cañón de artillería autopropulsada AC-40A

Daño 10D10. Cargador 600 proyectiles.

Habilidad artillería. Velocidad de disparo 1-20 balas por asalto.

Esta pieza de artillería funciona lanzando munición de dicho metal superpesado (contra vehículos y búnkeres) o con capacidad explosiva (anti-infantería). Tiene una cadencia de fuego de una Thompson de los años 20.



Ayudas

Ayuda 1

Un hombre de nacionalidad rusa asesinó anoche a una mujer en Main St. Al parecer, Jin una prostituta de 30 años, discutió con un cliente y según fuentes policiales este extrajo una granada y la introdujo entre las ropas de la chica. La explosión la mató al instante e hirió a tres personas más; una de ellas se encuentra muy grave en el Hospital St. Mary.

Pero según testigos presenciales, no hubo tal granada, la mujer tocó al hombre y simplemente explotó. Esta versión fue corroborada por una veintena de personas.

Otro testigo explicó a este periódico que, tras la explosión, el hombre se quedó incrédulo mirándose sus propias manos.

La policía detuvo al asesino sin que este mostrase resistencia y sin que se marchara del lugar del crimen, no obstante, se negó a ser tocado hasta haberse puesto sus guantes.

Dos detenidos más

Junto con el presunto asesino, había dos personas más, al parecer, dos enfermos mentales. Se desconoce todavía la relación que guardaban.

Ayuda 2



DEPARTAMENTO DE CORRECCIONALES MASSACHUSETTS



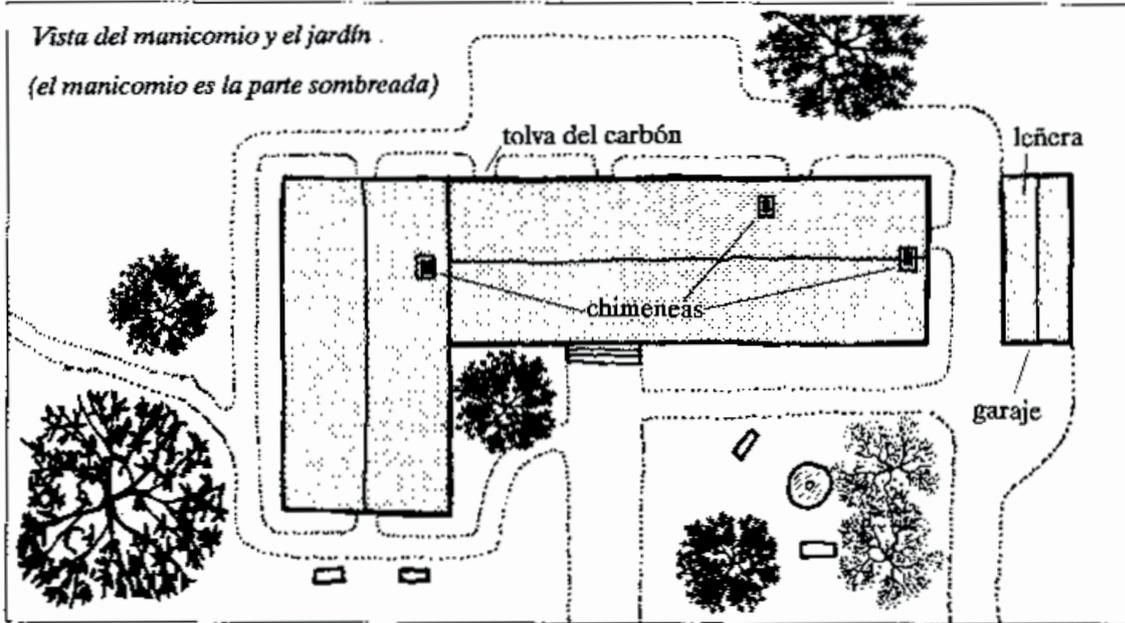
A la atención del señor Spader.

Tal y como pidió, se informa del día y hora de la ejecución del señor Vladimir Starkov que con los hechos ocurridos el 12 de octubre de 1928 fue encerrado y condenado el 17 de mayo de 1930.

Con los cargos de asesinato en primer grado, será ejecutado mediante la silla eléctrica el día 16 de julio de 1934 en la penitenciaría de Solsbury Hill.

Que el señor se apiade de su alma.

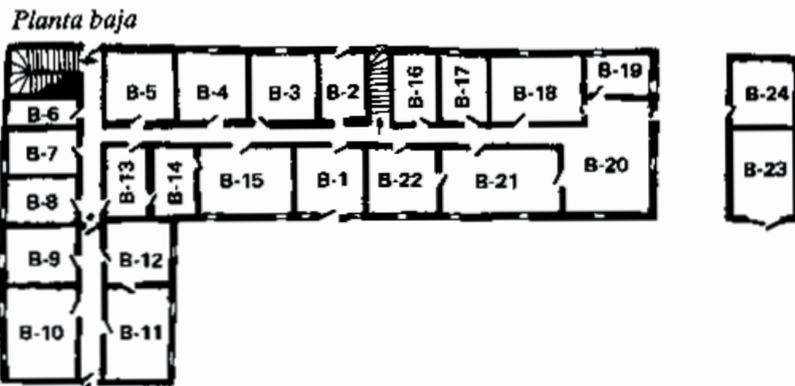
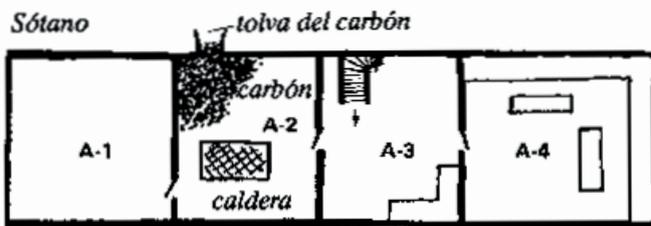
Plano del manicomio



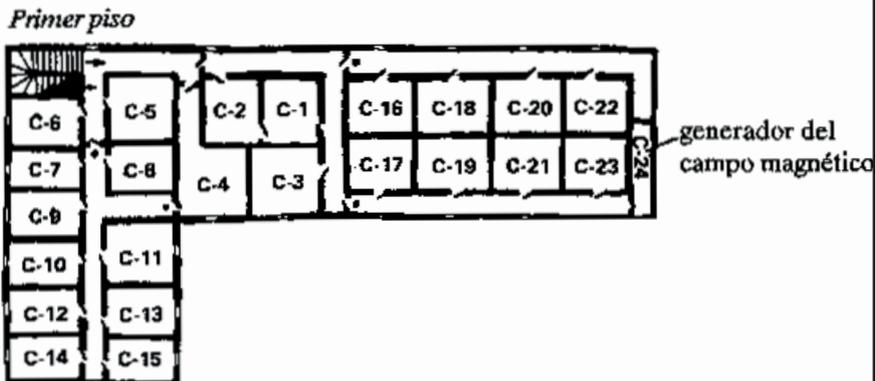
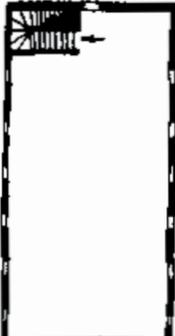
Escala 1:375 (1'6 cm:6 m)

(hay también una puerta blindada cerrando la escalera hasta el primer piso)

- puertas
- puertas blindadas
- escaleras (la flecha señala hacia abajo)
- ventanas



Segundo piso





Arkham Sanitarium

INFORME DE INGRESO DE PACIENTE



Nombre del paciente Maurice Blanc Habitación núm. 17-C
 Dirección habitual No conocida
 Profesión Sin profesión Nacionalidad Francoesa Edad 27
 Raza Caucásica Dirección No conocida Teléfono —

MOTIVO DE CONSULTA Alterado en vía pública

ANAMNESIS Paciente traído por la policía, tras haber
procurado algún tipo de altercado en la calle.
Se conoce que alguno de sus amigos ha provocado
la muerte de otra persona, este amigo también ha sido
traído aquí pero ante la falta de datos se deriva a obs. ext.

ANTECEDENTES
No conocidos, el paciente no habla. Sin embargo
presenta una cicatriz que cubre la totalidad del cra-
neo en plano transversal.

DATOS AL INGRESO: Tensión arterial: 127/68 mmHg Pulso 67, sinusal Temperatura 36,7°C
 Respiración 12 eupneica. El paciente tras la entrevista tiene nulo
contacto con la enfermedad y con el mundo real. Posible
autismo e idiotia por lobotomía.

DIAGNÓSTICO Tras entrevista, el paciente muestra grandes con-
vicencias de E.S. y química, otras ciencias. Posible diagnóstico
de idiot-savant.

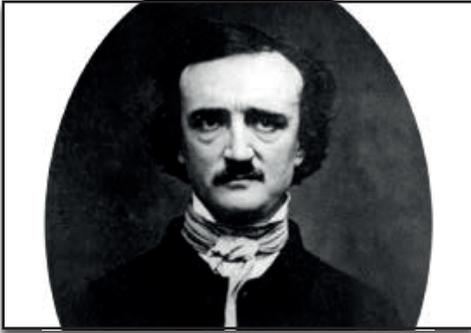
TRATAMIENTO Somaifen si insomnio o ansiedad.

TIPO DE INGRESO
 Voluntario
 Involuntario

FIRMA DEL MÉDICO



El círculo de Poe



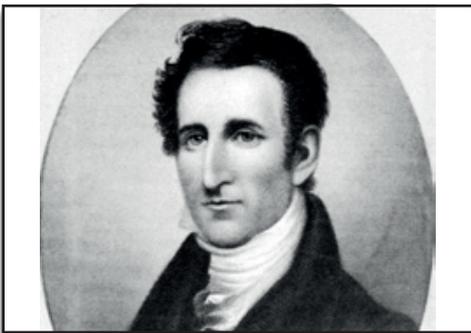
Edgar Allan Poe (Boston, Estados Unidos, 19 de enero de 1809-Baltimore, Estados Unidos, 7 de octubre de 1849) fue un escritor, poeta, crítico y periodista romántico estadounidense, generalmente reconocido como uno de los maestros universales del relato corto, del cual fue uno de los primeros practicantes en su país. Fue renovador de la novela gótica, recordado especialmente por sus cuentos de terror. Considerado el inventor del relato detectivesco, contribuyó asimismo con varias obras al género emergente de la ciencia ficción.



Frances Sargent Osgood (de soltera Locke) (* 18 de junio de 1811-12 de mayo de 1850) fue una poeta estadounidense y una de las más famosas escritoras de su tiempo. Apodada "Fanny", también fue famosa por sus intercambios poéticos con Edgar Allan Poe. Se cree que Poe y Osgood se conocieron al ser presentados por Nathaniel Parker Willis, en marzo de 1845, una vez separada Osgood de su marido (aunque no divorciada).



Frederick William Thomas (25 de octubre 1806 en Providence, Rhode Island-27 agosto 1866 en Washington, DC) fue un escritor norteamericano. Se convirtió en un editor asociado de la *Democrática Intelligencer* en 1834, y del *Evening Post* en 1835. Desde 1841 hasta 1850, fue empleado en el Departamento del Tesoro de los Estados Unidos en Washington, DC.



Robert Tyler. Abogado estadounidense, autor y poeta menor. El hijo mayor del presidente John Tyler, y un amigo de Poe. Robert Tyler nació en el condado de Charles City, Virginia. Se casó con Elizabeth Priscilla Cooper (1816-1889) el 12 de septiembre de 1839, en Bristol, PA. Durante la presidencia de su padre, se desempeñó como su secretario privado, y la joven pareja vivió en la Casa Blanca con sus padres.



Rufus Wilmot Griswold (Vermont, Estados Unidos, 13 de febrero de 1812-Nueva York, Estados Unidos, 27 de agosto de 1857) fue un antologista, editor, poeta y crítico literario estadounidense, muy conocido por su rivalidad con el poeta Edgar Allan Poe.

El despertar de los durmientes

Por Wallace McGregor

Consideraciones Previas

Este módulo/campaña está pensado para investigadores tanto veteranos como inexpertos, preferiblemente alojados en Arkham. Eso sí, se tiene en mente que anteriormente se han jugado las aventuras de "La Casa Corbitt" (lo ideal sería que no hubiesen descubierto el sótano oculto de la Capilla) y "El Margen de las Tinieblas", aunque seguro que cualquier Guardián puede hacer las adaptaciones para otros PJs, fechas, etc.

Para desarrollar éste módulo he utilizado y modificado ideas de diversos módulos como "Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?" (del libro Los Primigenios) o "3 Días en el Olvido" (del forero FrikyJack), "La Capilla de la Contemplación" del nuevo Manual de Edge, así como el relato corto "El Horror en la Playa Martin". Utilizo algunas armas aparecidas en la "Guía del Investigador de los Años 20". Además, no poseo la Guía de Arkham, por lo que me he inventado todas sus localizaciones tomando como base el manual básico de la Edición Primigenia.

Por otro lado, a mi modo de ver, salvo extrañas ocasiones, los sectarios no son descerebrados suicidas que lucharán hasta el último aliento. Para mí, gran parte de ésta Capilla de la Contemplación, los trataré como personas normales, con sus trabajos y responsabilidades, pero que realmente sus aspiraciones y objetivos son otros muy diferentes a los de cualquier persona.

Información para el Guardián

La Capilla de la Contemplación, en su continuo afán por despertar a Cthulhu, finalmente ha descubierto todo lo necesario para realizar éste macabro ritual, adelantando así el ineludible final. Desgraciadamente, una de las piezas necesarias de todo ese puzzle, era el Sarcófago de "El Margen de las Tinieblas", en poder de los Investigadores. Los jeroglíficos que se encuentran en el interior, ayudarían a descifrar los últimos pasos a seguir. Para ello, tras hacer uso de todos los contactos y ramas de influencia que posee la Capilla, han descubierto que los investigadores fueron los últimos que poseyeron éste artefacto.

Además, el procedimiento para realizar el ritual requiere el sacrificio de diversas víctimas. Al principio, la Cofradía engañó a varias personas el 8 de agosto de 1922 en la Playa Martin. Aquél día, la Cofradía organizó un paseo nocturno en barca por la playa, asegurando a sus clientes que, por la noche, la luna reflejaba las monedas de oro y playa de un naufragio español hundido hace siglos. 5 personas fueron las que accedieron a subir al pequeño bote, pero sólo el remero de la Cofradía volvió a la orilla. Cuando el bote se adentró en el mar con la luna llena a apenas unos centímetros sobre el horizonte, de improviso empezó a desatarse una tormenta, con varias olas enormes que fueron vistas por diversos pescadores de las calas cercanas. Cuando tras una de esas



© Fantasy Flight Games

olas la barca permaneció oculta, las cinco personas que habían sido engañadas, no tuvieron a qué sujetarse y cayeron al agua, siendo absorbidas por la siguiente ola y dándolas por muertas tras varias investigaciones policiales. Lo que realmente pasó, fue que la Cofradía había conseguido contactar con la colonia de Profundos, una que le haría falta para el despertar del Gran Cthulhu. Así pues, para que los Profundos proporcionasen su ayuda, la Cofradía debía proporcionar varias personas a cambio.

A partir de ahí, los Profundos marcarían determinados lugares elegidos por la Cofradía, con un símbolo concreto. Los Profundos utilizarían una sustancia desconocida, una mezcla de alga y segregación pegajosa, que permanece adherida al lugar salvo que alguien la retire intencionadamente. Además, ésta sustancia, conforme se va acercando la luna llena, emite una ligera luz verdosa, más intensa cada noche. Ésta sustancia absorbe los Puntos de Magia de los pescadores que continuamente pasan por éstos lugares, sufriendo dolores de cabeza más intensos conforme se acerca la luna llena.

Por otro lado, la cofradía ha montado un altar en su Capilla de Boston, con parte de la simbología necesaria para llevar a cabo el ritual. Cuando la Cofradía consiga el Sarcófago, el Sumo Sacerdote que está investigando el ritual (Arther Osmond), viajará desde Nueva York para tratar de desentrañar el último secreto. Con el Sarcófago (que es una de las Tabletillas Zanthu originales) y el folleto de Harold Hadley Copeland, conseguirá inscribir los últimos símbolos necesarios y calcular una posible alineación estelar cercana, que sirva para la invocación (la próxima luna llena).

Una vez conocida la fecha adecuada, la Cofradía contactará con los Profundos para ponerse de acuerdo con la fecha, y explicarles el procedimiento. La noche indicada, tanto los Profundos y Arther Osmond con dos acólitos (en un pequeño arrecife de Kingsport) como la Cofradía (dirigida en ese momento por Michael Thomas (pastor de la Capilla de Arkham, fugado de la cárcel), en su capilla de Boston) iniciarán los cánticos necesarios cuando la luna se encuentra en lo más alto. Éstos cánticos durarán unas dos horas, en las que a la vez los dos grupos sacrifican varias víctimas. Conforme avanza el ritual, el tiempo va empeorando progresivamente, hasta desatarse una tormenta eléctrica en el culmen del ritual; al igual que las marcas dejadas por los Profundos van emitiendo pulsaciones de luz cada vez más intensas, finalizando con multitud de pequeños haces de luz elevándose hasta el cielo nocturno.

En ese momento, una colosal ola se desata a varias millas del arrecife, acompañada de un rugido ajeno a éste mundo, del cual ahora comienza su fin...

Esto es lo que los intrépidos aventureros deben evitar.

Capítulo I: El Despertar

Línea de Sucesos

Los Investigadores son invitados a un bar como agradecimiento por Bertrand Merriweather. Allí son sedados y secuestrados junto al matrimonio Eder por dos sectarios de la Capilla de la Contemplación. Después, son encerrados y registrados en el sótano de la Casa Corbitt, trasladando al matrimonio a la Capilla Boston.

Los Investigadores despiertan antes de lo esperado, y comienzan sus investigaciones. Descubren un pequeño almacén abandonado a las afueras de Arkham que sirve a la Capilla para almacenar diversas cosas en preparatorio al futuro ritual. Cuando los investigadores están allí, llega una pareja de sectarios que iban a guardar varias cosas. Se produce un pequeño enfrentamiento. Del almacén pueden obtener algún tomo menor de los mitos, y de los sectarios, entre diversas cosas, se encuentran unas anotaciones a modo de diario de Arther Osmond que revela su viaje a Boston, y "recuerda" la presencia en Arkham de una antigua Capilla de la Contemplación. En la Capilla de Arkham encuentran el Liber Ivonis, con una nota oculta en el lomo del libro que señala a una cueva en la que la Capilla llevaba a cabo los rituales.

Cuando visiten la cueva, se encontrarán a Charles, Alvin y un Profundo, que estaban ultimando los detalles y acordando las fechas del ritual. Los investigadores se enfrentarán éste grupo, del que finalmente conseguirán los papeles en los que pueden llegar a descubrir qué pretende el ritual, así como cuando se llevará a cabo.

Tras éste enfrentamiento, existen varios días de descanso para recuperarse y estudiar toda la información conseguida.

Lo que pondrá de nuevo alerta a los investigadores, será la noticia del secuestro de varias personas en Boston y Kingsport, cosa que empieza a prever el cercano final de los acontecimientos.

Inicio de la acción

Han pasado varias semanas desde que nuestros investigadores han desentrañado los secretos de "El Margen de las Tinieblas", tiempo en el que se han recuperado de sus



heridas, han investigado los tomos de los mitos, han ideado excusas factibles en sus trabajos...

El jueves 15 de marzo, todos reciben una carta (Ayuda 1, ver recuadro de la derecha).

The Book's Candle

Este pequeño pero elegante bar posee espacio suficiente para albergar unas 40 personas, entre la barra y las diferentes mesas, al ritmo de un animado jazz que suena gracias a un gramófono situado en una esquina de la barra. Este discreto bar, orientado a estudiantes y profesores de la Universidad, ofrece té, cafés, zumos y cualquier otro producto para los descansos estudiantiles. Aunque si se tiene confianza con el dueño, o se le convence, puede dispensar whisky y ginebra que destila él mismo en su casa.

Cuando apenas ha caído la noche, los investigadores llegan al bar iluminado por pequeñas lámparas distribuidas por la barra y las mesas (se da por supuesto, que los investigadores no tienen motivos para portar armas con ellos); con un despistado camarero que se dedica a limpiar los vasos y la barra que les dedica una ligera mirada desinteresada, y la música del gramófono apenas audible. Los investigadores ven a dos clientes vestidos de manera acorde, sentados en un extremo de la barra, los cuales charlan entre sí de manera discreta mientras toman sendas copas de café. En el otro extremo de la barra, se encuentra Bertrand con cuatro personas más, el cual ha juntado varias mesas para acomodar a todo el mundo.

Bertrand Merriweather: Es un joven de 30 y pocos años, delgado, de 1,8 metros de alto, y perfectamente afeitado y peinado. Posee los mismos ojos marrones de su padre, así como un semblante castigado y lánguido, afectado por la muerte de

Lunes 12 de marzo de 1923

Estimado Amigo

Quiero agradecerte lo que hiciste por mi padre. Sé que fui algo arisco y cortante cuando nos visitaste en el hospital, pero te pido perdón por mi comportamiento en aquel momento tan difícil para mi familia.

Por ello, quiero invitarte a una pequeña fiesta de despedida que haré en honor a mi difunto padre. Además, me gustaría que me comentases cuáles fueron las últimas palabras que os dijo a ti y al resto de tus amigos cuando estuvisteis a solas con él.

La fiesta será el próximo viernes 16 a las 7 p.m. en un pequeño bar en la intersección entre Church Street con West Street, "The Book's Candle".

Atentamente:

Bertrand Merriweather

su padre; como si hubiese envejecido de golpe en las últimas semanas. En éstos momentos va bien vestido y arreglado, aunque se pueden observar unas considerables ojeras producto de no haber dormido mucho.

Al llegar los investigadores, los saluda, los acomoda y presenta al resto de los invitados.

James B. Eder y Kizzy Eder: Son un matrimonio bien parecido de antiguos alumnos de Rupert Merriweather, que acabaron haciéndose amigos de su hijo. Se conocieron en la Universidad, y a pesar de que Kizzy poseía buenos conocimientos de Historia y Geografía, nunca llegó a ejercer en ninguna de éstas materias, ya que James consiguió ser profesor de latín en la Universidad Miskatonic y decidió que su mujer no trabajaría.

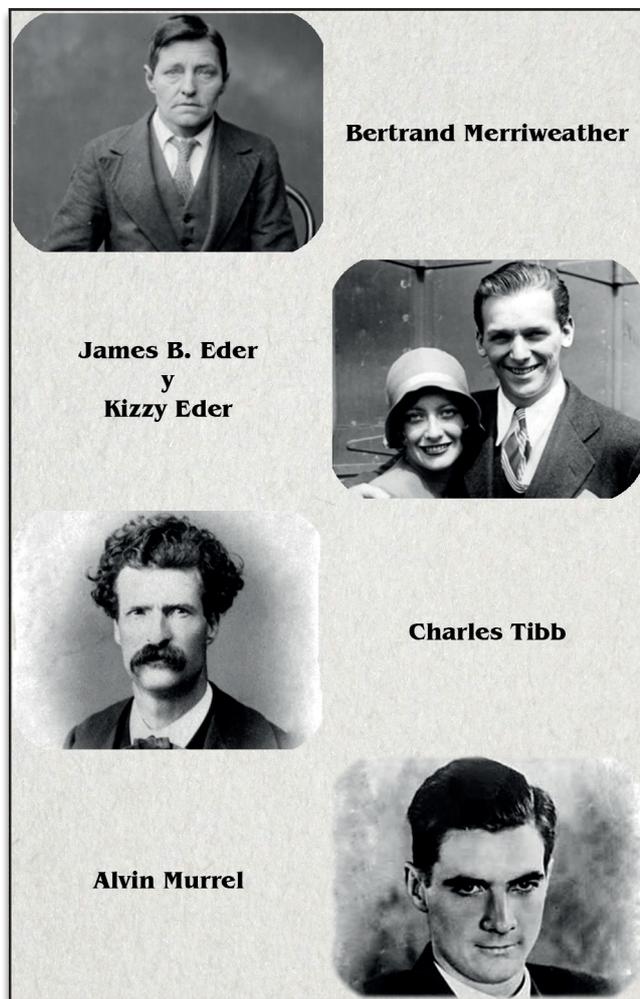
Ambos se encuentran sobre la treintena, pero a diferencia de Bertrand, poseen una buena presencia y jovialidad. Les gusta presumir de su viaje de novios por la Francia Normanda e incluso trasladan su alegría a su alrededor.

Charles Tibb: Lo más llamativo de este hombre, es su hirsuto bigote y su pelo rizado. Es muy callado, y dedica miradas serias y secas a sus acompañantes. Según cuenta Bertrand, es un viejo amigo que conoció en su época como estudiante en la Universidad. Es pasante en un bufete de abogados (si se le pregunta, John & Bro.). Realmente es miembro de la Capilla de la Contemplación, que está aquí para asegurarse que Bertrand cumple con lo que le han impuesto.

Alvin Murrel: A pesar del rostro condescendiente, es una persona afable, que no duda en intervenir en la conversación cuando tiene oportunidad, riendo cualquiera de las gracias; aunque de vez en cuando deja entrever el gran ego y narcisismo que le caracteriza.

Bertrand lo presenta como un amigo de la infancia, que a pesar de haber dejado de lado sus estudios, consiguió montar una tienda de ultramarinos. En caso de preguntar por el nombre de la tienda, Bertrand no lo recordará, y Alvin titubeará un poco y dirá un nombre inventado (Murrel's, que se adivinará que es mentira con una tirada de Psicología).

Al igual que Charles, es miembro de la Capilla, pero de un círculo más elevado, y se encuentra aquí para asegurarse que todo sale bien, sea como sea; ya que realmente es un matón de una organización criminal de extorsión y suministro de alcohol clandestino. Por ello, siempre lleva encima su revólver del .38, y una navaja automática.



Bertrand Merriweather

**James B. Eder
y
Kizzy Eder**

Charles Tibb

Alvin Murrel

Una vez realizadas las presentaciones, Bertrand se pone melancólico y comienza a recordar como fue el funeral de su padre (Con una tirada de Psicología se advierte que está muy nervioso y despistado). Al poco, tras sumir la mesa en una cargante e incluso bochornosa tristeza, el matrimonio le da ánimos para seguir adelante.

A continuación, Bertrand se muestra un poco más animado, y llama al barman para que le sirva la "botella especial" que reservaba (con una tirada de Descubrir los investigadores se pueden dar cuenta que los dos clientes sentados en la barra miran a Bertrand y al barman extrañados). Así que el barman retira los vasos y copas que hasta ahora solo tenían café e infusiones, y tras mirar nerviosamente a través de las cristaleras de local, saca una botella de debajo de la barra y unos pequeños vasos que parece que son los que acababa de limpiar (hay que resaltar que estamos en la Prohibición, de ahí tanto nerviosismo). Realmente los vasos están mojados en cloroformo, por lo que tras tomar un par de copas (que les "quemará la garganta", y podrían achacar a la mala calidad del whisky), los investigadores y el matrimonio caerán dormidos. Si alguno de los Investigadores huele el vaso antes, percibirá un olor cítrico, o como de algún producto fuerte de limpieza. Éste mismo Investigador, con una tirada de Descubrir Extremadamente Difícil puede darse cuenta que ni Bertrand, ni Alves ni Charles poseen las copas húmedas con éste mismo producto (es simplemente agua). En el momento de beber por primera vez en un brindis conjunto, se puede observar con una tirada de Psicología que Bertrand bebe extremadamente nervioso y dubitativo.

En cualquier caso, aquellos investigadores que beban cualquier bebida de los vasos, deberán aplicar las reglas de envenenamiento (POT 15 del Cloroformo) a cada turno para evitar caer inconscientes en el siguiente asalto.

Si por alguna razón alguno se niega a beber, Alvin esperará a que el resto caigan inconscientes para desenfundar su revólver y

amenazar a aquél que se ha negado a beber, noqueándolo con la culata de su revólver.

Ya sea de una manera o de otra, el último de los investigadores despiertos podrá escuchar como Bertrand suspira casi lloroso "Lo siento...", justo antes de caer dormido.

A continuación, los dos clientes sentados en la barra se levantarán asustados, pero quedarán paralizados de temor cuando Alvin los apunte con su revólver. Se acercará a ellos mientras les apunta y pondrá 20\$ en los bolsillos de cada uno, mientras simplemente les susurra "Os recomiendo que no os metáis en problemas..." mientras sonríe de manera burlona.

Tras esto, le dará otros 50\$ al barman y esperará a que Charles traiga los dos coches para subir entre los dos a todas las víctimas durmientes a los vehículos. Mientras Bertrand permanece inmóvil, totalmente aterrorizado, apenas balbuciendo palabras inconexas. Cuando los dos sectarios hayan terminado, Alvin se acercará a Bertrand y le susurra al oído "Ya sabes que es mejor mantenernos contentos", momento en el que Bertrand caerá sobre su silla y se quedará llorando unos minutos hasta que vuelve abatido a su casa...

¿Qué es lo que ha pasado?

Tras toda la investigación llevada a cabo por la Capilla de la Contemplación y descubrir que el Sarcófago se encontraba en manos de los Investigadores, la Capilla decidió pasar a la acción y tomar medidas drásticas. Contactó con Bertrand Merriweather, conocedores de lo sucedido en el inicio de la aventura "El Margen de las Tinieblas", y lo presionó amenazando con matar a su madre y a él mismo, para que atrajese a los investigadores y a algunos conocidos (que serán utilizados más adelante por la Capilla) y les tendiesen una trampa.

El objetivo de la Capilla es utilizar a todos los secuestrados como víctimas del sacrificio. Y en el caso de los Investigadores, tras averiguar donde viven por su documentación, registrarán sus



casas (hay que tener en cuenta la familia de los Investigadores) en busca del Sarcófago. En el caso de que no se encuentre en la casa de alguno de los jugadores, los despertarán y serán golpeados y casi torturados hasta que revelen donde se encuentra (para luego volver a dejarlos inconscientes).

Por otro lado, los capturados serán llevados a una "ligeramente restaurada" Casa Corbitt (donde se encuentran otros dos miembros de la Capilla de la Contemplación), dejándolos maniatados en el sótano. Los Investigadores serán registrados, dejando esparcida por el suelo sus pertenencias y ropas, quedándose los sectarios con la documentación que indica el lugar donde viven.

Tras esto, el matrimonio Eder será llevado a la Capilla de Boston donde los encerrarán de nuevo a la espera de la realización del ritual para usarlos como sacrificio.

En el momento que la Capilla encuentre el Sarcófago tras un registro simultáneo de las casas de los Investigadores (debería ser en la misma noche del viernes si se encontraba en la casa de uno de los investigadores, sobre la 1 o 2 de la madrugada), Alvin se dirigirá a casa de Bertrand y le disparará varias veces hasta matarlo (esto quizás suceda sobre las 3 o 4 de la madrugada). Además, se informará inmediatamente a Arther Osmond, el cual organizará a toda la sección de la Capilla de la Contemplación, y partirán 4 coches completos de sectarios y útiles necesarios a primera hora de la mañana, con destino Boston (lo que le llevará unas 10 horas de trayecto, con varias paradas para repostar).

Por otro lado, al mismo tiempo que Arther Osmond viaja hasta Boston, se prepara una misa, y una pequeña celebración en la Capilla, que se llevará a cabo en cuanto el líder esté dispuesto y acomodado en un lujoso hotel de la ciudad (aproximadamente las 9 de la noche del sábado 17).

La Casa Corbitt

Los investigadores despiertan paulatinamente en un cuarto con el suelo de tierra, con una mesa en una esquina y una plataforma en el centro de la estancia (serán aproximadamente las 8 o 9 de la noche del sábado). La habitación de unos 8 metros de largo por 7 de ancho, tiene una de las paredes estrechas realizada con tabloncillos de madera ajustados, con varios de ellos arrancados y rotos, formando una abertura en el centro de la pared a modo de puerta. Los Investigadores reconocerán la estancia como el escondrijo de Corbitt. Los Investigadores se encuentran con toda la vestimenta descolocada, con las chaquetas y pertenencias tiradas por el suelo (en el caso de que finalmente decidiesen llevar algún arma, ésta no aparecerá por ningún sitio, así como la documentación de todos los Investigadores). Además, mientras recogen sus cosas, descubrirán el sombrero de Kizzy Eder tirado en una esquina, así como el pañuelo de James Eder.

Los Investigadores tienen plena libertad para explorar la casa (aunque no sepan si hay guardias o no), pero todo se ha limpiado y recogido, dejando la vivienda prácticamente desierta de mobiliario. Tanto la puerta de la cocina como la principal se han cerrado desde fuera con un candado, pero finalmente los Investigadores podrán salir (ya sea forzando las puertas, o a través de las ventanas).

Los afortunados Investigadores no saben que son libres gracias a que el sectario que debería haberles sedado de nuevo, se olvidó de esa "pequeña" tarea entre tanto ajeteo de las últimas horas. Además, en vez de quedar algún sectario al cuidado de la casa o los investigadores, todos han marchado a la Ceremonia de la Capilla de Boston.

A continuación, se describen los posibles lugares donde pueden ir los investigadores, teniendo en cuenta que los Investigadores saldrán de la Casa Corbitt aproximadamente a las 9 de la noche del sábado.

Almacén 8 East Miskatonic Ave.

Las Casas de los Investigadores

Las viviendas de los Investigadores, se las encontrarán en relativa normalidad (los sectarios que las han registrado, han tratado de ser meticulosos para no llamar todavía más la atención de la policía), aunque sí que podrán notar que han sido registradas (la ropa de los cajones un poco desdoblada, libros que no se encuentran en el mismo orden o lugar...). Lo único que echarán en falta será el Sarcófago, si preguntan por sus "pertenencias arcanas" o dedican una hora a inspeccionar su vivienda. Pueden realizar tiradas de Descubrir, descubriendo el primero de ellos una pequeña nota doblada bajo la cama (Ayuda 2, ver cuadro de arriba).

Policía de Arkham

Denunciar el secuestro

En el caso de denunciar el secuestro, los policías les pedirán toda la información posible (datos personales, donde fue el último lugar que visitaron, cual fue las últimas personas que vieron, que hicieron el último día, si tienen algún posible enemigo...). Dependerá de los Investigadores que información revelan, y cual no (aunque se debe incitar a que cuenten la verdad, pues en éste caso, serán más las ventajas que puedan sacar de la policía). Además, a los pocos minutos aparecerá un doctor que les hará un examen general mientras van respondiendo a las preguntas, así como tratará las posibles heridas (se considera que han recibido con éxito una tirada de Primero Auxilios).

Acerca de Alvin Murrel

Ya sea porque preguntan ellos más tarde (con una tirada de Charlatanería), o porque lo incluyan en su declaración, la policía les dice que es un criminal de una banda organizada, pero que hasta el momento no han podido dar con él. Saben que su última vivienda conocida está en el Nº 7 de Hyde Street (el segundo piso), pero lleva tiempo sin pisarla. Por lo que saben, es un tipo peligroso.

Si los Investigadores preguntaron la supuesta tienda de ultramarinos donde trabaja, la policía les podrá constatar que no existe si preguntan por ella o la comentan.

Acerca de Charles Tibb

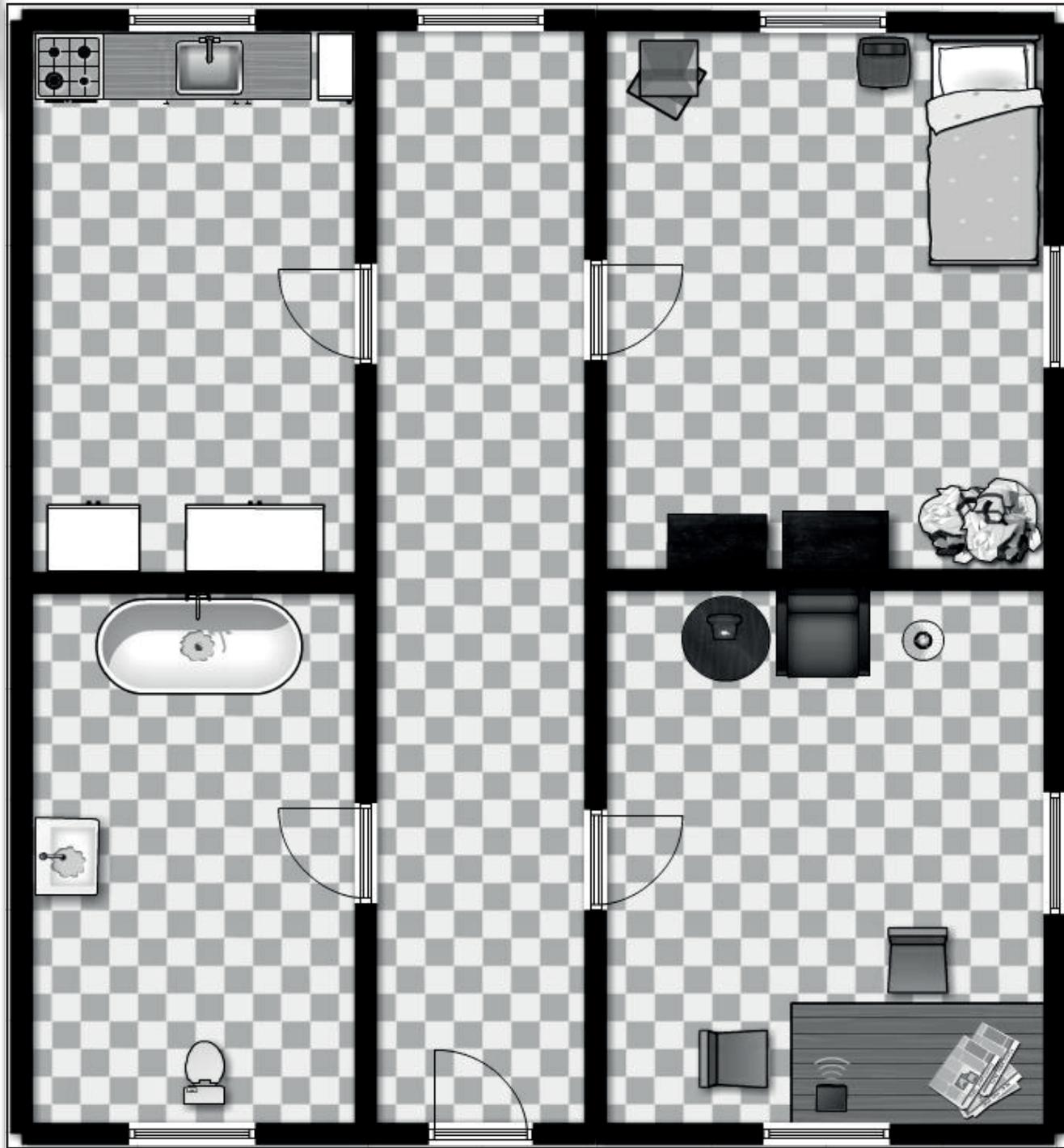
Ya sea porque preguntan ellos más tarde (con una tirada de Charlatanería), o porque lo incluyan en su declaración, la policía les dice que no conocen a esa persona. No posee antecedentes, pero la policía asegura que la investigarán.

Si preguntaron el nombre del bufete de abogados y preguntan por él o lo comentan, la policía asegura que lo investigarán. Aunque el lunes acudan al bufete de abogados, apenas descubrirán nada, ya que les indican que es un trabajador normal, que el lunes 12 decidió tomarse unas semanas de vacaciones.

Acerca de Bertrand Merriweather

Ya sea porque los Investigadores pregunten posteriormente, o porque lo incluyan en su declaración; los Investigadores recibirán inmediatamente un aluvión de preguntas referente a la relación de los Investigadores y Bertrand.

Finalmente, la policía les comunicará que ha sido asesinado en su casa de High Street. Eso es todo lo que dirán, salvo que utilicen Persuasión. En ese caso, les dirán la dirección exacta de



su vivienda, y les indicarán que ha sido tiroteado la madrugada del viernes. Por la escena del crimen, parece un ajuste de cuentas, aunque deberán investigar más a fondo para conseguir más datos.

Acerca de Book's Candle

Ya sea porque los Investigadores pregunten posteriormente (con una tirada de Charlatanería), o porque lo incluyan en su declaración; la policía les comentará que todo lo que saben de ese bar es que es un bar principalmente regentado por estudiantes y profesores, y que no conocen ningún tipo de acción ilegal que se lleve a cabo en él.

Acerca de la Casa Corbitt o la Capilla de la Contemplación

No saben más de lo que se puede descubrir en la aventura de La Casa Corbitt.

En cualquier caso, si los Investigadores denuncian el

secuestro, la policía les recomienda que no salgan de sus casas, y destinarán un policía a vigilar durante tres días en sus casas mientras permanezcan en ellas (vamos, que, si se van por ahí, no van a tener un guardaespaldas).

Registro Civil/de la Propiedad

Los Investigadores pueden acudir al registro para buscar la vivienda de Alvin, Charles, Bertrand, el bufete de abogados John & Bro, o el ultramarinos Murrel's. En cualquier caso, es necesario un éxito en la tirada de Buscar Libros y 2 horas de búsqueda para cada uno. Las direcciones son las siguientes:

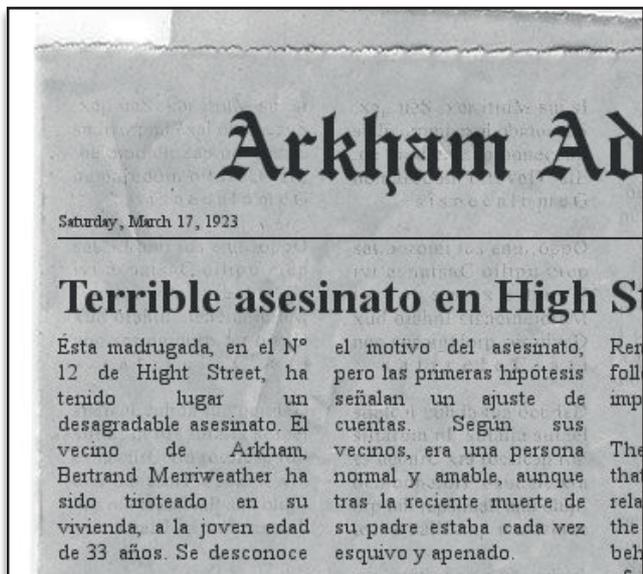
Bertrand: No 12 de West High Street

Alvin: 2o Piso del No 7 de West Hyde Street

Charles: No 23 de South Sentinal Street

John & Bro: No 4 de South Garrison Street

Murrel's: No existe



Arkham Advertiser

Ya sea por las portadas que puedan ver por la calle, o por el periódico que ellos mismos compren; podrán encontrar la (Ayuda 3, mirar cuadro encima de esta columna), correspondiente al periódico del mismo sábado.

En caso de buscar información sobre Alvin Murrel, o cualquiera de los otros, no encontrarán nada. Si se busca por la Casa Corbitt, no encontrarán nada más que lo que ya sale en la aventura "La Casa Corbitt".

La Casa de Bertrand Merriweather

Bertrand vivía en una casa sencilla de 1 planta, rodeado de vecinos de clase media con casas o edificios igual de sencillos que la suya. Estará las 24 horas del día acordonada y vigilada hasta el miércoles 21, día en el que oficialmente cesan las investigaciones y la toma de pruebas en su vivienda. Por ello, si tratan de entrar, un policía les negará el paso, sin importar lo persuasivos que sean o las credenciales que muestren. En cualquier caso, tampoco encontrarían nada interesante con los detectives y el forense recolectando información.

La casa de Alvin Murrel

La vivienda de Alvin se encuentra en un bloque de edificios de clase media-baja. Son edificios de entre 3 y 6 pisos de altura, con pequeños pisos de uno 60-90 metros cuadrados. Todos apiñados, con delgadas paredes que dejan poco margen para la intimidad. El piso de Alvin se encuentra en la segunda planta de un estrecho edificio, por lo que los Investigadores pueden forzar la puerta sin temor a ser vistos por un vecino. Aunque en el caso de que hagan mucho ruido, un anciano que vive en el piso superior bajará extrañado a comprobar que es lo que pasa, ya que su silencioso vecino lleva mucho tiempo sin pasarse por allí.

Cuando consigan entrar, los investigadores verán un estrecho pasillo con una capa de polvo que indica que hace tiempo que nadie ha pasado por ahí en bastante tiempo.

Baño: Nada extraño. Una vieja bañera con marcas de óxido, al igual que un lavamanos y un retrete.

Sala de estar: En ésta habitación podemos encontrar una mesa con dos sillas, que tiene encima una radio y periódicos viejos (el más reciente es de hace unos dos meses). Además, hay un sillón, con una mesita para un teléfono (que no tiene línea) y un cenicero a un lado, y una lámpara a otro. Sobre todo, el mobiliario se puede observar una gruesa capa de polvo.

Cocina: Hay una pequeña cocina de carbón en una esquina,

Hemos descubierto quienes han sido los últimos poseedores de la Tablilla Zanthu.

Un tal Rupert Merriweather la consiguió cuando formaba parte de la "Hermandad Oscura" con sus amigos cuando era joven.

En el Hospital Santa María de Arkham, se la entregó a unos viejos amigos justo antes de morir. No sabemos quiénes son, pero quizás, su hijo Bertrand sí.

Alvin, dejamos esto en tus manos. Consigue la Tablilla como sea, ya sabes lo importante que es.

Michael Thomas

que si se mira dentro se puede encontrar un sucio Revólver del .22 largo. Debajo del fregador existen armarios en los que se encuentran unos pocos productos de limpieza. En la esquina opuesta hay un estrecho armario, que tiene una escoba, una fregona y un cubo. En la pared opuesta hay dos grandes armarios, en los que se puede encontrar un poco de comida enlatada y alimentos como arroz o harina.

Dormitorio: En el dormitorio, se pueden observar diversas pisadas sobre el polvo, que indican que alguien ha estado aquí recientemente. Las pisadas salen de la ventana, y se puede observar que no está cerrada del todo (al otro lado hay una destartalada y pobre escalera de incendios). En una esquina se puede encontrar varias cajas de cartón abiertas. En su interior se puede ver una nota, la (Ayuda 2), así como diversas cajas de munición del .38 Colt vacías.

En otra esquina hay un montón de ropa, aunque la que está encima está manchada con salpicaduras de sangre y como si alguien se la hubiese limpiado con éstas prendas.

Existe un armario que anteriormente debió guardar ropa. Ahora está prácticamente vacío.

Además, en la habitación hay una cómoda que está casi vacía. Solo contiene alguna prenda suelta.

También se puede encontrar una cama, que no tiene nada de especial. A su lado existe una mesita de noche, con un reloj encima. En el único cajón de la mesita se puede encontrar la siguiente nota (Ayuda 4, ver cuadro encima de esta columna).

Book's Candle

Si los Investigadores deciden ir al bar Book's Candle, se lo encontrarán cerrado, con un cartel que indica que está cerrado de manera indefinida.

Almacén de la Capilla

Este descuidado y pequeño almacén, parece en desuso desde hace tiempo. A su alrededor, sólo existe alguna casa dispersa y otros almacenes, pasando algún coche ocasional por la carretera. En su frontal se puede observar una puerta doble (cerrada con un candado), por la que cabría un coche, así como una puerta para personas (cerrada con llave). Todas las ventanas están cubiertas por una ligera capa de polvo, por lo que no se puede apreciar muy bien lo que hay en el interior. La puerta principal se puede abrir forzando su cerradura, o abriéndola a la fuerza, lo que hará que no se pueda volver a cerrar.

El interior del almacén está escasamente ocupado. Hay varias lejas que cubren las tres paredes, con cajas llenas de polvo apiladas. En el centro del almacén hay una mesa/taller, en la que se han puesto varias cajas encima. En éstas cajas se pueden encontrar diversas cosas pertenecientes a la Capilla de la Contemplación (aquí el Guardián puede introducir todo

¡Recoger el tomo de la Capilla de Arkham!

lo que crea oportuno). Se pueden encontrar principalmente papeles y diarios con información de los ritos de la Capilla. En uno de ellos, el que parece más nuevo, se ve un papel a modo de marca páginas (Ayuda 5, ver recuadro encima de esta columna), que precisamente está al final de una especie de registro de actividades de la Capilla de Arkham que describe la redada de la policía.

En éste momento, los investigadores escucharán un coche que aparca fuera del almacén (presumiblemente al lado del vehículo de los investigadores). A través de una ventana, los investigadores pueden observar como dos personas salen del vehículo, muy extrañados por ver el coche de los investigadores (en el caso de que no hayan utilizado un vehículo para desplazarse, dependerá su actitud de si ven la puerta abierta a la fuerza, o si abrieron la puerta con Cerrajería, por lo que no sospecharán nada). Cuando se acercan a la puerta (donde ya no les podrán ver a través de ninguna ventana), uno de ellos desenfunda un revólver Savage de bolsillo, mientras el otro saca una navaja automática. Si los investigadores se muestran agresivos (será lo normal), responderán a los ataques. En cambio, si los investigadores muestran una actitud más pasiva, tratarán de averiguar qué hacen ahí, mientras les apuntan con el revólver (principalmente para capturarlos). En cualquier caso, el desenlace de éste encuentro acabará de manera violenta, aunque al recibir la primera herida, tratarán de escapar.

De éstos dos sectarios de la Capilla de la Contemplación, se pueden obtener las llaves del almacén (de ambas puertas), y su billetera con la documentación (realmente son personas normales y corrientes (salvo por la adoración a deidades extraterrenas)).

En el coche de éstos dos sectarios, se pueden encontrar una caja en la que se guarda una túnica verde oscura raída y desgastada con extraña simbología. Un pequeño colgante de un cuarzo azul translúcido envuelto por un tentáculo, y unas hojas escritas a mano.

Toda ésta caja pertenece a Arthur Osmond, que ha decidido guardarla aquí hasta que se lleve a cabo el ritual. El colgante alberga en su interior el hechizo de Protección Corporal, con 1 Punto de Magia. Cuando el portador reciba un impacto, el colgante emitirá un pequeño fulgor azul hasta que haya protegido los 1D6 Puntos de Vida, momento en el que cuarzo azul se oscurece y se vuelve opaco. Los papeles manuscritos corresponden a la (Ayuda 6, ver cuadro de arriba en la siguiente columna).

Capilla de la Contemplación de Arkham

La Capilla de la Contemplación de Arkham se describe igual que en la aventura de "La Casa Corbitt", salvo que en el Liber Ivonis que se encuentra en el sótano, hay una nota oculta en el lomo del libro, que caerá cuando los investigadores lo abran (Ayuda 7, ver mapa en la página siguiente).

La Cueva

Siguiendo las indicaciones del mapa encontrado en el Liber Ivonis de la Capilla de la Contemplación de Arkham, los investigadores pueden encontrar una pequeña senda que se desvía de la carretera que va hacia el suroeste de Kingsport bordeando la costa. Ésta senda será difícil de transitar con los vehículos, ya que va ascendiendo a través de un tortuoso camino

Arthur Ormond

17 de marzo de 1923

¡Al fin! Después de tantas búsquedas e investigaciones, por fin la Tablilla Zanthu es nuestra.

No puedo describir lo que sentí esta madrugada cuando Michael me llamó para decirme que por fin estaba en nuestro poder. Empecé a organizarnos y a preparar lo que necesitábamos para éste largo viaje en coche hasta su Capilla.

¡Estoy deseando descifrar su significado con los escritos de Harold Hadley Copeland! ¡Aquí se deben encontrar los secretos que nos permita por fin despertar al Gran Amo de R'lyeh!

En cuanto llegue y descifre la tablilla, Michael deberá contactar de nuevo con los siervos del Señor de las Profundidades en aquella cueva de Arkham que estoy deseando ver por primera vez.

Quizás debería descansar ya, pues me espera un largo viaje hasta Boston, pero es la pura emoción lo que me impide hacerlo.

a un pequeño promontorio. Aun así, ya sea a pie, o circulando despacio y con cuidado, los investigadores llegan una obertura en la propia roca tras varios giros bruscos. Justo en la entrada a ésta cueva, se encuentra aparcado un Buick E-45. Si se fuerza la cerradura del maletero, se puede encontrar una caja de herramientas, una lata de aceite, una lámpara de queroseno, y envuelto en mantas, una escopeta Remington del 12 con los cañones y la culata recortada.

Con una tirada de Seguir Rastros, se pueden descubrir entre las piedras, las pisadas de dos hombres que se dirigen al interior de la cueva. Una vez dentro, la cueva desciende lentamente en un trayecto natural de piedra lisa, que gira a los pocos metros en la total oscuridad.

Tras éste giro, se puede escuchar el golpeteo de las olas del mar contra la roca en la lejanía, así como sentir una ligera brisa marina. A partir de aquí, la cueva se transforma en un descenso peligroso, que puede conllevar una caída bastante peligrosa. Si los Investigadores portan iluminación, duplican su puntuación en Preparar para evitar caer y desmoronarse varios metros (recibiendo 1D6 de Daño), en caso de Pífa, acaban golpeándose en una de las paredes al final del tramo (recibiendo 2D6 de Daño). En caso de descender a oscuras, utilizan su puntuación normal en Preparar. Harán falta dos tiradas en Preparar para llegar a la parte inferior de la cueva. Aquí, el suelo está húmedo (todo esto se cubre de agua con la marea alta), y se observan pequeñas estalactitas y estalagmitas que rompen la monotonía de la gruta, con una escasa anchura en la que no pueden caminar más de dos personas. Además, se observa un poco de luz en el próximo giro, y el sonido del mar es más intenso. Conforme avanzan por la caverna, pueden ver pequeños pozos naturales inundados con agua del mar, hasta que pueden observar el último de los giros en los que se puede advertir que la luz procede directamente del exterior. Además, se pueden escuchar voces procedentes de éste último tramo, que se distorsionan con el ruido de las olas.

Cuando los investigadores doblan éste último giro, verán como la cueva se ensancha formando una especie de sala en la que en el fondo (unos 30 metros de largo y 10 de ancho) solo se encuentra una caída libre de unos 5 metros hasta el mar que rompe contra rocas afiladas. En las paredes se pueden observar pinturas con símbolos



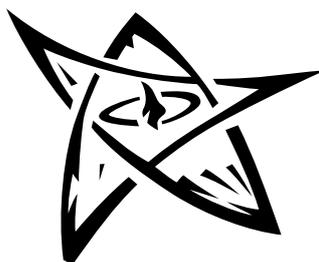
extraños (con Mitos de Cthulhu se puede descubrir que son textos en el idioma de los Profundos), y cerca del borde de la cueva hay una elevación natural de la roca a modo de altar, cubierto con la misma simbología que las paredes. Junto a una de las paredes, hay uno de los pozos inundados de unos 4 metros de diámetro. Aquí se encuentra Charles, visiblemente nervioso y asqueado, incapaz de mirar a los interlocutores, acompañado por Alvin que está hablando con dos Profundos, ambos con una de sus Lanzas, y uno de ellos, además, con unos collares de oro cubierto por algas.

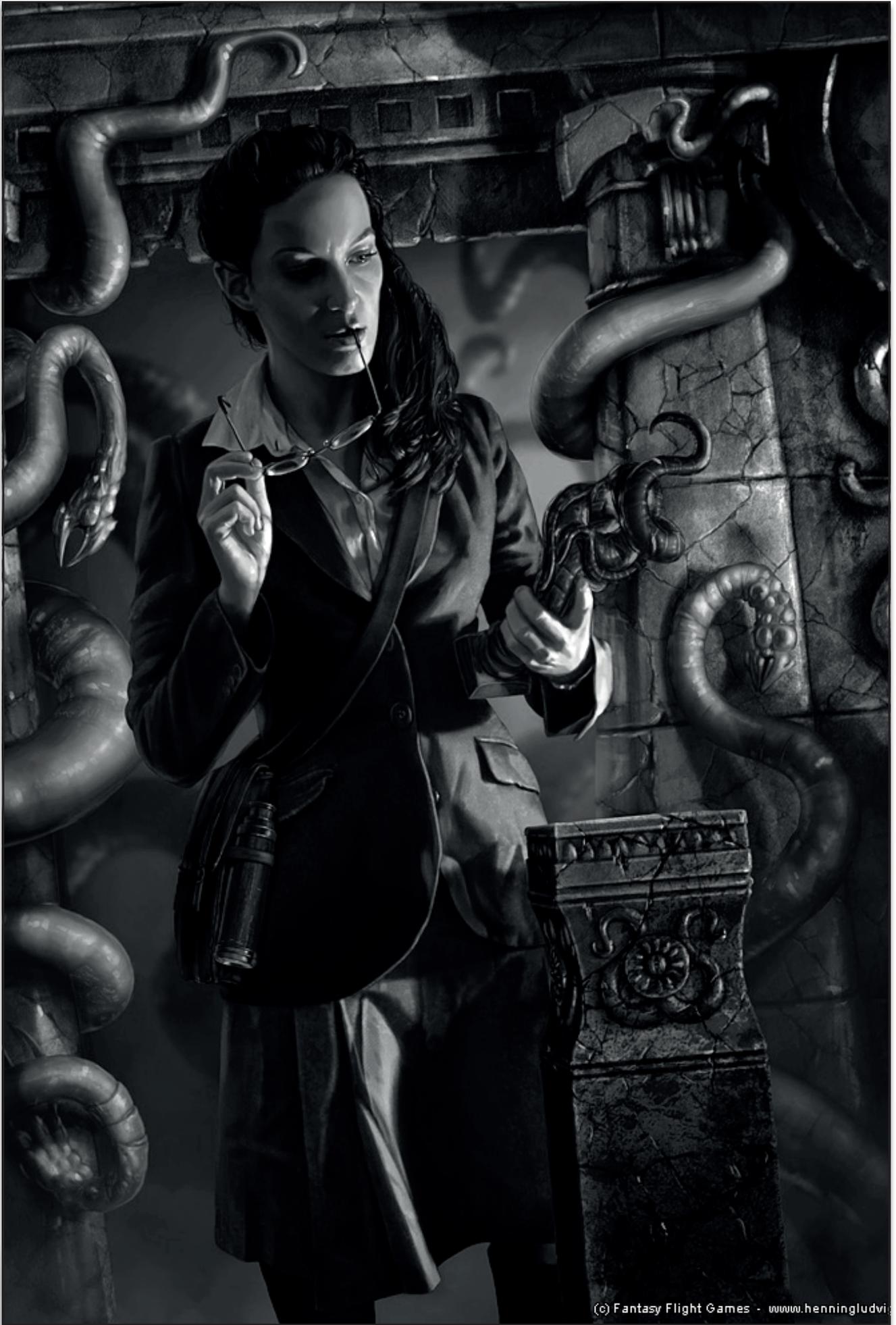
Si los investigadores se acercan a éste último giro sigilosamente (existe un +25 en la tirada de Discreción para que no los escuchen), pueden tratar de escuchar la conversación, algo difícil por el sonido del mar y la difícil capacidad de hablar inglés del Profundo; y asomarse discretamente (que será

cuando vean lo descrito anteriormente). En ese caso, parece que Alvin está hablando sobre unas fechas. Con una tirada de Escuchar se puede distinguir que esas fechas son en éste mes, y son para algún tipo de ritual. El Profundo que habla con él (el que porta los collares), es imposible discrepar lo que dice, pues sus gorgoteos se entremezclan con el sonido de las olas.

Cuando decidan atacar, o sean descubiertos, los Profundos lanzarán sus lanzas, y posteriormente el líder saltará al pozo. En cambio, Alvin desenfundará un Colt New Army and Navy, y Charles una pistola Colt sin martillo. Los investigadores pueden usar algunas estalagmitas como una pequeña cobertura.

Aquí los sectarios pelearán hasta la muerte, y tras el combate podrán registrarlos. En el caso de Alvin, encontrarán una carta, que será descrita en la segunda parte de la aventura.





(c) Fantasy Flight Games - www.henningludvig.com

¿Hasta dónde llegarías?

Por Carlos Piedra

La historia hasta ahora

Raymon Bertrand y su mujer Gertrude eran dos desgraciados granjeros de la rívera del Miskatonic. Sus vidas siempre habían sido tristes y vacías, sus malos hábitos, su pereza y sus horribles modales les habían enemistado con el resto de la comunidad agrícola de la zona que los rehuían sin pudor. Sus hijos hacía tiempo que se habían ido lo más lejos posible de allí y el peso de los años empezaron a calar en ellos como hiel en la garganta. El alcohol completaba el recorrido para convertirlos en los peores canallas que cualquiera hubiese conocido.

Odiaban al mundo tanto como se odiaban a ellos mismos, hecho que llamó la atención de uno de los seres más despreciables de la tierra, los Gules, en concreto de un Gul mayor llamado Gorg habitante de las tierras del sueño, pero en contacto continuo con el mundo real.

Gorg utilizó a los Bertrand para crear un reino de terror atrayéndoles a las tierras del sueño donde les hablo de un nuevo reino donde gobernarían por encima de todos. A cambio lo que tenían que hacer era llenar ese reino de súbditos que les servirían como esclavos. Estos esclavos serían sus vecinos previamente asesinados en el mundo real. El plan llenó de placer a los Bertrand pues disfrutaban sobremanera arrebatándoles la vida a sus víctimas.

La forma de matarlos tenía que ser la adecuada para que una vez muertos se quedaran en las tierras del sueño. Los Bertrand drogaban a sus víctimas para que cayeran en un profundo sueño, Gorg les atraía a las tierras del sueño y una vez allí los Bertrand eran libres de hacer lo que les diera la gana con sus cuerpos. Los baños de sangre eran terribles.

Posteriormente los Gules del mundo real se encargaban de limpiar la escena del crimen llevándose con ellos los trozos de huesos y carne que dejaban los Bertrand.

El terror en el valle del Miskatonic fue en aumento a la par que continuaban las desapariciones. Las marcas de sangre en los hogares de los desaparecidos no ayudaban a mantener la calma. Finalmente, los agentes federales intervinieron y tras dos semanas de investigación capturaron a los Bertrand en un nuevo intento de asesinato. En este caso habían dormido a una familia entera, un matrimonio con sus cuatro hijos. El FBI no quiso dar demasiados detalles salvo que los asesinos querían comenzar la masacre por el miembro más joven de la familia, el pequeño tenía tres años de edad.

Antes de la captura de los Bertrand habían desaparecido 34 personas en la rívera del Miskatonic entre hombres, mujeres y niños.

Durante el juicio en Arkham, Rymond Bertrand fue condenado a la silla eléctrica mientras que inexplicablemente su mujer resultó absuelta. Los periódicos no daban crédito a lo sucedido pues estaba casi probado que Gertrude también participaba en los asesinatos con su marido. Gorg había entrado en los sueños de los miembros del jurado dirigiendo sus pensamientos al veredicto de inocencia para Gertrude.

Gorg necesitaba a la mujer libre para una nueva tarea que le iba a encomendar. La mujer recibiría una nueva droga con la que acabaría con su vida. La droga le llevaría a un sueño absoluto desde al que accedería a las tierras del sueño. Una vez allí el cuerpo en la tierra

moriría, pero su consciencia permanecería reinando sobre todos los esclavos de los que dispondría en su nuevo reino. Gorg le encomendó a Gertrude la tarea de llevarle la droga también a Rymond. La mujer hizo una tarta con la droga y se la llevó a su marido, a la mañana siguiente amaneció muerto en su celda, dos días antes de la ejecución. Gertrude fue encontrada en su casa muerta en la cama. Ambos tenían una sonrisa de satisfacción absoluta en la cara.

Arkham, Massachusetts 1928

La historia comienza en la casa de uno de los investigadores en Arkham, Massachusetts, es por la mañana y la noticia de portada en los periódicos es que Raymon Bertrand se ha suicidado la noche anterior en la prisión de Arkham, dos días antes de su ejecución en la silla eléctrica.

Los investigadores saben lo siguiente del caso:

"El caso de las desapariciones del valle del Miskatonic: Durante varios meses se produjeron desapariciones en el valle de familias enteras. Las familias vivían en granjas aisladas donde nadie podía escuchar sus gritos si eran atacadas. El aislamiento de estas familias hizo que la intervención de las autoridades se produjera cuando ya habían desaparecido 23 personas.

Cuando se empezaron a registrar las casas siempre encontraban lo mismo, casas vacías pero bañadas en sangre. No se encontraban cuerpos, pero la sangre indicaba que los cuerpos habían sido mutilados en sus camas sin ofrecer resistencia.

El pánico en la zona resultó tan alarmante que las autoridades estatales se vieron obligadas a intervenir. Tuieron que





desaparecer 34 personas para que los Bertrand fueran atrapados. Los cuerpos de las víctimas nunca fueron encontrados”.

(Pista 1, ver recuadro en página anterior).

Como en tantas otras ocasiones suena el timbre de la puerta, si el investigador es acomodado un sirviente irá a abrir, en caso contrario entendemos que el mismo investigador abrirá la puerta.

La persona que ha llamado se presenta como John Hickok, es un hombre maduro, con manos gruesas endurecidas por el trabajo en el campo. Se presenta tímidamente con actitud casi sumisa, parece un buen hombre, pero sin duda con poca cultura, es evidente que es un hombre de campo vestido con su traje de los domingos para venir a la ciudad.

El motivo de su visita es la de presentar un caso al investigador. Una vez dentro de casa Hickok se sienta y comienza a relatar los motivos por los que se encuentra allí.

“Soy familiar de una de las víctimas de Raymond Bertrand concretamente mi hermano mayor Robert Hickok, él, su mujer y sus dos hijos fueron asesinados por los Bertrand hace dos años. Durante estos últimos meses fui a entrevistarme con Raymond Bertrand en varias ocasiones con el único motivo de convencerle para que me dijera donde podía encontrar los restos de mi hermano y de su familia para poder enterrarlos y conseguir por fin que descansaran en paz. Tras varias visitas, como le decía, solo pude sonsacarle alucinaciones y delirios, estaba claro que ese hombre había perdido la razón hacía ya mucho tiempo. Sin embargo, debido a mi desesperación intenté seguir alguno de los comentarios delirantes por si alguno de ellos me podría llevar a una pista lógica, sin embargo, lo que descubrí resultó ser aún más escalofriante. Bertrand repetía continuamente que mi hermano nunca descansaría en paz, que trabajaría eternamente en las tierras del sueño. También repitió varias veces que allí reinaría y que mi hermano le serviría para siempre. Fui a buscar información sobre las tierras del sueño, por si encontraba algo que pudiera considerar una buena pista, pero encontré otra cosa, cada referencia me llevaba a un mundo verdadero que existe cuando soñamos, donde existe una realidad distinta tal como la conocemos. Hoy al leer los periódicos y saber la forma en la que Raymond y su mujer han muerto... (Solloza) ¡Dormidos! y esa cara de satisfacción en su rostro cuando lo encontraron... Por favor, ayúdenme, sé que ese hombre aún sigue vivo en alguna parte y sabe dónde está mi hermano y su familia”.

Hickok rompe a llorar desesperado. Tras darse un minuto, continúa.

“Les he traído unos recortes de periódico que tal vez puedan ayudarles sobre el caso, también les recomiendo que vayan a la biblioteca de la universidad, allí estuve buscando información, pero la que encontré se escapaba de mi comprensión. Si desean ayudarme allí pueden empezar”

Tras esto Hickok acuerda pagarles la suma que los investigadores consideren oportuna. Pagará el doble si los investigadores son capaces de descubrir dónde están los cuerpos de sus familiares para poder enterrarlos.

(Pista 2, ver recuadro de la izquierda).

(Pista 3, ver recuadro de abajo).

(Pista 4, ver recuadro de arriba en página siguiente).

(Pista 5, ver recuadro de abajo en página siguiente).

Ante los investigadores se plantea un caso extraño, encontrar el paradero de alguien que ya ha muerto y está enterrado, parece evidente, pero si los investigadores siguen las pistas y tiran del hilo encontrarán el medio que les llevará a una nueva dimensión en las Tierras del sueño.

Preguntas que se deben de hacer los investigadores:

- ¿Qué serán las tierras del sueño? -> Lleva a la biblioteca
- ¿Qué le pasó al compañero de celda de Raymond? -> Lleva a entrevistarse con el compañero de Raymond
- ¿Cómo murió Gertrude? -> Lleva a la granja donde vivían los Bertrand.

La casa de los Bertrand

Un punto de investigación de esta aventura es la casa donde vivían los Bertrand y en la que se suicidó Gertrude. Los investigadores deben llegar aquí guiados por los recortes de periódicos que Hickok les entregó.

Para llegar a la casa el grupo de investigadores puede coger un tren desde en Arkham hacer transbordo en Salem y coger el primer tren que lleve a Aylesbury.

Una vez se bajen del tren lee lo siguiente

Os bajáis del tren en un apeadero que hay en mitad del campo 50 millas antes del destino final.

Desde allí debéis recorrer 5 millas andando hasta la granja de los Bertrand. El trayecto recorre caminos de tierra rodeados por campos de maíz y algodón.

No existen pueblos o aldeas cercanas, solo hay granjas aisladas que explotan los terrenos que las rodean, varias de esas granjas ahora están vacías pues fueron víctimas de los Bertrand.

La belleza y la tranquilidad de la zona refleja una clara sensación de soledad y aislamiento. Si en este momento decidierais mataros entre vosotros nadie escucharía vuestros gritos y probablemente





nadie encontraría vuestros cadáveres en varias semanas.

Cuando llegan a la casa de los Bertrand.

Una vez llegáis a la casa os encontráis con una señal policial indicando que ese es el lugar de un crimen (el suicidio de Gertrude) El aviso se puede rodear sin ninguna dificultad, parece más una marca de lugar que un impedimento para entrar, como si al ponerlo hubieran querido decir: ¡Cuidado! Usted está entrando en el infierno.

La casa está rodeada por maleza y malas hierbas, no se ha cuidado en años lo que, de una idea de la dejadez y la pereza de los Bertrand, además de dar la sensación de que algo así podría ser un símbolo de sus propias vidas.

La entrada a la casa tiene un porche de madera con tablonas sueltas y podridos, la suciedad incita claramente a abandonar el lugar, sin embargo, la puerta está entre abierta invitando de alguna manera a entrar.

Sala principal: El suelo de madera cruje, el tejado tiene agujeros visibles y las paredes están llenas de telarañas. En el centro de la sala hay una mesa llena de platos y vasos sucios, la ausencia de cubiertos es un detalle que tampoco se escapa. La habitación refleja la falta de dignidad de las personas que vivían aquí. Tampoco hay cuadros ni fotos colgadas en las paredes, los investigadores pueden preguntarse si los Bertrand no tendrían ningún momento en sus vidas digno de recordar.

Cocina: La suciedad y el desorden reinan en este habitáculo donde se puede suponer que se cocinaba debido a la presencia de sartenes y cacerolas en el suelo. Haciendo esquina hay varios armarios en la pared y a nivel de suelo. Hay basura acumulada probablemente desde hace semanas lo que genera un hedor insoportable, si alguno de los investigadores decide abrir alguno de los armarios que hay a nivel del suelo recibirá tal golpe de hedor que vomitará debido a las arcadas.

Nota importante: En uno de los armarios hay varios botes de mermelada, uno de esos botes en vez de mermelada es una gelatina morada necesaria para inducir un sueño mortal. Esta gelatina es la que utilizó Gertrude para hacer la tarta con la que se suicidaría Raymond en la cárcel, leer descripción más abajo.

La gelatina morada

En un tarro de cristal con tapa se guarda una gelatina morada de aspecto muy similar a la gelatina de arándanos. Es

tal su similitud que resulta muy difícil de encontrar tanto para los investigadores como para los Gules que la han estado buscando durante las últimas noches. Una tirada de idea por parte de los investigadores les llevará a pensar que, si Gertrude le llevó un pastel a Raymond el día antes de su muerte, es posible que la droga utilizada para hacer el pastel todavía pudiera estar entre los ingredientes, lo que les lleva a la alacena de la cocina.

Para identificar que el tarro no es gelatina de arándanos se deberá de abrir y oler. El olor es muy fuerte y desde luego no huele a arándanos. Si algún investigador se atreve a probarla caerá rápidamente en un sueño profundo con tan solo mojar el dedo y llevarlo a la boca. Hay un 15% de probabilidades que con esa cantidad llegue hasta las tierras del sueño. El investigador despertará 15 minutos después. Una cucharada de café dormirá directamente al investigador y lo llevará directamente a la entrada de las tierras del sueño y no despertará hasta al menos pasadas 4 horas. Una dosis mayor llevará directamente al investigador a las tierras del sueño para no volver jamás, pues su cuerpo morirá en pocas horas sin recuperar nunca más la consciencia.

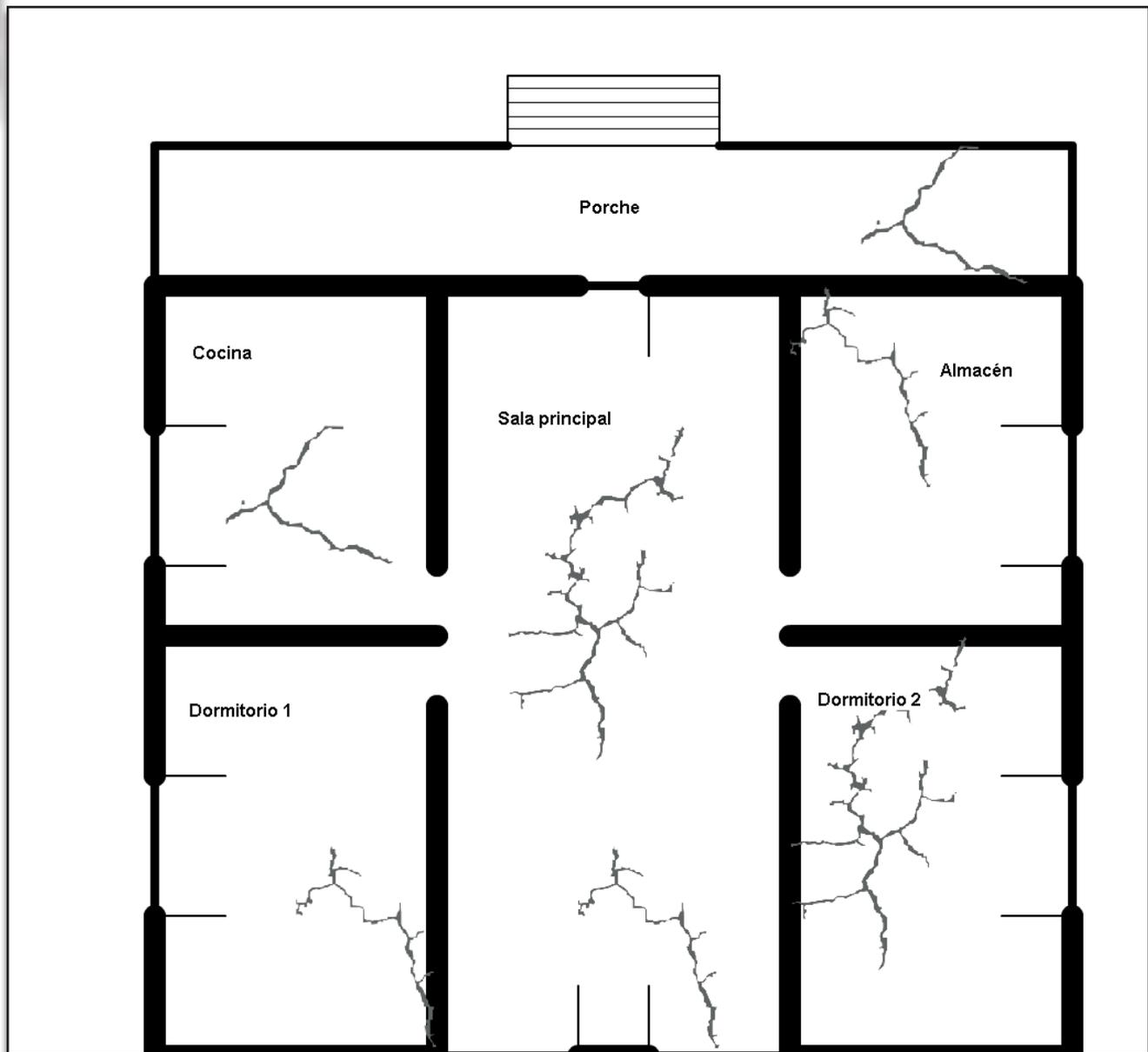
Los investigadores cautos llevarán la gelatina a analizar, si es así les dirán que es una fuerte droga similar al curare, pero potenciada con otros agentes no identificados.

Esta gelatina es una creación de Gorg enviada directamente desde las tierras del sueño con ingredientes desconocidos en el mundo real.

Almacén: En esta sala en algún momento se debió de acumular alimentos, pero hoy por hoy está llena de cajas de madera vacías y apiladas. Como el resto de la casa está terriblemente sucia, el suelo cruje y el tejado da la sensación de caerse.

El desorden facilita la ocultación de una trampilla que lleva a un túnel bajo la casa. Este túnel es utilizado por los Gules para llegar hasta la casa. Para descubrir la trampilla los investigadores deben de realizar una tirada de descubrir con -25. Si la descubren y la abren se encontrarán directamente con cuatro Gules que habían percibido la llegada de los investigadores y estaban esperando el momento adecuado para emboscarles. Si por el contrario el grupo no encuentra la trampilla los Gules atacarán por sorpresa al último de los investigadores que abandone el almacén.





Varios gules

FUE	POD	DES	CON	PV	BD
12	8	13	10	12	1D4
13	10	13	10	12	1D4
14	11	12	11	11	1D4
15	4	12	9	11	1D4

Ataque: Garras 30%, daño 1D6+BD, Mordisco 30%, daño 1D6+presa.

Dormitorio 1: Este dormitorio tiene una cama de matrimonio. En esta cama es donde la policía encontrón a Gertrude. Mantiene la suciedad y el desorden que el resto de la casa. Una tirada de descubrir exitosa permitirá a los investigadores encontrar bajo la cama un plato roto y migas de color morado de lo que podría ser de arándanos.

Dormitorio 2: En esta habitación hay dos camas individuales, dos armarios pequeños y un espejo. ¿Los Bertrand tendrían hijos? Si los investigadores se lo preguntan una tirada de Idea hará recordar que, en algún periódico, durante el juicio, explicó que los Bertrand habían tenido dos hijos que les habían abandonado a los 16 y 14 años. Nunca más se supo de ellos. Tras este recuerdo un escalofrío recorre la nuca de los investigadores.

Conclusión de la escena: Si los investigadores encuentran la gelatina morada habrán encontrado la sustancia que les puede

llevar directamente a la tierra de los sueños. Sin esa sustancia los investigadores deberán de hacer un esfuerzo de semanas con limitadas posibilidades de éxito para encontrar las tierras del sueño.

La prisión de Arkham

Los investigadores deberían de ir a la prisión de Arkham para entrevistarse con el compañero de celda de Raymond Bertrand, el reo Julius Gate, más conocido como "Gater".

El edificio es una institución penitenciaria estatal donde los hombres van vestidos con pijamas a rallas blancas y grises con un absurdo gorro a juego. Tras solicitar una visita los investigadores serán acompañados a una sala común donde esperarán al prisionero.

"Gater" aparece en la sala atado con una camisa de fuerza. Sus ojos parecen inyectados en sangre y partes de su pelo han sido arrancados de cuajo. Le acompaña un hombre que se identifica como el médico de la prisión. El doctor John Stockton.

Stockton informa a los investigadores de lo siguiente:

El preso sufre de somni fobia. La somni fobia se caracteriza por ser un miedo irracional ante el acto de dormir. Las personas que las sufren entran en un estado de pánico causado ante el temor a que mientras estarán durmiendo algo terrible les va a pasar, como la posibilidad de dejar de respirar o de que no despertarán nunca. En algunos casos, el pánico se desata ante

Entrevista con el compañero de celda

... el camino hacia su reino pasa por una pesadilla, la tierra es de ceniza, el cielo es naranja la lluvia es un ácido y los hombres y mujeres que allí viven no cultivan nada ni cuidan de animales. ¡Solo cavan tumbas! Amplían y amplían un cementerio que cada vez es más grande donde guardan los cuerpos de los muertos que se llevan desde este mundo... (Sollozos)... ese reino ha sido creado por un ser con máscara... en el centro del reino hay una gran casa donde los Bertrand viven como reyes, sus sirvientes son esclavos, a mí me lo enseñaron... era un sueño pero lo viví como si estuviera allí, me pase semanas allí... (Sollozos)... si fueron semanas aunque allí los días no se diferencian demasiado de las noches, cielo naranja, cielo verde, cielo rojo... Allí todo huele a muerte, allí todo es muerte, allí todo es Bertland.

la creencia de que los sueños que se tendrán al dormir, son en realidad delirios y estos favorecerán el caer en un estado de locura permanente. Este tipo de fobia, genera una gran cantidad de estrés y un deterioro físico y mental importantes, por lo que no es raro, que muchas personas acaben sufriendo alucinaciones, hecho que aun agrava más este tipo de fobia.¹

Este es el caso de "Gater" aun así está lo suficientemente lúcido como para contarle a los investigadores lo que pasó con Bertrand.

(Pista 6, "Entrevista con el compañero de celda, recuadro de arriba en esta página).

Conclusión de la escena: Descripción del reino creado por los Bertrand en la tierra de los sueños incluyendo nombres de localizaciones, sin esta descripción los investigadores nunca podrían encontrar a los Bertrand en las tierras del Sueño.

Biblioteca de la universidad de Miskatonic

Los investigadores pueden acceder libremente a la biblioteca y hacer las consultas al personal de la misma para encontrar material sobre las tierras del sueño. Una tirada exitosa de alguno de los investigadores en buscar libros dará con "Estudio sobre los sueños, de Herbie Johnson"

(Pista 7, ver recuadro de abajo en esta página).

Herbie Johnson murió de sobredosis de opio antes de poder terminar su estudio. Sus ayudantes lo encuadernaron y lo registraron en la biblioteca de Miskatonic, pensando que así, tal vez nadie lo leería...

Conclusión de la escena: Según Herbie Johnson las tierras del sueño existen, pero para entrar se necesita algún tipo de droga y hay ciertas zonas que se deben de conocer de antemano para poder llegar.

Bertland (Tierras del sueño)

Para acceder al mundo creado por Gorg "Bertland" los investigadores necesitan haber leído el "Estudio de los sueños" de Herbie Johnson, haber encontrado la gelatina morada en la casa de los Bertrand y haber hablado con Julius Gate "Gater" para tener una visión clara de a donde se dirigen los Bertrand cuando sueñan.

Una vez conseguido esto los investigadores tendrán todo lo necesario para acceder a este reino dentro de las tierras del sueño.

Es posible que los investigadores sean reacios a probar la gelatina morada y tienen razones para ello. Si lo desean

los investigadores podrán contar con el apoyo de algún departamento científico de la universidad de Arkham para que analicen la sustancia. Tras realizarle pruebas científicas un profesor de ciencias reunirá a los investigadores en su laboratorio para darles el siguiente informe.

Estudio elaborado sobre la sustancia desconocida que hemos denominado temporalmente gelatina morada. Dicha gelatina está compuesta por altas dosis de curare lo que producirá un sueño profundo al paciente que ingiera una pequeña dosis. Ingerir una dosis alta de esta gelatina producirá un estado de coma que llevará sin duda a la muerte. A demás del curare se han identificado varias sustancias desconocidas que intentaremos aislar y estudiarlas pormenorizadamente.

La conclusión que ha llegado el equipo que ha estudiado la gelatina es que nos encontramos ante un importante narcótico con posibles aplicaciones para la medicina si se suministra en pequeñas dosis.

Conclusión. El proceso para entrar en las tierras del sueño pasa por tumbarse en una cama, tomarse una cucharada de la gelatina morada y comenzar a pensar en el mundo descrito por Julius Gate "Gater" en la cárcel. Si los investigadores hacen esto en unos segundos habrán entrando en Bertland.

Extractos del trabajo de estudio de Herbie Johnson, antropólogo de la universidad de Miskatonic 1901.

Trabajo no publicado del profesor encuadernado y escrito a mano que se registró en la biblioteca de la universidad como "Estudio sobre los sueños", el libro se encontraba al lado del famoso "La Interpretación de los Sueños" de Sigmund Freud.

... las pruebas realizadas con distintas drogas alucinógenas han resultado positivas, las alucinaciones producidas han sido claras y la sensación de entrar en otra dimensión ha sido espectacular, tengo la certeza de estar cerca de algo. Nota. Tengo síntomas de adicción entiendo que por mi seguridad debo de parar las pruebas durante un par de semanas. Tras el parón comenzaré con las drogas estimuladoras del sueño.

Retomo de nuevo las pruebas, esta noche antes de dormir fumaré opio lo que espero facilite el viaje onírico.

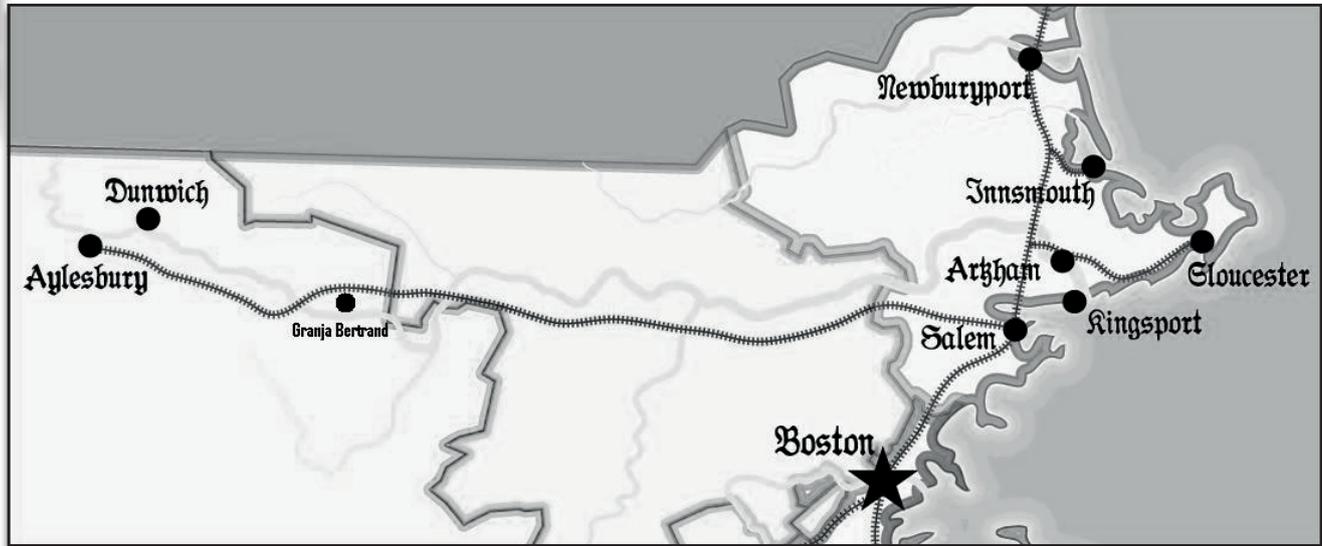
El resultado ha sido espectacular, las visiones producidas por las drogas alucinógenas parecen garabatos al lado de las imágenes disfrutadas en sueños. No solo he visto imágenes mucho más claras, además he oído, olido y sentido con mi piel todo mi entorno. Casi no puedo distinguir si la sensación será real.

... tras tres semanas de experiencias puedo constatar que todo el mundo que encuentro en los sueños no puede ser recreado solamente por mi mente... empiezo a creer que he entrado en una especie de red donde varias personas como yo estamos conectados... el opio que consumo cada día me genera más dependencia, debería de parar, pero no puedo.

Ultima reseña en el diario.

... hay varias zonas de la tierra de los sueños que no se pueden acceder si no sabes dónde está. Es como si otros soñadores hubieran creado sus mundos particulares y solo permitieran acceder a unas mentes en concreto... parece ser que se necesita una descripción clara del lugar para poder entrar y a mí no me la quieren dar... mañana probaré una dosis mayor de opio con la clara intención de romper esas barreras y entrar en lo desconocido...

¹ Extraído de la wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Somnifobia>



En Bertland

Los investigadores a partir de ahora soñadores se encontrarán en una colina llena de ceniza desde la que pueden ver un paisaje gris, léeles lo siguiente.

Os encontraréis sobre una colina cubierta de ceniza, los árboles y arbustos a vuestro alrededor están muertos, el aire que se respira está contaminado por el polvo y una constante brisa caliente levanta la tierra gris creando una fina niebla seca. Bajo la colina se conseguís divisar con dificultad, debido a la niebla, un enorme cementerio que cubre todo un valle sin río donde varias personas trabajan continuamente cavando tumbas. Más allá parece distinguirse un edificio en el centro del cementerio. Tras cinco minutos empezáis a sentir como los pulmones os queman, instintivamente os lleváis las manos a un bolsillo buscando un pañuelo y es en ese momento cuando os dais cuenta de que estáis vestidos con harapos, solo una prenda os cubre el cuerpo, una especie de túnica gris sucia y raída es lo único que lleváis como ropa, todos vais vestidos igual. A partir de este momento sois plenamente conscientes de vuestra presencia en las tierras del sueño.

Los soñadores también son conscientes en ese momento de que no tienen ningún arma.

En este reino creado por Gorg los Bertrand gobiernan a las víctimas que asesinaron en el mundo real, las 34 almas no terminaron su calvario con la muerte en vez de ello continúan sufriendo y si no lo remedian los soñadores estarán condenados para toda la eternidad a vivir como esclavos en las tierras del sueño.

Los soñadores a su llegada deberán enfrentarse a varios grupos de Gules, a los Bertrand y a Gorg el Gul Mayor. El único ser realmente poderoso es Gorg, que utilizará hechizos de las tierras del sueño para atacar a los investigadores y no dudará en usar como escudos a los esclavos, a los Gules o incluso a los Bertrand para salvar la vida.

El primer encuentro

Ya dentro del cementerio los soñadores se encontrarán con la siguiente escena:

Ante vosotros se encuentran 5 personas, dos hombres, dos mujeres y un niño, cavando tumbas, observándoos, dos Gules se encargan que en ningún momento paren de trabajar. A su lado hay dos cuerpos putrefactos de lo que parece fueron dos guerreros pues sobre ellos hay sendas espadas y un escudo. Los Gules tienen un bastón con el que aporrean a los trabajadores sin piedad, los cuales parece que sufren el dolor al ser golpeados, pero del que se recuperan enseguida.

Ante los soñadores se abre una nueva posibilidad, tienen la opción de esquivar la escena y de seguir hacia la casa o pueden

combatir a los Gules en cuyo caso, si resultan vencedores podrán conseguir armas que les podrían ayudar en el futuro.

Si esto ocurre los soñadores conseguirán dos bastones, (los que portan los Gules) dos espadas cada una de uno de los guerreros y dos cuchillos en este caso portados por los guerreros en su cinturón.

Arma	Base %	Daño	1/2 manos	Empala
Espada	20	1D8+BD	1M	Si
Cuchillo	15	1D6+BD	1M	Si
Bastón	25	1D6+BD	2M	No

Las personas que estaban trabajando en un primer momento agradecerán a los soñadores haberles liberado, pero enseguida caerán extenuados. Si algún soñador se acerca uno de los trabajadores le dirá en susurros lo siguiente.

"Cuidado con Gorg... es peli...groso"

Más gules

FUE	POD	DES	CON	PV	BD
12	8	13	10	12	1D4
13	4	12	9	11	1D4

Armas: Garras 30%, daño 1D6+BD, Mordisco 30%, daño 1D6+agarre

El camino hasta la casa

Durante el trayecto hasta la casa los soñadores pueden encontrarse con escenas parecidas a la anterior. Un número de dos o tres Gules obligan a trabajar a un grupo de cuatro o cinco personas.

Sin embargo, en estos encuentros los soñadores no encontrarán más equipo que los bastones que portan los Gules para golpear a los trabajadores.

Si los soñadores llegan hasta la casa sin haber ayudado a ningún grupo de trabajadores no contarán con la ayuda de estos en la escena final, lo que probablemente les lleve a una muerte rápida en la tierra de los sueños despertando en el mundo real con graves consecuencias psíquicas.

La casa del cementerio²

En esta fastuosa mansión viven los Bertrand. Su personalidad onírica es la de dos nobles franceses del siglo XVIII por lo tanto visten ropajes vaporosos, tienen la cara maquillada, peca incluida, y llevan pelucas blancas.

Se ríen constantemente de sus propios andares y de sus malos modales. No pierden ocasión de humillar a cualquiera de los 5 sirvientes que tienen en la casa los que también forman

² Los Bertrand tienen características de humanos normales, sólo son capaces de teletransportarse desde la casa unos pocos metros. Si alguno de los soñadores les coge se tirarán al suelo y patearán.

parte de sus víctimas.

Cuando los Bertrand vean entrar a los soñadores en la casa les gritarán a sus sirvientes que les protejan. Estos se girarán hacia los soñadores, pero tendrán los brazos caídos y una actitud de absoluta dejadez, incluso en sus ojos se puede llegar a ver como desean la muerte. Con un simple empujón caerán al suelo.

Al ver como sus sirvientes caen tan rápido los Bertrand huirán. Si los soñadores intentan perseguirles se darán cuenta de que no es nada fácil pues en el momento que los Bertrand sean capaces de cerrar una puerta de la mansión tras ellos desaparecerán y aparecerán fuera de la casa. Es un truco que han aprendido dentro de las tierras del sueño.

Aun así, si los Bertrand son capturados se rendirán en seguida, los muy cobardes solo son capaces de enfrentarse a personas que yacen en sus camas inconscientes.

Por último, los sirvientes que han caído en el suelo agotados podrán indicar a los soñadores las escaleras que bajan hacia las catacumbas, que es donde se encuentra Gorg. Sin embargo, advertirán a los soñadores que abandonen, que vuelvan a sus casas y que intenten tener una vida tranquila. Alguno incluso pide que le arrebaten la vida para siempre.

Las catacumbas

Cuando los soñadores bajen las escaleras que les llevan a las catacumbas léeles lo siguiente:

Al bajar las escaleras os encontráis con un putrefacto pasillo flanqueado por tumbas abiertas e iluminado por los fuegos fatuos procedentes de los cadáveres en descomposición que allí se encuentran. La cantidad de cuerpos es ingente lo que os resulta mareante. Tirada de cordura 0/1D4.

Al avanzar unos metros veis como algo se mueve en uno de las tumbas, al acercaros veis que una niña de unos cuatro años con el pelo rizado, está abrazado a un esqueleto con vestido de mujer. Al veros la niña repite dos sílabas mientras se abraza más al esqueleto: 'ma-ma ... ma-ma'

Esta visión escalofriante genera a los soñadores una sensación encontrada. Una tirada de cordura exitosa hará entrar en un estado de cólera a los soñadores lo que le hará inmune a cualquier tirada de cordura durante una hora. En cambio, una tirada de cordura fallida le hará entrar en un estado de pánico generalizado, deseando salir de las catacumbas lo más rápido posible, perderá 1D6 puntos de cordura.

El combate final

Tras recorrer las catacumbas los soñadores llegarán a una gran sala elíptica, léeles esto:

Tras recorrer las catacumbas llegáis a una gran sala elíptica donde con grandes agujeros a los lados y un altar al fondo. Tras el altar se encuentra Gorg, Gul enorme vestido con una túnica negra alzando los brazos en clara posición mística.

En realidad, solo Gorg sabe lo que está haciendo pues hace muchísimo tiempo que perdió por completo el sentido de la realidad. Gorg se cree un poderoso hechicero y que todos los Dioses le están mirando a él, la realidad es que Gorg es poderoso, malvado, sanguinario y ego maniaco. Es un Goul particular.

Aun así, también es sumamente inteligente y la cripta donde se encuentran los soñadores es una trampa mortal. A un gesto suyo decenas de Gules se tele transportarán y saldrán por los agujeros que rodean la gran sala. Lo hará inmediatamente antes de que los soñadores intenten atacarle o cuando se haya aburrido de hablar con ellos.

Continúa la escena Gorg dirigiéndose a los soñadores con un sonido gutural:

Se quienes sois, os he estado observando tanto aquí como en el mundo al que vosotros llamáis real. Se para que estáis aquí y por mi parte podéis llevároslos y hacer con ellos lo

que queráis, me re fiero a los Bertrand por supuesto, ya no me sirven para nada, sin embargo, este es mi reino y debéis desaparecer de él cuanto antes.

Tras esta corta conversación los soñadores podrán intentar negociar con Gorg o directamente atacarle, sea como sea antes de que puedan llegar al combate decenas de Gules saldrán de los agujeros rodeándoles.

Ante esta situación Gorg dirá:

Hasta aquí ha llegado vuestro periplo por las tierras del sueño, no temáis, al morir despertaréis en vuestro mundo sanos y salvos, aunque nunca podréis volví, una lástima pues os privaréis de verme haciendo cosas grandes, magníf... (Se comienza a escuchar un sonido desde las catacumbas) ¿Quién osa interrumpirme?

Desde las catacumbas salen las víctimas de los Bertrand portando palos, piedras, porras y cualquier objeto que han podido encontrar y se enfrentan a los Gules, es como si la presencia de los soñadores hubiera servido para hacerles reaccionar.

Se produce un gran combate en la cripta y los soñadores de repente verán el camino libre para enfrentarse a Gorg, el cual se defenderá con uñas y dientes (literalmente) El combate final está servido.

Gul Mayor. Gorg

FUE	20	CON	15	TAM	15	INT	15	POD	19
DES	15	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	15

Movimiento: 15.

Bonificación al Daño: 1D4.

Armas: Garras 40%, daño 1D6+1+BD, Mordisco 40%, daño 1D6+Agarre.

Hechizos: INT% de conocer hechizos.

Pérdida de Cordura: 1D6/0.

Hechizos: Anillos concéntricos del gusano, Dardos Esmeralda de Ptath.

Objetos. Bastón de poder, tiene acumulados 20 puntos de magia.

Final de la escena

Si los soñadores consiguen matar a Gorg el reino de Bertland desaparecerá y todos sus habitantes, aparecerán en la ciudad de Ulthar como si acabaran de entrar en las tierras del sueño. Allí las 34 víctimas serán libres de elegir su camino en el mundo onírico. No podrán volver al mundo real pues sus cuerpos murieron, sin embargo, podrán continuar con sus vidas.

Los investigadores podrán contactar con los familiares de John Hickok los cuales les agradecerán el haberles liberado. Una vez asentados en Ulthar contactarán con el tío Hickok a través de los sueños y le enseñarán el camino para visitarles de vez en cuando.

Si los Bertrand siguen vivos al final de la aventura serán condenados en las tierras del sueño a limpiar continuamente estiércol en una granja de Ulthar durante una eternidad.

Epilogo

Los investigadores conseguirán varias recompensas tras esta aventura.

Recuperarán 1D10 de cordura si consiguen liberar a los esclavos de Bertland permitiéndoles una "vida" en las tierras del sueño.

Los investigadores habrán conseguido la droga que Gorg les suministraba a los Bertrand por lo que podrán facilitar el viaje a las tierras del sueño a otras personas, si así lo desean.

Los investigadores que sobrevivan habrán ganado las habilidades Soñar y Saber onírico además de la posibilidad de entrar en las tierras del sueño siempre que lo deseen, eso sí, si después de esta aventura son capaces de volver a conciliar el sueño.



Ayuda 1



Ayuda 2



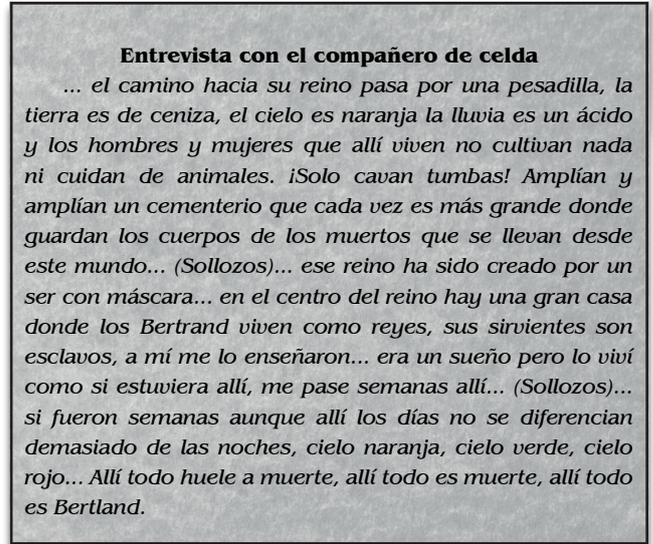
Ayuda 3



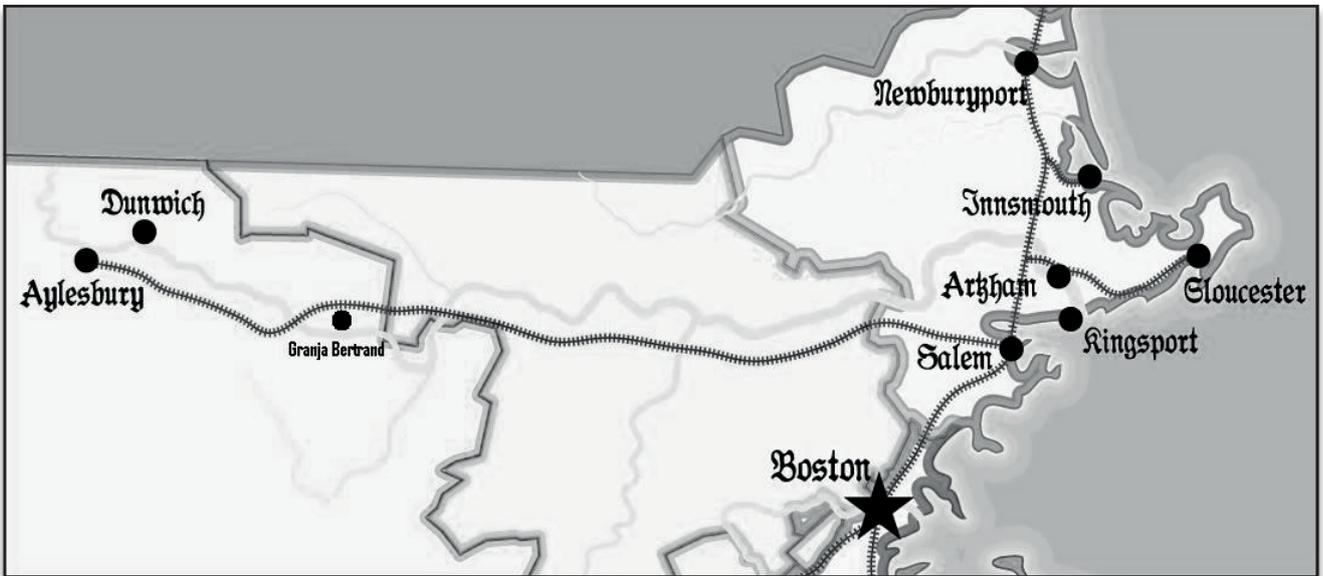
Ayuda 4



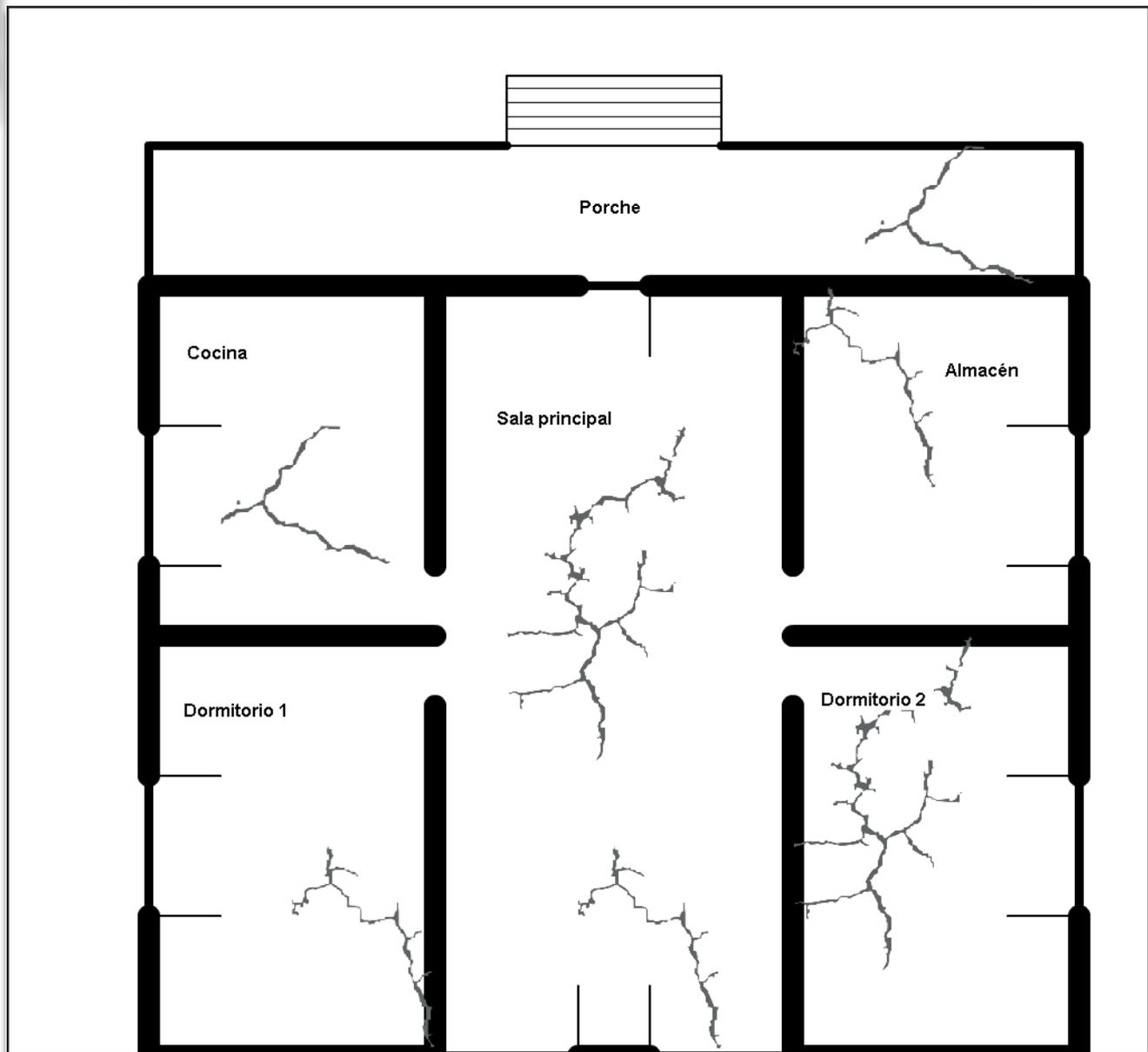
Ayuda 5



Ayuda 6, entrevista compañero de celda



Plano para llegar a la casa de los Bertrand



Plano de la Casa de los Bertrand

Extractos del trabajo de estudio de Herbie Johnson, antropólogo de la universidad de Miskatonic 1901.

Trabajo no publicado del profesor encuadernado y escrito a mano que se registró en la biblioteca de la universidad como "Estudio sobre los sueños", el libro se encontraba al lado del famoso "La Interpretación de los Sueños" de Sigmund Freud.

... las pruebas realizadas con distintas drogas alucinógenas han resultado positivas, las alucinaciones producidas han sido claras y la sensación de entrar en otra dimensión ha sido espectacular, tengo la certeza de estar cerca de algo. Nota. Tengo síntomas de adicción entiendo que por mi seguridad debo de parar las pruebas durante un par de semanas. Tras el parón comenzaré con las drogas estimuladoras del sueño.

Retomo de nuevo las pruebas, esta noche antes de dormir fumaré opio lo que espero facilite el viaje onírico.

El resultado ha sido espectacular, las visiones producidas por las drogas alucinógenas parecen garabatos al lado de las imágenes disfrutadas en sueños. No solo he visto imágenes mucho más claras, además he oído, olido y sentido con mi piel todo mi entorno. Casi no puedo distinguir si la sensación será real.

... tras tres semanas de experiencias puedo constatar que todo el mundo que encuentro en los sueños no puede ser recreado solamente por mi mente... empiezo a creer que he entrado en una especie de red donde varias personas como yo estamos conectados... el opio que consumo cada día me genera más dependencia, debería de parar, pero no puedo.

Ultima reseña en el diario.

... hay varias zonas de la tierra de los sueños que no se pueden acceder si no sabes dónde está. Es como si otros soñadores hubieran creado sus mundos particulares y solo permitieran acceder a unas mentes en concreto... parece ser que se necesita una descripción clara del lugar para poder entrar y a mí no me la quieren dar... mañana probaré una dosis mayor de opio con la clara intención de romper esas barreras y entrar en lo desconocido...

Ayuda 7 extractos del trabajo de estudio de Herbie Johnson

Definitive closing party

Por Marc Sanz

Introducción

Ibiza, 1988. Es la época más álgida de la fiesta y el descontrol en la isla. Las drogas de síntesis empiezan a ser conocidas y los DJs más punteros hacen la temporada pinchando en los mejores clubs nocturnos. La isla multiplica por cuatro sus habitantes para hacer la temporada y lo que había sido un lugar tranquilo y bohemio durante el invierno se transforma en un lugar de desfase y fiesta en los tres meses de verano.

Pero entre tanta droga y fiesta, existe el espacio para los mitos de Cthulhu. Hastur el innombrable ha escogido este lugar para aparecerse, ayudado por miembros de una secta que actúa en el mediterráneo. Esta secta no ha reparado en gastos y ha elaborado un complejo plan que tendrá que ser desbaratado por los personajes si no quieren que Hastur aparezca en su forma horripilante.

Descripción de la trama

La secta del sello amarillo está actuando para traer a Hastur a este plano, con bastantes recursos económicos ha creado una emisora de radio que servirá como tapadera para reclutar a personas que serán sacrificadas en su momento. Los sectarios harán una yincana con los "sacrificables" para que consigan una capa de color mostaza, una máscara y un libreto de poesías. Los ganadores conseguirían un viaje a Ibiza con todos los gastos pagados y serían invitados a la fiesta "Colonel Mustard". Una vez allí serían hechizados y drogados para hacer el ritual para abrir un portal con Sarcosa y enviar al primero que consiguió terminar la yincana a dicha ciudad, ser poseído por Hastur y pasar por el portal. Hastur llega en la noche de San Juan,

un jueves, el ritual se termina el domingo, cuando todos los hechizados se suiciden. Será entonces cuando Hastur reventará a su poseído y así adquirirá su tamaño original (TAM 100).

El crucero de la locura

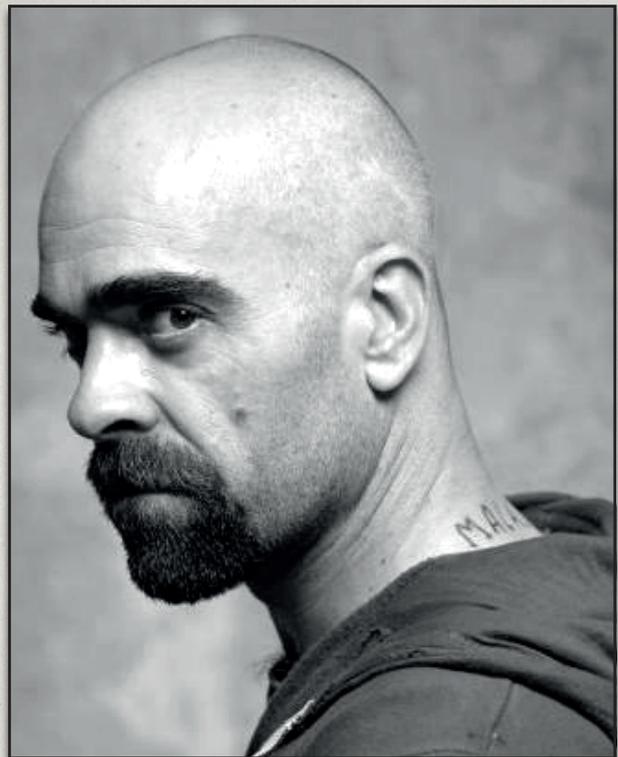
Los personajes empiezan como periodistas, psiquiatras, enfermeros o policías. Lee a continuación:

El ferri coge otra ola y se inclina amenazadoramente a babor para posteriormente equilibrarse de forma salvaje, el "paciente psiquiátrico" aprovecha para coger un extintor y lanzárselo al primero que ve, pasando muy cerca de su cabeza. El paciente sigue con el brote psicótico y tiene una fuerza desmesurada. El enfermero saca su "arma", una jeringa con haloperidol intramuscular dispuesto para inyectárselo en el culo en cuanto tenga ocasión y así calmarlo, las fuerzas de seguridad del estado intentan rodearlo para hacerle una llave e inmovilizarlo, mientras, el resto de pacientes empiezan a alterarse al ver como uno de los suyos está de esa manera. Algunos de vosotros os preguntáis como habéis acabado aquí... 15.000 pesetas, eso es lo que os ofreció por una noche de trabajo el ministerio del interior, el trabajo era fácil, trasladar a 165 pacientes psiquiátricos del Hospital Can Misses de Ibiza a Barcelona. Al parecer, una droga nueva ha provocado que dichas personas tuvieran un brote psicótico ien una sola noche! Provocando el colapso de los servicios sanitarios y teniendo que intervenir el gobierno central. Policías, guardias civiles, enfermeros, psiquiatras y algún que otro periodista viajan en el Doncella del Mediterráneo, el ferri que hace la travesía nocturna Ibiza -





Es posible que a estas alturas los personajes crean que se trata de Nyarlathotep el causante de todo esto, sobretodo su secta de la lengua sangrienta de Kenia. Deja que piensen eso. Toda esta vía de investigación es completamente falsa, si pierden el tiempo aquí, les quedará muy poco para seguir la pista correcta.



Juan del Monte

Barcelona. Serán 10 horas muy largas os dijeron, y vaya si lo está siendo... No lleváis ni tres horas y la mayoría están con brotes psicóticos. Muchos comparten la misma idea delirante: Un monstruo enorme salió del mar y amenazó con comerse a los presentes. Así que ahí estáis, a 24 de junio de 1988 en mitad de la noche y del Mediterráneo intentando llevar a multitud de pacientes a la península e intentando reducir a Juan del Monte, la joya de la corona en lo que a pacientes psiquiátricos se refiere.

Para empezar, los personajes tendrán que reducir al paciente psiquiátrico (sin hacerle daño). Para ello hay que llevarlo hasta una cama, atarlo con correas e inyectarle la jeringa de haloperidol (antipsicótico típico).

Los personajes podrán interrogar a algunos pacientes. Los pacientes vienen de tres fiestas diferentes. Un 50% viene de la fiesta Bloody Tongue, el 35% viene de la fiesta Colonel Mustard y el 15% restante viene de una fiesta hippie llamada Flower Power. La fiesta Bloody Tongue (lengua sangrienta) está en una discoteca llamada Oblivion y ambientada en las tribus africanas subsaharianas. Está situada en Sant Rafel, en el centro de la isla. Un autocar entero de turistas españoles salió de la fiesta y fueron a cala d'hort a ver el amanecer, todos habían consumido éxtasis y Quimera, una nueva droga alucinógena y entactógena (aumentan la sensación de buen rollo y empatía). Se dice que se pueden pasar pensamientos de un consumidor a otro. Todos afirman haber visto emerger un monstruo del mar, con tentáculos y alas de murciélago. Eso fue lo que desembocó en la locura de los asistentes que se fueron de after en la fiesta Bloody Tongue. Muchos vinieron con invitaciones regaladas por su camello habitual, algo fuera de lo común. Todos coinciden en el nombre del dealer: Abou. Se le puede encontrar en el Bar Carmen en el barrio del Raval de Barcelona.

Los asistentes a la fiesta Colonel Mustard (situada en la discoteca Stars en Sant Jordi, en el sur de la isla. Viajaron hasta el norte de Ibiza para ver el amanecer en Benirràs. Habían consumido también quimera y todos acabaron desquiciados cuando los tamborileros empezaron a tocarlos: el suelo se

abría bajo sus pies y eran engullidos por el mar mientras los tamborileros se reían a carcajadas. Muchos venían por invitación de la nueva emisora de radio 99 principales.

Los asistentes a la fiesta Flower Power tienen síntomas distintos, pero todos parecen estar con los efectos de un potente alucinógeno después de haberlo consumido hace dos días (en realidad se trata de AMT, una droga alucinógena que con varias dosis extras puede aumentar la biodisponibilidad hasta 36h después del consumo, no se pondrá de moda hasta 2003, pero ya llevaba casi 30 años desde su creación).

Juan del Monte

Juan tiene unos treinta años y esquizofrenia paranoide con catorce años de evolución. Desgraciadamente para él, los antipsicóticos atípicos no se descubrirán hasta la próxima década, por lo tanto, su pronóstico es malo. Se ha fugado del hospital psiquiátrico de Torribera, en Santa Coloma de Gramenet (al norte de Barcelona), ha viajado a Ibiza, ha consumido cocaína y quimera y es el causante de la locura pasajera de la mitad de los pasajeros. Quimera tiene la cualidad de compartir alucinaciones con todo aquel que la toma tal y como dicen sus consumidores, pero la letra pequeña es que el que tiene el cerebro más revolucionado es el que emite las alucinaciones, así que el cerebro de Juan fue enviando visiones de monstruos saliendo del mar tal y como dicen la mayoría de sus compañeros de fiesta.

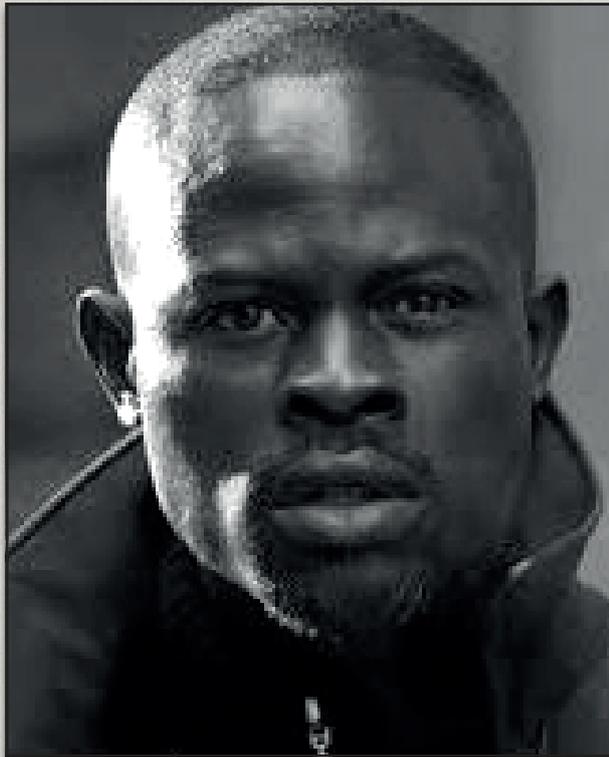
Todos los pacientes tienen una hoja de ingreso a urgencias y ninguno excepto Juan tiene antecedentes psicóticos, como mucho puede haber alguno que otro con antecedentes de depresión o manías, pero poco más.

Juan del Monte

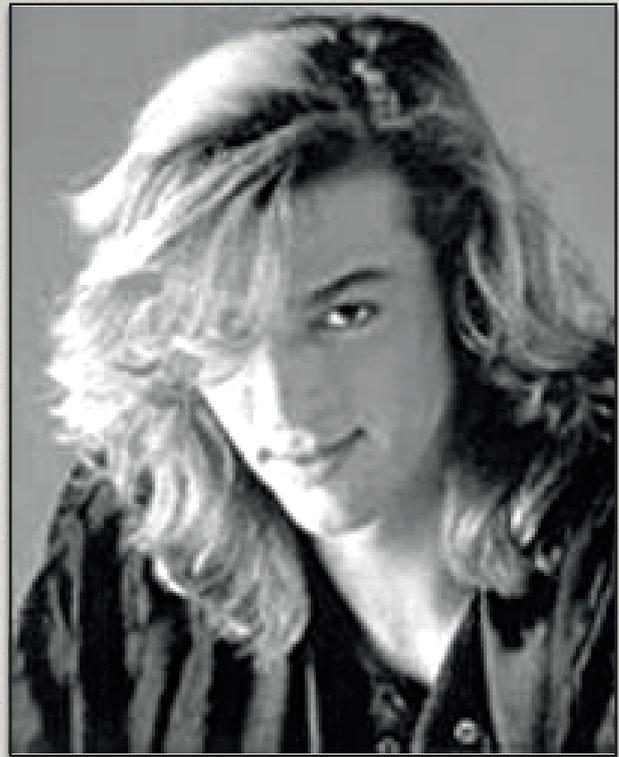
FUE	22	CON	14	TAM	14	INT	-	POD	6
DES	12	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	14

Bonificación al Daño: +1D6.

Ataques: Puñetazo 55%.



Kiimati



Enrique "Ricky" Ramírez

Habilidades: Electricidad 34%, Camuflar Pastillas En Boca 46%.

En el ferri encontrarán, de manos de pacientes, la famosa droga Quimera. Se trata de un polvo rojizo con algunos granos negros. Hay algunos que lo tienen en forma de comprimidos con una quimera troquelada.

Una vez lleguen al puerto de Barcelona, podrán tener a su disposición el periódico de hoy.

Kiimati

Este kenia es un camello que viendo lo bien que se lo pasaban sus clientes con la quimera decidió saltarse la norma número 1 del camello: No consumir lo que se vende, lo que propició que acabara psicótico perdido. Si es acosado se brotará y empezará a atacar (ver estadísticas de Juan del Monte). Si se le trata con mano izquierda podrá decir que Abou es un miembro de la banda de los guineanos. Es una banda pequeña pero peligrosa de subsaharianos que pasa droga en el Raval. Se mueven por el Bar Carmen, cierto, pero sobre todo por las ramblas. Tienen un piso en la calle Santa Margarida en el distrito de Ciutat Vella. La banda lo componen seis miembros sin contar los camellos.

La banda de la lengua sangrienta

Abou se enterará de lo ocurrido por las noticias, así que desaparecerá del piso junto con sus compañeros.

El bar Carmen

Es un local de los que ahora se llamaría "de viejos", mesas y sillas de conglomerado de los años 70, papel pintado y muy sucio y servilletas y cabezas de gamba por el suelo de la barra. El bar abre a las 6 de la tarde y se puede encontrar de todo, prostitutas, viejos del barrio e incluso gente joven ya que es uno de los pocos sitios donde dejan fumar marihuana dentro del local.

Afortunadamente, algunos soplones que regentan el Bar Carmen saben de su paradero: Un piso cerca del lugar, en la calle Riereta.

Abou y los suyos dispararán desde la escalera a todo aquel que vea con pintas de policía. Va armado con una Beretta 92 al igual que sus compañeros, su jefe, Mamadí, tiene una MAC-10. Será el único que permanezca dentro del piso, el resto disparará desde la escalera, incluido Abou.

Una vez eliminados, si existe algún superviviente podrá hablar. La banda de la lengua sangrienta solo pasa éxtasis. Hace un tiempo un holandés les ofreció ampliar el mercado con una droga nueva llamada quimera. No les gustó el trato y no volvieron a saber de él. El encuentro fue en Perpignan y era un holandés que se hacía llamar Frank de Wierik. De esto hace seis meses.

Centro psiquiátrico Torribera

Este hospital es el clásico psiquiátrico de principios de siglo XX: apartado de la ciudad, con grandes zonas ajardinadas y con un punto tético. El hospital nuevo está separado por pabellones, muy cerca del antiguo convento de monjas y del antiguo manicomio.

Allí podrán hablar con el médico de Juan del Monte, el Dr. Ferrer. Les contará que tiene una paranoia muy recurrente de un monstruo con tentáculos que le persigue. Ha llegado a pensar que ese monstruo se esconde en una colina cercana y por eso se fugó, tiene la peligrosa costumbre de consumir cocaína para remitir las alucinaciones. También cree, que así podrá combatirlo.

Tras esta parte, los personajes deberían tener en claro que es una pista falsa. Así que ahora se describe la auténtica trama.

Juan Bueno

La víctima del túnel del terror del Tibidabo fue atacada por un Byakhee. La herida en la pierna fue producida por un mordisco. El Tanto el jefe de policía como el Dr. Gálvez, médico forense lo saben, pero no dan más datos para evitar que cunda el pánico.



The Colonel Mustard

La otra vía de investigación es la del Colonel Mustard, la auténtica pista.

Las entradas, como se comentó anteriormente, se regalaron en la nueva emisora 99 principales. En el ferri podrán escuchar de manos de alguna de las víctimas que tenían que hacer una yincana para conseguir tres objetos, eso sí, no habría que especificar cuáles.

El encargado de la emisora (y jefe de la secta) es Enrique "Ricky" Ramírez. Aparenta ser un tipo desenfadado y amigable (y por qué no decirlo, bastante cargante), pero es un mago con más de cien años de edad, retorcido y malvado.

Una vez en la emisora, podrán saber que se trataba de un disfraz compuesto por una capa de color mostaza, una máscara de plástico tipo veneciana y un zurrón (con un libro de poesías, pero esto no lo comentarán en la emisora).

Ricky no tendrá reparos en dar unas bases del concurso (y de paso avisará a los respectivos magos para que estén alerta). En resumen, para celebrar la inauguración de la emisora 99 principales, la radio ha repartido un disfraz en tres puntos de la ciudad: Una tienda de magia, una librería y un parque de atracciones.

Tienda de magia Reina de corazones

En la calle princesa se encuentra la tienda de magia Reina de Corazones. Se trata de una tienda con la fachada tipo modernista, con una marioneta de una reina de corazones bastante siniestra (en realidad es una marioneta con voluntad propia y mucha mala leche).

La tienda es llevada por Sophie Bohuours. Pertenece a la secta y es una maga de cierto poder. Es tosca y nada dada a la broma, no disimulará su desencanto a la investigación que lleven a cabo los personajes. Si preguntan por el regalo de los 99 principales les dará una caja llena con media decena de capas de lino de color mostaza. En ellas está inscrito el signo del rey amarillo (tirada de mitos de Cthulhu), cuando se giren para pedir explicaciones, Sophie invocará a un vampiro de fuego, automáticamente la persiana se cerrará y tocará luchar contra la bestia. Incendiará todo a su paso y cada turno habrá que hacer

una TR para no acabar inconsciente, se empezará con fuerza 1 e irá subiendo cada turno un nivel. Sophie utilizará también el hechizo manos de colubra. No le importa morir, está preparada para este momento hace años.

Si la situación se pone muy peliaguda para los personajes, podrán hacer una tirada de descubrir, para darse cuenta que la reina de corazones no está en el escaparate, se lo encontrará un jugador al azar y le ofrecerá la salvación a cambio de quedarse con dicho personaje, si acepta, la reina de corazones esgrimirá un cuchillo y cual muñeco diabólico arremeterá contra Sophie.

La reina de corazones es una criatura diabólica que solo traerá problemas a los personajes. El director de juego es libre de usar esta referencia en futuras partidas.

Parque de atracciones del Tibidabo

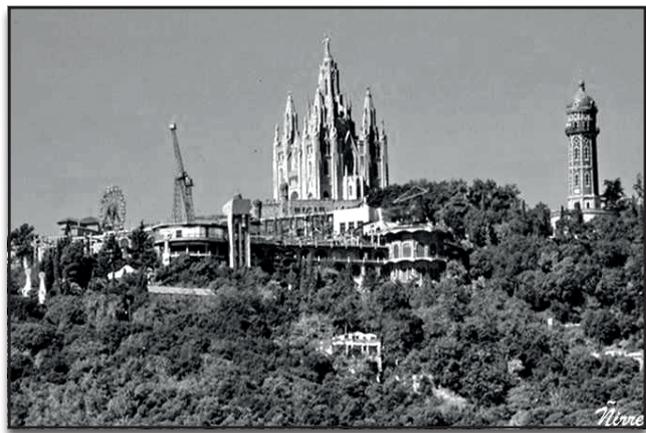
La siguiente pista se encuentra en el parque de atracciones del Tibidabo, situado en la montaña con el mismo nombre, a 512m de altura. Para acceder al lugar se puede ir en una carretera de montaña o la más popular (tranvía azul y funicular).

El parque, tras el accidente ocurrido en el pasaje del terror, está cerrado. La policía lo ha considerado conveniente. Durante el día hay un gran número de investigadores y trabajadores del parque buscando información sobre el caso. Por la noche no queda nadie salvo algunos pocos patrulleros encargados de que nadie entre en el lugar.

Lo que ha ocurrido en el túnel del terror no se trata de una estampida, sino de un Byakhee que fue invocado por el mago encargado de entregar las máscaras del disfraz a los sacrificables. El Byakhee se quedó permanentemente y fue encerrado por el mago en una sala anexa al túnel del terror. El Byakhee al oír los gritos de los visitantes tuvo curiosidad y salió de su escondite, aplastando y comiéndose a alguno que otro. Por fin alzó el vuelo y se resguardó en el campanario del templo expiatorio del sagrado corazón anexo al parque de atracciones.

Para que los personajes viajen al parque por la noche puede hacerse de la siguiente manera: Si no son policías no tendrán acceso al recinto bajo ningún concepto por el día, solo por la noche queda una patrulla vigilando el parque; si son policías, podrán acceder, pero no hallarán nada del otro mundo, sin embargo, una llamada por radio de los patrulleros durante la noche alertará de alguien en el interior.

Cuando los jugadores lleguen a la entrada del parque, verán que uno de los patrulleros está herido en el funicular, cuando lleguen allí, el Byakhee atacará el convoy, intentando entrar en él. Al no poder conseguirlo, empezará a destrozarlo todo, incluido el freno exterior. En una de estas, el Byakhee se subirá al funicular de nuevo y como pesará más que el situado abajo el vehículo empezará a descender (los funiculares no tienen motores en el vehículo, simplemente un motor externo recoge el cable y los funiculares, por simple contrapeso se mueven en





sentido opuesto).

Al principio la velocidad será lenta, pero a medida que empiecen el descenso la velocidad irá aumentando y corren el riesgo de chocar contra la estación de abajo. Para poder acceder a la cabina y accionar el freno de emergencia (se supone que hay en el habitáculo, pero digamos que podrían estar desconectados sin corriente eléctrica). Para llegar a la cabina hay que bajar el vagón y digo bajar porque dicho vagón está escalonado. Además, tendrás que pasar de vagón a vagón y llegar a la cabina, esquivando la catenaria y luchando contra el Byakhee, imás épico no puede ser! Entre que empieza a caer hasta que llega al final tarda 2 minutos (24 asaltos). Si llegan hasta la estación de abajo, el impacto será tremendo, haciéndose 4D6 de daño cada jugador. Para acceder de vagón a vagón, deben hacer una tirada de saltar y otra de esquivar (para la catenaria), si lo consiguen habrán pasado al primer vagón.

La librería antigua

La última pista se encuentra en una librería de tomos antiguos en el barrio de la Barceloneta. La librería es un local oscuro y lleno de tomos antiguos y polvorientos (el último lugar en el que entraría alguien que quiere una entrada para una discoteca de Ibiza). El mago que custodia la librería estará avisado y en cuanto vea entrar a los personajes correrá sótano abajo (donde se guarda la colección de ocultismo y mitos de Cthulhu), abrirá una salida secreta que da acceso a la estación de correos de metro, una estación fantasma que dejó de usarse en el 1974.

La estación sirve como refugio para un grupo de Tcho-Tchos. El mago espera que estos le ayuden, pero esta maligna raza no tiene intención de hacer mucho caso, cazarán a todos por igual. En total hay una veintena de Tcho-Tchos repartidos por la estación. Tres cuartas partes de ellos atacan por el frente y la otra cuarta parte lo hace por la espalda, intentando coger desprevenidos a los jugadores. Los Tcho-Tchos, pueden hacer entonces una tirada de ocultarse para emboscarlos y así doblar su ataque.

Hay un tren de los sesenta estacionado en el andén (tal y como se ve en la fotografía). El mago intentará esconderse bajo uno de los vagones hasta que pase el peligro. Una vez seguros y el mago

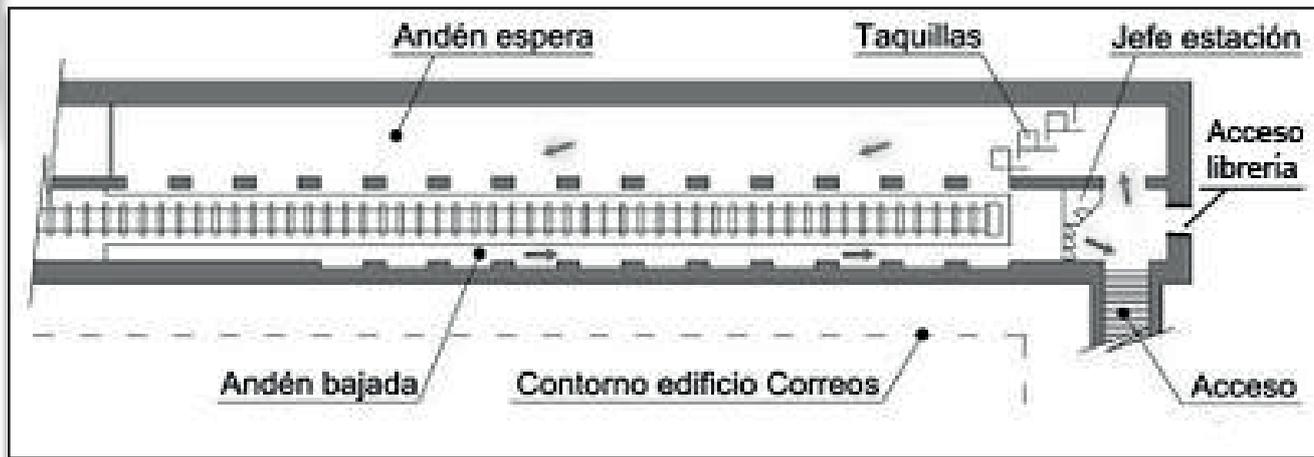
Mapa del túnel del terror



Una vez solucionado esta escena, los jugadores podrán ir al parque de atracciones e investigar el suceso donde hubo las muertes por aplastamiento, una tirada de descubrir, determinará el lugar donde se escondía el Byakhee (e incluso podría salir otro si así lo crees conveniente). El seguidor de Hastur, al aparecer, se cargó el cuadro técnico de la luz general, así que deberán deambular con una linterna o con las luces de la actuación. Viendo a la bestia y las marcas producidas hace poco en la pared y en el suelo del lugar de los hechos, es más que probable que los personajes averigüen que se trata de víctimas aplastadas por el Byakhee.

En el final del espectáculo, hay una caja de cartón con el logo de los 99 principales, con rotulador hay escrito "a devolver". En ella quedan algunas máscaras venecianas rotas de la promoción tan famosa.

sea capturado, podrá hablar acerca del plan de la secta descrito en las primeras páginas de este módulo. Hay que tener en cuenta, que la noche en el que se termina el ritual, hay un concierto coral en otro lugar de la isla a esa misma hora de la banda Rex Crocus



(rey amarillo en latín, ¿casualidades de la vida o una medida de seguridad de la secta?). Si no consiguen con éxito esta última parte, la misión se convertirá en un fracaso absoluto.

Tcho-Tcho

FUE	11	CON	9	TAM	7	INT	-	POD	12
DES	16	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	8

Bonificación al Daño: 0.

Ataques: Cuchillo 55%

Habilidades: Ocultarse 60%, Escuchar 40%, Tregar 40%.

Mago sectario Hastur

FUE	12	CON	12	TAM	15	INT	-	POD	15
DES	14	APA	-	EDU	-	COR	-	P.V.	15

Bonificación al Daño: 0.

Ataques: Puñetazo 55%.

Habilidades: Discreción 50%, Charlatanería 36%, Descubrir 37%, Mitos de Cthulhu 22%, Ocultismo 68%.

People From Ibiza

El domingo pasado san juan será la noche elegida por la secta para terminar el ritual, los 99 "voluntarios" han sido hipnotizados para que, en dicha noche, conecten la radio, sintonicen la cadena 99 principales y cuando se escuche Gloomy Sunday se suiciden todos y así provocarán que Hastur adquiera su tamaño descomunal.

Pero casualidades o ironías de la vida, a esa misma hora, el coro religioso Rex Crocus va a hacer un concierto coral en la iglesia de Santa Agnés de Corona, muchos voluntarios fieles se han colocado en el puerto y aeropuerto de la isla repartiendo panfletos invitando (con muy poco éxito) que los turistas se pasen por el concierto la noche del domingo.

Tanto si vienen en avión como si vienen en coche, se encontrarán con grandes colas para salir del punto de llegada, con los fieles repartiendo octavillas como se ha mencionado y con una humedad y calor dignos de ser considerado como una tortura.

En el mismo aeropuerto hay música electrónica sonando desde los altavoces, también se encontrarán tiendas de discotecas vendiendo merchandising.

La noche del domingo, a las 23:56h, sonará la canción maldita Gloomy Sunday, desde la emisora a pie de playa de los 99 principales. El encargado será el propio Ricky Ramírez. Mientras suena la canción, los 98 "premiados" que, por supuesto, estarán escuchando la emisora, se suicidarán de diversas maneras en sus respectivas casas, dando poder a Hastur y así destripar al elegido y mostrar su verdadera forma monstruosa.

En la playa de Benirrás, encontrarán, además, una decena de sectarios armados con machetes y algunos con pistolas. Este debería ser el final épico requerido, puesto que Ricky Ramírez, aparte de ser un farlopero de cuidado, es un poderoso hechicero.

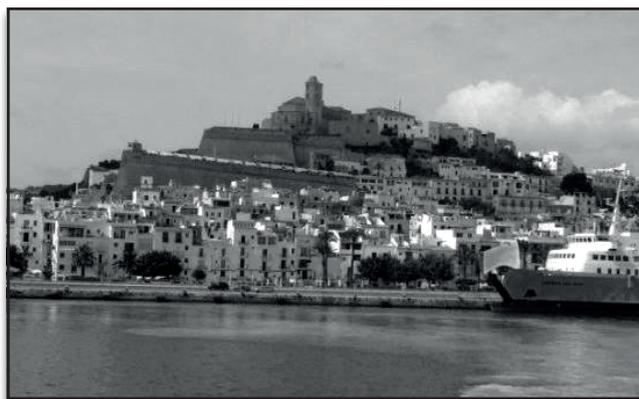
En la rompiente de la costa estará el elegido, Hastur lo controla y está dispuesto a llegar hasta el final, por lo que también luchará contra los personajes.

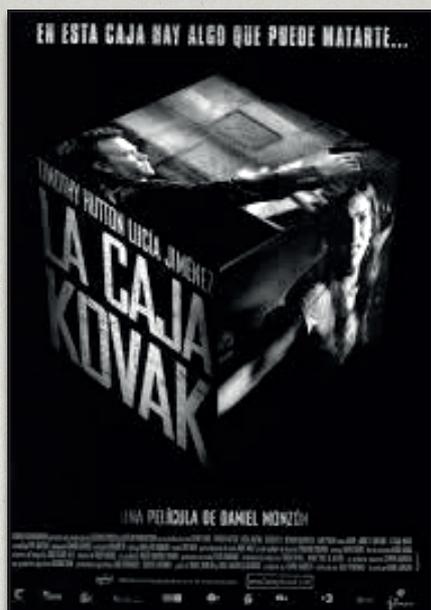
Recompensas

La partida en principio tiene un final cerrado, los personajes volverían a sus vidas mundanas (y los jugadores de nuevo a los años 20 seguramente), pero es posible que a partir de ahora quieran jugar en los locos años 80... Si así fuera, ganarían 2D10 de cordura por salvar a la humanidad de Hastur.

Galería de imágenes y attrezzo

Debido a que la partida está ambientada en Barcelona y mi grupo de jugadores empieza a ser puretilla, no es difícil imaginar la ciudad condal en dicho periodo, pero soy consciente que, una vez colgada en internet, habrá muchos que no sean de Barcelona y por tanto necesite un pequeño refuerzo para ambientar la partida. A continuación, se describen algunas escenas más en profundidad, con algunas imágenes para que tanto guardián como jugadores puedan sumergirse en la partida de mejor manera.





La caja Kovak es una película de Daniel Monzón del 2005. En ella aparece también la canción Gloomy Sunday y de ahí me he inspirado para obtener el final, poco creativo, lo sé, pero cuando uno está atascado, tira de otras fuentes para sacar el final. Gran película.

La tienda de magia situada en la calle princesa pertenece al distrito de Ciutat vella, en el barrio gótico. Situado entre las ramblas y el parque de la Ciudadela, es una calle ancha para los cánones de este distrito. En esta época es fácil encontrar problemas en este distrito, las ramblas era lugar (y sigue siendo) de carteristas y pequeños hurtos por descuido, pero en las calles aledañas, uno podía encontrarse con robos con violencia, yonkis picándose y otras lindezas de la época.

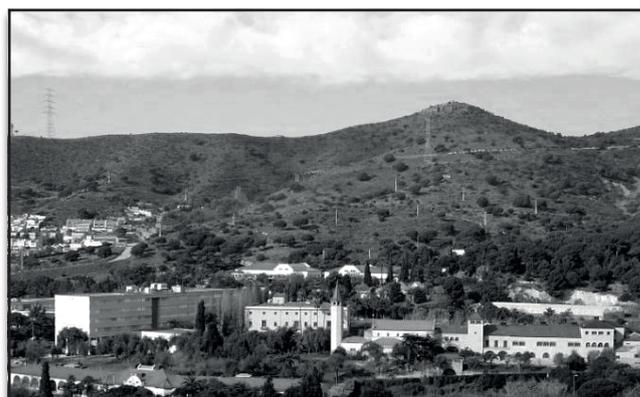
El barrio de la Barceloneta, es un barrio antiguo (perteneciente al distrito de Ciutat Vella), es un barrio marinero, muy cerca del mar (con la playa del mismo nombre).



Una calle cualquiera de ciutat vella (C/Avinjó)



Barrio de Barceloneta



Entrada al parque del Tibidabo, a la izquierda se ve parte del tempo cristiano, el edificio de la derecha es parte de la estación del funicular.



C/ Princesa



Tranvía azul, que lleva de la plaza Kennedy hasta el pie del Funicular, la alternativa (cuando estaba estropeado el tranvía) era el autobús 196.



Correos Av. Laietana. Por debajo está la estación.



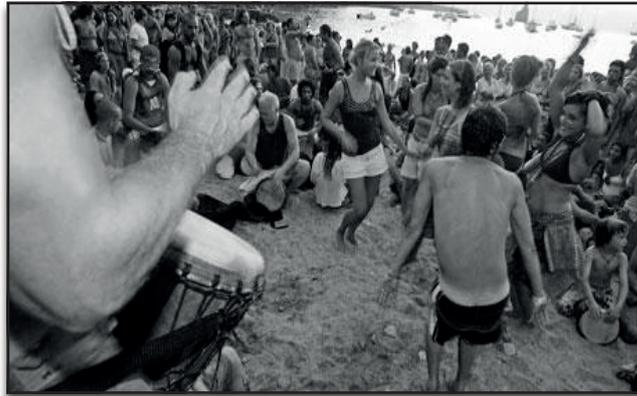
Santa Agnès de Corona, Ibiza.



Hospital psiquiàtric Torribera.

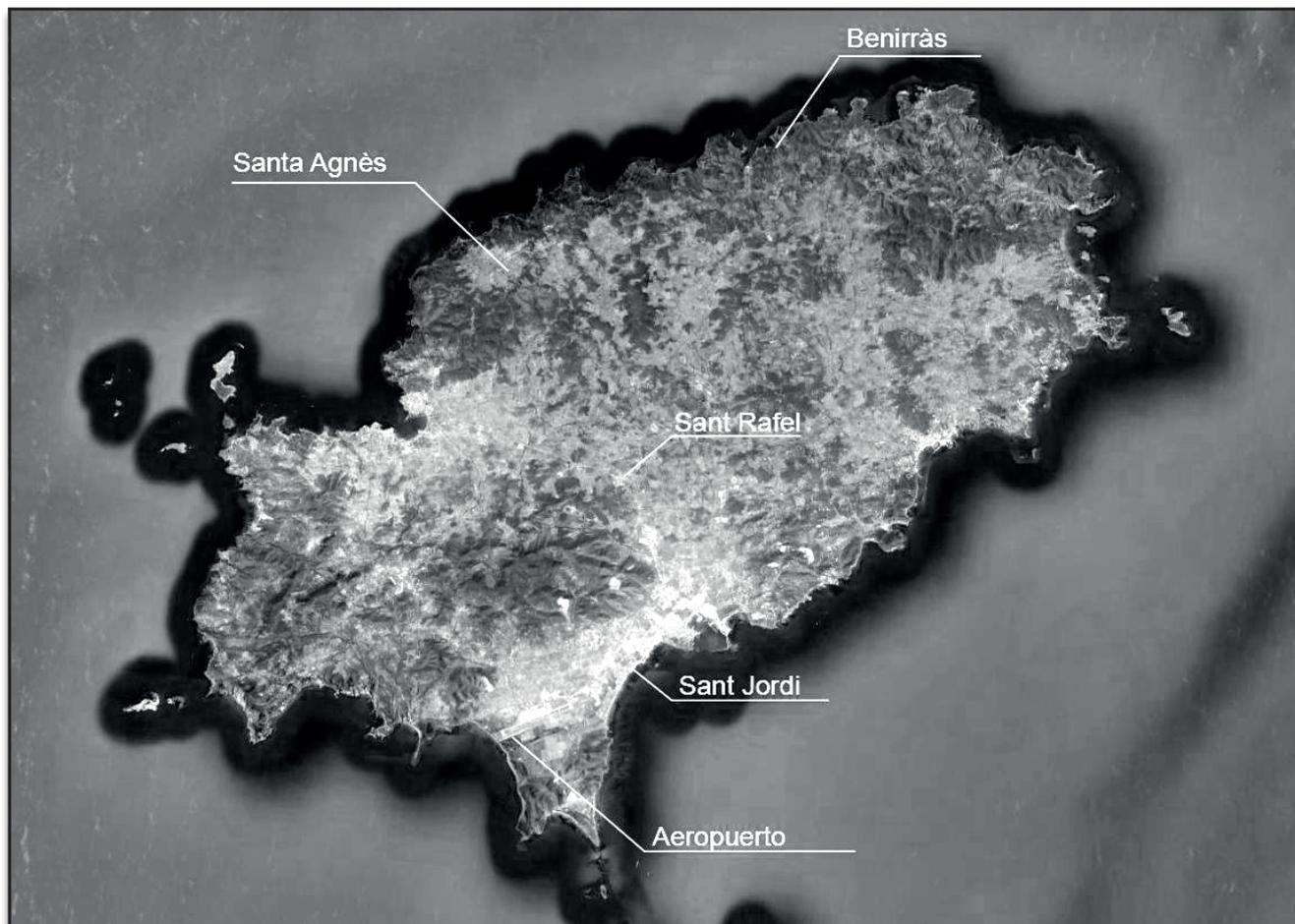


Metro de la época (L5).



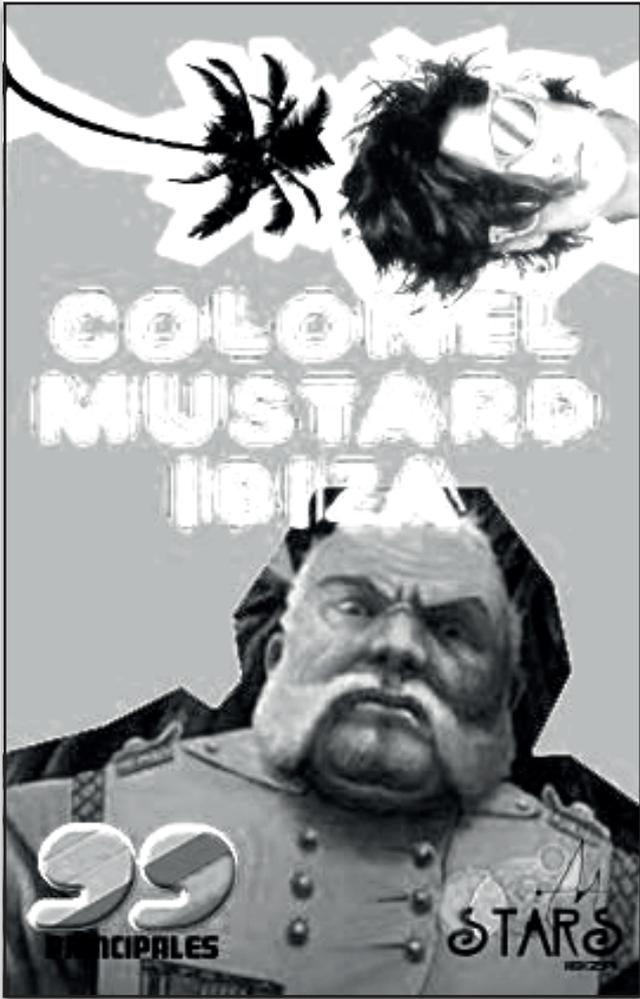
Playa Benirràs, Ibiza.

Mapa Ibiza



Mapa Barcelona





**La coral de Ibiza
presenta REX CROCUS
en la ermita de
Santa Agnès de Corona.
Domingo 26 de junio de 1988**



Una persona muere aplastada tras una estampida en el túnel del terror del Tibidabo

A media mañana de ayer, en una de las múltiples representaciones recreadas por actores en el túnel del terror del parque de atracciones del Tibidabo se desencadenó una crisis de pánico por parte de los clientes provocando que Juan Bueno cayera al suelo y fuera pisoteado por el resto de personas con el resultado de muerte.

A pesar de todo quedan algunas dudas todavía por resolver, como el hecho de que la víctima presentara una herida inciso-contusa en la pierna derecha de un tamaño considerable, se especula ante la posibilidad que pudiera tratarse de un tacón de zapato de mujer o de haberse clavado algún objeto punzante proveniente de la estructura.

El pánico lo provocó un monstruo

Los testigos presenciales afirman que el pánico se produjo cuando por detrás del grupo apareció un

monstruo alado de color negro que emitió un gruñido ensordecedor.

Otro testigo afirma que la víctima mortal estaba en realidad el último del grupo y que fue atacado por el monstruo que, según esta persona "era demasiado real para ser un disfraz".

El médico forense corrobora la versión oficial

El Dr. Gálvez del instituto anatómico forense y encargado de la autopsia confirma que la muerte se debió al aplastamiento de una de las costillas que provocó que esta se clavara en uno de los pulmones y provocara la muerte. Ante las declaraciones de los testigos acerca del monstruo y de los rumores que indican que podría tratarse del ataque de un animal, el Dr. Gálvez niega toda posibilidad y dirige la investigación hacia algún objeto punzante secundario a la caída al suelo. Afirma también que los testigos pueden haber sufrido alguna



La ambulancia llevó a la víctima al hospital clínico (Foto Fco Pérez).
alucinación debido al alto nivel de estrés.

El jefe de policía afirma que puede tratarse de los efectos de una droga alucinógena

Ante los comentarios de los asistentes en el túnel del terror, el jefe de policía no descarta que algunos de los testigos haya tomado estupefacientes para aumentar la sensación de miedo, esto podría haber provocado esta sensación de haber sido atacados por un monstruo. Es más, no descarta que alguna mujer fuera la verdadera causante de la muerte al "atacar" a la víctima pensando que se trata de algún asaltante y provocándole la muerte tras clavarle su zapato de tacón.

Esta teoría cobra fuerza al descubrir que varias de las testigos habían entrado con este tipo de calzado.

RAID

CONFIE EN UNA EMPRESA DE PRIMERA LINEA NACIONAL CON UN INMEJORABLE SERVICIO POST-VENTA

Los grandes especialistas en Frio Comercial, Industrial y Aire Acondicionado, le ofrecen también las mejores marcas en maquinaria y estanterías para alimentación y hostelería.

Nuestro departamento de decoración puede también hacerse cargo de montajes completos *llaves en mano*.

Vd. pone el local y nosotros todo lo demás.

BAEZA Y MATALI, S.R.C.

Provenza, 518-520. Tel. 236 34

CHALET MASCONFORT S.A.

PARA LOS MAS EXIGENTES

- Porque ofrecemos un sistema constructivo propio en obra tradicional.
- Porque ofrecemos un aislamiento térmico, acústico e hidrófugo. Acabados exteriores con impermeabilidad total. Ahorra en calefacción del 30 al 60%.
- Porque tenemos certificados de calidad de los principales Organismos Oficiales, Nacionales y extranjeros.
- Porque existen más de 2.700 viviendas realizadas y entregadas por el equipo técnico de Chalet Masconfort, S.A.
- Porque establecemos en contrato, precio cerrado y plazo de entrega de 6 meses (Toda Cataluña)
- Porque además, nuestros precios y condiciones de pago son competitivos.
- Porque ¿Por qué no nos pide más información?

CHALET MASCONFORT S.A. OFICINA Y EXPOSICION PERMANENTE

Pza. Urquizaona, 14. 4º - 1º Tel. 301 17 Barcelona 10