

LA REVISTA MENSUAL DE JUEGOS DE ROL



WHITE DWARF

Antología para La llamada de Cthulhu

Todos los artículos y escenarios de *La llamada de Cthulhu*... TODOS

VERSIÓN
AMPLIADA



Antología para
LA LLAMADA DE
CTHULHU

TODOS los artículos y escenarios del
juego publicados en la revista



Material incluido en la publicación desde el número 42
(junio de 1983) hasta el número 99 (marzo de 1988).

Ilustración de portada de **Terry Oakes**

Versión en castellano ampliada (febrero de 2018):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

*(En la ampliación se ha añadido el material del juego incluido en la revista **White Dwarf** nº 90)*

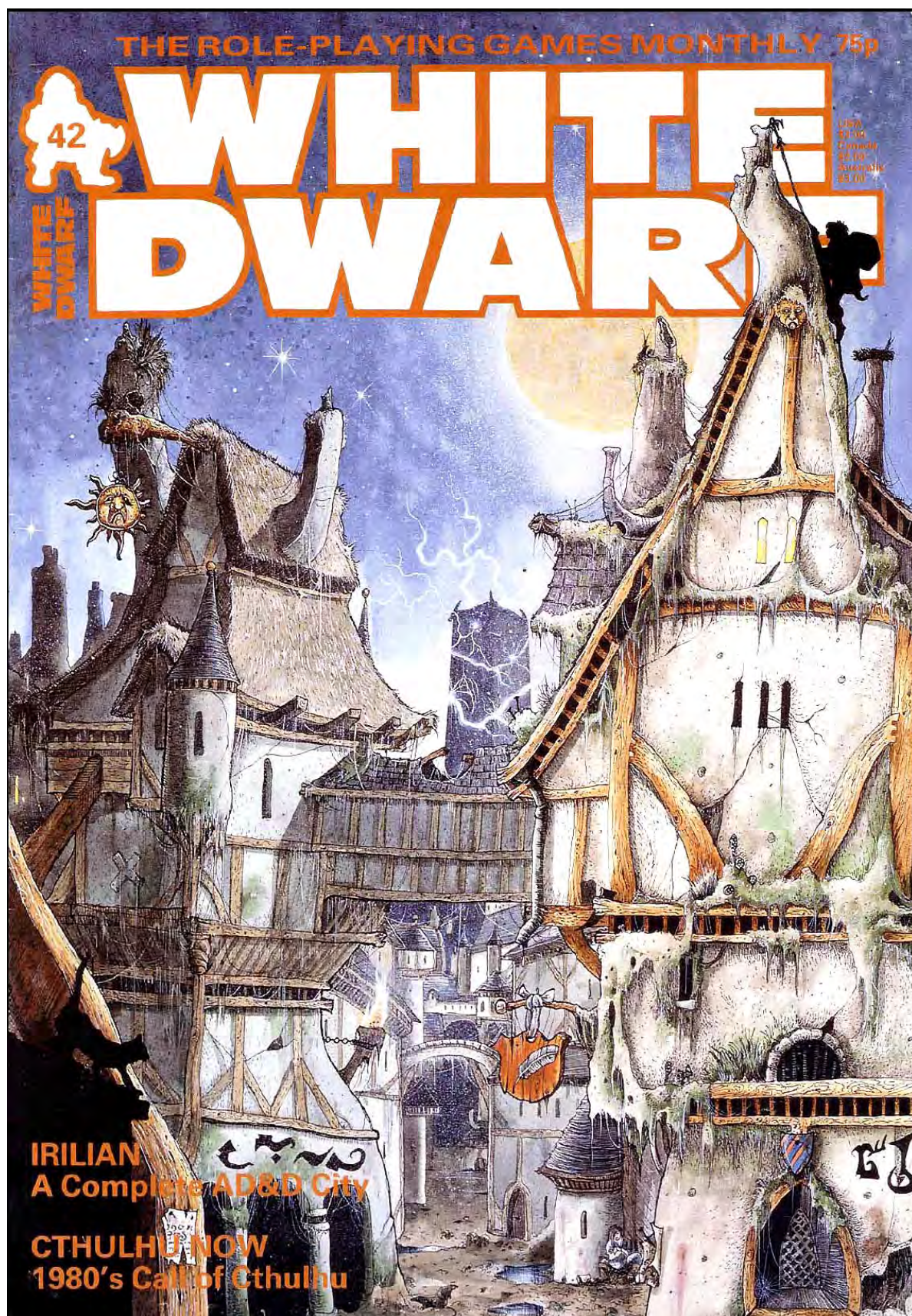
Edición pdf en castellano sin ánimo de lucro.

White Dwarf® es una revista publicada por la empresa multinacional británica **Games Workshop™**. En la actualidad es una publicación sobre modelismo dedicada exclusivamente a los juegos de miniaturas producidos por **Games Workshop™**, principalmente *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer 40.000* y *The Lord of the Rings*, aunque en su primera edición de los años 80 abordaba también juegos de otras editoriales. El nombre de la revista dio lugar a un personaje especial de los ejércitos de enanos de *Warhammer Fantasy Battle* llamado «**Grombrindal the White Dwarf**» («Grombrindal el Enano Blanco» en castellano). Las reglas para llevar este personaje en el ejército van apareciendo cada cierto tiempo en la revista.

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| iCthulhu actual! (<i>White Dwarf</i> 42)..... | 4 |
| Marque 'T' para terror (<i>White Dwarf</i> 43)..... | 9 |
| El rastro de la repugnante baba (<i>White Dwarf</i> 43)..... | 10 |
| iCthulhu actual! (<i>White Dwarf</i> 43)..... | 12 |
| Los vigías de Walberswick (<i>White Dwarf</i> 50)..... | 15 |
| La última entrada (<i>White Dwarf</i> 56)..... | 21 |
| La piedra sangrante de Iphtah (<i>White Dwarf</i> 60)..... | 29 |
| El caos reptante (<i>White Dwarf</i> 62, 64, 66, 68, 70 y 72)..... | 38 |
| Dibuja persianas en el ayer (<i>White Dwarf</i> 63)..... | 51 |
| El caballo de lo invisible (<i>White Dwarf</i> 66)..... | 64 |
| Habitantes de la oscuridad (<i>White Dwarf</i> 67)..... | 72 |
| El enigma de Surrey (<i>White Dwarf</i> 68)..... | 79 |
| Cultos de los dioses oscuros (<i>White Dwarf</i> 71 y 73)..... | 89 |
| Miedo a volar (<i>White Dwarf</i> 72)..... | 96 |
| Caballeros y deportistas (<i>White Dwarf</i> 74)..... | 102 |
| El corazón de las tinieblas (<i>White Dwarf</i> 75)..... | 106 |
| Los coches que se alimentaban de cordura (<i>White Dwarf</i> 77)..... | 115 |
| El fantasma del chacal (<i>White Dwarf</i> 79)..... | 118 |
| Corporación criminal (<i>White Dwarf</i> 80)..... | 128 |
| Antiguo y moderno I (<i>White Dwarf</i> 80)..... | 133 |
| Antiguo y moderno II (<i>White Dwarf</i> 81)..... | 150 |
| Y entonces, todo se volvió negro (<i>White Dwarf</i> 83)..... | 161 |
| La maldición del hueso (<i>White Dwarf</i> 86)..... | 164 |
| Con una pizca de sal (<i>White Dwarf</i> 87)..... | 177 |
| Terror en Paddington (<i>White Dwarf</i> 88)..... | 184 |
| Siente miedo, mucho miedo (<i>White Dwarf</i> 89)..... | 190 |
| Lenguas en una tierra verde y placentera (<i>White Dwarf</i> 90)..... | 195 |
| Las líneas ley de la Tierra (<i>White Dwarf</i> 90)..... | 198 |
| Fantasmitas, espíritus y... ¿calamar? (<i>White Dwarf</i> 91)..... | 205 |
| Una ley difícil de cumplir (<i>White Dwarf</i> 91)..... | 210 |
| Cartas desde tierra extranjera (<i>White Dwarf</i> 93)..... | 214 |
| Puestos vacantes (<i>White Dwarf</i> 94)..... | 226 |
| Trilogía de terror (<i>White Dwarf</i> 97)..... | 232 |
| El libro..... | 232 |
| La sesión de espiritismo..... | 233 |
| Una pena capital..... | 234 |
| El espíritu de la montaña (<i>White Dwarf</i> 99)..... | 238 |

(Ninguna revista contiene material de *La llamada de Cthulhu* antes del número 42 ni después del número 99).



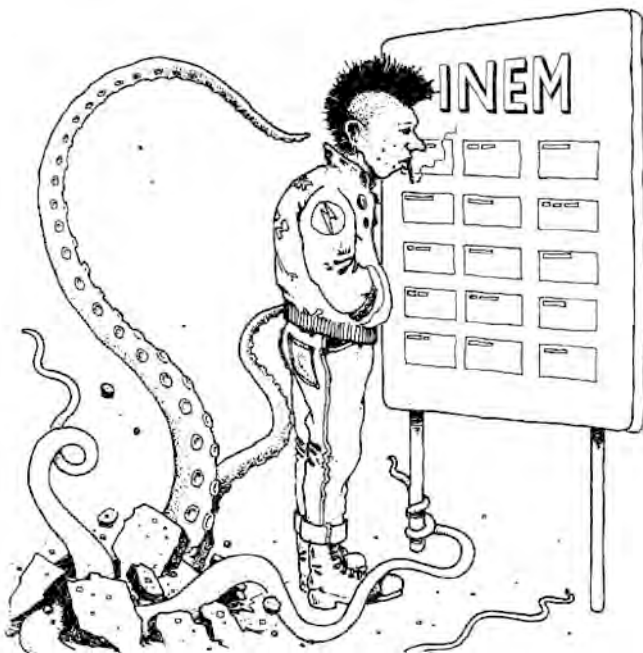
Portada de la revista White Dwarf nº 42, de junio de 1983

¡CTHULHU ACTUAL!

Parte 1: Habilidades y armas

Por Marcus L. Rowland

Cómo jugar campañas en la década de los ochenta, incluyendo nuevas habilidades y armas.



La llamada de Cthulhu se desarrolla en el acogedor mundo de los años veinte, y buena parte del encanto del juego reside en dicho periodo. No obstante, es posible dirigir aventuras o campañas ambientadas en la actualidad, y aun así crear situaciones tan terroríficas como las que podrían darse en los años de esplendor de los Mitos de Cthulhu. El poder de las criaturas de los Mitos de Cthulhu pudiera no presentar ningún reto para las potentes armas actuales, pero nunca se ha sugerido que éstas deseen iniciar una confrontación abierta. Su maldad siempre ha sido ejercida por vías sutilmente encubiertas, mediante trampas para los individuos incautos o a través de una paulatina agrupación de fuerzas para el uso de un poder extraño y secreto.

Un problema de una campaña actual es la posibilidad de que los jugadores no se tomen en serio los acontecimientos que estén teniendo lugar en el juego. Su primera exposición a un asesinato en masa cometido por criaturas de los Mitos, o un acto terrorista llevado a cabo por sectarios, debería hacerles cambiar de parecer...

Creación de personaje

Los métodos estándar utilizados en *La llamada de Cthulhu* producen un personaje bien equipado para la década de los veinte, pero menos adecuado para los años ochenta. Las siguientes habilidades nuevas y modificadas debieran estar disponibles para los jugadores; algunas resultan esenciales, pero sobre todo útiles:

Programación (Conocimientos). El personaje está familiarizado con el uso de uno o más programas informáticos. Dado que existe un amplio abanico de lenguajes, es esencial que se especifique cuál se conoce junto a la habilidad, añadiéndose más por cada 10 puntos porcentuales obtenidos. Si fuese necesario entender un lenguaje desconocido, sería necesario un empalamiento. (Ejemplo: Eric Potter tiene un 30% en programación, 30 en BASIC, 20 en FORTH y 10 en COBOL. Quiere acceder a un sistema que opera con FORTRAN, así que necesitará un 6 o menos para lograrlo). Obviamente, para aquellos lenguajes que sean subconjuntos o formas simplificadas de otro se puede recurrir a este último, -5% por no estar del todo familiarizado. (Ejemplo: El compilador de BASIC es un subconjunto de BASIC y de Código máquina, por lo que si se conoce alguno de estos lenguajes —elijase el que mayor porcentaje tenga—, se puede hacer la tirada pero con un -5%).

Variaciones de un mismo lenguaje (como por ejemplo PET Basic y APPLE Basic) se pueden usar sin penalización, siempre y cuando se disponga de unos minutos para familiarizarse con ellas. A menos que se diga lo contrario, se asumirá que el personaje domina mejor el BASIC.

La capacidad de extraer información de una base de datos abierta como Ceefax o Prestel queda cubierta por la habilidad de Buscar libros, y no por la de Programación, a menos que se requiera de ésta.

Recopilación de datos (Conocimientos). El personaje es capaz de hacer un uso efectivo de aparatos tales como cámaras, grabadoras, y cosas así, y sabe cómo repararlos en caso de malfuncionamiento.

Electrónica (Conocimientos). El personaje puede identificar componentes electrónicos, circuitos, etc., y usar este conocimiento para determinar la función y posible

origen de aparatos electrónicos, llevar a cabo reparaciones, etc.

Física nuclear (Conocimientos). El personaje posee conocimiento teórico y/o práctico en este campo, el cual puede ser aplicado a problemas como la descontaminación de investigadores expuestos a radiación, la fabricación de armas caseras, etc.

Farmacología (Conocimientos). Representa la capacidad de identificar narcóticos y alucinógenos.

Tratar envenenamientos (Conocimientos). Mide la capacidad de tratar a aquellos que sufren sobredosis por consumo de drogas.

Conducir automóvil/motocicleta (Manipulación). Los personajes podrían preferir especializarse en Conducir motocicleta en lugar de en Conducir automóvil. Ambas habilidades se usan del mismo modo. La posesión de una habilidad no implica la posesión de la otra. Se precisa un mínimo de 20% para conducir cualquier vehículo en óptimas condiciones, siendo la base para los dos vehículos sin ningún coste en el proceso de generación. Los personajes pueden, por supuesto, elegir ambas habilidades, pero se tendrán que repartir los puntos entre ellas.

Paracaidismo (Manipulación). El conocimiento de esta habilidad permite al investigador aterrizar bajo condiciones normales sin sufrir daños, siendo necesaria una tirada cuando las condiciones son malas. Si los personajes no cuentan con esta habilidad, tendrán que tirar DESx2 para evitar sufrir daños cuando usen un paracaídas. Aquellos personajes que cuenten con esta habilidad pueden tirar para evitar sufrir daños en condiciones adversas, y después realizar la tirada de DESx2 si fallaron. (*Ejemplo: John Castle tiene un 20% en Paracaidismo y un 12 en DES, y tiene que tirarse sobre un área montañosa. El Guardián estima que las condiciones son adversas. Castle saca un 25 en la tirada, un fallo, pero saca luego un 22, menos de su DESx2, y evita sufrir daño*). Si se falla la tirada de DES se sufren 3D6 puntos de daño. Si se pifia, será necesaria una tirada de Suerte para que el paracaídas se abra y no sufrir 6D6 puntos de daño.

Pilotar avión (Manipulación). Esta habilidad se aplica normalmente a aeronaves de una sola hélice, como una avioneta. Si se quiere pilotar helicópteros o reactores será necesario tener un 30% como mínimo. Se precisa un 20% como mínimo para pilotar cualquier aeronave moderna, independientemente del tipo. (*Ejemplo: Joe Meades decide hacerse piloto y se pone un 50% en la habilidad Pilotar avión, 20% en Pilotar reactor y 30% en Pilotar helicóptero*). Se puede pilotar cualquier aeronave a 1/5 parte de probabilidades. (*Ejemplo: Joe Meades está atrapado a bordo de un aerodeslizador lleno de sectarios, y decide escapar dirigiéndolo hacia el mar. Tiene un 99% en Pilotar avión, por lo que dispone de un 20% de probabilidades de saber gobernar los controles, pero saca un 87 y no logra poner en marcha los motores cuando los sectarios irrumpen en la cabina. Lo siento, Joe...*). Habría que recordar que puede llegar a ser física o técnicamente imposible pilotar una aeronave sin ayuda (por ejemplo,

algunos aviones requieren la ayuda de tripulación en tierra para encender los motores).

Posiblemente los Guardianes se den cuenta de que los jugadores prefieren escoger otras habilidades (como Bucear). Tal ingenuidad no debiera resultar desalentadora, pero no se debería permitir puntos extras para la adquisición de otras habilidades. No obstante, se pueden incorporar habilidades a las ya existentes (*Ejemplo: Ala delta en Paracaidismo, Conducir camión en Conducir automóvil, etc.*), con alguna penalización. Los Guardianes deberían tener cuidado a la hora de adaptar estas nuevas habilidades. Aunque algunas de ellas podrían parecer buenas ideas para permitir a los jugadores ser miembros del Servicio especial aéreo o boinas verdes, en la práctica investigadores con estas habilidades podrían desestabilizar seriamente el juego. Como guía general, el incremento en la formación técnica inherente a la mayoría de profesiones actuales debería ser de un 20% por cada 5 años en la profesión. (*Ejemplo: Para un soldado añádase una segunda habilidad alternativa para Conducir automóvil, Electricidad o Conducir maquinaria, dóblese el nivel de esta habilidad hasta el 10% y añádase otro 5% a una habilidad de combate*). Se pueden dar profesiones como las siguientes:

Ingeniero: Conducir maquinaria 20%, Electrónica, Electricidad o Mecánica 15%, Geología o Química 10%, Programación 15%, más un 30% de probabilidades de tener Física nuclear o Pilotar avión (a elección del jugador) 30%.

Roquero (solamente disponible para personajes con POD 11 o más): Charlatanería 10%, Conducir automóvil 10%, Crédito 10%, Electrónica 20%, Farmacología 10%, Habilidad artística (cantar) 5%, Regatear 10%, más un 10% de probabilidades de tener Pilotar avión 30%. No suele ser práctico tener a los personajes activos en su profesión durante el juego.

Delincuente (de guante blanco): Charlatanería 10%, Contabilidad o Programación 20%, Derecho 15%, Escuchar 5%, L/E inglés 5%, Psicología 5%, Regatear 10%. Por cada periodo en esta profesión tírese Suerte, un fallo hará que el personaje pase los próximos 5 años en la cárcel.

Convicto: Dos habilidades cualesquiera salvo Mitos de Cthulhu 20%, Buscar libros 10%, Crédito -10%, Discreción 10%, Ocultarse 10%, Vaciar bolsillos 10%, más 15% de probabilidades de una habilidad de combate con armas 10% o dos de cuerpo a cuerpo 5%.

Ingresos

Dado que el nivel de ingresos puede variar considerablemente entre los países, es casi imposible producir una fórmula global para el cálculo de riqueza de los investigadores. Para personajes británicos en los años ochenta tírese $(1D4+3) \times 1.000\text{£}$, asumiendo que este es el ingreso tras la aplicación de impuestos y otras deducciones, ganando los profesionales $(1D6+2) \times 1.000\text{£}$ y los autores $1D8 \times 1.000\text{£}$. Estos cálculos no deberían ser considerados reales, son sencillamente valores convenientes para propósitos contables.

Armas de fuego

Para simplificar la conversión a las condiciones actuales se asume que todas las clases recogidas en las reglas originales mantienen su daño, alcance, etc. en efecto; estos diseños

siguen estando disponibles hoy día porque continúan siendo aptos como cuando se produjeron. Sin embargo, hay diseños nuevos que no quedaron recogidos en las reglas originales:

Armas de los 80

| <u>Arma</u> | <u>Calibre</u> | <u>Disparos</u> | <u>Daño</u> | <u>%base</u> | <u>Alcance</u> | <u>Capacidad</u> | <u>Notas</u> |
|---------------------------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|----------------|------------------|--------------|
| SMG ligera ¹ | | 1 | (1D10+3)x1D3 | 12% | 27 metros | 7 | Empala |
| Metrallera ¹ | 9mm. | 1 | (1D8+3)x1D3 | 10% | 14 metros | 7 | Empala |
| SMG pesada ¹ | | 1 | 2D8x1D3 | 15% | 27 metros | 10 | Empala |
| Revólver | .357 Magnum | 2 | 2D8x1D3 | 15% | 18 metros | 12 | Empala |
| Automática | .357 Magnum | 2 | 2D8x1D3 | 15% | 18 metros | 10 | Empala |
| Fusil autocarga ² | .22 | 2 | 2D4 | 10% | 23 metros | 8 | Empala |
| Escopeta autocarga ² | .22 | 2 | 2D4 | 30% | 9 metros | 8 | |
| | | 2 | 1D4 | 30% | 18 metros | 8 | |
| Fusil autocarga ² | 9mm. | 2 | 2D8x1D3 | 10% | 69 metros | 12 | Empala |
| Antitanque ligero ³ | | 1 | 5D6 ⁴ | 5% | 274 metros | 5 | Empala |
| Antitanque pesado ³ | | 1 | 8D6 ⁵ | 0% | 549 metros | 5 | Empala |

¹ Dispara como un arma automática.

² Diseños militares modificados. Un armero competente puede hacerlos completamente automáticos. Debiera recordarse que resulta extremadamente difícil adquirir armas de fuego sin varios permisos oficiales en la mayoría de países, y que las metralletas son ilegales en casi todas partes. No se han listado precios porque existe una amplia variedad de armas.

³ Lanzamisiles desechables, sin sistema de guía. Emplean proyectiles penetrantes y explosivos. Estas armas se llevan plegadas, se montan, se disparan y se tiran. Se puede instalar una mira telescópica o láser por personal entrenado. Se pueden volver a utilizar (tras varios asaltos).

⁴ 1 metro de radio.

⁵ 3 metros de radio.

Hasta el arma actual menos potente posiblemente podría destruir a cualquier criatura de los Mitos con cierta facilidad. Un misil antitanque, por ejemplo, infligiría más de un centenar de puntos de daño a cualquier criatura a varios kilómetros de distancia. Puesto que tales armas podrían desequilibrar seriamente una campaña, se sugiere que queden en un segundo lugar hasta que la acción final las

requiera. No obstante, es posible que algunos acontecimientos de una campaña puedan ser motivados por factores relacionados con este armamento.

Las armas más “avanzadas”, como las bombas atómicas, provocan grandes daños en un radio muy amplio. La siguiente tabla (simplificada) ofrece el alcance según su potencia.

Armas nucleares

| <u>Potencia</u> | <u>Total</u> | <u>Radio de efectividad</u> | | |
|-----------------|---------------|-----------------------------|------------------|-----------------------|
| | | <u>Explosión</u> | <u>Expansión</u> | <u>Radioactividad</u> |
| 1 Kt | 91 metros | 457 metros | 1'6 kilómetros | 8 kilómetros |
| 5 Kt | 457 metros | 1'6 kilómetros | 8 kilómetros | 40 kilómetros |
| 10 Kt | 914 metros | 3'2 kilómetros | 16 kilómetros | 64 kilómetros |
| 50 Kt | 8 kilómetros | 16 kilómetros | 32 kilómetros | 121 kilómetros |
| 100 Kt | 13 kilómetros | 32 kilómetros | 56 kilómetros | 161 kilómetros |
| 1 Mt | 19 kilómetros | 64 kilómetros | 121 kilómetros | 322 kilómetros |
| Kt: Kilotones | | Mt: Megatones | | |

Total se refiere al radio de efecto en el cual resulta imposible sobrevivir. Los objetos dentro de esta distancia quedarán reducidos a la nada o carbonizados.

Explosión se refiere al radio dentro del cual todas las estructuras quedan sujetas a graves daños, y toda criatura viva sufre 10D100 puntos de daño. Cualquier investigador dentro de esta distancia recibirá una dosis de radiación letal.

Expansión es el radio dentro del cual las estructuras y la gente sufren un daño significativo (ondas sísmicas, cascotes, cristales, etc.) y donde la mayoría de equipo electrónico queda inutilizado por el magnetismo, se borran los datos de los ordenadores, los transistores sufren daños, etc. Toda criatura viva sufre 5D20 puntos de daño, que pueden ser reducidos a la mitad con una tirada de Suerte.

Radiactividad indica el radio dentro del cual los personajes deberán tomar precauciones debido al polvo y los gases radioactivos, por un periodo de varios meses tras la explosión nuclear.

Debería recordarse que algunas armas convencionales son casi tan poderosas como las atómicas. Bajo ciertas circunstancias (como por ejemplo a kilómetro y medio bajo tierra, dentro de un búnker) el Guardián podría modificar los resultados.

Otra posibilidad que los Guardianes deberían considerar es que el uso sin previo aviso de armas nucleares pueda dar origen a un conflicto a nivel mundial. Este podría, por supuesto, ser el motivo de su uso por parte de grupos sectarios.

Otras armas que podrían aparecer en una campaña son

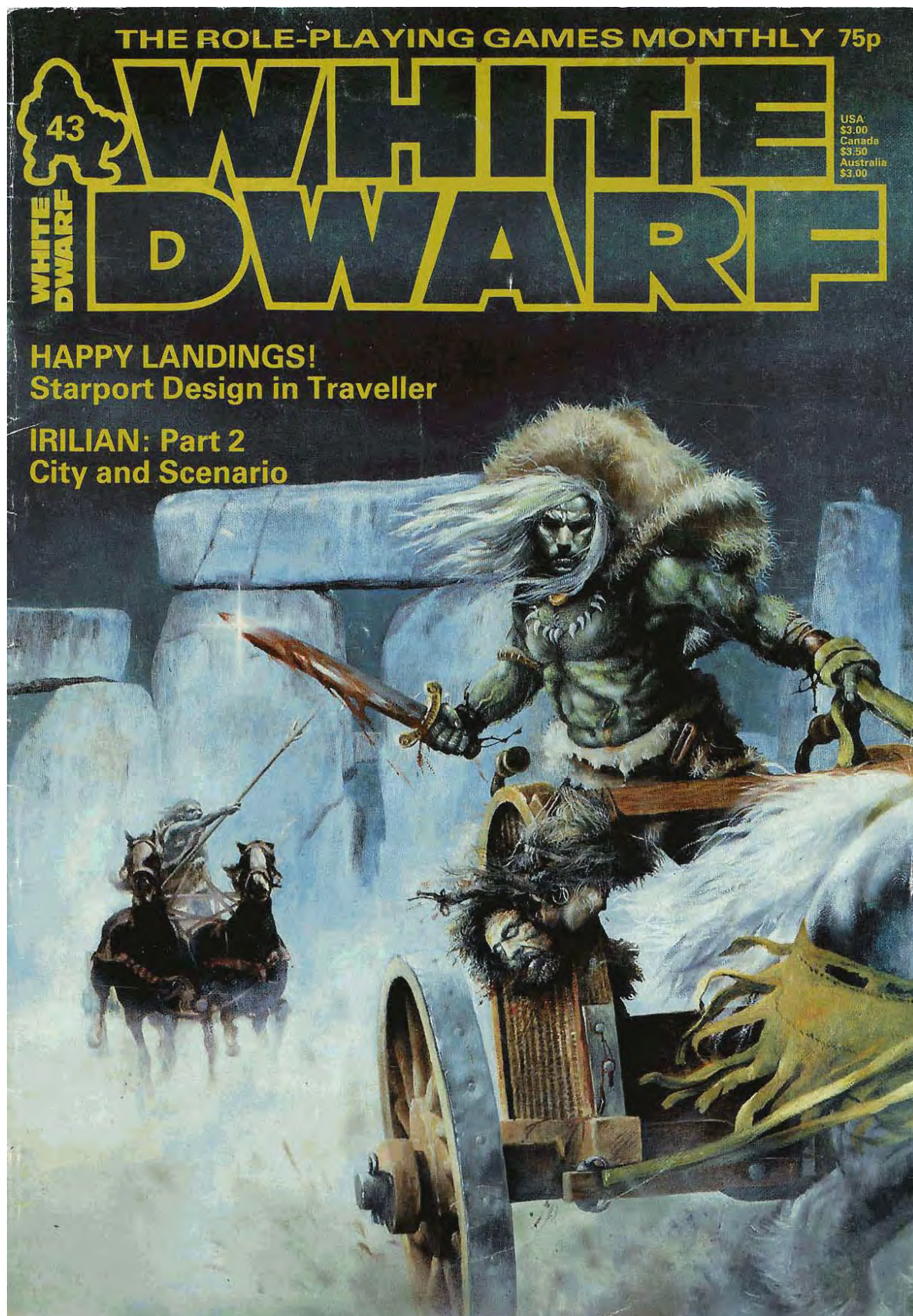
los gases, toxinas y rayos de uso militar, pero hay muy pocos datos disponibles como para ofrecer aquí una descripción somera de sus efectos.

Bibliografía

| | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| John Brunner | – <i>Abominación atlántica</i> |
| Dr. Christopher Evans | – <i>Cults of Unreason</i> |
| James Gunn | – <i>The Magicians</i> |
| Dave Langford (y otros) | – <i>The Necronomicon</i> |
| Fritz Leiber | – <i>Our Lady of Darkness</i> |
| Eric Frank Russell | – <i>Barrera siniestra</i> |
| Bob Shaw | – <i>An Uncomic Comic Book Story</i> |
| John Sladek | – <i>The New Apocrypha</i> |

Los Guardianes también pueden recurrir a episodios de seres televisivos como *El prisionero* o *Los vengadores* para sacar ideas para sus campañas. ☹





Portada de la revista White Dwarf nº 43, de julio de 1983

¡CTHULHU ACTUAL!

Parte 2: Esbozos de tres mini escenarios usando las nuevas habilidades y reglas descritas en el artículo del número anterior.

Marque 'T' para terror

Por Marcus L. Rowland

Mini escenario para 3-5 personajes investigadores novatos.



"Es Kildare... está ido."

"No me sorprende. ¿Qué diablos son esas cosas?"

Información para los jugadores

Jim Kildare, una personalidad televisiva muy conocida que presenta el programa *Mundo psíquico*, ha ofrecido al grupo ser los investigadores de su programa. El grupo ha sido invitado a su casa de Londres una noche a primeros de noviembre para cenar y firmar los contratos. Cuando llegan descubren que la casa está completamente a oscuras, y que la puerta principal está entornada. Pueden oír extraños ruidos como de crujidos.


Información para el Guardián

Una secta británica que adora a Nyarlathotep encubre sus actividades haciéndose pasar por un movimiento filosófico, *Los hijos de la Tierra*, el cual afirma renunciar a todas las formas de tecnología. Hace unos cuantos meses decidió acelerar sus operaciones transfiriendo su saber esotérico a una base de datos informática. Tal acción debería haber

pasado desapercibida, pues se hizo a través de una tercera persona, pero un periodista pasaba por la sede de la secta y vio la máquina, escribiendo un artículo corto que apareció en varias revistas digitales, especulando acerca de los motivos de tal adquisición. La transferencia de datos fue completada con éxito, y los archivos creados contenían toda la potencia de los volúmenes originales, posiblemente debido a la intervención directa de Nyarlathotep. Kildare vio el artículo, y le intrigó lo suficiente como para indagar en el tema, puesto que consideraba que podría tratarse de una buena historia para su programa. Cuando la secta se negó a responder a sus preguntas, Kildare contactó con la compañía informática, la cual le dijo que el ordenador era un equipo multiusuario capaz de comunicarse con equipos domésticos por vía telefónica. Kildare contaba con lo necesario en su propio ordenador (el cual usaba para escribir e investigar) y se las ingenió para localizar varios números de teléfono. Decidió probar a interrogar al ordenador de la secta por teléfono, y así averiguar más

acerca de las actividades del culto. Para su sorpresa no hubo problemas, y ni siquiera necesitó utilizar una contraseña para contactar con el ordenador. Sin embargo, en cuanto empezó a leer los libros almacenados por la secta se dio cuenta de que algo iba mal (había perdido 5 puntos de COR). De lo que no se dio cuenta es que la secta lo estaba rastreando, obteniendo su número de teléfono y (buscando un poco) su dirección. Kildare se ha pasado las tres últimas noches leyendo los libros almacenados en el ordenador, ganando 14 puntos en *Mitos de Cthulhu* (y perdiendo COR en consecuencia). Todavía no se ha dado cuenta de que los libros representan algo más que una recopilación de leyendas. Mientras tanto, la secta ha sacrificado a dos vagabundos a Nyarlathotep, quien ha respondido enviando a sus Horrendos cazadores a la casa de Kildare. Llegaron minutos antes que los investigadores, atravesando el tejado y el suelo del ático por la parte trasera, y ahora tienen arrinconado a Kildare debajo de su escritorio de acero. Conforme el grupo entra a la casa las criaturas están a punto de retirar el escritorio y matar a Kildare. Si los investigadores

entran a toda prisa y se precipitan en su ayuda, podrán cambiar las cosas, o de lo contrario Kildare acabará muerto y las criaturas saldrán volando por donde vinieron. Si Kildare sobrevive estará ido, pues con la lectura y tras ver a las criaturas su COR ha bajado bastante. Registrando la casa de Kildare se puede encontrar su ordenador roto (antes en el ático, ahora en la segunda planta) y varios centenares de páginas de información imprimida de los documentos de la secta. La impresora de Kildare utiliza una tipografía moderna, y a pesar de que las páginas cubren el Necronomicón casi por completo, otorgarán el bonificador a *Mitos de Cthulhu* (y la correspondiente pérdida de COR), pero no los hechizos. Una tirada de *Descubrir* hará reparar en un cuaderno de notas que hay bajo el montón de papeles, en el

cual está el número de teléfono y la dirección de la sede de la secta. Los contratos están destruidos. La sede de la secta se encuentra cerca de Regent's Park, y allí habrá 5D4 sectarios de los cuales de 1 a 3 llevan armas de fuego y de 1 a 4 conocen hechizos. La planta baja parece tratarse de una inocente sala de recepción donde hay un sectario. En las plantas superiores hay ordenadores, así como una biblioteca con la versión inglesa del *Necronomicón* y los libros *Cultos inconfesables* y *Magia auténtica*. El sótano es un templo insonorizado dedicado a Nyarlathotep, y contiene adornos de oro que bien valdrían quinientas libras. En cualquier momento habrá 3D4 sectarios más fuera del templo, pudiendo llegar a cobrarse venganza si los investigadores llevan a cabo alguna acción. 

El rastro de la repugnante baba

Por Marcus L. Rowland

Mini escenario para 3-5 personajes investigadores.

Información para los jugadores

La Sociedad británica de preservación animal (SBPA) ha recibido informes que sugieren que el ruido y las explosiones de la última guerra han trastornado seriamente la ecología del pingüino con cresta, una especie en peligro de extinción que se halla únicamente en las islas antárticas. A consecuencia de ello, la sociedad ha financiado una expedición para comprobar si se puede hacer algo para ayudar a dicha especie, contratando a varios expertos y exploradores, entre los que se incluyen los investigadores. Cuando el barco sale de Dover todo va bien, pero al llegar al Antártico dos miembros de la tripulación habrán muerto en misteriosas circunstancias, y un tercero se habrá vuelto loco...

Información para el Guardián

No importa cuánto empeño ponga el grupo en averiguar la causa de los accidentes, no sacarán nada, porque fueron provocados por negligencias y el frío intenso, mientras que la locura la sufrió un tripulante alcohólico mientras bebía licor adulterado en lugar de güisqui.

Hay un total de catorce exploradores y científicos, incluyendo al equipo a bordo del barco, con una amplia variedad de equipamiento: un globo de observación aérea, un helicóptero biplaza, dos furgones y varias tiendas y botes hinchables. No hay armas a bordo, aparte de aquellas que lleven los investigadores. En la caja fuerte del capitán hay un

revólver .45 y una automática de 9mm., y uno de los conductores de los furgones tiene una escopeta. Es posible improvisar algún arma a partir del equipo que hay en el barco (gasolina, pistolas de señales, etc.), pero los jugadores serán quienes deban deducir estas opciones por sí mismos. A menos que declaren específicamente que se llevan armas de fuego adaptadas para las condiciones antárticas, las probabilidades de malfuncionamiento se duplicarán. Cuando el barco llegue a su destino, una gran isla desierta, no avistarán las típicas bandadas de pingüinos. En lugar de éstas verán a las aves repartidas por toda la orilla rocosa. Los primeros en bajar descubrirán que las rocas están cubiertas de una curiosa baba o légamo, entre la cuales se encuentran los huesos pulverizados de miles de pingüinos. Todos los pingüinos parecen enfermos y no hay ninguno apareándose.

Durante la última guerra una nave disparó un misil que impactó en la isla, provocando un corrimiento de tierras. Enterrados en las profundidades de una cueva que hay bajo la isla se encontraban dos Shoggoths hibernando, y el desprendimiento permitió la entrada de aire suficiente en el túnel como para revivirlos. Lo primero que hicieron fue alimentarse de los indefensos pingüinos, y emergieron de la cueva una noche para perseguir a los supervivientes. Si se monta un campamento en la isla, las criaturas atacarán por la noche, retirándose a su cueva si pierden más de la mitad de sus puntos de vida. Si las criaturas pueden destruir todo el campamento y devorar a sus ocupantes, regresarán a la

La llamada de Cthulhu

cueva para digerir la comida. En cualquier caso dejarán un rastro de légamo fresco que conduce hasta allí, a unos pocos kilómetros del punto de desembarco, emitiendo grotescos chillidos que podrán ser oídos por los investigadores, pero no reconocidos a menos que hayan tenido alguna experiencia previa con Shoggoths o tiren *Mitos de Cthulhu*. Cualquiera que sea la acción de los investigadores, el grupo en la orilla y el barco serán objetivo de los ataques nocturnos hasta que los Shoggoths mueran o la expedición se vaya. En la cueva de los Shoggoths hay tres estatuas de piedra un tanto peculiares, de manufactura antigua, así como los restos de una máquina o

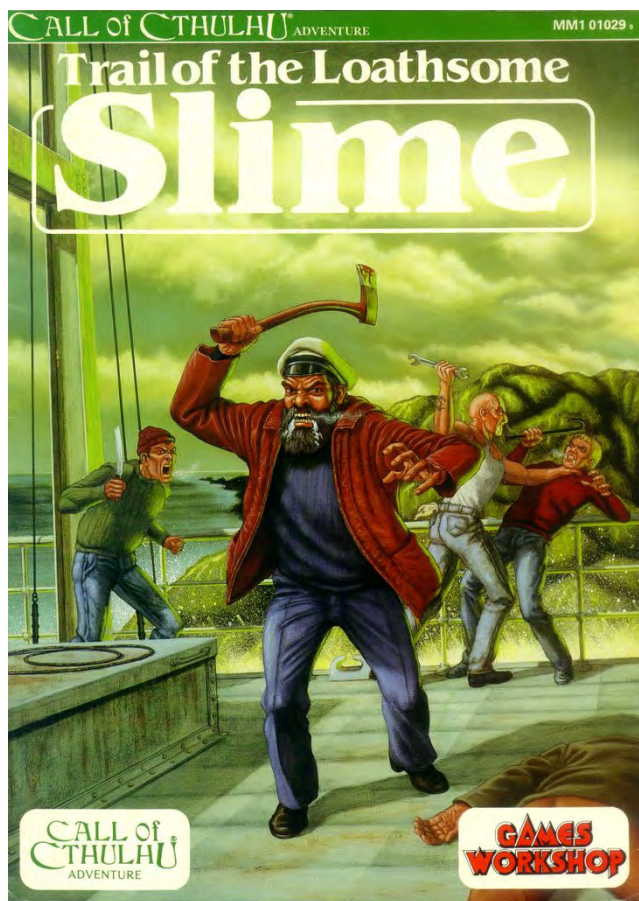
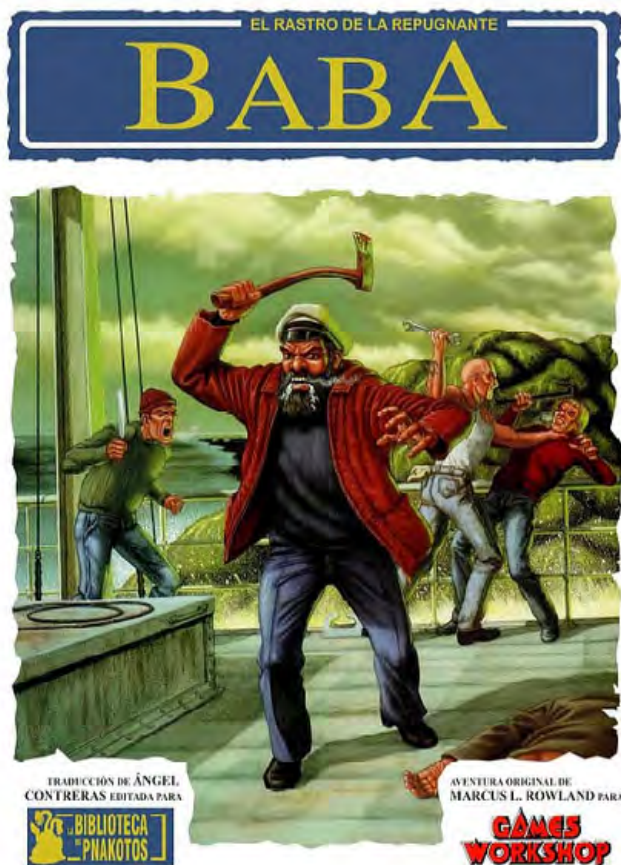
GAMES
WORKSHOP



Antología WHITE DWARF

escultura metálica de función no discernible. Las esculturas bien pudieran valer unos cuantos miles de libras en un museo interesado en ellas, como el de la Universidad Miskatonic, mientras que la escultura de metal es el equivalente de los Profundos a un ordenador, y sería muy valiosa para cualquier firma científica. Tanto las estatuas como la máquina pesan varios cientos de kilos, y están incrustadas en la roca.

Si se intenta pedir ayuda por radio, se descubrirá que la isla es una zona muerta, desde donde es imposible transmitir más de unos pocos kilómetros. Si se registra toda la isla hay un 25% de probabilidades de encontrar una o más bombas sin explotar.



Nota: Esta aventura fue desarrollada y ampliada en 1985 por Games Workshop™ en el suplemento de *La llamada de Cthulhu* titulado *Trail of the Loathsome Slime*. Ángel Contreras y Tectokronos nos ofrecieron en castellano la obra completa en 2007 con el título de “El rastro de la repugnante baba”.

iCthulhu actual!

Por Marcus L. Rowland

Esbozo de campaña para 5-8 investigadores experimentados.

...Allí pretenden descender por la fisura volcánica y provocar una erupción que devuelva a R'lyeh a la superficie y liberar a Cthulhu para que gobierne el mundo...

Información para los jugadores

Sir Maxwell Lyon, un conocido ecologista y comentarista televisivo, es también el fundador de *Fuerza por la paz*, un grupo medioambiental que suele enfrentarse al gobierno y a las políticas de la CEE, y ha tenido varios roces con la ley. En las últimas semanas cuatro miembros veteranos de la sociedad han sido asesinados de forma brutal, casi ritual, y Lyon ha decidido contratar a algunos investigadores para averiguar la causa de las muertes. Señala que la sociedad está a punto de ejecutar un proyecto ambicioso e ilegal, pero se niega a ofrecer detalles, y sugiere que los asesinatos pudieran haber sido cometidos por el departamento de gobierno. Está dispuesto a pagar cualquier cantidad de dinero que le pidan, pero quiere ver resultados cuanto antes.

Información para el Guardián

Fuerza por la paz está a punto de ejecutar su proyecto más ambicioso: un intento por detener las pruebas nucleares de la OTAN en el Pacífico. Planea sobrevolar la zona con un viejo avión de carga y hacer que dieciocho voluntarios caigan en paracaídas en la isla de pruebas. Los voluntarios se dispersarán en el interior de una cueva a más de 500 metros por debajo del nivel del mar; equipados con transmisores de radio y provisiones, se esconderán y transmitirán eslóganes propagandísticos hasta que las pruebas sean canceladas. Lo que Fuerza por la paz no sabe es que hay un grupo de fieles a Cthulhu que planea robar la bomba y llevársela a otra isla, a 280 km. hacia el este. Allí pretenden descender por la fisura volcánica y provocar una erupción, la cual dará paso a un maremoto que devolverá a R'lyeh a la superficie y liberará a Cthulhu para que gobierne el mundo.

Uno de los sectarios consiguió infiltrarse en Fuerza por la paz, enterándose de sus planes. Cuando informó a la secta, ésta decidió frustrar el plan, evitando que los ecologistas alcanzasen su objetivo matando a algunos líderes de la organización. Está convencida de que una campaña intensiva de actos terroristas será suficiente para poner fin a la protesta.

Por esta razón, tanto la casa de Lyon como las oficinas de Fuerza por la paz están bajo vigilancia de los sectarios. Las oficinas también están siendo vigiladas por la policía, pues sospecha que Fuerza por la paz está involucrada en alguna especie de actividad ilegal, aunque desconoce los detalles. Cuando quede claro que los investigadores trabajan para Lyon, los sectarios intentarán matarlos, al igual que a los miembros de Fuerza por la paz, siendo asaltados principalmente por asesinos solitarios armados con puñales y cápsulas con veneno, para que no puedan ser interrogados en caso de ser atrapados. Por supuesto, no llevan identificación. Los sectarios, por lo general, intentarán atacar a sus víctimas en el momento más propicio (en la

cama, a solas en el ascensor, bañándose, etc.) y

procurarán desfigurar los cadáveres antes de huir.

Si no pueden emplear esta táctica, recurrirán al hechizo

Consumción,



denotando así que hay sectarios implicados.


Antes o después intentarán matar a Lyon, y posiblemente lo logren, pero un intermediario de confianza seguirá pagando a los investigadores. El abogado de Lyon no sabe nada acerca de sus planes.

Para cuando los investigadores averigüen cuáles son los planes de Fuerza por la paz (preferiblemente al salvar la vida de uno de sus miembros que les demuestre gratitud contándoselos), la mayor parte de los sectarios ya estará en la isla de pruebas, escondidos en una cueva próxima a la zona. Estarán equipados con equipo militar, incluyendo un helicóptero, lanzamisiles, gas nervioso y ametralladoras, y serán apoyados por 2D8 Profundos que atacarán a las fuerzas de la OTAN para hacerse con la bomba.

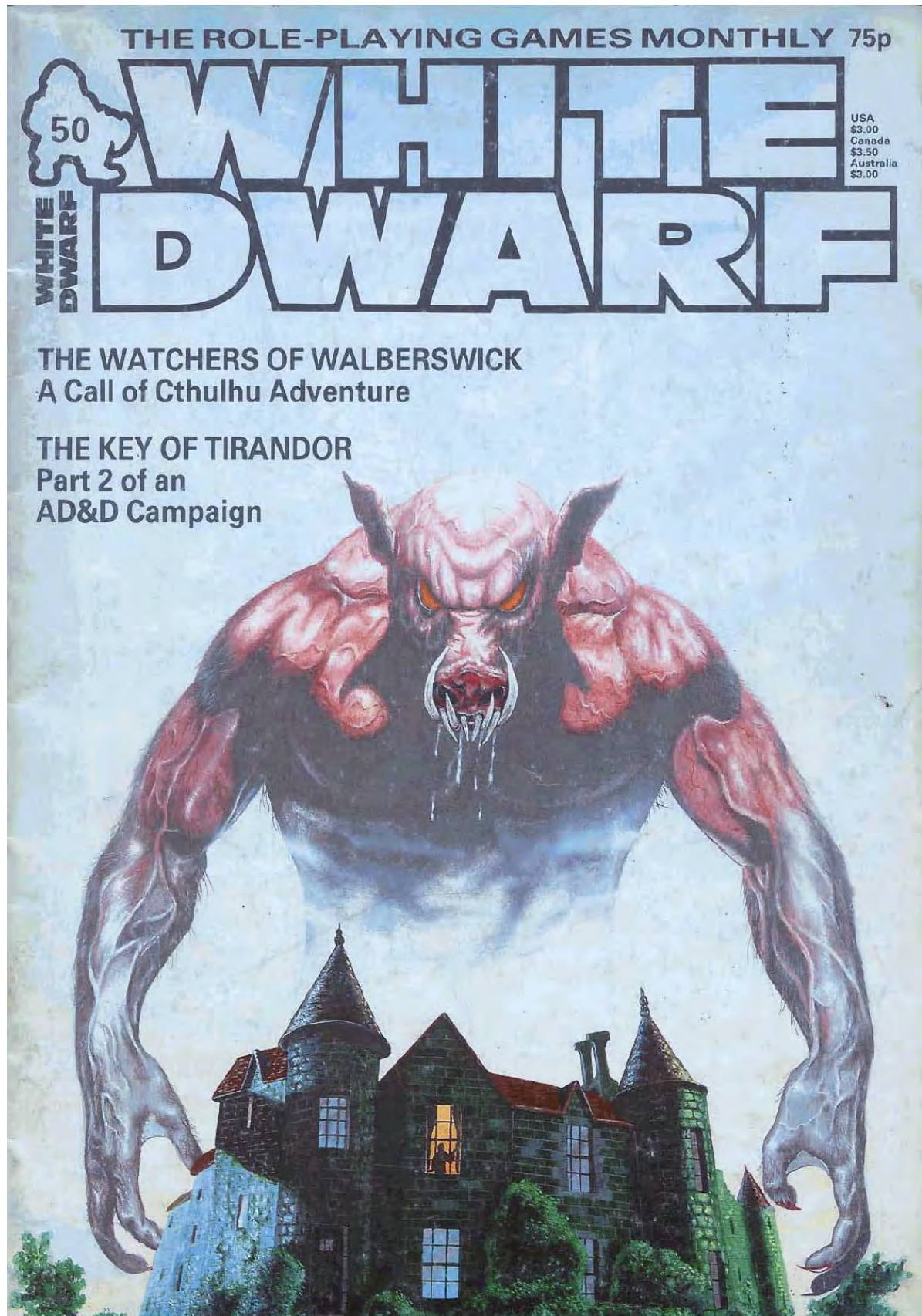
Los investigadores tendrán grandes dificultades para convencer a la OTAN de que algo va a pasar; la consecuencia más probable es que acaben siendo arrestados junto a los miembros de Fuerza por la paz hasta que las pruebas culminen. La única vía práctica para alcanzar la isla

en el tiempo que les queda es ofreciéndose como voluntarios para el vuelo de Fuerza por la paz e intentar caer en la isla.

La bomba es una cabeza nuclear de 1 megatón. Si explota en la zona de pruebas, toda la isla sufrirá un fuerte terremoto que infligirá 3D10 puntos de daño a todos los que estén bajo tierra. Las explosiones en la superficie provocarán el daño que aparece reflejado en la tabla de la primera sección de esta antología. Si la bomba es detonada bajo el agua, ésta provocará un maremoto que hundirá cualquier nave en 45 km. de radio, así como otros efectos expansivos.

Si los sectarios consiguieron hacerse con la bomba, saldrán en dirección a su isla base, le instalarán sus propios controles remotos y la introducirán en un volcán. Si se detona en este punto, todos acabarán muertos, pero su plan tendrá éxito y la ciudad sumergida de R'lyeh saldrá a la superficie tres semanas más tarde, acompañada de explosiones volcánicas por todo el Pacífico que harán parecer al Krakatoa una minucia. Las consecuencias quedan a discreción del Guardián. 





Portada de la revista White Dwarf nº 50, de febrero de 1984

Los VIGÍAS de WALBERSWICK

Por Jon Sutherland

Una aventura para *La llamada de Cthulhu* para investigadores novatos o de nivel intermedio, desarrollada en 1934 en Inglaterra.

Información para los investigadores

Los investigadores son miembros de la Sociedad de investigación arqueológica Bedford (SIAB). La sociedad lleva funcionando cinco años y ha tenido cierto éxito en Costa de Marfil, México y Turquía. Los investigadores esperan llegar a ser miembros de pleno derecho y hacerse un



huevo en la mayor expedición de la sociedad hasta la fecha: una visita a Perú. A los personajes se les solicita que asistan a una reunión informativa en el salón de la sociedad, organizada por J. A. D'Arcy.

La reunión

El profesor Oliver Wayland (adjunto del Departamento de arqueología y antropología en la Universidad de Londres), miembro de la SIAB, estuvo hace poco buscando una casa rural en la que pasar unos días. En Walberswick visitó un museo olvidado de la mano de Dios. Entre diversa parafernalia propia de una comunidad granjera como aquella, llamó su atención una considerable colección de rocas y fósiles. Se sintió particularmente intrigado por un hueso, el cual parecía ser de la pata de alguna criatura. Desconcertado, se frustró al no poder identificarlo. Disponiendo únicamente de un fin de semana de estancia en el pueblo, no tenía el tiempo suficiente para identificar el hueso. La conservadora del museo era una mujer poco comprensiva, y no permitió al profesor estudiar el hueso. D'Arcy cree que es probable que no se trate de nada especial, y que su estudio no llevará más de un par de días. Entrega al grupo un horario de los trenes, y dice que se han reservado unas habitaciones en Carros y caballos. Recuerda al grupo que será juzgado por sus méritos y por la prontitud en sus conclusiones, pudiendo ser así elegido para el viaje a Perú.

Información para el Guardián

El hueso pertenece a una pata de Profundo, hallada por Reginald Kreigh, ahora bastante demente tras dos encuentros con dichas bestias. Una indagación exhaustiva por parte de los investigadores les conducirá a la guarida de los Profundos en proceso de abandono. La muerte y posterior dependencia de bienes del propietario de la granja Gran Dingle, en realidad un Profundo, después de que su madre haya sido raptada por motivos de crianza, provocarán problemas en el pueblo. Simon Franklin (difunto) era el propietario de unos terrenos próximos a Walberswick, y no quería que se construyese en ellos. A través de esta ruta los Profundos solían acceder al pueblo y sus habitantes. Hace

La llamada de Cthulhu

treinta años, el hogar de los Profundos sufrió un desafortunado accidente cuando un pesquero encalló en un banco de arena cerca de la costa y abrió una brecha en las cuevas, inundando el sistema subterráneo. Durante las reparaciones, Reggie y unos amigos se toparon con un bote utilizado por Franklin y cuatro Profundos. Reggie consiguió escapar con un hueso que había usado para defenderse, acabando éste en el museo, ahora olvidado y sin importancia. Se intentó silenciar los delirios de Reggie, pero en realidad es inofensivo y no representa ninguna amenaza. Más tarde los planes de Franklin fueron descubiertos por el Consejo del condado, amenazando la seguridad del grupo. De ahí la decisión de mudarse.

Información general

Walberswick cuenta con 150 habitantes aproximadamente. Todos los edificios son estructuras sencillas, de entre diez y ochenta años de antigüedad.

Museo Stonehouse (1)

Se trata de un espacioso edificio de tres plantas con un patio trasero y lateral. En el patio hay algún cultivo, pero nada en especial. El museo está cerrado y siempre parece estarlo. Tocando la campanilla, la Srta. Caroline Eccles, la conservadora, abrirá la puerta preguntando bruscamente a los investigadores el motivo de su presencia allí. Les dejará pasar y desaparecerá en las salas del personal diciendo que la avisen cuando acaben. Afirmará estar demasiado ocupada como para atenderles. Una tediosa búsqueda por la exposición llevará a los investigadores hasta la segunda planta, donde encontrarán la sección Fósiles y rocas, y la vitrina con el hueso junto a muchas otras cosas interesantes. Una tarjeta explica que fue donada al museo por el coronel C. H. G. Swann, el 9 de diciembre de 1922. La Srta. Eccles permitirá el estudio del hueso si se la presiona un poco, y una tirada de Paleontología (o Arqueología/5) indicará que no pertenece a ninguna especie conocida. Otra tirada revelará que la criatura era de más de 1'60 metros de alto. Tomando una muestra y estudiándola medio día bajo el microscopio y tirando Química, se llegará a la conclusión de que la criatura murió hace aproximadamente 40 años. Si se indaga en la hemeroteca se pueden hallar los siguientes artículos con tiradas de Buscar libros:

Gaceta de Southwold - 5 de junio de 1892.

PESQUERO ENCALLA EN UN BANCO DE ARENA

Un pequeño barco pesquero choca contra la Ribera de Frere. El capitán, Harry Cripps, se rompió una pierna. Fueron necesarios tres barcos de Southwold para remolcarlo por el río Blyth. Un miembro de la tripulación declaró que se distrajeron al ver a un pez grande dirigirse a la costa.

Antología WHITE DWARF

Gaceta de Southwold - 2 de julio de 1892.

PESCADORES ATACADOS POR ASALTANTES DESCONOCIDOS

El 'Saucy Lass', un barco de 5'5 metros registrado en Walberswick y alquilado por cuatro clientes, fue atacado por reptiles el día de ayer en la Ribera de Frere. Hay tres desaparecidos y un superviviente. El Sr. Reginald Kreigh de Southwold está siendo interrogado por la policía.

Iglesia y vicaría St. Mary (2)

El padre Roland está gordísimo y es ostentoso, pero tiene buen corazón. Se hizo con el puesto tras el fallecimiento del anciano padre Chambers, en 1922. En realidad no puede ofrecer ninguna ayuda, salvo el diario del anterior vicario. En la entrada del 4 de julio de 1892 se lee: Reginald Kreigh, feligrés de St. Jude's, Southwold, me visitó hoy en estado de gran ansiedad. Me habló de cosas increíbles, incluyendo la existencia de criaturas parecidas a peces en los bancos del río Blythe. Afirmaba haber tenido un encuentro espantoso con dichas criaturas dos días antes, y que estaba tan asustado que hasta ahora no se había atrevido a contárselo a nadie. Creo que este pobre hombre está bastante perturbado y le he aconsejado solicitar ayuda médica así como espiritual.

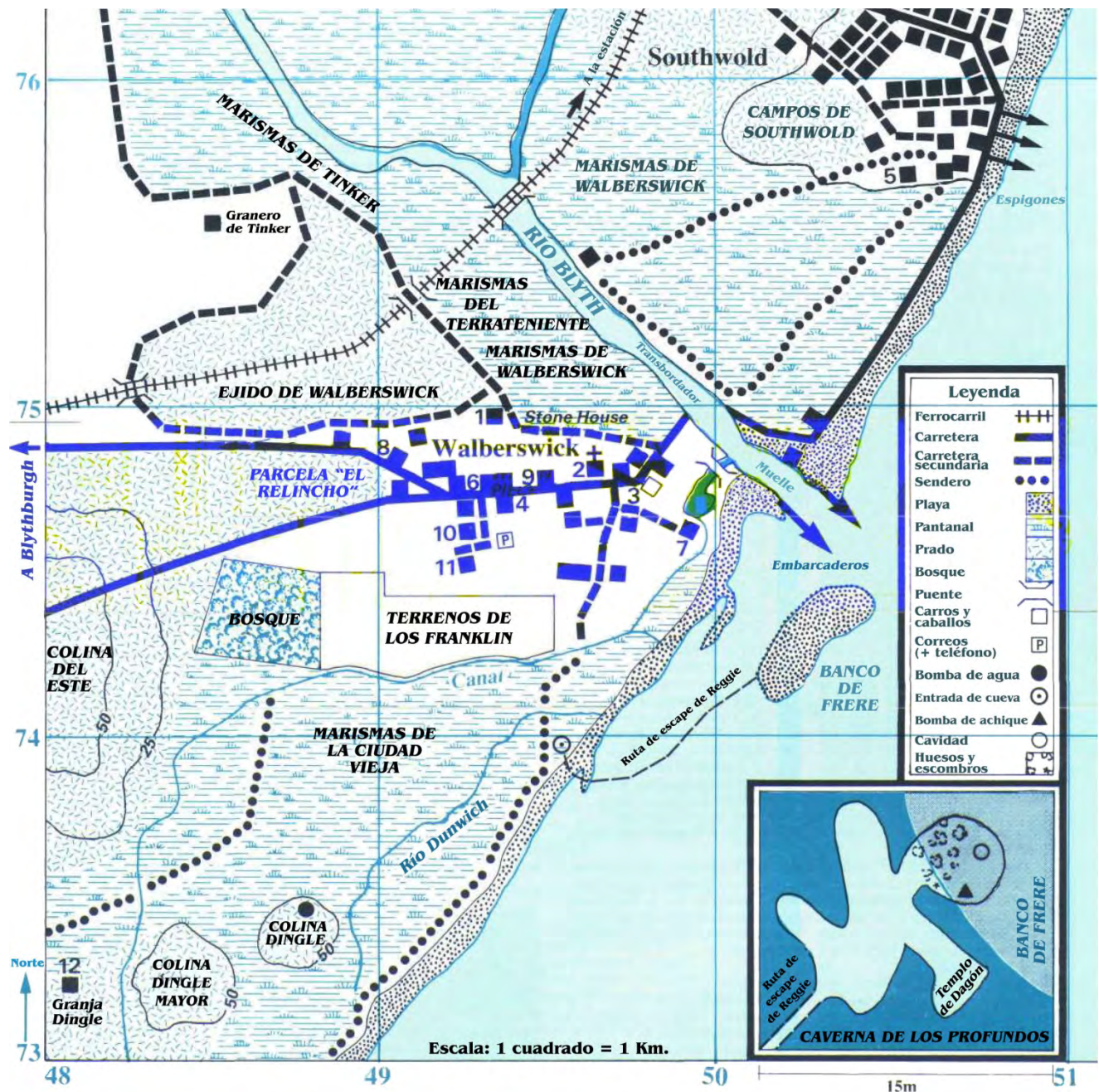
Carros y caballos (3)

El propietario, el Sr. McBriar, es muy simpático. Los investigadores disponen de unas acogedoras habitaciones en la segunda planta, con pocos muebles pero adecuadas. Hay comida casera y bebida a cualquier hora. El personal está formado por su esposa Margaret, un camarero a tiempo parcial y dos mujeres del pueblo que trabajan de cocinera y limpiadora.

Residencia y comisaría de policía (4)

Bertram es el típico policía británico en bicicleta. Conocido en la localidad como 'Tubby', esta pobre alma es tremendamente recta y honrada. No hace nada que no esté en el manual. Una tirada de Charlatanería lo convencerá para echar un vistazo a sus archivos y a los informes de arrestos.

1. R. Kreigh. Embriaguez y disturbios. 8 de julio de 1892. Agosto de 1894. Febrero de 1897.
2. Personas desaparecidas. Tres residentes de Southwold (la policía de allí tiene los detalles.) 5 de julio de 1892.



Southwold Times e imprenta (5)

El Sr. Farrell es el editor y propietario, y solamente permitirá a los investigadores echar un ojo a los números atrasados de su periódico (antiguamente titulado La gaceta de Southwold). Consúltense la biblioteca del Museo Stonehouse para los detalles tras una tirada de Buscar libros.

Residencia y clínica del doctor Winstanley (6)

El doctor heredó el oficio de su padre, R. Winstanley. Ambos se parecen mucho. Si se habla con él, se puede averiguar lo siguiente:

- *Coronel Swann*. Certificado de defunción. Muerte natural el 9 de diciembre de 1922. El doctor añadirá que Swann

era el dueño de la granja Gran Dingle, así como de otros terrenos y casas de la zona. Tras su muerte, al carecer de hijos, la finca quedó a cargo de sus albaceas hasta que un caballero llamado Simon Franklin consiguió los documentos necesarios para reclamar la propiedad por ser hijo bastardo. La madre había desaparecido unos treinta años antes, habiendo sido rechazada por el coronel.

- *R. Kreigh*. Numerosas entradas sobre achaques sin importancia. También aparecen los detalles concernientes a los papeles de ingreso al Manicomio Bulchamp, el 10 de julio de 1892. Dado de alta en agosto de 1894. Su paranoia era tal que las autoridades

competentes decidieron que fuese liberado como mal menor.

Alquiler de botes y aparejos de pesca (7)

Peter Low es el propietario de unos astilleros localizados en la pequeña ensenada del río Blyth. Su negocio es precario, pero no cabe duda de que le va bastante bien: es muy popular entre los pescadores locales. Los investigadores pueden alquilar un bote en este establecimiento. Una tirada de Charlatanería acompañada de un soborno permitirá ver sus registros, cuando la compañía la dirigía su padre.

- *El 'Saucy Lass'*. Reservado para cuatro hombres de Southwold, uno de los cuales era R. Kreigh. La nave desapareció, sin dejar rastro ni ser encontrada, ni siquiera la gente de a bordo salvo R. Kreigh.

Casa de Matthew Steddon (8)

Matthew Steddon es el sobrino de Reggie. Cree que su tío tiene un "taramazo", pero cuida de él lo mejor que puede. Matt está en el paro y pasará la mayor parte del tiempo en casa, fabricando redes para los pescadores. Dirá a los investigadores que dejen a su tío tranquilo. Una tirada de Charlatanería y la promesa de no hacerle ningún daño lo convencerán para que revele dónde vive Reggie. Prefiere no creer la historia de su tío.

Tienda de la Sra. Kebbel (9)

Entre los cotilleos habituales, la Sra. Kebbel puede contar lo siguiente:

1. Reginald Kreigh (Reggie) vive en Walberswick.
2. El hijo del coronel Swann adquirió varios acres de tierra cerca del pueblo, todos los cuales han sido comprados forzosamente por el condado desde entonces.
3. Reggie suele dormir en la playa.
4. Se dice que unas extrañas criaturas acechan en las marismas al sur del pueblo.
5. A veces pueden verse luces extrañas en el mar, cerca de la Ribera de Frere.

Casa de Reggie (10)

Se trata de una pequeña casa próxima al mar. Reggie pasará en ella el 60% del tiempo durante la mañana, y el 20% durante la tarde o la noche. De no estar presente se encontrará vagando por la playa o por las marismas. La casa no contiene nada de interés. Consúltese *La historia de Reggie* y sus estadísticas para más detalles.

Casa de Steve Franks (11)

Vive justo enfrente de Reggie y pasa el 80% del tiempo en el jardín delantero. Podrá decir si Reggie está o no en casa. No sabe nada y es un poco entrometido. Intentará seguir a los investigadores si van a alguna parte a pie desde la casa de Reggie. Obstinado e incauto, se esconderá del modo más obvio. Debería ser usado como un factor molesto.

Granja Gran Dingle (12)

Accesible vía un sendero desde Hoist Covert o por carretera subiendo East Hill y después por el camino hasta la granja.

La hierba está alta y parece todo desierto, salvo por un hombre viejo y feo que aparecerá de uno de los edificios anejos. Abordará a los investigadores. Huele fuertemente a pescado y su cuello luce unas marcas un tanto escabrosas. Quien lo vea tendrá que tirar COR para no perder 1D6 puntos. Se encuentra en un estado avanzado de transformación en Profundo. Su nombre es John Leigh y fue miembro de la tripulación de Reggie durante el desventurado viaje de 1892. Si Reggie está presente, reconoce a John y pierde automáticamente 1D20 puntos de COR. Leigh se defenderá si se le ataca, pero no herirá a Reggie; si es atrapado, intentará ir hasta la colina Dingle y desde allí hasta las marismas, donde perderá a los investigadores nadando en el río Dunwich. Al no ser del todo un Profundo no nada con la misma soltura que éstos. Si es capturado, una tirada de Charlatanería le soltará la lengua:

1. Está relacionado con la familia de la mujer del coronel Swann. Su esposa era, de hecho, una Profundo.
2. Fue él quien intentó comunicarse con Reggie, pero tenía miedo de ir a Walberswick.
3. Los Profundos de Frere están trasladándose, y si se le convence, conducirá a los investigadores hasta las cavernas para demostrar que no tienen malas intenciones.

La historia de Reggie (para leer a los investigadores)

"Johnny Leigh, Bob e Ian Carter y yo mismo alquilamos el 'Saucy Lass' para pescar durante el fin de semana. Recuerdo que había pasado todo un día y no habíamos cogido nada más que unos cuantos pececillos cuando Bob sugirió que nos acercásemos a Blyth. Podíamos ver las luces del muelle, pero yo vi otra luz en el agua, cerca de la Ribera de Frere, donde un mes antes se había hundido un carguero, así que pensamos en echar un vistazo por si pasaba algo. Johnny pegó una voz pero no apareció nadie. Conforme nos aproximábamos pudimos oír un extraño murmullo, y cuando llegamos lo que vimos era... horrible: había un hombre, pero el resto... bueno, eran como peces, todos con escamas y estómagos blancos. Dos de ellos saltaron y desaparecieron. Me quedé paralizado y gritando de terror, perdiendo pie y cayendo al agua. Una vez sumergido, una de aquellas cosas nadó velozmente hacia mí. Me volví y nadé hasta el banco, donde me detuve. Salí del agua y corrí, pero me caí por un agujero que no había visto. Caí unos tres metros hasta una fría y húmeda caverna. En el suelo había huesos y otras cosas. Encima de mí oí ruidos de algo trepando y una de aquellas criaturas cayó a mi lado. Cogí un hueso y le pegué con él conforme se levantaba. Luego salí corriendo, sin atreverme a mirar atrás. Simplemente corrí y corrí. Enseguida me di cuenta de que no podía seguir, y que todo estaba en silencio. Recobré fuerzas y seguí andando por el pasaje hasta que pude ver una luz frente a mí, llegándome el aire fresco. Salí por la grieta de una roca bajo la bahía del río Dunwich. Mirando al mar, pude ver un bote ganar el muelle. Parecía que no había nada más que una persona en él. No había señales de nuestro bote, ni de mis amigos. Estaba tan asustado y cansado que no hice nada. Caí dormido.

Cuando desperté corrí al pueblo para hablar con la policía, pero no me creyó. Así que fui a ver al padre Chambers, pero no hizo más que reírse de mí. Creí que me estaba volviendo loco con todo ese tormento y frustración. ¿Por qué no me creía nadie? Y eso no es todo: volviendo del

| Estadísticas PNJs | | | | | | | | | | | |
|-------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| Nombre | FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | APA | COR | EDU | P.V. | Edad |
| Caroline Eccles | 8 | 9 | 9 | 14 | 12 | 8 | 7 | 60 | 15 | 10 | 64 |
| Padre Roland | 10 | 9 | 14 | 13 | 9 | 13 | 11 | 55 | 13 | 13 | 38 |
| Sr. McBriar | 12 | 14 | 12 | 12 | 14 | 11 | 12 | 71 | 10 | 13 | 42 |
| Bertram (policía) | 14 | 11 | 15 | 10 | 11 | 6 | 8 | 50 | 9 | 15 | 32 |
| Sr. Farrell | 9 | 10 | 8 | 11 | 12 | 10 | 10 | 48 | 12 | 9 | 51 |
| Dr. Winstanley | 10 | 12 | 11 | 14 | 12 | 14 | 12 | 65 | 16 | 14 | 28 |
| Peter Low | 14 | 11 | 10 | 9 | 10 | 13 | 9 | 52 | 8 | 12 | 35 |
| Matt Steddon | 15 | 12 | 12 | 7 | 15 | 9 | 11 | 55 | 7 | 14 | 26 |
| Sra. Kebbel | 7 | 10 | 11 | 10 | 8 | 7 | 9 | 62 | 10 | 8 | 81 |
| Steve Franks | 13 | 11 | 10 | 5 | 12 | 9 | 8 | 45 | 8 | 15 | 49 |
| Reginald Kreigh | 11 | 12 | 13 | 9 | 10 | 12 | 13 | 25 | 9 | 12 | 58 |

| Estadísticas Profundos | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|--------------|--|------|--|
| | FUE | CON | TAM | INT | POD | DES | P.V. | Ataque garra | | Daño | |
| John Leigh | 16 | 12 | 14 | 11 | 8 | 8 | 13 | 30% | | 2D6 | |
| Profundo 1 | 11 | 9 | 12 | 11 | 11 | 11 | 15 | 35% | | 2D6 | |
| Profundo 2 | 15 | 9 | 14 | 12 | 7 | 8 | 12 | 25% | | 2D6 | |
| Profundo 3 | 10 | 11 | 13 | 10 | 9 | 9 | 11 | 30% | | 2D6 | |
| Profundo 4 | 18 | 14 | 18 | 11 | 10 | 10 | 11 | 55% | | 2D6 | |
| Profundo 5 | 20 | 11 | 16 | 8 | 8 | 11 | 14 | 25% | | 2D6 | |
| Profundo 6 | 15 | 9 | 14 | 12 | 7 | 8 | 15 | 40% | | 2D6 | |
| Profundo 7 | 16 | 12 | 21 | 9 | 11 | 11 | 17 | 30% | | 2D6 | |
| Profundo 8 | 14 | 8 | 11 | 10 | 8 | 13 | 10 | 25% | | 2D6 | |
| Profundo 9 | 19 | 8 | 20 | 8 | 9 | 9 | 12 | 30% | | 2D6 | |
| Profundo 10 | 9 | 11 | 12 | 4 | 13 | 11 | 14 | 35% | | 2D6 | |

bar cuatro meses más tarde aquella criatura se presentó ante mí... era Johnny, cubierto de escamas. Corría en dirección a las marismas rápidamente. Se lo puedo jurar, no fui a casa durante varios días después de aquello. Me quedé cerca del agujero en la roca esperando. Al final, un policía vino y me llevó a ver al viejo Winstanley. Él y su amigo de Southwold me hicieron una serie de preguntas hasta que firmaron en un papel diciendo que yo estaba loco. Me enviaron al manicomio de Bulchamb. Salí en el noventa y cuatro. Sigo asustado, ya lo pueden ver, y en ocasiones veo la luz cerca del banco, pero no estoy seguro. Nadie me cree."

Guía para el Guardián

Reggie podría ser difícil de localizar al principio. Debiera haber un 25% de probabilidades de que algún local lo mencione. Las cavernas de los Profundos se hallan en proceso de abandono por culpa de las edificaciones en los terrenos de los Franklin. La población no ha llegado a tener contacto con los Profundos. En cualquier momento habrá entre 2 y 10 criaturas en las cavernas. Dagón (el dios de los Profundos) ha decretado su retirada de la zona; van muy lento y cada día que pase, después de los dos primeros, hay un 15% acumulativo de probabilidades de que haya quedado desierta. Han robado la bomba de agua del 'Saucy Lass' para mantener las cavernas relativamente secas, y los restos del barco se han utilizado como soportes para las mismas en puntos más sueltos.

Si los investigadores acuden a las cavernas con la idea de destruirlas o derruirlas, los Profundos se defenderán; de lo

contrario, sencillamente intentarán escapar, pues se sienten superados en número.

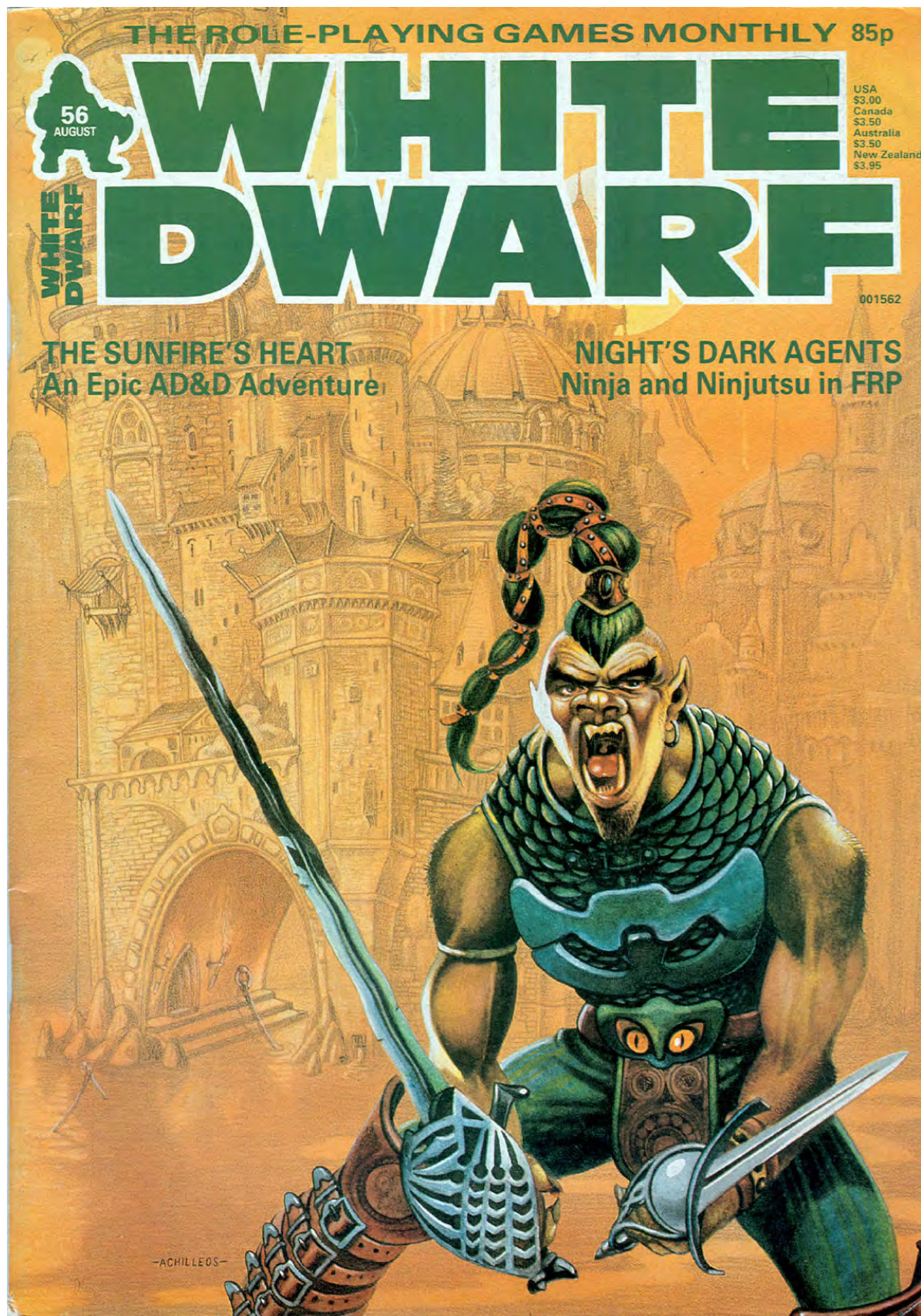
Concluyendo el escenario

Los investigadores deberían tener éxito si pueden obtener alguna prueba que demuestre la auténtica naturaleza del hueso. Ello podría implicar la captura o muerte de un Profundo, o tal vez una fotografía. Si los investigadores llegan a un punto muerto, decir que R. Kreigh y Reggie son la misma persona podría ayudar. Debería tenerse en cuenta que el pueblo es muy cerrado y receloso, protegiendo a Reggie si cree que éste pudiese encontrarse en peligro. 1D10 habitantes de características no especialmente altas acudirán en su ayuda. En ningún caso la policía mirará con buenos ojos a aquellos de fuera que vengán a perturbar la paz de este pueblo.

Nota final

A los investigadores no debería aconsejarseles el uso de armas de fuego, y si es posible, mejor que no las lleven, pues lo que se les ha encomendado no lo exige. Además, debería restringirse la disponibilidad de éstas y estar desaprobadas por las autoridades.

Una alternativa para investigadores con mayor experiencia sería la de hacer que todos los habitantes del pueblo sean híbridos en diferentes estadios de transformación. Así serán potencialmente hostiles y no cooperarán con los investigadores.



Portada de la revista White Dwarf nº 56, de agosto de 1984

LA ÚLTIMA ENTRADA

Por Jon Sutherland, Steve Willians y Tim Hall

Un escenario para *La llamada de Cthulhu* que se desarrolla en un planeta distante del futuro.

Introducción

A pesar de estar diseñado para *La llamada de Cthulhu*, este escenario requiere poco trabajo a la hora de adaptarlo a juegos de ciencia ficción más populares. En nuestra experiencia, cuanto menos sepan los jugadores acerca del sistema o de los Mitos de Lovecraft, más interesante les resultará. Desarrollar el escenario fuera de la tradicional época de los años veinte demuestra cuán flexible puede llegar a ser *La llamada de Cthulhu*. Puede utilizarse como introducción a *La llamada de Cthulhu* para jugadores nuevos, o como inicio para experimentados. El Guardián debería leer todo el escenario antes de jugarlo. Los investigadores forman parte de la tripulación de un carguero de la compañía *Transtec S.A.* (una compañía minera interestelar), a la que se le ha ordenado desviarse para investigar un planeta próximo donde un equipo de exploración de Transtec perdió el contacto varios meses atrás. Bajan hasta la superficie del planeta en una nave de la compañía, la cual está equipada con sistemas de PT (consúltese Tecnología).

Línea temporal (para Guardián y jugadores)

- 2224 – Descubrimiento del planeta *Pozalt 7*.
- 2227 – Estudio geográfico. Altas probabilidades de presencia de mannox (un mineral indispensable para los sistemas de navegación de las naves) y otros depósitos.
- 2230 – Transtec S.A. y Zark expresan su deseo de explotar *Pozalt 7*.
- 2235 – Rebelión. Zark respalda a los revolucionarios, Transtec al gobierno.
- 2237 – Fin de la rebelión. Se retiran los derechos de explotación a Zark y son entregados a Transtec.
- 2240 – Se reaviva el interés por *Pozalt 7* después de ser verificada la presencia de mannox en sus minas.
- 2241 – Un equipo de exploración avanzada aterrizó y establece una base en *Pozatl 7*. El planeta es declarado inhabitado, aunque se detectan rastros de

una civilización extinguida. Se considera viable la explotación minera.

- 2243 – Se establecen doce puestos. La Base 1 es dirigida por un equipo del capitán Spalding.
- 2244 – Tras numerosos informes prometedores, pasan siete meses sin noticias del equipo de exploración.
- 2244 – Se ordena a un carguero de Transtec desviarse para investigar lo sucedido y esclarecer las razones de la falta de comunicación...

Personajes

Tripulación del carguero 'SS Thatcher'

Talos Berik, 44 años

Coordinador de seguridad de Transtec S.A. Transtec ha sabido explotar las habilidades únicas de Talos como explorador. La seguridad resulta algo esencial cuando las compañías rivales compiten por nuevos yacimientos. La experiencia ha demostrado que Talos ofrece seguridad constante. A lo largo de sus quince años en la compañía, el ex marine ha endurecido su carácter, tras haber conocido, arrestado y eliminado a villanos de toda calaña. Berik tiene la reputación de ser un perfeccionista, expulsando a quienes considera amenazas para la seguridad del grupo. Sus colegas lo respetan por su dedicación. El viaje a *Pozalt 7* es el último antes de jubilarse a finales de año. Físicamente es muy capaz, pero las responsabilidades del trabajo lo han hecho envejecer prematuramente. Los años de soledad viajando de misión en misión le han pasado factura, haciendo de él una persona fácil de excitar. La misión en *Pozalt 7* representa la última barrera entre él y la jubilación; la aventura es lo último que necesita...

Talos Berik sufre de paranoia aguda. Una vez comiencen a desarrollarse los acontecimientos, empezará a sospechar de todo el mundo. Para complicar sutilmente la trama el Guardián podría generar desconfianza entre Talos y el resto de personajes. Este secreto no debería ser revelado al jugador que lleve a este personaje.

La llamada de Cthulhu

FUE 13 CON 16 TAM 10 INT 12 POD 14
DES 15 APA 14 EDU 7 COR 40 P.V. 13

Habilidades: Camuflaje 70%, Charlatanería 50%, Descubrir 75%, Discreción 85%, Escuchar 80%, Lanzar 90%, Mecánica 55%, Ocultarse 80%, Primeros auxilios 75%, Seguir rastros 70%.

Armas: Pistola láser 75% 2D8*
Cuchillo Bowie** 90% 1D6
* 2 disparos/asalto, 8 PA.
** Uno en cada bota.

Delia Wasp, 32 años

Esta médico representa, en múltiples aspectos, todo lo contrario a Talos; sensata, exageradamente cautelosa, prefiere no llamar la atención ni correr ningún riesgo físico. A pesar de respetar el tema de seguridad, Delia se opondrá a quienes metan las narices en cuestiones médicas. Anteriormente era embalsamadora en la División criogénica de Transtec, algo que la ha provisto de una calma imperturbable. La impresión general es que resulta menos accesible que el bueno del capitán Gritton.

Posiblemente sea ella quien primero detecte la inestabilidad de Talos (empleando sus habilidades psicológicas).

FUE 10 CON 13 TAM 11 INT 17 POD 11
DES 14 APA 10 EDU 19 COR 80 P.V. 12

Habilidades: Buscar libros 60%, Diagnosticar enfermedades 75%, Informática 60%, Primeros auxilios 85%, Psicología 55%, Química 65%.

Capitán Peter Gritton, 29 años

Gritton tiene poca experiencia en servicio en activo. Al llevar nada más que cuatro años trabajando para Transtec, su conocimiento no es nada más que teórico. Su rango es consecuencia de la carencia de personal experimentado a bordo del carguero. Compensa esta carencia de experiencia con un gran entusiasmo. Prefiere buscar el consejo de otros antes de tomar una decisión. No obstante, parece tener un don para la organización. Agradece la oportunidad que se le brinda y pretende demostrar que vale para el puesto. Sabe de la reputación de Talos y no le permitirá que cuestione su autoridad.

FUE 12 CON 14 TAM 17 INT 13 POD 13
DES 16 APA 11 EDU 11 COR 58 P.V. 16

Armas: Magnum 55% 1D10+2

Habilidades: Conducir PT 40%, Descubrir 50%, Discreción 70%, Elocuencia 45%, Escuchar 60%, Ocultarse 35%, Pilotar nave 55%, Primeros auxilios 50%, Psicología 25%.

Roger Needham

Cansado de ser copiloto y de la rutina diaria en el espacio. El único voluntario del grupo, se trata de un individuo muy activo, deseoso de contribuir con sus ideas aunque no se le pregunte.

Antología WHITE DWARF

Needham es el más versátil de los cuatro. Su papel, aunque no es crucial, es el de mecánico y piloto.

FUE 11 CON 12 TAM 11 INT 10 POD 12
DES 13 APA 12 EDU 10 COR 55 P.V. 12

Armas: Fusil 35% 2D6+3

Habilidades: Conducir maquinaria 40%, Conducir PT 70%, Descubrir 50%, Electricidad 45%, Escuchar 35%, Mecánica 50%, Pilotar nave 90%.

PNJS

Personal de seguridad

Cinco guardas de seguridad, úsense las mismas estadísticas. Bajo el control directo de Talos, estos guardas confían en él y se mostrarán reticentes ante las órdenes de otros. No deberían actuar de forma independiente y sí seguir las instrucciones (claras y sencillas) de Talos. Cuentan con armadura adaptables que absorben 1D10-1 puntos de daño ante cualquier tipo de ataque.

DES 12 COR 50 P.V. 16

Armas: Automática 45% 1D10+2

Habilidades: Descubrir 60%, Discreción 40%, Escuchar 55%.

Tripulación de las naves

Dos tripulantes, úsense las mismas estadísticas.

Bajo las órdenes de Needham; no son nada más que tripulación virtualmente inservible para cualquier actividad no relacionada con las naves.

DES 11 COR 40 P.V. 12

Habilidades: Mantenimiento (de naves) 50%.

Rebeldes de Zark

Cuatro rebeldes, úsense las mismas estadísticas.

Disponen de vehículos PT. No están por la labor de atacar, pero lo harán si con ello consiguen escapar. Van uniformados con la característica insignia de Zark. Las PT serán reconocidos por Talos como de diseño estándar rebelde.

DES 16 COR 25 P.V. 15

Armas: Automática 50% 1D10+2

Habilidades: Conducir PT 40%, Descubrir 50%, Discreción 55%, Escuchar 60%.

Vampiro estelar

Léase la sección acerca de los Vampiros estelares que aparece en el libro de reglas de *La llamada de Cthulhu* para más detalles sobre los ataques. Esta horripilante criatura aparece automáticamente 1D6 horas después de que alguien rompa la protección del círculo de piedras. Tratará de matar a todos los que encuentre en la zona y solamente se marchará cuando todo el grupo haya sido aniquilado.

FUE 30 CON 15 TAM 30 INT 12 POD 15
DES 10 P.V. 18

Movimiento: 6/9 volando.

La llamada de Cthulhu

Armas: 1D4 garras 40% 1D6+3D6+Preso
Mordisco 80% 1D6 FUE/asalto

Hechizos: Consunción.

Pérdida de COR: 1/1D10 verlo o ser víctima de su ataque si está invisible.

Jem Briggs, el francotirador

Briggs es el único superviviente de la primera expedición. Al tener que vivir escondiéndose constantemente de los rebeldes y las tribus, su vida se ha reducido a robar comida siempre que puede. Oculto entre las rocas, abrirá fuego sobre el grupo si éste se acerca demasiado al templo. Hay que asegurarse de que los investigadores han roto el sello del templo *antes* de que él abra fuego. Sabe del peligro existente, y ha visto a los monstruos (su COR lo demuestra!). Si todo lo demás falla o si se queda sin munición, Briggs se dirigirá rápidamente hacia el templo en un intento por detener la invocación accidental, chillando y gesticulando como un poseso. Hace tiempo que perdió la esperanza de ser rescatado. Si es capturado vivo, al principio balbuceará de forma incoherente. Pasado un tiempo y bajo los efectos de un sedante, se tranquilizará y hablará de forma delirante aunque coherente, describiendo la convocación del Vampiro estelar en la Base 10, a los nómadas de Dan-A-Thos y su ataque a la Base 1 y el peligro existente en el templo.

FUE 12 CON 15 TAM 14 INT 7 POD 9
DES 16 APA 5 EDU 6 COR 0 P.V. 15

Armas: Fusil* 75% 2D6+3
Patada 30% 1D6+1D4
*6 balas le quedan.

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 65%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 25%.

Descripción del campamento (consúltase el mapa de la Base 1)

Aterrizando cerca del campamento, la primera impresión del grupo es que todo parece desierto y cubierto por la vegetación, sin ninguna señal de vida. El campamento cubre un área situada bajo un acantilado rocoso flanqueado a un lado por una nave y al otro por una estructura en ruinas (véase la fotografía). Hay sillas, mesas y equipo de supervivencia apilados ordenadamente, tres tiendas y un laboratorio son los elementos más llamativos. Toda la zona está en silencio. No corre aire y todo el lugar parece estar cubierto por un líquen verde que cubre todas las superficies expuestas. El ordenador de a bordo registra aire respirable, pero también una atmósfera enrarecida sin niveles significativos de toxicidad.

1. Tienda de campaña grande

El contenido de esta tienda parece no haber sido alterado (no hay nada más que unas cuantas latas de comida vacías tiradas en el suelo). Al fondo hay una cocina con una mesa y sillas que sirven de comedor. Sobre un escritorio del centro hay varias cartas de navegación, diarios, libros de texto y un botiquín médico.

Antología WHITE DWARF

Pistas:

- Las latas de conserva parecen haber sido abiertas recientemente. Un análisis del contenido revelará que llevan tres semanas descomponiéndose.
- Botiquín médico. El botiquín está abierto y el contenido revuelto; aquellos que tiren Primeros auxilios se darán cuenta de que han desaparecido los sedantes y los analgésicos.
- Registro de servicio. Está en la mesa que hay junto a la entrada y detalla las actividades, turnos y labores del grupo. El personal lo conforman:

Hannah Ross – Técnico asistente
Steve Cohen – Técnico asistente
Frank Brand – Supervisor de seguridad
Jem Briggs – Oficial de seguridad
Marsh Gascoigne – Piloto e ingeniero

El nombre de Briggs no aparece en las entradas de los tres últimos días, y figura que Brand está enfermo.

2. Tienda de campaña

Al abrir esta tienda uno se da cuenta de que se trata de los barracones. En el suelo hay ropa, latas de cerveza y efectos personales. Hay dos camas, en una de las cuales yace el cadáver de Frank Brand. A su derecha hay un suero intravenoso. Junto a la cama hay una botella de plasma rota (COR 0/1D6).

Pistas:

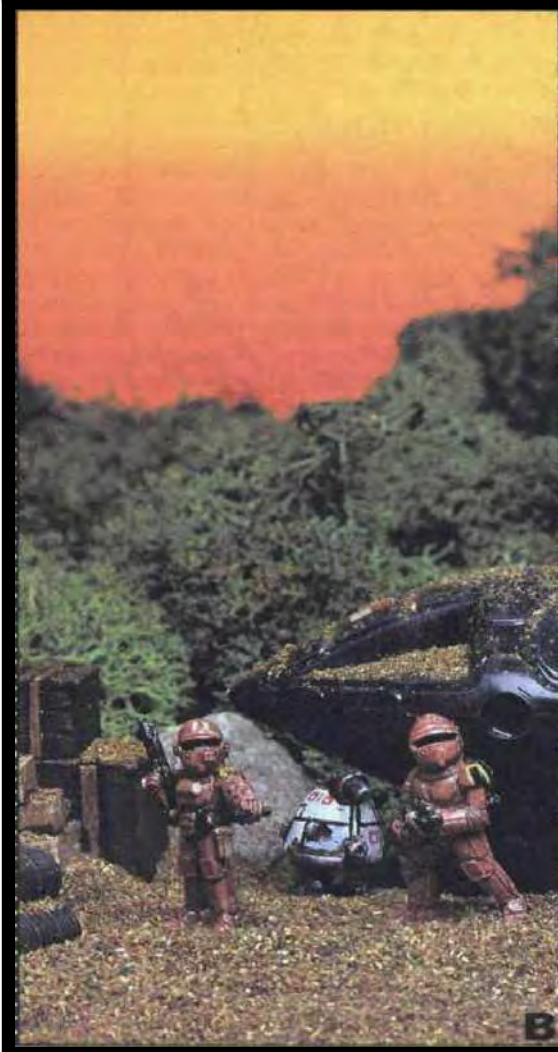
- El cadáver de Frank Brand está atado de pies y manos a la cama.
- La causa de la muerte parece haber sido la pérdida de sangre. Un examen detenido revelará una herida en la parte derecha del torso con unas considerables laceraciones. En la cama hay sangre, pero no en el suelo.
- Un análisis químico del contenido de la botella demostrará que se trata de un fuerte sedante (del botiquín).
- Las etiquetas en la ropa indican que esta tienda era de Brand y Briggs.

3. Tienda de campaña

Parte de esta rígida estructura de acero está combada. Junto a una barra de sujeción hay un cuerpo con la cabeza cortada (COR 0/1D6). Dentro hay dos camastros con ropa y efectos personales; también hay mapas, equipo técnico, diarios y textos sobre minería.

Pistas:

- El cuerpo es el de Steve Cohen (se puede ver su nombre en la etiqueta).
- Cohen tiene la mandíbula y un hombro rotos y desencajados. Tiene el cuello roto y el uniforme hecho añicos.
- También tiene algunas vértebras de la espalda rotas, poniendo de manifiesto que el cuerpo fue golpe con una barra metálica con una fuerza considerable.
- Alrededor del cuerpo hay una mancha grande de sangre seca, y la tela de la tienda alrededor está salpicada de ella.



E. La tienda parece haber pertenecido a los técnicos Cohen y Ross.

4. Nave

Esta nave es idéntica a la del grupo. Está algo inclinada, pues el tren de aterrizaje derecho está doblado. Está cubierta parcialmente de vegetación y suciedad.

Pistas:

- A. Una tirada de Escuchar detectará un débil zumbido procedente de la nave, sugiriendo que todavía funciona.
- B. La puerta trasera está cerrada, y se abre únicamente si se activa el código de emergencia.
- C. Una vez abierto, en el compartimento trasero puede verse un cuerpo agazapado (COR 0/1D6).
- D. El cuerpo es de Hannah Ross, una de las técnicas asistentes.
- E. Aferrado en la mano izquierda lleva un bote de pastillas. El cuerpo carece de heridas y la causa de la muerte parece haber sido una sobredosis de analgésicos.
- F. Una tirada de Pilotar nave dejará claro que se produjo un intento de despegue forzado.
- G. Los sistemas principales están encendidos. Las luces de emergencia indican un malfuncionamiento en el mecanismo de aterrizaje.
- H. Se ha instalado apresuradamente un viejo radar, está operativo y registra la presencia del grupo y de su nave. Los altavoces están encendidos (¡mal asunto!).
- I. El armero ha sido forzado, pero no abierto. No hay armas.

La nave está totalmente operativa, pero precisa de al menos dos días de trabajo de soldadura para reparar el tren doblado.

5. Templo

Construido con roca tallada y suelo pavimentado, sus bajos muros han ido deteriorándose con el paso de las eras. En su centro hay una especie de altar hecho de un material consistente y suave, frío al tacto. Hay dos mesas, con artefactos encima de ellas, y algunas bolsas de plástico. Por todos lados hay herramientas.

Pistas:

- A. Una tirada den Descubrir -20% detectará un círculo de piedras negras que rodea al templo. Si alguien se mete dentro sufrirá escalofríos.
- B. Los artefactos que hay sobre las mesas son utensilios varios, recipientes y huesos tallados (no se debería



permitir a los jugadores entretenerse con un análisis en profundidad de estos artefactos, habría que dejarlos como restos de una civilización antigua). Los libros que hay en las mesas son dibujos del templo y de los artefactos. Hay una piedra negra encima de una de las mesas, idéntica a aquellas que rodean el templo (son absolutamente extrañas y distintas en estructura a las del templo). Un examen detenido revelará que tiene marcas recientes grabadas (unos pocos meses de antigüedad).

C. El altar llega aproximadamente hasta la altura del pecho, tiene unos dos metros y medio

de longitud y luce grabados a lo largo de su borde de unos 5 centímetros de profundidad. En este punto hay poca vegetación.

- D. Toda la estructura es una construcción sólida y sofisticada que ha soportado bastante bien los estragos del tiempo.

6. Vaina

Vaina estándar de Transtec. Se encuentra sobre una superficie rocosa e inestable. A pesar de la conocida solidez, tiene un agujero en una esquina. Solamente una de las cuatro puertas parece estar abierta, y es accesible escalando las rocas.

Pistas:

- A. Hay huellas en el suelo rodeando a la vaina. Parecen normales, y están a unos 20 metros de la localización actual de la vaina.
- B. Los botones de las puertas de emergencia que están cerradas emiten un zumbido si se pulsan, indicando que la vaina funciona.
- C. La superficie tiene algunos arañazos. Las marcas que hay en la puerta abierta y cerca del agujero no pueden ser identificadas. Hay restos de carbón en algunos de los arañazos de la vaina.
- D. Examinando las puertas podrá comprobarse que han sido soldadas, pero desde dentro...
- E. Echando un vistazo por la puerta abierta se puede ver el instrumental de laboratorio está acumulado en el fondo.
- F. Si se ilumina el interior, los investigadores podrán ver equipo y mobiliario roto; hay pilas de ropa y papeles.
- G. Dentro se encuentra el cadáver decapitado del capitán Spalding (COR 0/1D8).
- H. Llamen la atención unos recipientes y un soldador. No parece haber armas.

- I. La cabeza del cadáver parece haber sido arrancada de cuajo, aunque no hay señales de ella.
- J. En un bolsillo de la chaqueta de Spalding hay un cuaderno. Se trata de un diario personal en el que Spalding describe las actividades del grupo desde el 25 de noviembre de 2243, comenzando por el Día 1. Las entradas son más profesionales que de carácter privado. Se trata más bien de un cuaderno científico que de un diario personal, aunque claramente no oficial (consúltese la *Ayuda Entrada nº 1*).

7. Nave de los investigadores

Consúltese el apartado *Tecnología*.

8. Equipo

Todo el equipamiento es el estándar para misiones de minería: brocas, indicadores, explosivos y detonadores.

9. Androides de servicio

Están por todo el campamento, inactivos; una tirada de Electricidad hará notar que las baterías están agotadas y que no se pueden recargar.

Guía para el Guardián

El Guardián debería tener siempre presente que la misión tiene una serie de objetivos:

1. Contactar con el grupo de Spalding.
2. Identificar la naturaleza de la avería en las comunicaciones.
3. En caso necesario, rescatar a los supervivientes.
4. Restablecer las comunicaciones y asegurar la base de Transtec.

Aparte de estos cometidos, los jugadores deberían sentirse libres de llegar a sus propias conclusiones. Hay que tener en cuenta que deberán adaptarse a los personajes que controlan. Algunos aspectos más importantes de este escenario se basan en la decadencia de Talos y en las malas relaciones entre el resto del grupo. Gritton tendrá que lidiar con la misión y con las inevitables peleas entre los miembros del grupo.

Los acontecimientos

El escenario irá avanzando conforme se encuentren evidencias del desastre. Una vez roto el círculo protector del templo (basta con penetrar en él), se iniciará la invocación del Vampiro estelar. El ataque de Briggs para evitar que el grupo rompa el sello debería utilizarse para espabilar o ralentizar al grupo. Antes o después aparecerán los rebeldes de Zark, pudiendo ser detectados con el radar. Tardarán 3 minutos en llegar. Si no se activa el radar, los investigadores dispondrán de 30 segundos para reaccionar antes de que los rebeldes aparezcan en escena. Los rebeldes tratarán de prevenir al grupo. Si se les dispara, se limitarán a huir a toda velocidad. El Vampiro estelar se acerca; los rebeldes, sencillamente, pretendían evitarlo, así que a partir de ahora ignorarán todo intento de comunicación, dejando a los investigadores a su suerte.

Cuando el Vampiro estelar llegue a la base, atacará abiertamente a quien vea. Si es repelido mediante armas de fuego, recurrirá al hechizo Consunción contra la víctima más a mano. Jugadores inteligentes no se quedarán para luchar e intentarán escapar. Recuérdese que hay explosivos y detonadores en el campamento base.

La destrucción del grupo de Spalding (solo para el Guardián)

El primer equipo de exploración estaba en lo cierto al creer que una civilización antigua había habitado el planeta, pero no consiguió identificar los restos. El culto de Dan-A-thos adora a unos dioses extraños y ha dedicado su existencia nómada a la preservación de sus santuarios sagrados, patrullando la superficie del planeta y ofreciendo sacrificios en ellos.

Antes de la llegada del grupo de Spalding, algunos supervivientes de Zark se atrincheraron. Incapaces de adaptarse a este planeta árido su número se vio reducido. Dudando de la reacción de Transtec ante su presencia, decidieron evitar todo contacto con el grupo de Spalding. La desaparición de Briggs y la muerte de Brand se deben a que fueron testigos de uno de los ritos de la tribu, la cual trataba de invocar a uno de sus dioses en la Base 10 mientras los exploradores intentaban reparar los androides. Brand se escondió mientras que Briggs se dirigió hacia las montañas. La tribu, tratando de localizar a los dos hombres, siguió el rastro de Brand hasta las Bases 9 y 6, destruyéndolo todo a su paso, después lo siguieron hasta la Base 1 y por la noche colocaron las piedras protectoras alrededor del templo. Un vez roto el círculo de piedras el guardián fue invocado, causando estragos en el campamento. Mató a Brand en su propia cama, y luego a Cohen cuando se despertaba. El resto huyó; Ross fue a la nave, Spalding a la vaina de salvamento y Gascoine tierra adentro, no volviendo a saberse nada de él.

Spalding, sin su armamento, intentó sellar la vaina desde dentro soldando las compuertas y así poder escapar de la bestia. Tras un prolongado asalto, la criatura consiguió entrar en la vaina y matar a Spalding... Ross fue la última en morir, encerrada en la nave sin comida ni agua. Incapaz de abrir el armero, improvisó un radar para detectar la presencia de la criatura. Consciente de la presencia de la criatura y de la presión que ello conllevaba, acabó suicidándose tras un intento fallido de despegue.

Tecnología

A bordo de la nave de los investigadores hay un vehículo pequeño, una PT (Plataforma todoterreno). Puede despegarse unos 5 metros del suelo. Se trata de un artefacto militar/civil que sirve para viajes de distancias cortas. Tiene cabida para tres personas. Se suele emplear para transportar equipo delicado, no dispone de armas, aunque existen algunas variantes militares con lanzamisiles tierra-aire y aire-aire. Disparos contra alguien subido a este vehículo sufren un modificador de -20%, -10% estacionado. Resiste toda clase de armas, pero su panel de control puede ser dañado.

Los VT (Vehículos todoterreno) son variantes. Los de los rebeldes de Zark son una adaptación del civil. Se

emplean desde para servicios de seguridad especial hasta para transportes delicados. Su cabina tiene capacidad para cuatro tripulantes, y cuenta con una velocidad de hasta 112 km/h.

En la nave de los investigadores éstos podrán encontrar un ordenador de a bordo, un armero con 6 fusiles (como el de Jem Briggs), un botiquín médico con drogas varias y

demás, una enfermería (6 camas), provisiones de emergencia de 3 semanas para 6 personas, agua potable y 1 traje espacial.

Los investigadores deberían hacer un radar a bordo de su nave tirando 3 veces Electricidad y Mecánica en intervalos de 30 minutos. Quitar el radar antiguo y poner el nuevo llevará 45 minutos, quedándose sin radar durante ese tiempo.



AYUDA ENTRADA Nº 1

Día 72... fallo en los androides de exploración en la Base 10; inicio la rutina de comprobación para detectar errores.

Día 77. Por la mañana. Se encargó a Brand y Briggs comprobar la naturaleza de los fallos y repararlos dentro de lo posible.

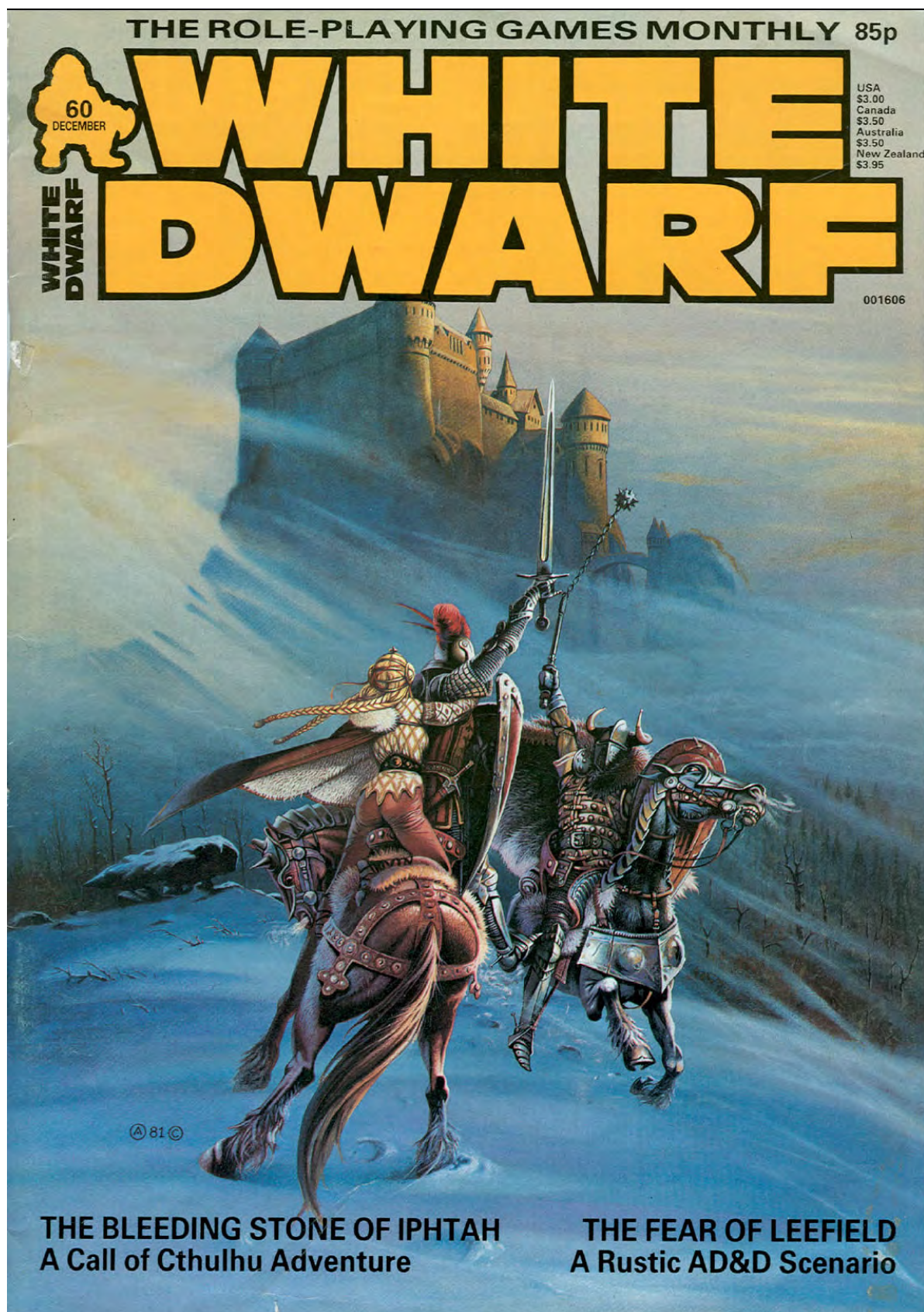
Día 80. Por la mañana. Tras un día sin recibir comunicación alguna, Brand vuelve solo, claramente trastornado, afirmando que Briggs intentó asesinarle... Brand ha sido sedado y se encuentra estable. Por la tarde. Los continuos ataques de Brand están poniendo nervioso al equipo. Me preocupa el estado de Briggs; estoy considerando el contactar con Transtec para reemplazar a Brand.

Día 81. He tenido que reprender a Ross esta mañana por desperdiciar el tiempo de la compañía con unas rocas raras (un círculo de piedras negras que ella no había visto antes), y me he visto forzado a abandonar el templo, pues nos faltan dos miembros del equipo... Sin señales de Briggs todavía. Me pregunto si regresará.

Día 82. Las Bases 10, 9 y 6 están inoperativas. Estoy considerando cerrar todas las demás bases y concentrar aquí todos los esfuerzos... Forzado a sedar a Brand debido al efecto desmoralizador que ejerce sobre el grupo.

Día 82. Por la mañana. He hablado con Brand esta mañana... no hay cambios (la escritura empeora)... Por la tarde. Fuimos atacados hace tres horas... debo asumir que el resto del grupo ha perecido... no hay alimentos... ni armas... he tomado todo tipo de precauciones y sólo puedo... sólo puedo esperar... (la última entrada son garabatos ilegibles).





Portada de la revista White Dwarf nº 60, de diciembre de 1984

LA PIEDRA SANGRANTE DE IPHTAH

Por Steve Willians y Jon Sutherland

Un arqueólogo es controlado por la gran raza de Yith para llevar a cabo un plan que tal vez salve a toda su especie.



Introducción

Este módulo fue utilizado como base para el escenario final de la competición oficial de *La llamada Cthulhu* en el **GamesDay de 1984**. Aunque no tiene un sistema de puntuación fija ni objetivos definidos a lograr, ofrece muchas oportunidades para que los jugadores muestren sus “talentos” o “insuficiencias” particulares, así como para proporcionar una sesión de juego interesante o una aventura adicional en una campaña en juego.

Esta aventura está diseñada para jugarse con 3-5 investigadores, todos los cuales deben estar familiarizados con el sistema de *La llamada de Cthulhu*.

Información para el Guardián

Este escenario detalla el intento de la gran raza de Yith por evitar la destrucción de su especie a manos de los Pólipos volantes, hace unos cincuenta millones de años, y su manipulación, a través de la Piedra sangrante, del desventurado profesor Foster. A lo largo de su interminable búsqueda de conocimiento, los Yithianos se toparon con la posibilidad de crear un portal en el tiempo, el cual les permitiría viajar a través del tiempo y volver a habitar el planeta del cual habían sido desterrados por los Pólipos volantes.

El plan de la gran raza

En varios periodos de la historia de la Tierra los miembros de la gran raza contactaron convenientemente con los humanos para extraerle cuanto pudiesen, y así completar su siempre creciente conocimiento acerca del universo. Además de esta transferencia de información, sus “embajadores” humanos erigieron santuarios secretos dedicados a la adoración de sus maestros. A cambio la gran raza les transmitió algunos de sus secretos científicos, tecnológicos y mágicos. Este proceso pretendía sondear un posible “punto de tensión” en el continuo del tiempo a través del cual sus físicos pudieran volver a unirse una vez más a sus manifestaciones mentales. Una vez que se localizó un punto



propicio, se erigió un círculo de santuarios donde, al activar una piedra, se crearía una vía cósmica. Se produjo un desastre cuando unos ladrones irrumpieron en uno de los templos y robaron la preciada piedra activadora. Años más tarde, el profesor Foster adquirió una serie de “reliquias” en un bazar de Constantinopla e inadvertidamente cayó presa de la gran raza. Las entidades alienígenas contactaron con Foster y lo han estado utilizando para hacer un enorme dibujo de la Tierra en la época actual. Su papel era pavimentar el camino a sus amos y activar el “dibujo del portal” reemplazando cada piedra del círculo de santuarios en estricta secuencia. La culminación de este ritual se acerca... Sin embargo, la fuerte voluntad de Foster le ha posibilitado frustrar los deseos de sus amos, con la ayuda de potentes drogas alucinógenas, las cuales embotan su sensibilidad lo suficiente como para prevenir el dominio total de su subconsciente. Mientras el profesor empieza a deteriorarse mental y físicamente debido a la tensión de su peculiar lucha, el siniestro Lotto, quien ha provocado su adicción, le ayuda a descubrir lo que él cree un gran hallazgo arqueológico. Es en este punto cuando los jugadores entran en escena...

La exposición de Charles Lacy

Tras un extenuante viaje por Europa, hasta el sepulcral silencio de la exposición de cerámicas de Charles Lacy Roman parece un entretenimiento placentero en el caos y la confusión de la bulliciosa ciudad de Jerusalén y sus ajetreados mercados callejeros. La exposición en sí es bastante sencilla: hay muchas más reliquias similares en el Museo británico y la mayoría de los turistas europeos la

contemplan faltos de interés.

Nota para el Guardián

La atención de los investigadores debería dirigirse hacia una figura despeinada moviéndose furtivamente entre las muestras. Viste un traje blanco de tres piezas, y su aspecto general y maneras le delatan como europeo. Una tirada de Antropología lo distingue como de origen turco. Aquellos investigadores que estén pendientes de sus acciones se darán cuenta de que su atención se dirige hacia ellos, más que hacia la exposición. Tras unos pocos minutos pretenderá entablar conversación con ellos aunque con acento, denotando una embarazosa falta de conocimientos acerca del tema de la exposición. El extraño continúa perdiendo el tiempo hasta que el grupo decide marcharse. Una vez fuera, el bajito admirador terminará por presentarse a los investigadores como Lakey y les invitará a tomar algo junto a su amigo quien, afirma, es una gran autoridad en arte. Asumiendo que los investigadores aceptan su oferta, Lakey les conducirá hasta el bar de Lotto.

Bar de Lotto

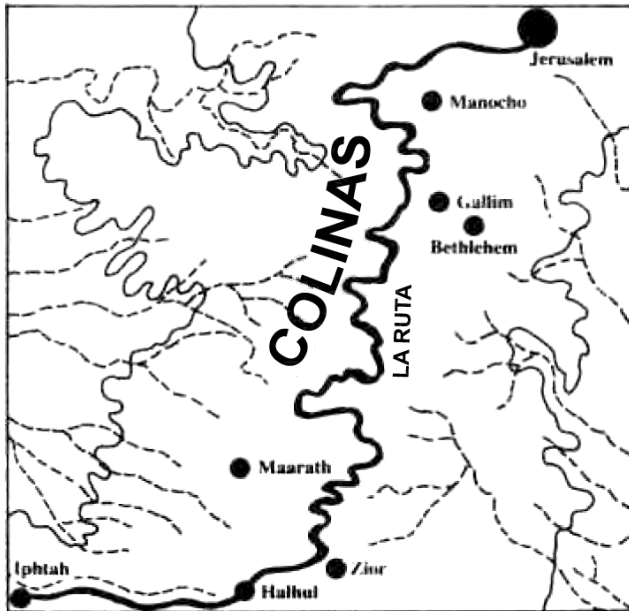
Cuando los investigadores entran en los humeantes confines del bar queda patente que algunos de los ciudadanos menos respetables se sientan entre la maraña de mesas. El bar en sí resulta una extraña mezcla de ciudad europea vieja y moderna. El sudor y la seda se mezclan con el vermú y la ropa. Unos pocos soldados se reúnen en el bar, mientras que los locales regatean y beben en los numerosos nichos del salón. El ruido, el humo y el calor resultan abrumadores, especialmente para aquellos no acostumbrados al caos de Jerusalén.

A: Museo arqueológico **D: Biblioteca**
B: Bar de Lotto **E: Oficina colonial**
C: Club Dominó **F: Ministerio de asuntos exteriores**



Nota para el Guardián

Sentado al fondo del salón, flanqueado por dos tipos fornidos, se encuentra Lotto. Va afeitado e inmaculadamente vestido con un traje blanco de algodón de tres piezas. A pesar de la ruidosa muchedumbre, se ha formado un pequeño espacio en torno a esta mesa. La mayoría de los clientes parece evitar aproximarse a dicha mesa. Lotto es un hombre cortés y de carácter amable. Una vez presentado por Lakey, Lotto iniciará una conversación relacionada con los motivos de la visita de los investigadores y algún tema relacionado con la exposición. Cualquier investigador con conocimientos arqueológicos se dará cuenta de que su conocimiento respecto al tema es menor de lo que parece. A pesar de ello hablará al grupo de sus “escarceos” en el campo arqueológico. Recientemente ha financiado a un profesor inglés para excavar en un posible asentamiento, en espera de hallar reliquias para su colección privada. Conforme la tarde avanza, Lotto confiesa estar preocupado por la falta de progresos en el trabajo de Foster. Tras dos



meses de excavaciones, con un gasto considerable, el profesor no ha encontrado nada más que unos cuantos cacharos y herramientas carentes de importancia. Lotto es consciente del tiempo y el esfuerzo invertidos en la excavación, pero no puede creer que se haya avanzado tan poco en dos meses completos de trabajo. Aunque es un hombre de recursos, sus ingresos no son ilimitados. Si durante la conversación los investigadores muestran interés por su difícil situación o la excavación, Lotto los animará a visitar la mina. Les sugerirá que resultaría un perfecto descanso de los rigores de la ciudad. A cambio de examinar discretamente los progresos del profesor, les proveerá de transporte y otros suministros (si es necesario). La protección correrá a cargo de Lakey, quien irá armado y tomará las “precauciones necesarias”. Si los investigadores aceptan su oferta, Lotto les invitará a su hotel la noche antes del viaje, para favorecer un buen despertar. Lotto les deseará una buena noche y se retirará, dejándoles con su nuevo guía, Lakey.

Información general

En este punto los investigadores disponen de tiempo para prepararse para la expedición. Indagar sobre Lotto tendrá escasos resultados, salvo el dato de que obtiene pingües beneficios de sus negocios: el hotel y el bar.

La biblioteca pública contiene unas pocas pistas. No obstante, buena parte de los bibliotecarios parecen conocer al profesor Foster. Hasta hace dos meses era su visitante más asiduo, estando virtualmente instalado en la sala de estudio. Su campo de estudio no parece estar claro, ya que ha consultado materias muy diversas, desde enciclopedias hasta

modernas obras de ficción.

La Oficina colonial es responsable de la administración. El Ministerio de asuntos exteriores se encarga de la política regional en oriente medio. Ambos tienen frecuentes enfrentamientos internos. A los investigadores se les desaconsejará acudir a estos departamentos con sus burdos asuntos. En la época en la que tiene lugar la aventura, Jerusalén ha sufrido una serie de disturbios y ambos departamentos aconsejan evitar complicaciones, cosa que pudiera resultar difícil en un clima tan turbulento.

Club Dominó

El hotel de Lotto se localiza en Vía Dolorosa, en el barrio cristiano. Una vez dentro, Lakey enseñará a los investigadores sus habitaciones y les recomendará comer algo en el restaurante de la planta baja. Las habitaciones están ligeramente amuebladas, y a juzgar por las risitas provenientes de las habitaciones contiguas, queda claro que no es un lugar de gran reputación. El bar de abajo se llena conforme la noche se acerca. La mayoría de los clientes se reúnen en él, y pocos se muestran interesados por la comida que se sirve. Después de tomarles nota, Lakey se excusa y vuelve a la barra para hablar con un joven árabe.

Nota para el Guardián

Durante la cena los investigadores se darán cuenta de que la conversación de Lakey se va acalorando. Una tirada de Escuchar revelará la naturaleza de la discusión: dinero a cambio de suministros. Claramente enfurecido, el joven abandona el bar maldiciendo en voz alta. Lakey saldrá poco después, junto a dos fornidos clientes del hotel.

Lakey está persiguiendo a uno de los clientes de Lotto, cuya deuda en droga ha alcanzado un nivel insostenible. El desafortunado joven es asaltado fuera y dejado inconsciente. Aquellos investigadores que sigan al grupo fuera verán a dos matones aporreando al joven, mientras Lakey contempla tan dura escena. Si se encaran con Lakey, les explicará que: “En mi país hacemos las cosas a nuestra manera. Si un hombre no paga lo que debe, ha de enfrentarse a las consecuencias.” Lakey conducirá a los investigadores de vuelta al bar y les entretendrá con otros asuntos. A la víctima le llevará algún tiempo arrastrarse lejos de allí, y si alguien se acerca para ayudarlo, poco podrá sacarlo. Una tirada de Primeros auxilios revelará que se encuentra bajo los efectos de fuerte alucinógenos.

Línea temporal para el Guardián

10:00: Llegada del grupo.

10:00-12:00: Descarga.

12:15: El profesor Foster muestra al grupo el lugar de la excavación y luego se retira agotado a su tienda.



15:00: Los investigadores pueden deambular libremente por la zona. Lakey acude a la tienda de Foster. Locales apostados en las colinas de alrededor.

22:00: El profesor y Lakey empiezan a discutir.

3:20: Foster asesina a Lakey e intenta deshacerse del cadáver en secreto. A la mañana siguiente Foster entra en coma.

10:00

A medida que los vehículos avanzan por el polvoriento campamento, dos guardias árabes emergen de una pequeña tienda próxima al trayecto. La excavación no parece tal a primera vista, pero hay herramientas esparcidas y banderas indicadoras. Momentos después, el profesor sale de la mayor de cuatro tiendas. La presencia de tanto europeo (o americano) le sorprende, pero su sorpresa desaparece cuando se entera de las intenciones de tan inesperada visita. Saluda a Lakey lacónicamente y se pone a descargar los suministros.

Nota para el Guardián

Una tirada de Psicología detectará cierto resentimiento entre Lakey y el profesor.

Pasando cierto tiempo observando las acciones del profesor, combinado con una tirada de Primeros auxilios, se detectará el hecho de que denota síntomas de intoxicación, por su voz y su torpe actuar. (No se le ha de sugerir al investigador que su estado pudiera estar inducido por la droga).

Los guardias árabes hablan algo de inglés, y solo responden al profesor. Ambos rondan por el campamento cuando no están ayudando a Foster. No permitirán a los investigadores entrar a sus tiendas a menos que estén autorizados, cosa improbable.

Aquellos jugadores que observen deliberadamente la descarga del camión se darán cuenta de que Lakey lleva con sumo cuidado una pequeña caja marrón al interior de la tienda del profesor. La misteriosa caja pasó desapercibida en la parte trasera del camión.

12:15 en adelante

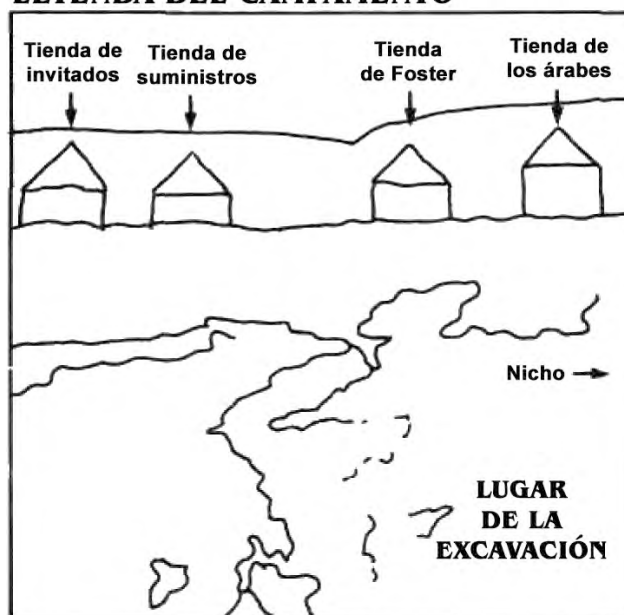
Una vez descargado el camión y su contenido almacenado, el profesor se retira a su tienda, claramente exhausto, seguido poco después por Lakey. En torno a las 12:40 saldrá Foster, aparentemente recuperado, y reunirá a los investigadores para dar una vuelta por la excavación. Durante la vuelta el profesor parlotea vorazmente sobre varias culturas y la historia del lugar. Les explica que Tell Akil-lu es uno de los primeros asentamientos permanentes de los israelíes en Palestina. Si se le pregunta por la lentitud de la excavación, Foster se dará cuenta enseguida de que Lotto está detrás de esta inesperada visita: “Él no tiene ni idea del progreso de la excavación, es muy impaciente... no entiende el modo

británico de hacer las cosas...” A pesar de esto, resulta obvio que el lugar está poco tratado. Ciertamente no denota los resultados de dos meses de duro trabajo. Después de una hora el profesor se retirará, sintiéndose mal, cojeando de vuelta a la tienda.

Los investigadores con más de 40% en Arqueología estarán familiarizados con el término “tell”, una palabra semítica que describe una colina artificial formada a partir de repetidas ocupaciones a lo largo de los siglos.



LEYENDA DEL CAMPAMENTO



**Nota para el Guardián**

Mientras examinan el lugar, los investigadores podrían detectar un alto risco situado a la izquierda de la excavación. Una tirada de Descubrir revelará que uno de los numerosos huecos del acantilado ha sido horadado. Si se le pregunta, el profesor explicará rápidamente su intención: sencillamente tomar una muestra de roca. Foster les disuadirá de cualquier examen más cercano del nicho.

15:00

El área circundante resulta poco interesante; la llanura sobre el risco conduce hacia formaciones rocosas similares. Una tirada de Descubrir revelará movimiento a unos 600 metros de allí, donde una figura, ataviada con una toga blanca, parece observar el progreso de la excavación. Se encuentra a cubierto, por lo que cualquier intento de aproximarse a ella resultará infructuoso, ya que simplemente se esconde. La zona de la excavación carece de importancia. Aquellos investigadores con habilidades arqueológicas se darán cuenta de que no es más que una sección de un fuerte romano.

Nota para el Guardián

La figura pertenece a un miembro de una tribu que se ha interesado por la actividad en aquel lugar. Si el Guardián desea inyectar algo de dramatismo, la tribu local podría decidir dejarse caer por allí en busca de provisiones. Otra



interesante vuelta de tuerca para la trama pudiera implicar un ataque por parte de la tribu poco antes de que los investigadores se encuentren con el Vagabundo dimensional, teniendo lugar un caos bastante espectacular.

El nicho

Con el paso del tiempo los elementos han amontonado un banco de arena contra la cara del precipicio. El área excavada parece estar en el centro. Los vientos constantes ya han devuelto tierra removida al interior del agujero.

Nota para el Guardián

Explorando la excavación se averiguará que el agujero aún es bastante profundo. Una tirada de Geología sugiere la presencia de una cueva natural.

Una o dos horas de excavación revelará la cima de un arco con su entrada escalonada a nivel del suelo. Una vez apartada la mayor parte de tierra, los investigadores pueden retirar la roca de la entrada.





Sería poco prudente por parte de los investigadores pretender entrar aquí mientras el profesor y Lakey están despiertos.

3:20, ¡asesinato!

Cualquier investigador despierto, o lo suficientemente cerca de la tienda de Foster, oír un grito apagado. Tras un breve silencio, puede oírse el ruido de algo grande siendo arrastrado por la arena (tirada de Escuchar). Se hace el silencio y pocos minutos después se apaga la luz en la tienda de Foster.

Nota para el Guardián

El ruido era Foster apuñalando a Lakey, en un intento desesperado por hacerse con la caja de dosis. Dentro hay una pequeña colección de narcóticos mortales. Estando cerca de la tienda se podrá escuchar un tintineo de botellas de cristal, intercalado con un agudo respirar. Si alguien se atreve a mirar dentro de la tienda, escrutando por debajo de la lona o rajándola, verá a Foster administrándose una sobredosis de opio. Lakey se encuentra tirado en la cama, con un charco de sangre extendiéndose alrededor de su cuerpo sin vida.

Si los investigadores deciden permanecer ocultos observando qué más sucede, verán a Foster y a uno de los árabes arrastrar el cadáver de Lakey hasta el camión. Foster

limpiará el rastro de sangre, y luego regresará a su tienda mientras Lakey es llevado por su siervo. El camión regresará a la mañana siguiente. El árabe explicará que Lakey tenía negocios que atender en la ciudad.

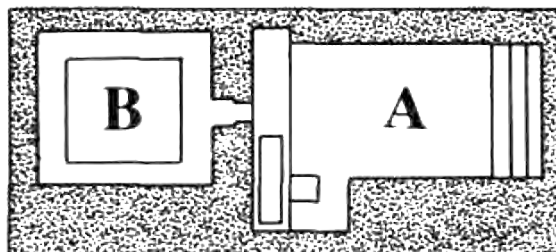
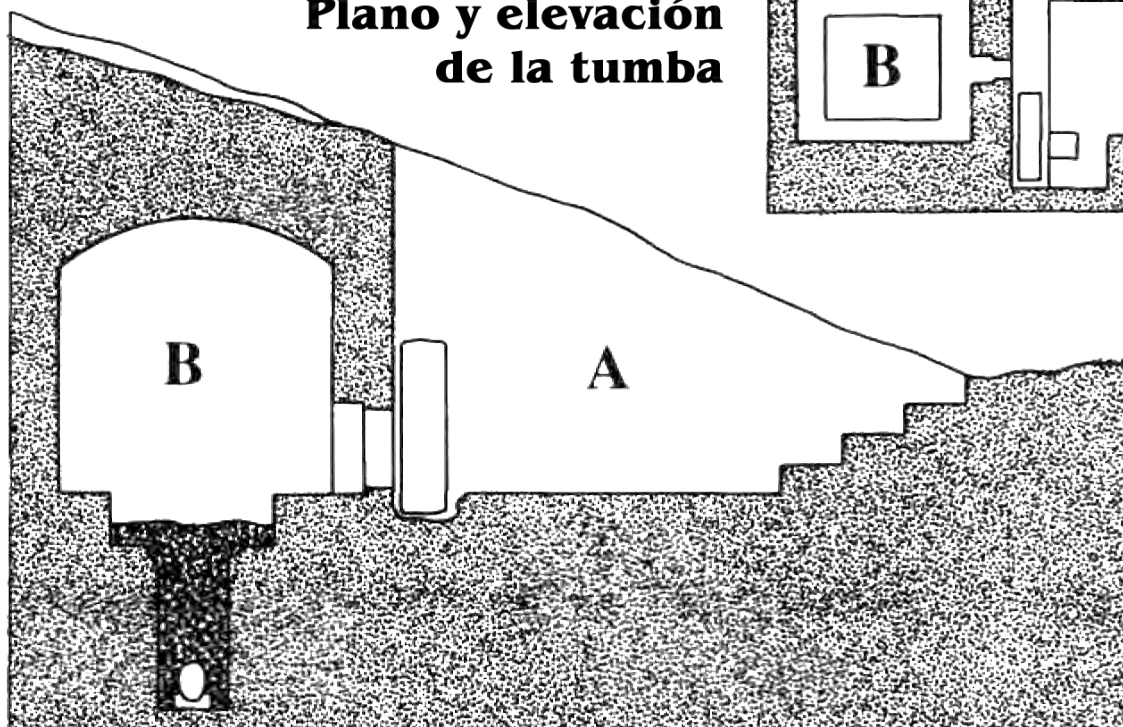
Si los investigadores detienen al profesor mientras éste se encuentra en la tienda, balbuceará salvajemente, diciendo que Lakey había intentado matarle. Se requiere poca deducción darse cuenta de que la herida de arma blanca en la espalda de Lakey hace de la afirmación de autodefensa algo muy dudoso. Una vez empieza a tener efecto la dosis mortal de Foster, su despotricar se volverá incoherente, después inaudible al entrar en coma, del que nunca se recuperará.

El automóvil de los investigadores tiene, misteriosamente, los neumáticos flojos, haciendo imposible perseguir al camión. El pinchazo se debe a un cuchillo, y no a un accidente.

Tienda del profesor

Cualesquiera que sean las acciones de los investigadores durante la noche, a la mañana siguiente Foster habrá fallecido por sobredosis. Los investigadores pueden entrar libremente a la tienda, dado que los guardias árabes parecen estar demasiado confundidos como para prohibírsele. Una vez dentro, la abarrotada tienda del profesor contiene algunas pistas de interés.

Plano y elevación de la tumba





Hay diferente equipo arqueológico cuidadosamente dispuesto. Alguno permanece empaquetado todavía.

Toda una colección de libros se extiende sobre un gran escritorio. Hay desde diarios científicos, enciclopedias y mapas hasta periódicos, fotografías y novelas baratas. Todo está muy manoseado.

Desparramadas sobre este material hay más de cuatrocientas notas escritas a mano. Curiosamente están escritas con un estilo simplista, como si el lector no fuese a entender al autor. 1 hora de cuidadoso estudio revelará que se trata de una obra sobre antología mundial, detallando la estructuración del mundo, su geología, sistemas políticos e historia. Un trabajo tan detallado requeriría meses de recopilación intensiva.

Oculto entre el mar de cosas se halla un pequeño mapa. Localizarlo requiere una tirada de Descubrir. El poema del mapa se detalla en la *Ayuda Iphtab n° 1*.

A los pies de la cama de Foster hay una cesta; aparte de ropa diversa y objetos personales, contiene un fardo de terciopelo negro. La prenda protege una piedra rara.

La piedra sangrante

La piedra, que puede ser encontrada en la tienda de Foster, tiene forma de cápsula, es roja, semi opaca y de unos sesenta centímetros de longitud. Hay otra piedra en la tumba que es transparente y lechosa; cuando se cambian de lugar (durante tres o cuatro minutos) intercambian los colores. Si algún investigador mira a través de la piedra transparente será capaz de ver claramente a los Vagabundos dimensionales. El último usuario de la piedra sangrienta será siempre el objetivo.

Tumba

La roca puede ser apartada revelando una pequeña abertura, de unos sesenta centímetros de diámetro. Las paredes, el techo y el suelo están limpios de limo, pudiendo situarse hasta tres personas en torno al pozo. Este pozo tiene un metro de profundidad y está hecho de firme roca negra. Una tirada de Geología indicará que se trata de obsidiana, una roca volcánica vidriosa. Un examen meticuloso de la tumba confirmará la impresión inicial de que la superficie rocosa y el pozo carecen de marcas, haciendo imposible determinar su origen. En el fondo del pozo hay una piedra de forma extraña parcialmente enterrada en la arena.

Sacar la piedra requiere poco esfuerzo.

Cambiar la piedra

Nota para el Guardián

Con el fin de dar inicio al ritual, la piedra del profesor ha de ser colocada en el hueco del pozo. La piedra “cargada”

comenzará a absorber paulatinamente su energía cósmica de su piedra hermana. Una vez se haya alimentado (cinco minutos aproximadamente), puede ser llevada hasta el siguiente santuario del círculo. Estos pasos deberían ser seguidos escrupulosamente, equivocarse daría como resultado la invocación de tres Vagabundos dimensionales, cuyo propósito es “persuadir” al portador de la piedra a que realice el ritual correctamente. Intentar abandonar el lugar con ambas piedras hará que la piedra sangrante haga actuar a los Vagabundos dimensionales. Forzarán a los portadores a regresar al santuario, ignorando a todos los demás y vigilando hasta que el portador realice el ritual adecuadamente. Abandonar la tumba sin haber cargado la piedra provocará un viento que terminará siendo una tormenta.

Existe un modo de romper esta diabólica cadena: colocar las dos piedras juntas en el interior del pozo hace que la energía cósmica fluya de una piedra a otra repetidamente. Si los investigadores permiten esta oscilación, las piedras empezarán a vibrar, provocando un temblor de tierra antes de implosionar, haciendo que parte del acantilado se desmorone sobre aquellos investigadores lo suficientemente incautos como para quedarse mirando.

Conclusión

Una vez pasada la confusión y el santuario destruido... ¿qué ocurre? Suponiendo que rescatan las notas del profesor y se hacen una idea acerca del ritual (posiblemente mediante una revelación enloquecedora) podrían empezar a entender el significado de sus acciones. Si los investigadores tienen éxito, se deja a discreción del Guardián la recompensa en COR que se merecen.

Pero completar el ritual meterá en un problema al grupo, y muy especialmente al realizador. Incluso si los investigadores deciden abandonar la aventura el portador será dirigido, por alguna extraña fuerza en su subconsciente, a buscar el siguiente santuario. El investigador pudiera desaparecer repentinamente en la primera oportunidad factible e intentar completar el ritual. Esto podría ofrecer un interesante escenario, mientras el grupo trata desesperadamente de localizar a su compañero, dándose cuenta poco a poco de las terribles implicaciones de su ausencia.

La mayoría de la información requerida para dirigir el escenario se encuentra aquí contenida. Hay que recordar que los investigadores habrán de responder por los heridos ante las autoridades. Probablemente pasen un mal rato convenciendo a Lotto de su inocencia en las muertes de Foster y Lakey; ¿qué encontraron en aquel lugar? ¿Era lo suficientemente valioso como para asesinarles?

Estadísticas

Lakey, 34 años

FUE 10 CON 11 TAM 7 INT 11 POD 10
DES 14 APA 6 EDU 7 COR 38 P.V. 9

Lotto, 42 años

FUE 10 CON 8 TAM 12 INT 13 POD 8
DES 7 APA 9 EDU 10 COR 64 P.V. 10

Profesor Foster, 37 años

FUE 8 CON 7 TAM 10 INT 17 POD 6
DES 6 APA 12 EDU 19 COR 0 P.V. 9

Matones árabes

FUE 14 CON 11 TAM 12 INT 9 POD 12
DES 13 APA 10 EDU 6 COR 59 P.V. 12

Guardias árabes

FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 11 POD 13
DES 12 APA 13 EDU 4 COR 63 P.V. 13

Vagabundos dimensionales

FUE 18 CON 16 TAM 19 INT 8 POD 10
DES 10 MV. 7 P.V. 16

Armas: 2 garras 30% 1D8+1D6

Armadura: 3 puntos de piel gruesa.

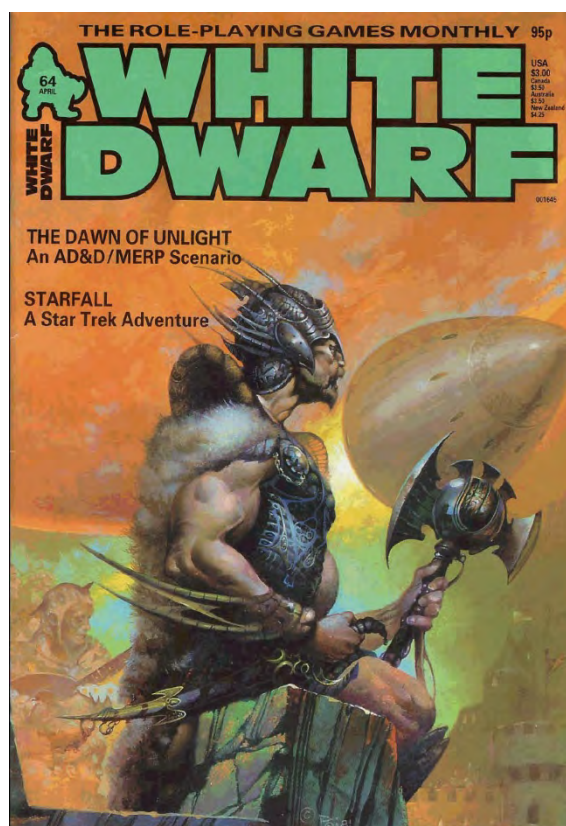
Pérdida de COR: 0/1D10.



AYUDA IPHTAH N° 1

*"Nuestra era es vuestra salvación.
Las mentes volverán a
materializarse una vez más..."*





Portadas de la revista White Dwarf nº 62, 64 y 70, de febrero, abril y octubre de 1985

EL CAOS REPTANTE

Por Marc Gascoine

El caos reptante es nuestra nueva columna bimensual para jugadores de *La llamada de Cthulhu*.

WHITE DWARF Nº62

Alargando una mano escamosa, me gustaría daros la bienvenida a *El caos reptante*, una nueva columna dedicada a *La llamada de Cthulhu*, el juego de rol inspirado en las historias de terror de H. P. Lovecraft. Los escenarios que la revista *White Dwarf* ha publicado para este juego en sus últimos números se han vuelto muy populares, y la demanda pública ha impulsado la creación de esta columna.

La llamada de Cthulhu es un juego muy distinto a los de fantasía o ciencia ficción. En una aventura típica de *La llamada de Cthulhu*, los jugadores llevan a cabo una serie de investigaciones de lo más pavorosas, sin saber nunca qué es lo que les espera al final, solo que deben resolver el misterio antes de que se produzca una masacre. Esta sensación de anticipación y el temor a un inevitable fin son comunes en muchas de las aventuras de este juego. Como consecuencia, se precisa más creatividad a la hora de generar un trasfondo plausible.

El *Libro de referencia de los años 20*, el cual acompaña al juego, resulta adecuado para este fin, pero hay otras cosas que podrían resultar útiles para otros periodos de tiempo. El próximo compendio británico, *Green and Pleasant Land*, cubrirá muchas áreas, y esperamos poder ofrecer más en esta columna: hechos históricos, yacimientos arqueológicos, casas encantadas y otros aspectos mundanos como los medios de transporte o las armas de fuego británicas. ¿Y qué hay de las leyendas y el folclore británicos que nunca han sido explicados? Hay muchos personajes y organizaciones conocidas de la era victoriana y la época eduardiana, desde científicos y autores hasta místicos y grupos políticos. ¿Estaban los Mitos detrás de todo esto? Comprobémoslo.

Ello no quiere decir, por supuesto, que estemos dejando de lado el aspecto central del juego: ¡lo repugnante! Posiblemente haya más dioses, pero también razas servidoras e independientes. También están los sectarios

humanos, en ocasiones más peligrosos aún, con sus rituales, sus ritos de iniciación secretos y sus artefactos. Pueden ser interesantes, a la vez que útiles.

Para abrir el apetito, ofrecemos a continuación dos razas menores. Ambas existen únicamente en Gran Bretaña. Han sido adaptadas por Peter Griham a partir de la novela de Brian Lumley *Debajo de los páramos*.

Bokrugs (Raza independiente menor)

"Caminaban erguidos, aunque eran como... ¡como cocodrilos! ¡Pero con rostros humanos! Tenían colas cortas y eran verdes."

- Brian Lumley, *Debajo de los páramos*

Los Bokrugs son una raza alienígena que emigró a nuestro mundo hace miles de años junto a los Thuun'ha, sus siervos y seguidores, cuando su planeta de origen agonizaba. Juntos erigieron la ciudad de Ib en la antigua tierra de Muar, y su ciudad hermana Ih'yib, bajo los actuales páramos de Yorkshire en el norte de Inglaterra. Ib y sus habitantes fueron destruidos por los ciudadanos de Sarnath hace varios siglos, pero Yh'yib todavía existe, oculta de la humanidad.

Cuando los Bokrugs llegaron a la Tierra, poseían una tecnología muy avanzada. Se encontraban en decadencia, pero habían descubierto la materia shoggoth. La desarrollaron para sus siniestros propósitos, usándola sobre todo para crear organismos de luz microscópicos, los cuales eran adiestrados para seguir a otras criaturas a modo de halo.

El ciclo vital de un Bokrug es bastante complicado. En dos momentos del mismo, atraviesan un estadio de desarrollo que recuerda al ser humano. Cuando nace, el Bokrug puede confundirse con un bebé humano, y es dejado en la superficie del mundo, para ser criado en orfanatos. A la edad de veintiún años, sin embargo, comienza a revertir a su forma reptil, y a sentir el deseo de regresar a Ih'yib. No

La llamada de Cthulhu

obstante, no son muchos los que hacen este viaje de vuelta. Algunos son confinados en instituciones cuando alcanzan este estadio; otros quedan marginados, viviendo apartados de la civilización; y unos pocos, creyéndose Profundos, van a vivir a colonias submarinas. La segunda mutación a forma humana tiene lugar mucho después en sus vidas, en torno a los cuarenta años. No recuperan el cabello perdido en la primera mutación a su verdadera forma, y quedan completamente calvos y sin vello alguno.

Un Bokrug adulto ataca con sus garras, o induciendo parálisis en sus víctimas. Esto se consigue mediante el contacto, pero parece ser generado por la mente. Quien sea atacado de esta manera debe tirar PODx2 o será incapaz de moverse o hablar. Solamente podrá respirar. Pasados 10 minutos la víctima podrá intentar recuperar su movilidad tirando PODx1. Cada uso de esta capacidad cuesta al Bokrug 2 puntos de magia.

Bokrugs

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| FUE | 3D6+6 | 16-17 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAM | 3D6+6 | 16-17 |
| INT | 3D6+6 | 16-17 |
| POD | 2D6+6 | 13 |
| DES | 3D6 | 10-11 |
| P.V. | | 13-14 |

Movimiento: 7.

Armas: Garra 55% 1D6+BD
Toque 75% Especial

Armadura: 3 puntos de escamas.

Hechizos: Los Bokrugs tienen una probabilidad de su PODx3 de conocer 1D3 hechizos.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Thuun'ha (Raza servidora menor)

"Los Thuun'ha eran desagradables, y nada de nuestro mundo se asemejaba a ellos. Tendrían como un metro treinta de alto, verdes como

Antología WHITE DWARF

las botellas de cerveza de Yorkshire, con ojos azules y abultados, barbudos y curiosamente delgados, de orejas peludas... ¡horribles!"

- Brian Lumley, *Debajo de los páramos*

Los Thuun'ha adoran la imagen de Bokrug, el lagarto de agua. Llegaron a la Tierra junto a sus dioses, y erigieron las ciudades de Ib e Ih'yib. Como consecuencia de la destrucción de la primera a manos de los habitantes de Sarnath, odian a toda la humanidad, y están dispuestos a acabar con los hombres a menos que un Bokrug diga lo contrario. Viven únicamente en Ih'yib, bajo los páramos de Yorkshire.

El ciclo vital de estas criaturas es similar al de las ranas, con las crías desarrollándose en una larva gelatinosa. Cuando nacen, su crecimiento hasta la madurez es veloz, bajo la protección de sus mayores. Son mudos, comunicándose mediante una forma limitada de telepatía. Incluso una larva puede transmitir emociones empleando este método.

Debido a la naturaleza de su planeta de origen, estas criaturas deben respirar cierto gas durante un corto periodo de tiempo al día. El gas resulta nocivo para los seres humanos (POT 2D6), pero no respirarlo provoca en los Thuun'ha la pérdida de 1D3 puntos de CON por día, hasta que mueren. Atacan con dos garras por asalto.

Thuun'ha

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| FUE | 2D6+6 | 13 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAM | 1D6+3 | 6-7 |
| INT | 2D6+3 | 10 |
| POD | 3D6 | 10-11 |
| DES | 2D6+6 | 13 |
| P.V. | | 8-9 |

Movimiento: 8.

Armas: 2 garras 35% 1D4+BD

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de COR: 0/1D6.



EL CAOS REPTANTE: WHITE DWARF N°64

Este mes presentamos una inquietante muestra que acaba de llegar a nuestro poder. Gracias a la diligencia de Steve Williams y Mike White al desenterrar el siguiente documento, podemos presentároslo...

LOS PORTADORES DE LA MARCA

Los investigadores más experimentados habrán entrado en contacto con hermandades y órdenes masónicas. A pesar de que estas organizaciones presumen de contar con una extensa red de contactos y poder manipulador, su debilidad radica en el hecho de que les resulta virtualmente imposible mantener el anonimato cuando sus miembros salen a la luz. Existe una sociedad, no obstante, cuyos miembros han desarrollado un medio de comunicación que va más allá del subrepticio apretón de manos.

Los orígenes de los *Portadores de la marca* están envueltos por el misterio y la intriga; su existencia apuntaba en un principio a un memorando de la sede central que llamó la atención del ministro, preocupado por el resurgimiento de una antigua orden masónica muy popular. El memorando parecía sugerir que el nivel de reclutamiento del grupo podía suponer un riesgo potencial para la seguridad. Entre sus miembros se incluían, según se dice, distribuidores latinoamericanos, diplomáticos extranjeros y políticos europeos. Jamás se profundizó en ello, debido a la retirada del memorando por los desórdenes nerviosos que había causado.

Esta sociedad podría haber sobrevivido hasta la actualidad en secreto, salvo en las notas del Dr. Eustace de Phyle. Durante agosto de 1927, él era visitado regularmente por un paciente que se hacía llamar Ernest Graciella, quien afirmaba encontrarse en un proceso de transformación física. Las notas del caso fueron meticulosamente recopiladas por el doctor en un expediente, cuyas páginas han llegado a nuestro poder. En un breve extracto se lee:

“...su delirio ha alcanzado proporciones espeluznantes. Es tan fuerte su creencia, que ha comenzado a acentuar su habla con quejidos y gimoteos. Todas mis pruebas demuestran que Graciella goza de buena constitución, a pesar de que se retuerce como si estuviese poseído...”

En los días siguientes la condición física del paciente se fue deteriorando a grandes pasos. Para calmarlo, de Phyle le administró tranquilizantes, con preocupantes resultados.

“...el paciente se despertó muy temprano, y comenzó a hablar solo de forma serena. Advertí un cambio drástico en su carácter. Estaba relajado, observando perplejo desde la ventana la ciudad somnolienta. Sus palabras eran apenas audibles, pero no eran los balbuceos

incoherentes de un loco... sino que hablaba de una extraña fraternidad, la cual llevaba ‘marcas’, cuyos nombres adquirirían mayor significado con el paso de las horas. He recogido todo lo posible de su rara historia...”

El doctor de Phyle tuvo la suerte de tropezarse con un iniciado de “la marca”. Hemos intentado interpretar sus notas, y aquí las presentamos.

Administrando la marca

Los secretos de las marcas son conocidos por tres hermanos, y solamente ellos comprenden los poderosos símbolos de los que disponen. A través de ellos los iniciados aprenden los diferentes usos de ciertos símbolos. La mayor parte de las marcas son hechas con el dedo corazón de la mano izquierda, ya sea sobre un objeto inanimado o directamente en la frente del portador. La mayoría de marcas son completamente indetectables por los no iniciados, aunque en condiciones excepcionalmente frías podrían aparecer como un débil brillo azulado sobre la piel o un turquesa radiante sobre la piedra.

Marca de iniciación

Los nuevos miembros de esta orden tienen una marca que denota su posición dentro de la organización. Se les dibuja en la frente por otro hermano o un superior. Es visible para todos los miembros y permite el reconocimiento inmediato en todo el mundo. Quitarla requiere la actuación del oficiante original en la ceremonia de iniciación.

Lectura mental

Una de las primeras habilidades que se enseñan es *Lectura mental* (la escritura mental se enseña en niveles superiores). Los mensajes son representados mediante símbolos, normalmente con forma circular o espiral, y pueden ser leídos pasando el dedo índice por encima. Los pensamientos del autor son transferidos directamente a la mente del lector. Estas marcas suelen ser dibujadas sobre todo en muros y puertas para advertir o informar a los miembros de lo que hay detrás. Si son detectados, estos mensajes no ofrecen una prueba visible de su contenido. Suelen ser diseñados para

una sola lectura, pues su duración es muy limitada.

Línea de Zenós

A pesar del secretismo que rodea a los portadores, los no iniciados han intentado desentrañar los misterios de la fraternidad. Un modo efectivo de identificar a tales curiosos es mediante la aplicación de la *línea de Zenós*. Una vez dibujada en la frente (normalmente mientras la víctima duerme), el desconocido será instantáneamente reconocible por los iniciados. Él mismo será incapaz de ver la línea, aunque pudiera experimentar cierto calor ante la proximidad de un iniciado.

Bloqueo de Hipnos

Otro método efectivo para no llamar la atención es mediante el *Bloqueo de Hipnos*. Hará que la víctima permanezca en uno de los dos estados: dormida o despierta. El primero es la más habitual, puesto que la víctima suele estar dormida cuando se le dibuja la marca, provocando un sueño profundo, el coma y la muerte en última instancia. El segundo priva a la víctima de la recuperación mental completa: las noches sin dormir acabarán causando un rápido deterioro físico y una lenta deriva hacia la locura. Los efectos del *bloqueo* pueden ser revertidos desdibujando la marca.

Palabras de Zenós

Aquellos marcados con una *línea de Zenós* pueden ser desalentados de sus pesquisas dibujando las *palabras*. Estos

grandes símbolos se hacen en el suelo, donde permanecerán inertes e invisibles. Si alguien con una *línea de Zenós* pasa por encima de las *palabras*, experimentará unas náuseas repentinas, pudiendo llegar a desmayarse.

La marca de la bestia

El mayor castigo impuesto por los portadores a los renegados y a aquellos que indagan demasiado es *la marca de la bestia*. Dada su potencia no es necesario que la víctima esté presente. Ernest Gracialla recibió la *marca* en forma de carta inofensiva. Se supone que era de un primo lejano, pero él se sintió atraído por el documento en sí. Se trataba de un folio con un espacio al final, como una marca de agua. El desprevenido Gracialla tocó sin querer el papel con sus dedos, e inadvertidamente activó la *marca*. Más tarde explicó al doctor de Phyle que de pronto sintió algo raro, y que se dio cuenta de que se trataba de la "*marca de la bestia*", como él la llamaba, enviada por sus antiguos amos para hacerle pagar su deslealtad. Los efectos de la marca, al parecer una metamorfosis en una criatura repugnante (en el caso de Gracialla, en un Gul), parece producirse únicamente en la imaginación de la víctima. Tal y como de Phyle dice en sus notas:

"...estando frente al espejo, se ponía a llorar inconsolablemente, agarrándose la cara con las manos. Una vez tras otra trató de convencerme de que su rostro estaba cambiando... todo cuanto pude ofrecer fue comprensión y simpatía a un hombre que estaba siendo terriblemente afectado por su propia imaginación..." ☹



EL CAOS REPTANTE: WHITE DWARF N°66

GATO ASUSTADO, GATO QUE HUYE

Este mes presentamos una misteriosa colección de notas de un investigador. **Steve Williams** y **Barney Sloane** han preparado los documentos para que el lector pueda estudiarlos...

Estos recortes ofrecen pruebas valiosas al enigma de la mansión Tempest y sus misteriosos moradores. Estas notas están diseñadas a modo de ayudas/trasfondos para ser utilizadas junto a *El miedo que acecha*, el clásico de terror de H. P. Lovecraft. Incluso si los jugadores están familiarizados con este relato, las evidencias se presentan como las del archivo del reportero fallecido. Los jugadores tendrán la inevitable labor de unir todas las piezas (¡literalmente!).

MANSIÓN TEMPEST

¿Qué les ocurrió?

No hay partidas de nacimiento, ni los locales hablan de niños. ¿Por qué no hay un registro de bautizos?

Y con el invierno llega el wendigo, los antiguos maldicen su miedo, la rueda de la estación se detiene lentamente, el tiempo del túmulo se aproxima. Las puertas de la mansión de la montaña tempestuosa se abren. El vasto túnel se acerca inexorablemente. La luz, las raíces, el aire...

William Pry

Guarda bien esto...

Estoy con el agua al...

Reúnete conmigo mañana a las 3 de la tarde...

ATAQUE FEROZ A UNOS VAGABUNDOS

Cerca del pueblo de Lefferts Corner, los agentes de White Mountain encontraron ayer cuatro cuerpos en el bosque que rodea al monte Pleasant. Parecen haber sido matados por un animal salvaje, probablemente un oso. Se ha organizado una cacería, pero el clima no la ha permitido, así que se ha cancelado momentáneamente. Las víctimas eran todos hombres, procedentes de un campamento ilegal cercano. El gobernador Hitchin declaró hoy que esto no es más que otro motivo para hacer algo positivo por estas gentes. También advirtió que las mujeres y los niños están en riesgo. La campaña para atraer el voto gitano...

New York Times, 3 de enero de 1928

INCIDENTE EN EL ALCANTARILLADO

La policía informó hoy de un tiroteo en el alcantarillado cerca de Melvin Block. Parece ser que un hombre entró anoche a los túneles, armado con un .45 y amenazó a los trabajadores que arreglaban el techo. Uno de los empleados, el Sr. Lawrence, escapó por uno de los registros. Declaró que el hombre hablaba de forma incoherente, balbuciendo que iba a "matarlos a todos", y que "espero que un rayo eche el techo abajo." Se trataba, claro está, de un lunático, y la policía está investigando la teoría de que haya escapado del psiquiátrico local.

... y el comisario J. K. Millwater añadió: "Lo repito, las historias acerca de las muertes en las faldas de la montaña no son creíbles. No

tienen sentido alguno. Ustedes saben tan bien como yo que esas personas eran vagabundos. Lo que sucedió es que se dirigían a otro asentamiento; así que al Diablo con ellos." Los periodistas extranjeros no se quedaron satisfechos...

Siempre ha existido un gran misterio en las colinas de Nueva Inglaterra. En Lefferts Corner un anciano me contó que los indios que vivían allí creían en unos espíritus de la tierra que devoraban a aquellos hombres que no realizaban los signos adecuados al encontrarse con ellos. Es más, aquel granjero me contó que él mismo había presenciado algunas manifestaciones. No me revelaría nada más. La historia me intrigó tanto que decidí alargar mi estancia unos días más. Otras fuentes me revelaron mitos similares, y parece ser que los dioses paganos castigaban a aquellos que comían carne en cierta época del año, transformándolos en duendes y forzándolos a ser caníbales. Con la llegada del hombre blanco, los indios esperaban que aquel mito les ayudase. Estos duendes moran en túmulos, y se les considera culpables de muchas desapariciones en estos montes.

COSTUMBRES MORTUORIAS DE LOS
ANTIGUOS INDIOS

*La rueda de la estación se detiene lentamente.
El tiempo del túmulo se aproxima. (Anónimo)*

Por todas las colinas de Nueva Inglaterra hay túmulos y montículos de cementerios indios. Cerca de Princetown se han encontrado sueltos y por pares, legados de las tribus pawtucket, mientras que en y alrededor de las montañas White, hay campos enteros de ellos. Lo más llamativo son los diseños simétricos de valle Tempest y de la montaña Cony, pero existe una ley local que impide la exhumación. En los territorios indios cerca de Connecticut...

Informe de SO Lef Coronel

27 de noviembre de 1927, 15 horas: hallados ocho cadáveres, todos caucásicos, todos desmembrados, todos parcialmente desnudos. La identificación fue imposible debido a:

- 1) Falta de efectos personales.
- 2) Desfiguramiento facial total.

Todos se encontraban a unos diez metros unos de otros. Los miembros y órganos fueron hallados a unos veinte metros de distancia. La causa de las muertes son sesenta heridas. Las armas empleadas parecen haber sido colmillos y garras. Las partes de carne y hueso expuestas demuestran masticación. El tamaño de las marcas implicaría roedores de más de dos metros de altura. De ahí la imposibilidad de identificación. El coronel F. Jackson recomienda no dar a conocer los detalles, y llevar a cabo una investigación encubierta. Nota al pie: El gobernador Hitchin no desea que se investigue.

La llamada de Cthulhu

Antología WHITE DWARF

Segunda nota al pie: Ningún rastro pudo ser seguido más allá de los veinticinco metros del lugar... Se dirigen hacia el campamento gitano.

Nombre: Sr. Pry

Fecha: 3 de diciembre de 1927

Dirección: 3273 Melvin Block, Nueva York

Estimado Sr. Pry

Es mi molesto deber el informarle que si la letra de nuestro vehículo (matrícula 342Y) no está pagada al cabo de 3 (tres) días a partir de la fecha de franqueo de esta factura, será sancionado con la pérdida del depósito (125\$) y una multa compensatoria (50\$). Si el coche no es devuelto se considerará como "Fuga", y se notificará al comisario.

P. Lucas

(Lucas y Philbin)

y con el invierno llega el wendigo,
los antiguos maldicen su miedo,
la rueda de la estación se detiene lentamente,
el tiempo del túmulo se aproxima.
las puertas de la mansión de la
montaña tempestuosa se abren.
El vasto túnel se acerca inexorablemente
la luz, las raíces, al aire...

ATAQUE FEROZ A UNOS VAGABUNDOS

cerca del pueblo de Leifferts, los agentes de la policía encontraron a un grupo de vagabundos que se habían refugiado en un bosque. Los vagabundos fueron atacados por un animal salvaje, probablemente un oso. Los vagabundos fueron atacados por el animal salvaje, probablemente un oso. Los vagabundos fueron atacados por el animal salvaje, probablemente un oso.

COSTUMBRES MORTUORIAS DE LOS ANTIGUOS INDIOS

La rueda de la estación se aproxima. (Anónimo)
El tiempo del túmulo se aproxima. (Anónimo)
Por todas las colinas de Nueva Inglaterra hay túmulos y montículos de cenizas. Cerca de la estación de Pawtucket, mientras que en y alrededor de las montañas White, hay campos enteros de ellos. Lo más llamativo son los diseños simétricos de la exhumación. En los territorios indios cerca de Connecticut...

MANSIÓN TEMPEST

El V. G. G. 0 21600?

```

graph TD
    A[El V. G. G. 0] --> B[?]
    A --> C[?]
    B --> D[?]
    B --> E[?]
    C --> F[?]
    C --> G[?]
    D --> H[?]
    D --> I[?]
    E --> J[?]
    E --> K[?]
    F --> L[?]
    F --> M[?]
    G --> N[?]
    G --> O[?]
    H --> P[?]
    H --> Q[?]
    I --> R[?]
    I --> S[?]
    J --> T[?]
    J --> U[?]
    K --> V[?]
    K --> W[?]
    L --> X[?]
    L --> Y[?]
    M --> Z[?]
    M --> AA[?]
    N --> AB[?]
    N --> AC[?]
    O --> AD[?]
    O --> AE[?]
    P --> AF[?]
    P --> AG[?]
    Q --> AH[?]
    Q --> AI[?]
    R --> AJ[?]
    R --> AK[?]
    S --> AL[?]
    S --> AM[?]
    T --> AN[?]
    T --> AO[?]
    U --> AP[?]
    U --> AQ[?]
    V --> AR[?]
    V --> AS[?]
    W --> AT[?]
    W --> AU[?]
    X --> AV[?]
    X --> AW[?]
    Y --> AX[?]
    Y --> AY[?]
    Z --> AZ[?]
    Z --> BA[?]
    AA --> BB[?]
    AA --> BC[?]
    AB --> BD[?]
    AB --> BE[?]
    AC --> BF[?]
    AC --> BG[?]
    AD --> BH[?]
    AD --> BI[?]
    AE --> BJ[?]
    AE --> BK[?]
    AF --> BL[?]
    AF --> BM[?]
    AG --> BN[?]
    AG --> BO[?]
    AH --> BP[?]
    AH --> BQ[?]
    AI --> BR[?]
    AI --> BS[?]
    AJ --> BT[?]
    AJ --> BU[?]
    AK --> BV[?]
    AK --> BW[?]
    AL --> BX[?]
    AL --> BY[?]
    AM --> BZ[?]
    AM --> CA[?]
    AN --> CB[?]
    AN --> CC[?]
    AO --> CD[?]
    AO --> CE[?]
    AP --> CF[?]
    AP --> CG[?]
    AQ --> CH[?]
    AQ --> CI[?]
    AR --> CJ[?]
    AR --> CK[?]
    AS --> CL[?]
    AS --> CM[?]
    AT --> CN[?]
    AT --> CO[?]
    AU --> CP[?]
    AU --> CQ[?]
    AV --> CR[?]
    AV --> CS[?]
    AW --> CT[?]
    AW --> CU[?]
    AX --> CV[?]
    AX --> CW[?]
    AY --> CX[?]
    AY --> CY[?]
    AZ --> CZ[?]
    AZ --> DA[?]
    BA --> DB[?]
    BA --> DC[?]
    BB --> DD[?]
    BB --> DE[?]
    BC --> DF[?]
    BC --> DG[?]
    BD --> DH[?]
    BD --> DI[?]
    BE --> DJ[?]
    BE --> DK[?]
    BF --> DL[?]
    BF --> DM[?]
    BG --> DN[?]
    BG --> DO[?]
    BH --> DP[?]
    BH --> DQ[?]
    BI --> DR[?]
    BI --> DS[?]
    BJ --> DT[?]
    BJ --> DU[?]
    BK --> DV[?]
    BK --> DW[?]
    BL --> DX[?]
    BL --> DY[?]
    BM --> DZ[?]
    BM --> EA[?]
    BN --> EB[?]
    BN --> EC[?]
    BO --> ED[?]
    BO --> EE[?]
    BP --> EF[?]
    BP --> EG[?]
    BQ --> EH[?]
    BQ --> EI[?]
    BR --> EJ[?]
    BR --> EK[?]
    BS --> EL[?]
    BS --> EM[?]
    BT --> EN[?]
    BT --> EO[?]
    BU --> EP[?]
    BU --> EQ[?]
    BV --> ER[?]
    BV --> ES[?]
    BW --> ET[?]
    BW --> EU[?]
    BX --> EV[?]
    BX --> EW[?]
    BY --> EX[?]
    BY --> EY[?]
    BZ --> EZ[?]
    BZ --> FA[?]
    CA --> FB[?]
    CA --> FC[?]
    CB --> FD[?]
    CB --> FE[?]
    CC --> FF[?]
    CC --> FG[?]
    CD --> FH[?]
    CD --> FI[?]
    CE --> FJ[?]
    CE --> FK[?]
    CF --> FL[?]
    CF --> FM[?]
    CG --> FN[?]
    CG --> FO[?]
    CH --> FP[?]
    CH --> FQ[?]
    CI --> FR[?]
    CI --> FS[?]
    CJ --> FT[?]
    CJ --> FU[?]
    CK --> FV[?]
    CK --> FW[?]
    CL --> FX[?]
    CL --> FY[?]
    CM --> FZ[?]
    CM --> GA[?]
    CN --> GB[?]
    CN --> GC[?]
    CO --> GD[?]
    CO --> GE[?]
    CP --> GF[?]
    CP --> GG[?]
    CQ --> GH[?]
    CQ --> GI[?]
    CR --> GJ[?]
    CR --> GK[?]
    CS --> GL[?]
    CS --> GM[?]
    CT --> GN[?]
    CT --> GO[?]
    CU --> GP[?]
    CU --> GQ[?]
    CV --> GR[?]
    CV --> GS[?]
    CW --> GT[?]
    CW --> GU[?]
    CX --> GV[?]
    CX --> GW[?]
    CY --> GX[?]
    CY --> GY[?]
    CZ --> GZ[?]
    CZ --> HA[?]
    DA --> HB[?]
    DA --> HC[?]
    DB --> HD[?]
    DB --> HE[?]
    DC --> HF[?]
    DC --> HG[?]
    DD --> HH[?]
    DD --> HI[?]
    DE --> HJ[?]
    DE --> HK[?]
    DF --> HL[?]
    DF --> HM[?]
    DG --> HN[?]
    DG --> HO[?]
    DH --> HP[?]
    DH --> HQ[?]
    DI --> HR[?]
    DI --> HS[?]
    DJ --> HT[?]
    DJ --> HU[?]
    DK --> HV[?]
    DK --> HW[?]
    DL --> HX[?]
    DL --> HY[?]
    DM --> HZ[?]
    DM --> IA[?]
    DN --> IB[?]
    DN --> IC[?]
    DO --> ID[?]
    DO --> IE[?]
    DP --> IF[?]
    DP --> IG[?]
    DQ --> IH[?]
    DQ --> II[?]
    DR --> IJ[?]
    DR --> IK[?]
    DS --> IL[?]
    DS --> IM[?]
    DT --> IN[?]
    DT --> IO[?]
    DU --> IP[?]
    DU --> IQ[?]
    DV --> IR[?]
    DV --> IS[?]
    DW --> IT[?]
    DW --> IU[?]
    DX --> IV[?]
    DX --> IW[?]
    DY --> IX[?]
    DY --> IY[?]
    DZ --> IZ[?]
    DZ --> JA[?]
    EA --> JB[?]
    EA --> JC[?]
    EB --> JD[?]
    EB --> JE[?]
    EC --> JF[?]
    EC --> JG[?]
    ED --> JH[?]
    ED --> JI[?]
    EE --> JJ[?]
    EE --> JK[?]
    EF --> JL[?]
    EF --> JM[?]
    EG --> JN[?]
    EG --> JO[?]
    EH --> JP[?]
    EH --> JQ[?]
    EI --> JR[?]
    EI --> JS[?]
    EJ --> JT[?]
    EJ --> JU[?]
    EK --> JV[?]
    EK --> JW[?]
    EL --> JX[?]
    EL --> JY[?]
    EM --> JZ[?]
    EM --> KA[?]
    EN --> KB[?]
    EN --> KC[?]
    EO --> KD[?]
    EO --> KE[?]
    EP --> KF[?]
    EP --> KG[?]
    EQ --> KH[?]
    EQ --> KI[?]
    ER --> KJ[?]
    ER --> KK[?]
    ES --> KL[?]
    ES --> KM[?]
    ET --> KN[?]
    ET --> KO[?]
    EU --> KP[?]
    EU --> KQ[?]
    EV --> KR[?]
    EV --> KS[?]
    EW --> KT[?]
    EW --> KU[?]
    EX --> KV[?]
    EX --> KW[?]
    EY --> KX[?]
    EY --> KY[?]
    EZ --> KZ[?]
    EZ --> LA[?]
    FA --> LB[?]
    FA --> LC[?]
    FB --> LD[?]
    FB --> LE[?]
    FC --> LF[?]
    FC --> LG[?]
    FD --> LH[?]
    FD --> LI[?]
    FE --> LJ[?]
    FE --> LK[?]
    FG --> LL[?]
    FG --> LM[?]
    FH --> LN[?]
    FH --> LO[?]
    FI --> LP[?]
    FI --> LQ[?]
    FJ --> LR[?]
    FJ --> LS[?]
    FK --> LT[?]
    FK --> LU[?]
    FL --> LV[?]
    FL --> LW[?]
    FM --> LX[?]
    FM --> LY[?]
    FN --> LZ[?]
    FN --> MA[?]
    FO --> MB[?]
    FO --> MC[?]
    FP --> MD[?]
    FP --> ME[?]
    FQ --> MF[?]
    FQ --> MG[?]
    FR --> MH[?]
    FR --> MI[?]
    FS --> MJ[?]
    FS --> MK[?]
    FT --> ML[?]
    FT --> MM[?]
    FU --> MN[?]
    FU --> MO[?]
    FV --> MP[?]
    FV --> MQ[?]
    FW --> MR[?]
    FW --> MS[?]
    FX --> MT[?]
    FX --> MU[?]
    FY --> MV[?]
    FY --> MW[?]
    FZ --> MX[?]
    FZ --> MY[?]
    GA --> MZ[?]
    GA --> NA[?]
    GB --> NB[?]
    GB --> NC[?]
    GC --> ND[?]
    GC --> NE[?]
    GD --> NF[?]
    GD --> NG[?]
    GE --> NH[?]
    GE --> NI[?]
    GF --> NJ[?]
    GF --> NK[?]
    GH --> NL[?]
    GH --> NM[?]
    GI --> NN[?]
    GI --> NO[?]
    GJ --> NP[?]
    GJ --> NQ[?]
    GK --> NR[?]
    GK --> NS[?]
    GL --> NT[?]
    GL --> NU[?]
    GM --> NV[?]
    GM --> NW[?]
    GN --> NX[?]
    GN --> NY[?]
    GO --> NZ[?]
    GO --> OA[?]
    GP --> OB[?]
    GP --> OC[?]
    GQ --> OD[?]
    GQ --> OE[?]
    GR --> OF[?]
    GR --> OG[?]
    GS --> OH[?]
    GS --> OI[?]
    GT --> OJ[?]
    GT --> OK[?]
    GU --> OL[?]
    GU --> OM[?]
    GV --> ON[?]
    GV --> OO[?]
    HW --> OP[?]
    HW --> OQ[?]
    HX --> OR[?]
    HX --> OS[?]
    HY --> OT[?]
    HY --> OU[?]
    HZ --> OV[?]
    HZ --> OW[?]
    IA --> OX[?]
    IA --> OY[?]
    IB --> OZ[?]
    IB --> PA[?]
    IC --> PB[?]
    IC --> PC[?]
    ID --> PD[?]
    ID --> PE[?]
    IE --> PF[?]
    IE --> PG[?]
    IF --> PH[?]
    IF --> PI[?]
    IG --> PJ[?]
    IG --> PK[?]
    IH --> PL[?]
    IH --> PM[?]
    II --> PN[?]
    II --> PO[?]
    IJ --> PP[?]
    IJ --> PQ[?]
    IK --> PR[?]
    IK --> PS[?]
    IL --> PT[?]
    IL --> PU[?]
    IM --> PV[?]
    IM --> PW[?]
    IN --> PX[?]
    IN --> PY[?]
    IO --> PZ[?]
    IO --> QA[?]
    IP --> QB[?]
    IP --> QC[?]
    IQ --> QD[?]
    IQ --> QE[?]
    IR --> QF[?]
    IR --> QG[?]
    IS --> QH[?]
    IS --> QI[?]
    IT --> QJ[?]
    IT --> QK[?]
    IU --> QL[?]
    IU --> QM[?]
    IV --> QN[?]
    IV --> QO[?]
    IW --> QP[?]
    IW --> QQ[?]
    IX --> QR[?]
    IX --> QS[?]
    IY --> QT[?]
    IY --> QU[?]
    IZ --> QV[?]
    IZ --> QW[?]
    JA --> QX[?]
    JA --> QY[?]
    JB --> QZ[?]
    JB --> RA[?]
    JC --> RB[?]
    JC --> RC[?]
    JD --> RD[?]
    JD --> RE[?]
    JE --> RF[?]
    JE --> RG[?]
    JF --> RH[?]
    JF --> RI[?]
    JG --> RJ[?]
    JG --> RK[?]
    JH --> RL[?]
    JH --> RM[?]
    JI --> RN[?]
    JI --> RO[?]
    JJ --> RP[?]
    JJ --> RQ[?]
    JK --> RR[?]
    JK --> RS[?]
    JL --> RT[?]
    JL --> RU[?]
    JM --> RV[?]
    JM --> RW[?]
    JN --> RX[?]
    JN --> RY[?]
    JO --> RZ[?]
    JO --> SA[?]
    JP --> SB[?]
    JP --> SC[?]
    JQ --> SD[?]
    JQ --> SE[?]
    JR --> SF[?]
    JR --> SG[?]
    JS --> SH[?]
    JS --> SI[?]
    JT --> SJ[?]
    JT --> SK[?]
    JU --> SL[?]
    JU --> SM[?]
    JV --> SN[?]
    JV --> SO[?]
    JW --> SP[?]
    JW --> SQ[?]
    KX --> SR[?]
    KX --> SS[?]
    KY --> ST[?]
    KY --> SU[?]
    KZ --> SV[?]
    KZ --> SW[?]
    LA --> SX[?]
    LA --> SY[?]
    LB --> SZ[?]
    LB --> TA[?]
    LC --> TB[?]
    LC --> TC[?]
    LD --> TD[?]
    LD --> TE[?]
    LE --> TF[?]
    LE --> TG[?]
    LF --> TH[?]
    LF --> TI[?]
    LG --> TJ[?]
    LG --> TK[?]
    LH --> TL[?]
    LH --> TM[?]
    LI --> TN[?]
    LI --> TO[?]
    LJ --> TP[?]
    LJ --> TQ[?]
    LK --> TR[?]
    LK --> TS[?]
    LM --> TT[?]
    LM --> TU[?]
    LN --> TV[?]
    LN --> TW[?]
    LO --> TX[?]
    LO --> TY[?]
    LP --> TZ[?]
    LP --> UA[?]
    LQ --> UB[?]
    LQ --> UC[?]
    LR --> UD[?]
    LR --> UE[?]
    LS --> UF[?]
    LS --> UG[?]
    LT --> UH[?]
    LT --> UI[?]
    LU --> UJ[?]
    LU --> UK[?]
    LV --> UL[?]
    LV --> UM[?]
    LW --> UN[?]
    LW --> UO[?]
    LX --> UP[?]
    LX --> UQ[?]
    LY --> UR[?]
    LY --> US[?]
    LZ --> UT[?]
    LZ --> UY[?]
    MA --> UV[?]
    MA --> UW[?]
    MB --> UX[?]
    MB --> UY[?]
    MC --> UZ[?]
    MC --> VA[?]
    MD --> VB[?]
    MD --> VC[?]
    ME --> VD[?]
    ME --> VE[?]
    MF --> VF[?]
    MF --> VG[?]
    MG --> VH[?]
    MG --> VI[?]
    MH --> VJ[?]
    MH --> VK[?]
    MI --> VL[?]
    MI --> VM[?]
    MJ --> VN[?]
    MJ --> VO[?]
    MK --> VP[?]
    MK --> VQ[?]
    ML --> VR[?]
    ML --> VS[?]
    MM --> VT[?]
    MM --> VU[?]
    MN --> VX[?]
    MN --> VY[?]
    MO --> VZ[?]
    MO --> WA[?]
    NP --> WB[?]
    NP --> WC[?]
    NQ --> WD[?]
    NQ --> WE[?]
    NR --> WF[?]
    NR --> WG[?]
    NS --> WH[?]
    NS --> WI[?]
    NT --> WJ[?]
    NT --> WK[?]
    NU --> WL[?]
    NU --> WM[?]
    NV --> WN[?]
    NV --> WO[?]
    NW --> WP[?]
    NW --> WQ[?]
    NX --> WR[?]
    NX --> WS[?]
    NY --> WT[?]
    NY --> WU[?]
    OZ --> WV[?]
    OZ --> WW[?]
    OA --> WX[?]
    OA --> WY[?]
    OB --> WZ[?]
    OB --> XA[?]
    OC --> XB[?]
    OC --> XC[?]
    OD --> XD[?]
    OD --> XE[?]
    OE --> XF[?]
    OE --> XG[?]
    OF --> XH[?]
    OF --> XI[?]
    OG --> XJ[?]
    OG --> XK[?]
    OH --> XL[?]
    OH --> XM[?]
    OI --> XN[?]
    OI --> XO[?]
    OJ --> XP[?]
    OJ --> XQ[?]
    OK --> XR[?]
    OK --> XS[?]
    OL --> XT[?]
    OL --> XU[?]
    OM --> XV[?]
    OM --> XW[?]
    ON --> XX[?]
    ON --> XY[?]
    OP --> XZ[?]
    OP --> YA[?]
    OQ --> YB[?]
    OQ --> YC[?]
    OR --> YD[?]
    OR --> YE[?]
    OS --> YF[?]
    OS --> YG[?]
    OT --> YH[?]
    OT --> YI[?]
    OU --> YJ[?]
    OU --> YK[?]
    OV --> YL[?]
    OV --> YM[?]
    OW --> YN[?]
    OW --> YO[?]
    OX --> YP[?]
    OX --> YQ[?]
    OY --> YR[?]
    OY --> YS[?]
    OZ --> YT[?]
    OZ --> YU[?]
    PA --> YV[?]
    PA --> YW[?]
    PB --> YX[?]
    PB --> YY[?]
    PC --> YZ[?]
    PC --> ZA[?]
    PD --> ZB[?]
    PD --> ZC[?]
    PE --> ZD[?]
    PE --> ZE[?]
    PF --> ZF[?]
    PF --> ZG[?]
    PG --> ZH[?]
    PG --> ZI[?]
    PH --> ZJ[?]
    PH --> ZK[?]
    PI --> ZL[?]
    PI --> ZM[?]
    PJ --> ZN[?]
    PJ --> ZO[?]
    PK --> ZP[?]
    PK --> ZQ[?]
    PL --> ZR[?]
    PL --> ZS[?]
    PM --> ZT[?]
    PM --> ZU[?]
    PN --> ZV[?]
    PN --> ZW[?]
    PO --> ZX[?]
    PO --> ZY[?]
    PP --> ZZ[?]
    PP --> AA[?]
    PQ --> AB[?]
    PQ --> AC[?]
    PR --> AD[?]
    PR --> AE[?]
    PS --> AF[?]
    PS --> AG[?]
    PT --> AH[?]
    PT --> AI[?]
    PU --> AJ[?]
    PU --> AK[?]
    PV --> AL[?]
    PV --> AM[?]
    PW --> AN[?]
    PW --> AO[?]
    PX --> AP[?]
    PX --> AQ[?]
    PY --> AR[?]
    PY --> AS[?]
    PZ --> AT[?]
    PZ --> AU[?]
    QA --> AV[?]
    QA --> AW[?]
    QB --> AX[?]
    QB --> AY[?]
    QC --> AZ[?]
    QC --> BA[?]
    QD --> BB[?]
    QD --> BC[?]
    QE --> BD[?]
    QE --> BE[?]
    QF --> BF[?]
    QF --> BG[?]
    QG --> BH[?]
    QG --> BI[?]
    QH --> BJ[?]
    QH --> BK[?]
    QI --> BL[?]
    QI --> BM[?]
    QJ --> BN[?]
    QJ --> BO[?]
    QK --> BP[?]
    QK --> BQ[?]
    QL --> BR[?]
    QL --> BS[?]
    QM --> BT[?]
    QM --> BU[?]
    QN --> BV[?]
    QN --> BW[?]
    QO --> BX[?]
    QO --> BY[?]
    QP --> BZ[?]
    QP --> CA[?]
    QQ --> CB[?]
    QQ --> CC[?]
    QR --> CD[?]
    QR --> CE[?]
    QS --> CF[?]
    QS --> CG[?]
    QT --> CH[?]
    QT --> CI[?]
    QU --> CJ[?]
    QU --> CK[?]
    QV --> CL[?]
    QV --> CM[?]
    QW --> CN[?]
    QW --> CO[?]
    QX --> CP[?]
    QX --> CQ[?]
    QY --> CR[?]
    QY --> CS[?]
    QZ --> CT[?]
    QZ --> CU[?]
    RA --> CV[?]
    RA --> CW[?]
    RB --> CX[?]
    RB --> CY[?]
    RC --> CZ[?]
    RC --> DA[?]
    RD --> DB[?]
    RD --> DC[?]
    RE --> DD[?]
    RE --> DE[?]
    RF --> DF[?]
    RF --> DG[?]
    RG --> DH[?]
    RG --> DI[?]
    RH --> DJ[?]
    RH --> DK[?]
    RI --> DL[?]
    RI --> DM[?]
    RJ --> DN[?]
    RJ --> DO[?]
    RK --> DP[?]
    RK --> DQ[?]
    RL --> DR[?]
    RL --> DS[?]
    RM --> DT[?]
    RM --> DU[?]
    RN --> DV[?]
    RN --> DW[?]
    RO --> DX[?]
    RO --> DY[?]
    RP --> DZ[?]
    RP --> EA[?]
    RQ --> EB[?]
    RQ --> EC[?]
    RS --> ED[?]
    RS --> EE[?]
    RT --> EF[?]
    RT --> EG[?]
    RU --> EH[?]
    RU --> EI[?]
    RV --> EJ[?]
    RV --> EK[?]
    RW --> EL[?]
    RW --> EM[?]
    RX --> EN[?]
    RX --> EO[?]
    RY --> EP[?]
    RY --> EQ[?]
    RZ --> ER[?]
    RZ --> ES[?]
    SA --> ET[?]
    SA --> EU[?]
    SB --> EV[?]
    SB --> EW[?]
    SC --> EX[?]
    SC --> EY[?]
    SD --> EZ[?]
    SD --> FA[?]
    SE --> FB[?]
    SE --> FC[?]
    SF --> FD[?]
    SF --> FE[?]
    SG --> FF[?]
    SG --> FG[?]
    SH --> FH[?]
    SH --> FI[?]
    SI --> FJ[?]
    SI --> FK[?]
    SJ --> FL[?]
    SJ --> FM[?]
    SK --> FN[?]
    SK --> FO[?]
    SL --> FP[?]
    SL --> FQ[?]
    SM --> FR[?]
    SM --> FS[?]
    SN --> FT[?]
    SN --> FU[?]
    SO --> FV[?]
    SO --> FW[?]
    SP --> FX[?]
    SP --> FY[?]
    SQ --> FZ[?]
    SQ --> GA[?]
    SR --> GB[?]
    SR --> GC[?]
    SS --> GD[?]
    SS --> GE[?]
    ST --> GF[?]
    ST --> GG[?]
    SU --> GH[?]
    SU --> GI[?]
    SV --> GJ[?]
    SV --> GK[?]
    SW --> GL[?]
    SW --> GM[?]
    SX --> GN[?]
    SX --> GO[?]
    SY --> GP[?]
    SY --> GQ[?]
    SZ --> GR[?]
    SZ --> GS[?]
    TA --> GT[?]
    TA --> GU[?]
    TB --> GV[?]
    TB --> GW[?]
    TC --> GX[?]
    TC --> GY[?]
    TD --> GZ[?]
    TD --> HA[?]
    TE --> HB[?]
    TE --> HC[?]
    TF --> HD[?]
    TF --> HE[?]
    TG --> HF[?]
    TG --> HG[?]
    TH --> HH[?]
    TH --> HI[?]
    TI --> HJ[?]
    TI --> HK[?]
    TJ --> HL[?]
    TJ --> HM[?]
    TK --> HN[?]
    TK --> HO[?]
    TL --> HP[?]
    TL --> HQ[?]
    TM --> HR[?]
    TM --> HS[?]
    TN --> HT[?]
    TN --> HU[?]
    TO --> HV[?]
    TO --> HW[?]
    TP --> HX[?]
    TP --> HY[?]
    TQ --> HZ[?]
    TQ --> IA[?]
    TR --> IB[?]
    TR --> IC[?]
    TS --> ID[?]
    TS --> IE[?]
    TU --> IF[?]
    TU --> IG[?]
    TV --> IH[?]
    TV --> II[?]
    TW --> IJ[?]
    TW --> IK[?]
    TX --> IL[?]
    TX --> IM[?]
    TY --> IN[?]
    TY --> IO[?]
    TZ --> IP[?]
    TZ --> IQ[?]
    UA --> IR[?]
    UA --> IS[?]
    UB --> IT[?]
    UB --> IU[?]
    UC --> IV[?]
    UC --> IW[?]
    UD --> IX[?]
    UD --> IY[?]
    UE --> IZ[?]
    UE --> JA[?]
    UF --> JB[?]
    UF --> JC[?]
    UG --> JD[?]
    UG --> JE[?]
    UH --> JF[?]
    UH --> JG[?]
    UI --> JH[?]
    UI --> JI[?]
    UJ --> JJ[?]
    UJ --> JK[?]
    UK --> JL[?]
    UK --> JM[?]
    UL --> JN[?]
    UL --> JO[?]
    UM --> JP[?]
    UM --> JQ[?]
    UN --> JR[?]
    UN --> JS[?]
    UO --> JT[?]
    UO --> JU[?]
    UP --> JV[?]
    UP --> JW[?]
    UQ --> JX[?]
    UQ --> JY[?]
    UR --> JZ[?]
    UR --> KA[?]
    US --> KB[?]
    US --> KC[?]
    UT --> KD[?]
    UT --> KE[?]
    UV --> KF[?]
    UV --> KG[?]
    UW --> KH[?]
    UW --> KI[?]
    UX --> KJ[?]
    UX --> KK[?]
    UY --> KL[?]
    UY --> KM[?]
    UZ --> KN[?]
    UZ --> KO[?]
    VA --> KP[?]
    VA --> KQ[?]
    VB --> KR[?]
    VB --> KS[?]
    VC --> KT[?]
    VC --> KU[?]
    VD --> KV[?]
    VD --> KW[?]
    VE --> KX[?]
    VE --> KY[?]
    VF --> KZ[?]
    VF --> LA[?]
    VG --> LB[?]
    VG --> LC[?]
    VH --> LD[?]
    VH --> LE[?]
    VI --> LF[?]
    VI --> LG[?]
    VJ --> LH[?]
    VJ --> LI[?]
    VK --> LJ[?]
    VK --> LK[?]
    VL --> LL[?]
    VL --> LM[?]
    VM --> LN[?]
    VM --> LO[?]
    VN --> LP[?]
    VN --> LQ[?]
    VO --> LR[?]
    VO --> LS[?]
    VP --> LT[?]
    VP --> LU[?]
    VQ --> LV[?]
    VQ --> LW[?]
    VR --> LX[?]
    VR --> LY[?]
    VS --> LZ[?]
    VS --> MA[?]
    VT --> MB[?]
    VT --> MC[?]
    VU --> MD[?]
    VU --> ME[?]
    VW --> MF[?]
    VW --> MG[?]
    VX --> MH[?]
    VX --> MI[?]
    VY --> MJ[?]
    VY --> MK[?]
    VZ --> ML[?]
    VZ --> MM[?]
    WA --> MN[?]
    WA --> MO[?]
    WB --> MP[?]
    WB --> MQ[?]
    WC --> MR[?]
    WC --> MS[?]
    WD --> MT[?]
    WD --> MU[?]
    WE --> MV[?]
    WE --> MW[?]
    WF --> MX[?]
    WF --> MY[?]
    WG --> MZ[?]
    WG --> NA[?]
    WH --> NB[?]
    WH --> NC[?]
    WI --> ND[?]
    WI --> NE[?]
    WJ --> NF[?]
    WJ --> NG[?]
    WK --> NH[?]
    WK --> NI[?]
    WL --> NJ[?]
    WL --> NK[?]
    WM --> NL[?]
    WM --> NM[?]
    WN --> NN[?]
    WN --> NO[?]
    WO --> NP[?]
    WO --> NQ[?]
    WX --> NR[?]
    WX --> NS[?]
    WY --> NT[?]
    WY --> NU[?]
    WZ --> NV[?]
    WZ --> NW[?]
    XA --> NX[?]
    XA --> NY[?]
    XB --> NZ[?]
    XB --> OA[?]
    XC --> OB[?]
    XC --> OC[?]
    XD --> OD[?]
    XD --> OE[?]
    XE --> OF[?]
    XE --> OG[?]
    XF --> OH[?]
    XF --> OI[?]
    XG --> OJ[?]
    XG --> OK[?]
    XH --> OL[?]
    XH --> OM[?]
    XI --> ON[?]
    XI --> OO[?]
    XJ --> OP[?]
    XJ --> OQ[?]
    XK --> OR[?]
    XK --> OS[?]
    XL --> OT[?]
    XL --> OU[?]
    XM --> OV[?]
    XM --> OW[?]
    XN --> OX[?]
    XN --> OY[?]
    XO --> OZ[?]
    XO --> PA[?]
    XP --> PB[?]
    XP --> PC[?]
    XQ --> PD[?]
    XQ --> PE[?]
    XR --> PF
```


EL CAOS REPTANTE: WHITE DWARF N°68

LIBERANDO A LOS ESPÍRITUS

Por Graeme Davis

Este mes presentamos un par de profesiones para La llamada de Cthulhu gracias a la incansable pluma de Graeme Davis. Sirven perfectamente para el capítulo Habitantes de la oscuridad.

Clérigo

Un clérigo no puede utilizar hechizos de los Mitos, y tratará de evitar que otros lo hagan. Esta profesión requiere una interpretación muy cuidadosa, tal vez más que ninguna otra. Puede ser usada únicamente con PNJs, interfiriendo así en la investigación de los jugadores por el bien de sus almas y causando dificultades.

Habilidades: Buscar libros, Ciencias ocultas, Crédito, Elocuencia, Exorcismo, Historia, L/E otros idiomas*, Psicoanálisis, Psicología.

**Griego y latín, además de alguno también común como hebreo, arameo, sirio y copto.*

Ingresos: 1D6+1x1.000\$.

Exorcismo

Esta habilidad está disponible solamente para los clérigos, y su porcentaje base es 20. Otros pueden aprenderla siendo instruidos por un clérigo y tirando Ciencias ocultas (o EDUx3 si el Guardián así lo prefiere); ello granjeará un 5% inicial, pudiendo mejorarse por experiencia.

Para llevar a cabo un exorcismo, se precisan los objetos habituales: campanilla, biblia y vela, así como cierta preparación; obviamente, si un espíritu se da cuenta de que se va a efectuar un exorcismo (a discreción del Guardián, se puede tirar INTx5 para determinar este punto), hará cuanto pueda para evitar que la ceremonia acabe celebrándose.

Con una tirada exitosa de Exorcismo, el exorcista puede enfrentar su POD al POD *original* del espíritu.

Si vence el exorcista, el espíritu es destruido y el exorcista pierde una cantidad de POD igual a los puntos de POD originales del espíritu menos los puntos de POD originales del exorcista. Si el espíritu poseía un POD inferior, el exorcista pierde nada más que 1 punto. Si el exorcismo no

funciona, el exorcista pierde el doble de esta cantidad, y tendrá que tirar COR como si hubiese sufrido un ataque mayor (Habitantes de la oscuridad).

Varios personajes pueden contribuir con puntos de POD al exorcismo, sumándose a las plegarias del exorcista. Aquellos sin la habilidad Exorcismo pueden contribuir con hasta 1/10 parte de sus puntos de POD, mientras que quienes la tengan pueden hacerlo con la mitad, redondeando fracciones a enteros. Todo el POD invertido en un exorcismo se recupera al ritmo normal.



Agua bendita

Un clérigo también cuenta con el conocimiento necesario para emplear agua bendita y así mantener a un espíritu a raya; la probabilidad de éxito es igual a su PODx5, mientras que el resto de personajes pueden probar a hacer lo mismo tirando Ciencias ocultas/2. La protección que otorga un círculo de agua bendita dura hasta que ésta se seca o se sale de él, contando con que el espectro no trate de romperlo de alguna forma. El espíritu no puede traspasarlo ni atacar a quienes haya dentro, pero puede recurrir a sus capacidades para sacar a la gente o para romperlo. Si cualquier ser vivo cruza el círculo una vez creado, éste quedará roto.

Hipnosis

La Hipnosis es una habilidad de Comunicación con un porcentaje base de 0. Puede estar disponible para parapsicólogos como habilidad profesional, pero tal vez los Guardianes prefieran restringir su disponibilidad estipulando que resulta harto difícil de aprender, o solicitando una tirada de INTx1 o PODx1 a quienes quieran aprenderla.

Cualquier sujeto que se deje puede ser hipnotizado mediante una tirada de Hipnosis; quien no, será más difícil, necesitándose vencer en una tirada de Hipnosis/5 contra la INT del sujeto en la Tabla de resistencia antes de poder tirar Hipnosis.

Una vez hipnotizado, el sujeto entra en trance. Obedecerá órdenes como un zombi, pero se le permitirá una tirada de PODx5 para resistirse a órdenes absurdas, homicidas o contra natura. Al resistirse a una orden se sale del trance, también si el hipnotizador se lo ordena, y el sujeto será incapaz de recordar lo sucedido.

La hipnosis puede emplearse para hacer que un sujeto

recuerde información o hechos con mayor claridad que en un estado consciente, y en algunos casos puede conseguirse que éste retroceda hasta antes de su nacimiento, para recordar eventos previos a la encarnación. También se puede captar mejor la información mediante la hipnosis, pues es un proceso similar al de aprendizaje mediante el sueño.

Cuando se combina esta habilidad con la de Psicoanálisis se pueden curar fobias y locuras con mayor rapidez, si es que el mismo psicoanalista posee ambas habilidades y tiene éxito en las dos mientras el paciente se encuentra en trance, necesitándose 1D4 horas de sesión de hipnoterapia (equivalente a 1 semana de tratamiento ordinario).

Se puede programar una *sugestión post-hipnótica* en un sujeto en trance si el hipnotista tira *dos* veces Hipnosis. Esta sugestión es una orden que se llevará a cabo cuando el sujeto esté fuera del trance, y dependerá de cierto estímulo. Puede ir desde una sensación de repulsión cuando se fuma hasta poner una bomba en Scotland Yard cuando se entere de que el hipnotizador ha sido arrestado, aunque el Guardián debería modificar las probabilidades de éxito de acuerdo a la complejidad de la orden y de la peligrosidad que implica para el sujeto. El sujeto no será consciente de la sugestión mientras no esté en trance, y cuando ésta se active podrá enfrentar su INT a la Hipnosis/5 del hipnotizador. Si vence, podrá resistirse a la orden, siendo consciente del estímulo irracional pero siendo incapaz de explicarlo; y si pierde, entrará en trance y ejecutará la orden, recuperando la consciencia una vez completada la tarea y sin poder recordar los hechos.

El hipnotizador también puede hipnotizarse a sí mismo para resistir dolor o miedos, o a un sujeto para que actúe como médium; aunque estos extremos se dejan a discreción del Guardián.



EL CAOS REPTANTE: WHITE DWARF Nº70

EL PRECIO JUSTO

Por Marcus L. Rowland

Muchos personajes de La llamada de Cthulhu tienen su base en Gran Bretaña en lugar de en Estados Unidos, por lo que el Guardián pudiese tener dificultades a la hora de disponer de una lista de precios. Para remediar esto, el escritor británico Kimball Bailey ha elaborado esta lista. Esta sección tratará de presentar otras, ofreciendo en esta ocasión alguna información general acerca de monedas y precios, así como de algunas fuentes de utilidad.



Durante los años veinte Gran Bretaña era una nación que gozaba de buena salud económica, pero los salarios y los precios eran inferiores a sus equivalentes norteamericanos. Esto hace necesario convertir algunos ingresos de los personajes a un trasfondo británico. Para simplificarlo, el índice de cambio a lo largo de casi toda aquella década era de 5 dólares por 1 libra. Para calcular los ingresos de un investigador británico, genérese uno estadounidense, luego divídanse los ingresos entre seis para tenerlos en libras. Los investigadores británicos disponen de menos efectivo que sus colegas norteamericanos. No obstante, son más pudientes en la mayoría de estándares, puesto que los ingresos medios son mucho más inferiores que la de mayoría de personajes. En comparación, un mecanógrafo podría ganar menos de 4£ a la semana, un piloto de avión unas

450£ al cabo de un año. Henry Pierrepont, el verdugo, recibía 10£ por ahorcamiento, y su ayudante sólo 2 guineas.

Hasta 1971 la libra se dividía en chelines y peniques, en veinte chelines la libra, y doce peniques el chelín. Los precios en las tiendas podían aparecer de dos maneras, por ejemplo:

2s 6d o 2/6 = Dos chelines y seis peniques (121/2p)

1£ 5s 0d o 1£/5/- o 25/- = Una libra y cinco chelines (1.25£)

Un término derivado de las abreviaturas de las unidades monetarias en circulación fue 'LSD'. ¡Esto podría causar una confusión en la actualidad!

Para complicar más las cosas también existían las monedas de medio penique (1/2d, normalmente llamado 'penny') y de un cuarto de penique (1/4d). A continuación ofrecemos una tabla con los equivalentes:

| Moneda | Valor | Decimales | Apodo/Formato |
|----------------------------|--------|-----------|---------------|
| Cuarto de penique | 1/4d | .104p | |
| Medio penique | 1/2d | .208p | Penny |
| Penique | 1d | .416p | |
| Tres peniques ¹ | 3d | 1.25p | Joey |
| Seis peniques | 6d | 2.5p | Tanner |
| Chelín (12d) | 1s | 5p | Bob |
| Dos chelines | 2s | 10p | Florín |
| Media corona | 2/6 | 12.5p | |
| Corona | 5/- | 25p | |
| Diez chelines | 10/- | 50p | Billete |
| Libra (20s, 240d) | 1£/-/- | 1.00£ | Billete |
| Soberano | 1£/-/- | 1.00£ | Moneda de oro |
| Guinea | 1£/1/- | 1.05£ | ² |

¹ Una moneda de plata, no la octogonal introducida en 1937.
² Una unidad monetaria obsoleta, generalmente utilizada para grandes gastos (ropa, joyas, etc.) y para tasas legales y médicas. Originalmente fue una moneda de oro.

Téngase en cuenta que ver más de 1£ era algo raro, y que más de una tienda no disponía de cambio. Los soberanos de oro eran legales pero raros, y tenían mayor valor por el oro que contenían que por ser una moneda. Gran Bretaña volvió al precio estándar del oro de preguerra en 1925, para un rápido pago de las deudas bélicas, pero ello provocó una mayor inflación, por lo que se abandonó posteriormente.

Los siguientes precios son los típicos en Gran Bretaña durante esta era, y se incluyen en libras, chelines y peniques y sus equivalentes decimales aproximados.

| Producto | Precio | Decimal | | | |
|---------------------------------------|---------|---------|---|----------|---------|
| Café (100 g.) | 1/4 | 6p | Equipo de disección (aficionado) | 1£/15/- | 1.75£ |
| Filete (1/2 k.) | 1/5 | 7p | Gafas de lectura (6'2 cm.) | 4/3 | 21p |
| Huevos (docena) | 2/2 | 11p | Gafas de lectura (10 cm.) | 18/6 | 92p |
| Mantequilla (1/2 K.) | 2/- | 10p | Microscopio portátil ³ | 46£/19/- | 46.95£ |
| Pan (2 k.) | 1/- | 5p | Microscopio Zeiss (6 lentes ⁴) | 48£/8/6 | 48.42£ |
| Panceta (1/2 k.) | 1/5 | 7p | Proyector ⁵ | 24£/-/- | 24£ |
| Queso (1/2 k.) | 1/5 | 7p | Autobús | 4d | 2p |
| Ternera (1/2 k.) | 1/- | 5p | (interurbano, hasta 6 km.) | | |
| Cerveza (1/2 l.) | 6d | 3p | Baby Austin ⁶ | 175£/-/- | 175.00£ |
| Cigarros (20) | 1/- | 5p | Bentley deportivo (3 litros) | 1.000£+ | 1.000£+ |
| Coñac (botella) | 11/2 | 56p | Bicicleta | 6£/-/- | 6.00£ |
| Güisqui (botella) | 15/- | 75p | Deportivo AC (2 plazas) | 500£+ | 500£+ |
| Ron (botella) | 12/- | 60p | Gasolina (3'75 l) | 1/7 | 8p |
| Tabaco (30 g.) | 1/- | 5p | Motocicleta (300cc) | 38£/15/- | 38.75£ |
| Casa adosada (3 dormitorios) | 600£ | 600£ | Sedán (4 plazas) | 300£/-/- | 300.00£ |
| Hotel de lujo (noche) | 8/6 | 42p | Tren (hasta 320 km.) | 1£/4/- | 1.20£ |
| Abriego | 5£/10/- | 5.50£ | Crucero mediterráneo (10 días) | 20gs | 21£ |
| Camisa | 12/- | 60p | Crucero por el mundo | 250£ | 250£ |
| Traje | 3£/10 | 3.50£ | Crucero por Noruega | 20gs | 21£ |
| Zapatos | 1£/10/- | 1.50£ | (primavera, 12 días) | | |
| Carta certificada | 3d | 1p | Vuelo Londres-París | 50£ | 50£ |
| Paquete (hasta 85 g.) | 11/2d | -1p | (solo ida, biplaza) | | |
| Novela (edición rústica) | 7/6 | 37p | Vuelo Londres-París | 12£ | 12£ |
| Periódico | 1d | -1p | (ida y vuelta, aerolínea) | | |
| The Times | 2d | -1p | Cartuchos para escopeta | 10/6 | 52p |
| Gramófono (a cuerda) | 7£/17/- | 7.85£ | (50 proyectiles) | | |
| Piano vertical | 50£/-/- | 50£ | Escopeta (galga 12) | 10£/10/- | 10.50£ |
| Radio (con auriculares ¹) | 21£/-/- | 21£ | Escopeta sin martillo (galga 12) | 29£/5/- | 29.25£ |
| Radio a galena ² | 2£/-/- | 2£ | Fusil de cerrojo (con mirilla ⁷) | 29£/15/- | 29.75£ |
| Barómetro (con registro) | 9£/7/6 | 9.37£ | Fusil Lee Enfield (calibrado ⁸) | 11£/10/- | 11.50£ |
| Botiquín | 2£/10/- | 2.50£ | Fusil/Escopeta ⁹ (varios calibres) | 29£/5/- | 29.25 |
| Cámara (para microscopio) | 23£/2/- | 23.10£ | Munición para fusil (100 balas) | 7/- | 65p |
| | | | Munición para fusil ¹⁰ (100 balas) | 15/- | 75p |
| | | | Munición para revólver | 5/- | 25p |
| | | | (100 balas) | | |
| | | | Revólver Bulldog (.32, .38 ó .45) | 2£/6/- | 2.30£ |
| | | | Silenciador ¹¹ | 10/- | 50p |

¹ Requiere acumuladores de ácido de plomo (baterías), recargables en un taller o tienda. La primera emisión de radio fue en 1922, por la BBC.

² Requiere un largo y complejo sistema de cableado, como mínimo igual a las longitudes de onda de transmisión.

³ Diseñado para su traslado.

⁴ Modelo de hospital o profesional.

⁵ Epidiascopio. Dispositivo óptico diseñado para proyectar láminas planas opacas sobre una superficie externa.

⁶ Velocidad máxima 72 km/h., 2 asientos para adultos y 2 para niños.

⁷ Como un .30-06 de cerrojo pero con un alcance de 114 metros.

⁸ Como un .30-06 de cerrojo pero con un +5%.

⁹ Un arma de dos cañones, el de arriba de escopeta y el de debajo de fusil. Ambos de un solo disparo, apertura central y -5% a la habilidad a usar. Los tiradores deben tirar DESx5 para no equivocarse de gatillo.

¹⁰ De repetición.

¹¹ No válido para escopetas.

Fuentes de utilidad

A continuación ofrecemos los materiales consultados para este artículo.

The what it cost the day before yesterday book, por el Dr. H. Priestly.

The twenties, por R. J. Unstead

Airliner, por Robert Wall

Standard catalogue of scientific apparatus 1927, por Baird & Tatlock S.L.



EL CAOS REPTANTE: WHITE DWARF Nº72

LECTURA RECOMENDADA

Por J. G. Cadera

Papiro de Gemhetep

Historia: El papiro fue descubierto en un bazar de El Cairo en 1895 por el profesor Edward Clayton, y llevado a Inglaterra dos años más tarde. El papiro es de en torno al 1550 a.C., lo cual lo sitúa dentro de la 18ª dinastía aproximadamente, durante el reinado de Amenhotep I. Durante muchos años fue considerado nada más que una falsificación, y permaneció desatendido en la colección de Clayton hasta 1900, cuando el profesor decidió descifrarlo.

Como Clayton se daría cuenta enseguida, el papiro era un texto mágico muy completo, pero nada más que pudo traducir unos cuantos fragmentos antes de sufrir un fatal ataque al corazón en 1902. El papiro volvió a caer en el olvido mientras la finca de Clayton era arreglada, y no volvió a ver la luz hasta pasados otros dos años, cuando un colega suyo, el Dr. S. A. Winters, retomó la traducción.

En aquella época Winters estaba cerca de los setenta, y era por todos sabido que su salud no era buena, así que a nadie le extrañó que falleciese un mes después. La labor fue retomada por un joven egiptólogo llamado Reginald South, quien lidió con la traducción durante seis semanas antes de que sufriese un ataque de nerviosos debido al “exceso de trabajo”. Nunca llegó a recuperarse de aquello, y acabó pegándose un tiro en la cabeza poco después de volver al trabajo en la primavera de 1906. En 1910 el Papiro de Gemhetep fue enviado el Museo británico, junto con el resto de la colección de Clayton/Winters, donde permanece sin traducir.

Autor: El nombre de Gemhetep aparece por toda la obra que lleva su nombre. Resulta obvio que se trató de un sacerdote de Sutekh (o Set) porque su nombre aparece en varios pasajes. Hay que tener en cuenta que Set seguía siendo considerada una deidad benévola hasta finales la 19ª dinastía, y que posiblemente las actividades de sacerdotes como Gemhetep provocasen que fuese considerada una deidad malévola.

Hechizos: El papiro aporta un +16% a Mitos de Cthulhu, tiene un multiplicador de hechizos de x5, y su lectura cuesta 2D10 puntos de COR. Los siguientes hechizos han sido traducidos a partir de los jeroglíficos originales: *Contactar con Nyarlathotep*, *Contactar con un Habitante de la arena*, *Atar a un Horrendo cazador* y *Contactar con Yig*.

Si un investigador quiere traducir el texto a partir de este punto, usando la habilidad de L/E jeroglíficos egipcios, tendrá un 40% de probabilidades de encontrar 2 hechizos

más. El Guardián deberá determinar cuáles son, aunque pueden escogerse al azar. También aportará un +4% a Mitos de Cthulhu y se perderán 1D10 puntos de COR más, se encuentren más hechizos o no.

Disponibilidad: Debido a su reputación como infortunado, la mayoría de eruditos no pueden tener acceso al papiro. Si un egiptólogo quiere proseguir con la traducción, o simplemente leerlo, primero habrá de tirar Arqueología.

Manuscrito de Sphingien

Historia: El Manuscrito de Sphingien fue publicado por primera vez bajo el título *Liber servitus nefarius* (“Libro del abominable cautiverio”). Se imprimió menos de un centenar de copias de tan desconocida obra, de las cuales hasta donde se sabe solamente veintidós fueron distribuidas. Éstas pertenecen a un grupo de ocultistas conocido como la Orden de la llama, quienes estaban muy ligados a Wilhelm Sphingien, el autor del libro. Los demás libros se encontraban en el almacén de la editorial, Jager & Voss de Múnich, hasta que fueron públicamente quemados en 1886 por Werner Ansbach, un antiguo alumno y amigo de Sphingien.

Se sabe que antes de aquella fecha cierto número de extraños sucesos tuvieron lugar en relación a los propietarios del libro. Un par se volvió loco, muchos quedaron terriblemente mutilados, y uno o dos simplemente desaparecieron. Aparte de Sphingien, Ansbach fue el último miembro (supuestamente cuerdo) de la Orden de la llama. Se dice que fue él quien decidió acabar con la obra de su tutor antes de que sufriese más gente.

Se sabe que Ansbach localizó otras diez copias más aparte de las veintidós adquiridas por la orden, así como las que conservaba la editorial. El resto no se sabe dónde está, salvo una copia, muy estropeada e incompleta perteneciente a una colección privada, y el manuscrito original, el cual fue descubierto en una librería de Londres en 1904, y que ahora se encuentra depositada en el Museo británico.

Autor: Wilhelm Dietrich Sphingien nació en Múnich en 1838, pero es muy poco lo que se sabe de sus primeros años. Se cree que viajó bastante entre 1858 y 1864, tiempo durante el cual escribió algunas obras cortas basadas en el folclore y la brujería. A la edad de veintisiete años, tras un viaje a Asia menor, fundó la Orden de la llama, y se puso a escribir lo que calificó como el texto esotérico más significativo de todos los tiempos. Mientras lo escribía se sabe que visitó

cementerios, “en busca de inspiración” según su amigo Ansbach. Sphingien fue sospechoso de robo de cadáveres en varias ocasiones, ya que frecuentó algunos cementerios objeto de robos de cadáveres en el verano de 1867. También existen informes de gente desaparecida durante aquella época.

Sphingien parece haber ido al exilio durante un corto periodo de tiempo, pues no hay ningún registro de sus actividades entre el invierno de 1867 y la primavera de 1869. A su regreso a Múnich apareció angustiado y demacrado, y con un aspecto considerablemente más mayor que el de alguien de treinta y un años.

Pasaron algunos años desde la culminación hasta la publicación del Liber servitus nefarius, y fue justo después de ello cuando los dedos empezaron a señalar a Sphingien como sospechoso. Fue sospechoso de haber matado a varios miembros de su orden, hasta que los miembros restantes se rebelaron contra él y la orden quedó disuelta, para alivio de sus conciudadanos. Con la desaparición de la Orden de la llama, Sphingien abandonó Múnich para irse a vivir a una cabaña cerca de un pueblo de Ravensburg.

En 1891, sin embargo, su pasado le pasó factura en la forma del vengativo Werner Ansbach. Lo que ocurrió en realidad es un misterio, aunque han salido a la luz algunos detalles. Los pueblerinos declararon que Sphingien recibió una visita el 20 de septiembre. El día después vieron a Werner Ansbach deambulando por el pueblo, balbuceando

como un loco. Dijo a los sorprendidos habitantes que había invocado “la ira de Dios” contra su antiguo maestro. La cabaña fue registrada e inmediatamente quemada. De acuerdo con el informe policial, el famoso ocultista Wilhelm Sphingien fue asesinado por un antiguo socio, quien incendió la cabaña para borrar sus huellas. Ansbach falleció tres años después en un manicomio de Berlín.

Hechizos: El Manuscrito de Sphingien que hay en el Museo británico aporta un +15% a Mitos de Cthulhu, tiene un multiplicador de hechizos de x2 y su lectura conlleva la pérdida de 1D10 puntos de COR. Los siguientes son los hechizos que hay completos en el manuscrito (los que van acompañados de un asterisco no aparecen en el libro dañado): *Llamar a Cyaegha**, *Contactar con un Gul*, *Crear portal** y *Encantar cuchillo*.

Disponibilidad: Como ya se ha dicho, el manuscrito original escrito a mano y completo se encuentra en el Museo británico de Londres. La única copia que queda (y que está muy estropeada) se encuentra en la colección privada del Dr. Charles Sanderman de Margate, Kent. A este libro le han sido arrancadas muchas páginas y tiene manchas de sangre por todas partes. Ver la cubierta cuesta 1 punto de COR (tiene la marca de un arañazo de tres dedos ensangrentados). En el interior hay un autógrafo de Sphingien, con dedicatoria al Sr. Erich von Ingoldstadt. Tanto el manuscrito como el libro están escritos en latín, y será necesaria una tirada de Charlatanería para poder consultarlos. 🏠





Portada de la revista White Dwarf nº 63, de marzo de 1985

Dibuja persianas en el ayer

Por **Marcus L. Rowland**

Una aventura para Cthulhu actual para de 2 a 5 investigadores británicos. Los investigadores deberían ser generados como siempre, pero el Guardián podría permitir el uso de habilidades modernas.

"Dibuja persianas en el ayer, y todo parecerá mucho más aterrador..."

- David Bowie, *It's no a game*

Introducción

Durante los años veinte, un número de valientes (y posiblemente imprudentes) eruditos descubrió que existían las criaturas de los Mitos, y que éstas representaban una amenaza para la humanidad.

Puesto que la mayor parte de las criaturas de los Mitos era virtualmente indestructible, los investigadores solían enfrentarse a las sectas que las adoraban y les entregaban su poder. La contienda resultó en victoria, algo que desconoce el ciudadano de a pie.

El poder de las sectas quedó destruido y éstas comenzaron a desaparecer, buscando refugio en el anonimato. Se destruyeron muchos documentos, en un intento deliberado por ocultar todo conocimiento relacionado con los Mitos. Al final no quedaban sectas organizadas, y los investigadores empezaron a dividirse, con la guerra apoderándose de los supervivientes. La información relacionada con los Mitos sobrevivió en pequeños diarios e historias de ficción, así como en algún que otro diario científico desacreditado. Los Mitos de Cthulhu quedaron olvidados en un oscuro rincón de la investigación arqueológica, al igual que Mu y Atlántida.

Hoy día, por supuesto, nadie cree en esas cosas...

Información para los investigadores

Todo el mundo necesita unas vacaciones de vez en cuando, y el vuelo 1743 de Atenas a Londres del 11 de agosto parece perfecto. El avión se dispone a partir con sus turistas y bebés llorones, además de algún hombre de negocios, enfermera y

pasajeros sufridores.

A pesar del traqueteo y el ruido, los investigadores se sientan y se relajan. Momentos después despiertan por culpa de una leve sacudida, seguida de un parón en el motor. Las luces del cinturón se encienden, y el capitán anuncia que el avión aterrizará en breve en el Aeropuerto de Heathrow.

Diez minutos después el avión desciende. Si los investigadores se asoman por las ventanillas se darán cuenta de algo desconcertante. Hay muchos coches de policía y camiones cisterna en la pista de aterrizaje, posicionándose en paralelo al avión.

Información para el Guardián

El vuelo 1743 salió de Atenas y luego desapareció. En principio se pensó en un fallo en las comunicaciones, después que el avión se había estrellado sin poder avisar. Se dio por perdido. Ahora ha reaparecido tres semanas después, con el capitán aparentemente inconsciente de ese lapsus de tiempo. El gobierno ha decidido que la causa de este incidente debe ser determinada, y ha asignado a una serie de agentes y científicos para que estudie el asunto.

El avión llegó a un área afectada por un conjuro ejecutado por una secta inglesa, la cual intenta invocar a Cthugha mediante la información contenida en cierto libro. En lugar de convocar a Cthugha, su conjuro abrió un portal inmenso que conectaba a la Tierra con la morada del Primigenio, cerca de Fomalhaut. Sus experimentos han dejado atrapado en la Tierra a un Vagabundo dimensional, el cual ataca a todo lo que encuentra. Sin embargo, alguien se dio cuenta de esa diferencia temporal, Ariadne Kyrios, una pasajera que es una de las últimas Gorgonas que quedan (una raza que suele ser confundida con las Medusas).

Gorgonas (Medusas)

| Características | Tirada | Media | Ariadne |
|-----------------|--------|-------|---------|
| FUE | 4D6 | 14 | 21 |
| CON | 3D6+10 | 20-21 | 25 |
| TAM | 3D6 | 10-11 | 11 |
| INT | 3D6+50 | 60-61 | 65 |
| POD | 1D100 | 50 | 44 |
| DES | 3D6+6 | 16-17 | 21 |
| APA | 3D6+10 | 20-21 | 21 |
| EDU | 3D6+10 | 20-21 | 24 |
| P.V. | | 16 | 18 |

1. Quien vea el rostro de una Gorgona debe tirar INTx2 para evitar su mirada. Quien la mire a los ojos debe tirar PODx1 para no transformarse en piedra. Las imágenes reflejadas o grabadas no producen este efecto.
2. Mediante la *hipnosis telepática* una Gorgona puede enfrentar su POD al de la víctima para que ésta la obedezca. Esta capacidad cuesta a la criatura 1 punto de magia por uso; el efecto dura 3D6 minutos. Si se invierten más puntos, el efecto puede ser permanente, posiblemente dependiendo de la pérdida de COR. El alcance máximo es de 20 metros.
3. Las Gorgonas cuentan con capacidades psíquicas como la *clarividencia*, la *psicometría* y la *radiestesia*. Cada uso les cuesta 1 punto de magia.
4. Pueden regenerar 1 punto de vida por punto de magia gastado.

Hechizos: 25% de conocer *Crear portal*, *Símbolo arcano* y *Signo de conjuración*. 10% de conocer 3 hechizos de convocatoria o atadura. (Ariadne formaba parte de un equipo de físicos, así que no sabe ninguno).

Pérdida de COR: Ver a una Gorgona con el rostro descubierto cuesta 0/1D10 puntos de COR si la víctima no se transforma en piedra. Ver una víctima convertida en piedra cuesta 0/1D6 puntos de COR. No hay pérdida por ver una imagen.

Habilidades: Las Gorgonas pudieran poseer habilidades relacionadas con nuestro mundo. Equipos de exploración, como el de Ariadne, pueden aportar habilidades de supervivencia, lingüísticas y sobre otras áreas.

Habilidades (Ariadne): Arqueología 55%, Arqueología (griega) 95%, Botánica 75%, Ciencias ocultas 65%, Conducir automóvil 65%, Crédito 95%, Cuchillo 75%, Descubrir 95%, Discreción 85%, Equitación 55%, Fusil 55%, Habilidad artística (cantar) 85%, Hablar inglés 45%, Hablar italiano 75%, Historia 55%, Medicina (gorgona) 85%, Mitos de Cthulhu 23%, Ocultarse 85%, Seguir rastros 55%, Zoología 75%.

Equipo: Varía según las circunstancias. (Ariadne lleva tres cuchillos de combate, hechos de obsidiana –pasan desapercibidos en los detectores de metales–, modernos pero de estilo griego. Se pueden lanzar. Comprará o robará otras cosas según las vaya necesitando).

Estas criaturas pertenecen a una raza procedente de otro planeta de nuestro universo. Hace miles de años una de sus

naves visitó la Tierra. Su apariencia y poderes alarmaron a los nativos, quienes atacaron y mataron a algunas, incluyendo a una hechicera que controlaba las energías mágicas que propulsaban a la nave. Las supervivientes fueron encerradas. Con el paso de los siglos las Gorgonas han sido exterminadas por “bravos” aventureros y accidentes naturales, dejando a Ariadne como la única superviviente. Su verdadero nombre es impronunciable.

Todas las Gorgonas tienen el aspecto de mujeres muy atractivas con ojos rojizos y serpientes en lugar de cabellos. Se reproduce hermafroditamente y son inmortales, salvo que se las mate mediante la violencia o un virus.

Ariadne puede pasar por humana porque lleva un turbante y gafas de sol. Vive en un lugar apartado de las islas griegas, viajando ocasionalmente para acudir a subastas o por negocios. En el pasaporte aparece su nombre, y utiliza sus poderes para tratar con los agentes sin llamar la atención.

Habiéndose criado en la Tierra, Ariadne detesta a los sectarios que amenazaron la ignorancia de la humanidad en relación a lo oculto. Pasó la mayor parte de los años veinte escondiéndose de aquellos investigadores que creían que alguien que vivía lejos de la civilización tenía algo que ocultar, y de los sectarios que ansiaban obtener su poder o favor para sus propios fines. Ahora quiere indagar acerca del portal que ha percibido, y detener a los sectarios antes de que puedan causar más problemas.

Acto I: Lo que le ocurrió al vuelo 1743

Cuando el avión aterriza, todos los pasajeros son llevados a la terminal e interrogados por la policía. Durante la entrevista los investigadores podrán tirar Descubrir. Con un éxito se darán cuenta de que las salas de entrevista están llenas de cámaras. Con otro éxito al -15% se dan cuenta de que el calendario está ya en septiembre. Si alguien pregunta por la fecha actual se le dirá lo sucedido, teniendo que tirar COR 0/1. De lo contrario, la policía dirá andar buscando a un terrorista.

La mayoría de las preguntas giran en torno a lo sucedido durante el vuelo, además de una verificación de pasaportes y otros documentos. Quien actúe de modo sospechoso (si lleva armas, cuestiona la actuación policial o trata de escapar) será retenido para un interrogatorio posterior. Los demás serán conducidos a una sala de espera.

Hay muchas salas de espera. Todos los investigadores están en la misma, junto a otros 2D6 pasajeros (incluyendo a Ariadne). El policía que la interrogó cree que es normal. No obstante, el interrogatorio está grabado, y la policía verá posteriormente en el vídeo que ella ordenaba al agente creer las respuestas que le daba.

Al final llegará un agente explicando lo sucedido y preguntará si alguien tiene algo más que decir. En este momento los investigadores se darán cuenta de que el avión ha viajado en el tiempo. Quienes no viesen el calendario se habrán enterado de oídas, de otro investigador o de otro turista, no teniendo por qué tirar COR. Por último, los oficiales de aduanas aparecerán para comprobar los pasaportes y el equipaje, haciendo pasar a los pasajeros a una sala después.

Durante este chequeo los investigadores deberán tirar Descubrir para reparar en una mujer con un turbante verde y gafas de sol hablando con uno de los agentes, quien le permite pasar sin ser registrada. Esa mujer abandona inmediatamente la sala, desapareciendo entre el resto de pasajeros del vuelo 1743.

Para cuando los pasajeros se pueden marchar, cientos de familiares esperan, y todo el aeropuerto de llena de cámaras de televisión. Uno de los investigadores (elegido al azar) volverá a ver a Ariadne, siendo abordada por un reportero y un cámara, y podrá oír la conversación tirando Escuchar:

Reportero: *“Señorita, ¿podría hablarnos de su experiencia durante el vuelo?”*

Ariadne: *“Usted no desea hablar conmigo.”*

Reportero: *“No deseo hablar con ella.”*

Cámara: *“¿Qué?”*

Ariadne: *“Será mejor que borren la cinta y entrevisten a otra persona. Olvídense de mí.”*

Cámara: *“Será mejor borrar la cinta.”*

Reportero: *“Entrevistaremos a este/a caballero/dama de aquí.”*

El equipo de televisión se dirige hacia un investigador, bloqueándole el paso hasta Ariadne, y poniéndose a hacerle preguntas. El reportero y el cámara no recuerdan a Ariadne, y creen que la última persona a quien entrevistaron fue un hombre. Si el investigador insiste en que la última entrevistada fue una mujer, los reporteros asumirán que está mal de la cabeza; Ariadne se pierde mientras entre la muchedumbre.

Posteriormente, mientras los investigadores abandonan el aeropuerto en taxi u otro medio, verán a Ariadne caminar por la terminal en dirección a la parada de taxis, dice algo a la gente que hay esperando y se sube en uno. Ha dejado su equipaje en un depósito, y al hombro no lleva nada más que una mochila con sus cuchillos, dinero y algo de ropa.

Acto 2: La chica de ojos caleidoscópicos

Si el grupo dispone de vehículo propio, puede seguir al taxi de Ariadne sin problema. De lo contrario, tendrá que tirar Charlatanería para convencer al conductor de que siga al otro taxi.

El taxi coge la autopista en dirección a Londres, luego se desvía hacia el West End. Ariadne se baja en el Museo británico y se mete dentro.

Aquellos investigadores que ya sean miembros del Museo británico pueden seguirla sin dificultad. El resto tendrá que firmar en el libro como visitantes y presentar una prueba de su identidad. Esto llevará pocos minutos. Si se dan prisa podrán ver a Ariadne entrar por una puerta, marcada como Colección restringida y protegida por un conserje. Acceder allí requiere una acreditación especial, ya sea legal, académica o eclesial. Si se le pregunta, el conserje dirá que nadie ha entrado allí en horas.

La mayor parte de la colección restringida está formada por pornografía y otras obras ofensivas. No obstante, también contiene material relacionado con el ocultismo. Hubo una época en la que la colección incluía copias del Necronomicón, los Manuscritos pnakóticos, el Manuscrito

de Sussex y el Libro de Dzian. Sin embargo, todas fueron destruidas (por orden del primer ministro, el conservador y el arzobispo de Canterbury) en 1934.

Tras varios minutos sale Ariadne, se va a la sección de mapas, y estudia uno de Gran Bretaña. Los investigadores se darán cuenta del siguiente comportamiento:

Ariadne abre el mapa que está estudiando, se quita las gafas de sol (tiene los ojos cerrados) y pasa las manos por el papel. Al final abre los ojos y estudia la zona del mapa donde se han detenido sus manos. Una tirada de Descubrir detectará cierto reflejo en sus ojos, como una espiral caleidoscópica de colores. Ariadne vuelve a pasar las manos por otros mapas unas tres o cuatro veces más, antes dirigirse al servicio de cartografía. Repite la misma operación y abandona edificio. Quien intente interrumpirla se le ordenará dejarla en paz, como se ha descrito arriba. Quienes persistan podrían ser objeto de órdenes como: *“Márchense y déjenme en paz.”* Si ella los supera en POD, se marcharán perdiendo 1D6 puntos de COR, y podrían sufrir trastornos psicológicos si persisten.

Ariadne vio los libros durante una visita a Inglaterra en 1911. Pretendía cogerlos y usar ciertos hechizos para cerrar el portal. Ahora quiere encontrar el portal y acabar con los sectarios antes de que puedan dejarlo abierto de forma permanente. Ha recurrido a la psicometría para determinar la localización aproximada de la sede del culto.

Ariadne anda unas pocas manzanas, entra en un alquiler de coches, y alquila uno bajo el nombre de Penelope Kristos. Conducirá por Londres, deshaciéndose de los investigadores que la sigan, acabando el Wiltshire.

Mientras tanto la policía habrá estudiado las grabaciones y visto la entrevista con una mujer que al parecer hipnotizó a los agentes que la interrogaban.

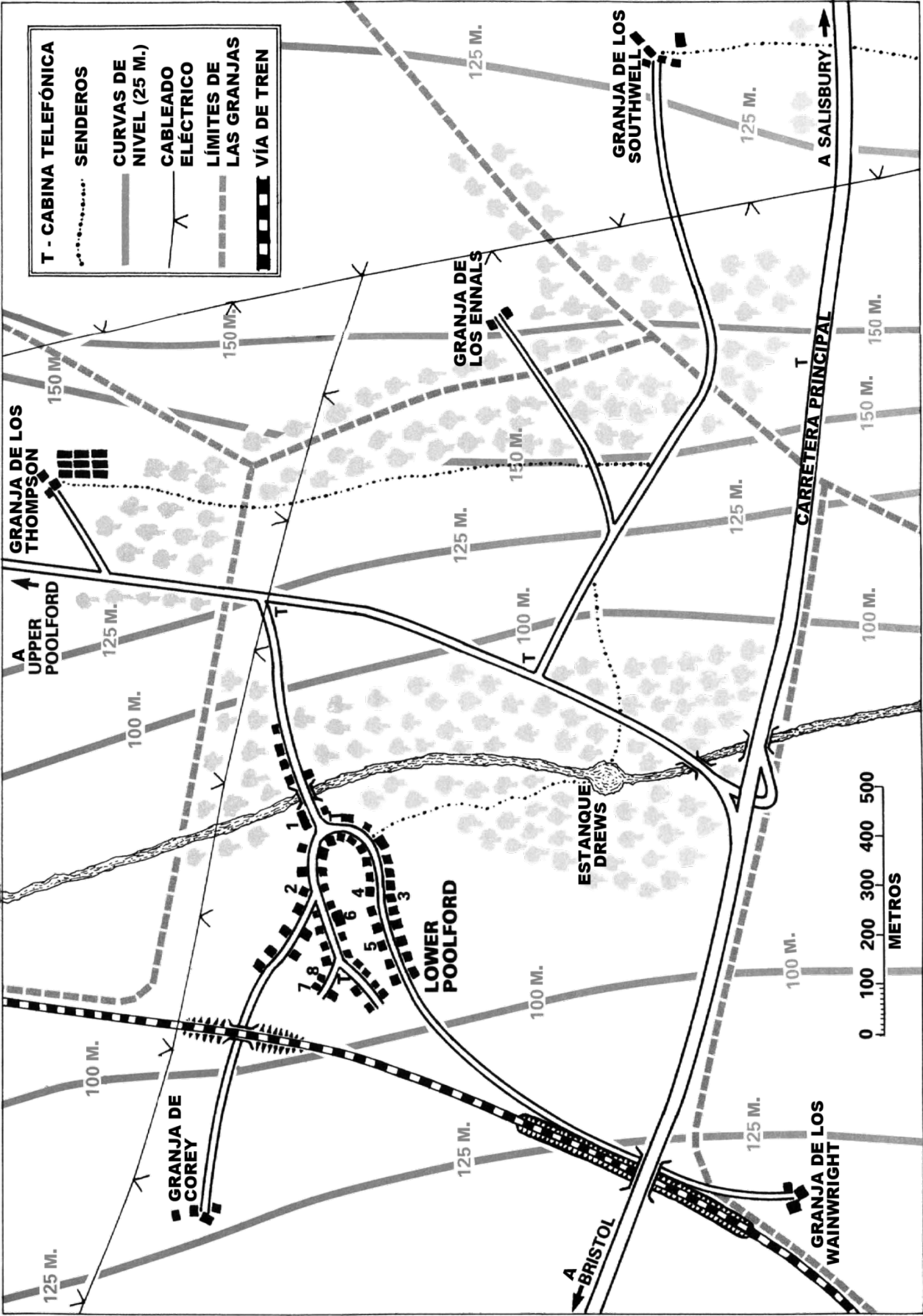
Acto 3: El fantasma de Wiltshire

En este punto los investigadores no disponen de una evidencia sólida, salvo quizá el conocimiento de que Ariadne estaba interesada en el mapa de Wiltshire. Han estado tres semanas apartados de la realidad, pero se encuentran cerca de una de las bibliotecas más grandes de Europa.

Si los investigadores saben que Ariadne está interesada en Wiltshire, podrán hallar la *Ayuda persianas nº 1* con mucha facilidad. De lo contrario les llevará 1D6 horas de indagación y eliminación de historias extrañas, siendo solamente una relevante para este escenario. Una tirada de Buscar libros obtendrá la ayuda, fechada el 18 de agosto, en parte porque se refiere a un suceso extraño y en parte porque menciona al avión “desaparecido”.

Historias posteriores no ofrecen pistas frescas, sino que se tratan de relatos de ataques a animales y cazas policiales por la zona. Con esta información, investigadores intrépidos posiblemente dedican que ir a Wiltshire es una buena idea.

Para cuando el grupo abandone Londres estará siendo vigilado por la policía, y podría darse cuenta de que alguien le sigue (aunque no sabrá que se trata de la policía). Se puede intentar perderlos, pero los agentes informarán a la central. Se pueden unir a la vigilancia otras unidades antes de que el grupo alcance Lower Poolford.



Acto 4: El pueblo de la angustia

Lower Poolford es un pueblo perteneciente a Wiltshire, a aproximadamente medio camino entre Salisbury y Bristol. Está limitado al este por una vía de tren, y al sur por la carretera principal entre Salisbury y Bristol. Está rodeado de granjas, y algunos habitantes trabajan en ellas. Los demás trabajan en las ciudades cercanas. El Guardián haría bien en recordar que los residentes de esta zona no disponen de tiempo para interactuar con los investigadores. Están alarmados por los asesinatos, pero deberían ser presentados como gente preocupada y no tener relevancia en este escenario.

El mapa ofrece una vista general del área. Se puede entregar a los jugadores; no obstante, un esbozo servirá. Se puede llegar aquí mediante la carretera principal o por una secundaria a 40 kilómetros. Los vehículos que acceden a la zona representada en el mapa (por el norte o por la carretera principal) tienen que pasar controles policiales. La policía anota las matrículas y detiene a los vehículos que considera sospechosos. Los números son radiados a la Policía condal para una comprobación rutinaria.

Los elementos más importantes del pueblo son la iglesia (1), con una estancia empleada por la policía como centro de operaciones, el bar (2), dos tiendas (3 y 4), la escuela (5), la biblioteca (6) y las residencias de los Palmer y los Potter (7 y 8).

1: La iglesia es de diseño de los años treinta, sin ninguna significancia histórica. El vicario lleva viviendo en el pueblo seis años y no sabe nada acerca de los sucesos anteriores a su llegada. Los archivos parroquiales anteriores a 1980 se encuentran en la biblioteca.

La presencia policial en Lower Poolford consiste en seis agentes, dos sargentos y un superintendente. Todos deberían tener 10 o más en FUE, TAM y CON. Todos tienen al menos 100 puntos entre habilidades relacionadas con su profesión y de combate, pero no con armas de fuego, y van equipados con porras, esposas, radios, silbato y linternas. Hay tres coches de policía, todos equipados con radio. En la iglesia hay un teletipo, un teléfono directo al cuartel central y un armario cerrado con dos chalecos antibalas (aguantan hasta 10 puntos de daño) y dos fusiles con miras telescópicas. Al menos uno de los agentes tendrá un 75% como mínimo en alguna habilidad de armas de fuego.

2: El bar es moderno y poco cómodo, pero ofrece el único alojamiento en el pueblo. Hay tres habitaciones simples disponibles, las demás están ocupadas por periodistas. El propietario puede ofrecer camas extra a los investigadores, pero pedirá 15£ por persona por noche, creyendo que los investigadores son periodistas o curiosos que pueden permitirse tales excentricidades. Si en el grupo hay algún periodista, es posible fingir que todos han venido para cubrir el caso; de lo contrario el reto de huéspedes se acabará enterándose de que eran pasajeros del vuelo 1743.

3 y 4: De estas dos tiendas es de donde salen los cotilleos de todo el pueblo. Sin embargo, toda intrusión de los investigadores o periodistas detendrá cualquier conversación.

Los pueblerinos están asustados, y sospechan que los de fuera podrían estar relacionados con los hechos.

5: La escuela está siendo vigilada por la policía. Los extraños que se acerquen a ella serán asaltados e interrogados. Los de fuera serán llevados a la iglesia para un interrogatorio más prolongado.

6: La biblioteca (abierta de 10 de la mañana a 6 de la tarde) es posiblemente el mejor lugar donde investigar. Entre sus documentos se incluyen los de la parroquia, periódicos e historias locales. El grupo puede averiguar lo siguiente tras 1D6 horas aquí, tirando Buscar libros:

- 1) En 1895 una turba incendió la granja de los Jacob después de que alguien viese a Alex Jacob estrangular a su tía. Alex declaró estar poseído por un demonio, pero fue linchado antes del juicio. En un mapa puede verse que la granja de los Wainwright se encuentra ahora donde estaba la de los Jacob.
- 2) En 1975 una comuna religiosa, el Templo de la luz y la verdad, adquirió la granja de los Thompson. El periódico local recogió rumores acerca de que la comuna practicaba magia negra y brujería.
- 3) La mayoría de los habitantes se opuso a la ampliación del tendido eléctrico en la zona a mediados de los años sesenta. La familia Ennals, propietaria de una granja, sostenía que los cables afectarían a su cultivo.
- 4) Una historia local dice que en el estanque Drews, donde se encontraron unos cadáveres, se halla un monolito de granito, sobre una línea ley que corre de ese a oeste. El mapa en el que aparece esta línea es a pequeña escala, y no ofrece una idea clara de dónde está exactamente.
- 5) En 1896 unos trabajadores demolieron un viejo megalito (el cual se supone que era un monumento) durante la instalación de vías ferroviarias. Se emplearon las piedras en la construcción.
- 6) La mayor parte de los ataques a animales de granja tuvieron lugar a kilómetro y medio del pueblo.

7, 8: Los Palmer y los Potter desprecian las condolencias de periodistas y turistas. Si los investigadores acuden a ellos y se ponen a hacer preguntas, tendrán que vérselas con los padres de los chicos y 1D6 locales más, todos ellos armados con ladrillos y palos. La policía aparecerá pasados 2-3 minutos y arrestará a los implicados en la pelea.

Los investigadores se darán cuenta inmediatamente de que los habitantes se sienten amenazados, y con razón. Apenas se ven niños en las calles, y los perros y otros animales siempre están controlados, por lo que hay poca actividad por las noches. El bar está vacío, aparte de los periodistas y los investigadores. La policía vigila, pero no parece estar avanzando.

Mientras los investigadores se encuentran en el pueblo un policía ve a una mujer al este del estanque Drews. Se acerca a ella y le pregunta, pero ella le ordena que se marche. Por algún motivo él se siente obligado a obedecerla. Para cuando se recupera ella ha desaparecido entre los árboles, y no se puede hallar rastro alguno. Sin embargo, su informe será enviado a la central, y grabado en la base de datos. Los

agentes que investigan el caso del vuelo 1743 verán este informe, dándose cuenta de que en el pueblo hay pasajeros de dicho vuelo, y sospecharán que está teniendo lugar algún tipo de quedada. Se intensificará la vigilancia de los investigadores. Cualquier investigador que tire Descubrir tras el primer día en el pueblo tendrá la desagradable sensación de estar siendo observado, pero no podrá saber por quién. La policía seguirá a los investigadores a pie, en bicicleta o en coche.

Las pistas reunidas por los investigadores deberían conducirles al estanque Drews y a varias granjas de los alrededores.

Acto 5: Charco de lágrimas

El estanque Drews es fácilmente accesible a pie desde el pueblo o la carretera principal. Está rodeado de sauces y otros árboles, pero llega la luz del Sol. Hay una extraña roca al norte. Con una tirada de Descubrir los investigadores se percatan de la ausencia de animales en las proximidades.

Quien se acerque a la roca siente un leve escalofrío. Quienes estén a 25 metros o menos de ésta deberán tirar PODx1 para no perder 1 punto de magia cada 5 minutos. Los puntos son absorbidos por la roca, la cual los traspasa a la línea ley que corre hacia el este hasta la granja de los Southwell (sede de la secta). Este efecto también se produce en otros puntos de la campiña; solamente uno más aparece en el mapa de este escenario.

Una tirada de Descubrir detecta numerosos arañazos recién hechos en la roca.

Un Vagabundo dimensional se vio atraído a la zona por las actividades de los sectarios, y ha permanecido aquí porque la absorción de puntos de magia interfiere con su capacidad para viajar. Puede abandonar este plano de existencia, pero siempre reaparece 2D6 minutos después. Se encuentra cerca del estanque, e intentó destrozar la roca con sus afiladas garras. Aparecerá antes de que el grupo abandone el área, y atacará.

Vagabundo dimensional

FUE 21 CON 16 TAM 15 INT 15 POD 12
DES 6 P.V. 16

Si los investigadores pasan unas cuantas horas en el pueblo, serán objetivo de la vigilancia policial. Dos policías harán acto de presencia 1D6+6 asaltos tras el inicio de la pelea, y se unirán a los investigadores. No llevan armas de fuego, pero sí porras y radios.

Ariadne está presenciando la pelea desde un escondite, y si el Vagabundo dimensional parece estar tomando ventaja, arrojará uno de sus cuchillos de obsidiana, para luego desaparecer entre los árboles. El Guardián debería tirar los dados y después decir que se ha producido un empalamiento (independientemente del resultado), matando al Vagabundo dimensional. Ariadne se escabullirá utilizando sus habilidades y su poder hipnótico, hasta llegar a su coche, el cual se encuentra oculto a un lado de la carretera, dejando el cuchillo y una pieza más del rompecabezas a los investigadores. Si alguien detecta el coche verá cómo se dirige a Bristol.

Si el grupo acaba con el Vagabundo dimensional, se ganará la gratitud de los pueblerinos, pero la policía podría interrogarlo por cualquier arma ilegal que llevase. La policía explicará por qué seguía al grupo, y podría compartir algo de información (por ejemplo, enseñarle el vídeo de la entrevista a Ariadne). Si Ariadne ha ayudado a los investigadores, entonces serán considerados sospechosos e interrogados.

En cualquier caso habrá menos tensión en el pueblo, y los investigadores podrán enterarse de algunos rumores, recopilados a continuación (escójanse al azar):

1. El viejo Ennals solía hablar de volar los pilones de sus tierras, pero no ha vuelto a mencionarlo. Sabe de demoliciones y podría hacerlo cuando quisiera.
2. La granja de Corey está fatal. El Ministerio de agricultura sacrificó a un buen puñado de cerdos el año pasado.
3. La granja de los Wainwright siempre ha estado rodeada por la calamidad. Nadie sabe por qué. Su último propietario falleció en 1978 y no ha sido vuelta a vender. La gente que la visita dice que es escalofriante.
4. Cuando se construyó la nueva carretera de Salisbury a Bristol los trabajadores encontraron docenas de esqueletos humanos, de dos mil años de antigüedad por lo menos, al sureste del pueblo.
5. Los Thompson regalaron un montón de jamón para la fiesta del pueblo. Quizá no sean tan malos después de todo.
6. La familia Southwell quema rastrojos cuando el clima es seco, incendiando casi el bosque el año pasado.

Acto 6: Llegando a conclusiones

Llegados a este punto los investigadores deberían sospechar que una de las granjas es la base de los sectarios. No obstante, existen numerosas posibilidades. Tendrán que tener una buena razón para visitar cada una de ellas y así averiguar lo que sucede. Estas visitas pueden tener lugar antes o después del ataque del Vagabundo dimensional. De ser antes, el grupo estará siendo seguido por la policía. De ser después, podría ir solo.

Granja de los Wainwright

Esta casa está hecha en parte con los bloques de piedra que formaban parte del megalito destruido en 1896, formándose así un nuevo nodo en las líneas ley, aportando puntos de magia a los sectarios.

Ariadne visitó esta granja antes del encuentro con el Vagabundo dimensional y echó abajo las rocas con un martillo pilón. Los investigadores verán una casa en ruinas, rodeada de gujarros. Ariadne regresará al estanque para destruir la roca cuando la policía y los investigadores se hayan ido.

Granja de Corey

Esta finca ha sufrido varios casos de fiebre porcina y otros virus que han afectado al ganado. Ello se debe sobre todo a la tacañería de Corey, un borracho de sesenta años que se niega a pagar un servicio veterinario. A Corey no le gustan los intrusos, y los echará con su escopeta (tiene solamente un 15%).

Granja de los Thompson

El Templo de la luz y la verdad, un movimiento que busca la iluminación a través de la meditación y el consumo de drogas relajantes, lleva en poder de esta granja como comuna desde 1975. Es moderadamente próspera, produciendo alimentos macrobióticos y medicinas. Hay varios invernaderos; en dos se cultiva marihuana, cuidadosamente camuflada entre tomates. Los veinticinco miembros de la comuna viven en caravanas y la vieja granja. El líder es el reverendo Tom Bombadil (un nombre asumido por Deed Poll), un viejo jipi que tuvo cierto éxito musical a finales de los años sesenta.

Al principio los pueblerinos sospechaban de los recién llegados, pero con el tiempo y su participación en el pueblo se han ido despejando estas dudas. La comuna realiza donativos regularmente a los bazares y fiestas del pueblo, y muchos de los residentes forman parte del equipo de fútbol, del coro y del servicio de asistencia St. John.

Los investigadores podrían darse cuenta de que los residentes son un tanto reservados, pudiendo llegar a sospechar que algo no va bien. Una tirada de Farmacología reconocerá el olor a cannabis. Los miembros son pacifistas, y no herirán a los investigadores.

Granja de los Ennals

Esta granja la llevan Fred Ennals y sus dos hijos. Ennals fue ingeniero real durante la Segunda guerra mundial, entrenado en el uso de explosivos. Tiene un pequeño negocio de demoliciones, pero todos los explosivos se guardan en una vieja cantera a 15 kilómetros del pueblo. La granja es moderadamente próspera, produciendo remolacha de azúcar y otros vegetales. El ganado se limita a una pequeña vacada, pollos y patos, así como un puñado de cerdos.

En los años sesenta Ennals estaba convencido de que los cables de alta tensión que pasarían por encima de sus tierras afectarían a su cosecha y ganado. No obstante, no tenía prueba alguna que respaldase su teoría, por lo que acabó accediendo. Le asombra el contemplar que los recientes movimientos ecológicos defienden sus viejas ideas. Cree que él fue el primero en ocurrírsele mientras hablaba con un antiguo vecino, Eric Southwell, muerto en un accidente de granja semanas más tarde. La granja Southwell es gestionada actualmente por los tres hijos de Eric y sus familias. A Ennals no les cae bien; emplean métodos artificiales que considera crueles para los animales.

Granja de los Southwell

Esta granja está más apartada que el resto de las visitadas por los investigadores, y se encuentra al final de una elevación que tiende a apagar los sonidos entre la granja y el pueblo.

Los investigadores serán recibidos por uno de los adultos masculinos de la familia, o por 2-4 niños, quienes avisarán inmediatamente a un adulto. Las visitas no son bienvenidas, pero aquellos con una buena excusa (fingir ser agentes del orden, vendedores agrícolas o agentes del gobierno) podrán ver el establo con las vacas y donde se meten los pollos. Incluso tal vez la planta baja de la granja.

En la granja hay muchos artefactos importantes para la secta. De puertas para fuera no existen evidencias de estos secretos; no obstante, aquellos investigadores que tiren Descubrir se darán cuenta de que no hay pájaros por la zona. Si se le pregunta, la persona que les recibió les dirá enfadada que los pesticidas son los responsables (aunque éstos no hayan sido ni mencionados). El verdadero motivo es que el campo mágico asociado a las líneas ley repulsa a los animales.

Cuando los investigadores se marchen dos niños correrán a su vera, y una chica (Ethel) se tropieza con uno de ellos. El investigador puede tirar Descubrir para advertir que la chica ha metido una nota en su bolsillo. De tener éxito, todos los investigadores podrán tirar Descubrir para darse cuenta de que todos los residentes de la granja (excepto Mary) los vigilan, y que los hombres llevan escopetas. Mary está escondida bajo la ventana del granero, y el grupo no puede verla.

Si los jugadores quieren enfrentarse a los Southwell inmediatamente, el Guardián tendrá que dirigirse al siguiente acto. Sin embargo, es muy probable que decidan esperar, leer la nota y acercarse de noche. De ser así, tendrán lugar los eventos que se describen a continuación.

Acto 7: La naturaleza de la catástrofe

La nota está garabateada, a lápiz, en un papel arrugado. En ella se lee:

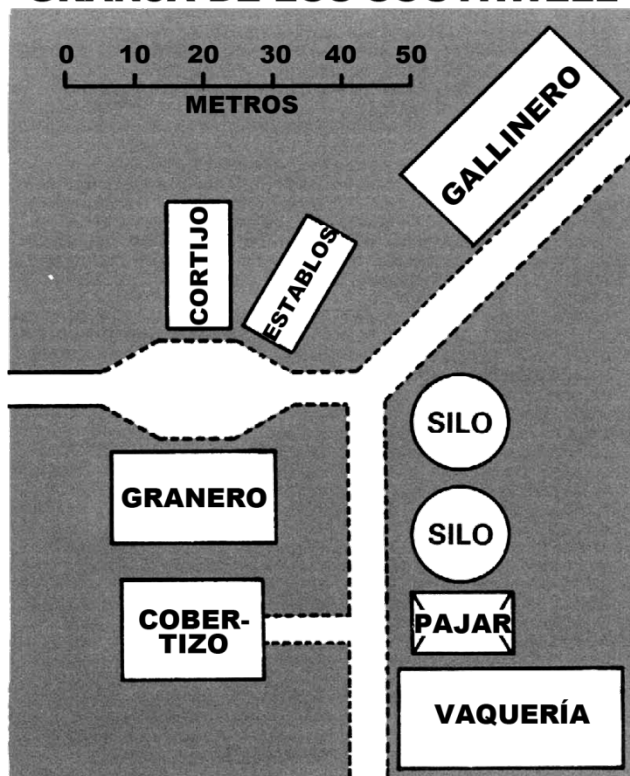
*Algo raro pasa aquí y sé que
mis padres están haciendo
cosas malas. Creo que esta noche
va a pasar algo, pero siempre
me dicen que me vaya a la cama
en luna llena. ¡Ayúdenme por favor!*

-Ethel

La granja Southwell se localiza sobre una concentración de líneas ley. Otra concentración es Stonehenge, a unos cuantos kilómetros al este. Esta red fue descubierta en la era neolítica, y los sectarios de aquella época levantaron lugares sacrificiales para aprovechar la energía de las líneas. Esta práctica ha ido desapareciendo con el paso de los siglos.

En 1917 George Southwell, un primo estadounidense, visitó Gran Bretaña estando en el ejército, pasando varios días en la granja antes de viajar a Francia. Era un estudioso de los Mitos, pero no un sectario, y se dio cuenta de que la granja era un punto de gran poder. Lo comprobó convocando a un Vampiro de fuego, y su familia británica se obsesionó con la idea de aprovechar tales fuerzas. George prometió volver acabada la guerra y enseñar a los Southwell más acerca de los Mitos, pero cayó en combate en julio de 1918.

GRANJA DE LOS SOUTHWELL



En las décadas siguientes la familia abandonó sus ambiciones, pero recordaba a George y su promesa de control del hombre y la naturaleza. Los Southwell no recordaban con claridad su explicación acerca de las líneas ley, así que temían que el tendido eléctrico resultase perjudicial. Iniciaron una campaña local contra esta instalación, dando credibilidad a la teoría de Fred Ennals.

En 1978 Jethro Southwell se puso a ampliar la granja, y encontró un impermeable liado, el cual enterró George durante su estancia. Dentro había dos libros viejos. Debajo del impermeable había una losa de piedra, la cual palpitaba con una extraña energía.

La familia estudió cuidadosamente los libros, aprendiendo varios hechizos de los Mitos y fragmentos de otros. Ha mantenido oculta la losa y se ha vuelto sectaria, realizando sacrificios humanos cada mes lunar. Las víctimas son autoestopistas, recogidos en las carreteras en un radio de 150 kilómetros de la granja.

Todos los libros describen a Cthugha como la fuente máxima de fuego, y Jethro quiere traerlo a la Tierra para atrapar su poder. Ya ha invocado a Vampiros de fuego (uno de los cuales quedó libre y quemó algunos campos) y abrió un pequeño portal. Pretende abrir uno mucho más grande la noche del día que los investigadores visitan la granja. Cree que Cthugha es un ser humanoide capaz de controlar el fuego.

La granja está formada por un conjunto de edificios rodeados de campos. Dos senderos van de noreste y sur desde la granja. El del sur conecta con la carretera principal, y es utilizado por la familia cuando transportan a sus víctimas.

El cortijo tiene dos plantas, tal y como se muestra en los diagramas. Hay seis ocupantes y cuatro niños: Jethro está casado con Alice, Margaret y Tom son sus hijos. Brian está casado con Jane, Ethel es su hija. Alex está casado con Mary, Peter es su hijo.

Las niñas no saben nada del culto, pero Ethel sospecha que pasa algo raro y ha decidido hacer algo al respecto. Todos los niños tienen características medias y 8 puntos de vida.

Jethro es el líder, pero Alex y Mary son los estudiosos más activos de los Mitos. Además de los hechizos listados arriba, ambos conocen fragmentos de los hechizos *Llamar a Cthugha*, *Símbolo arcano* y *Encantar objeto*.

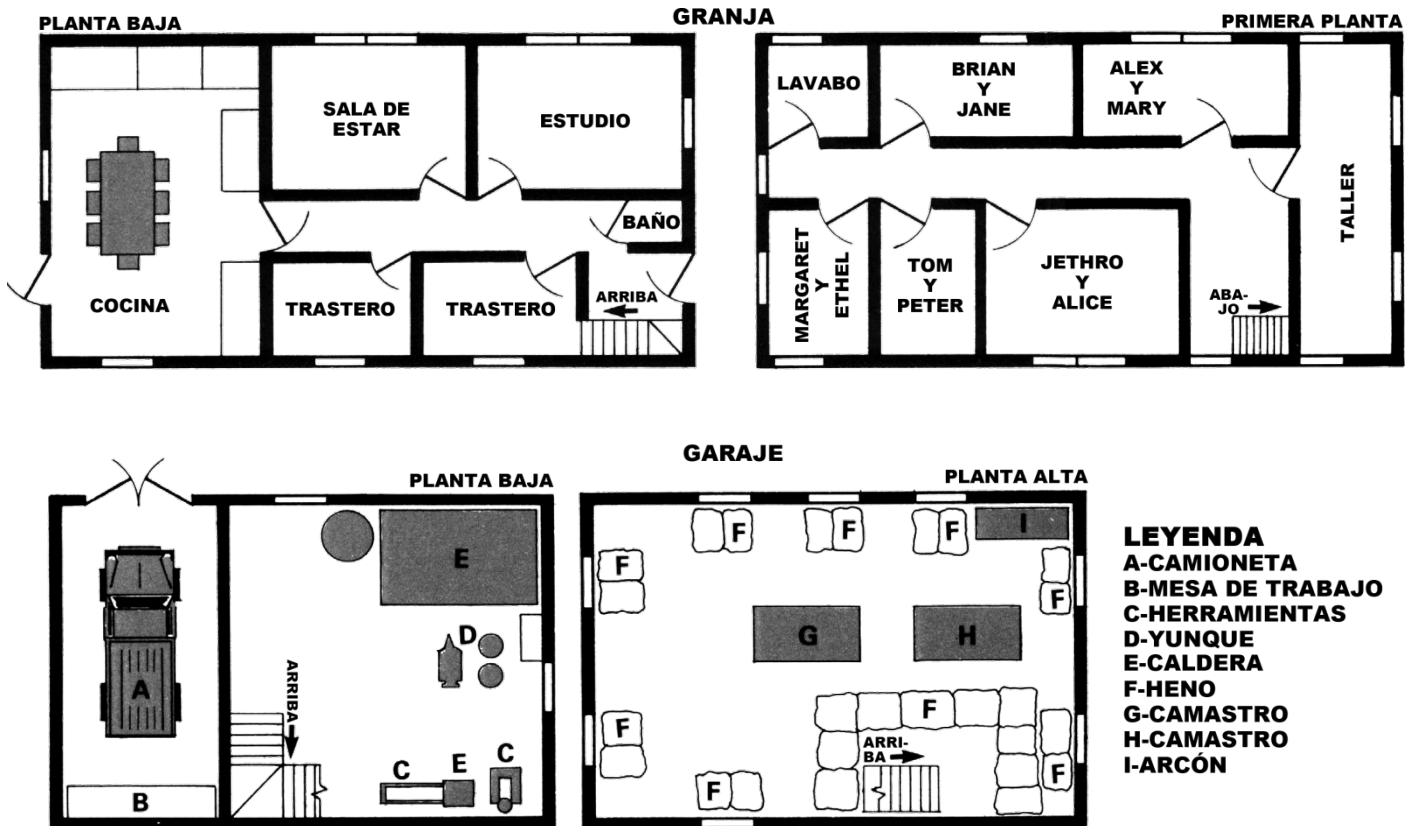
El cortijo es un edificio de piedra. Hay dos fusiles semiautomáticos .22 en un armario del estudio, con diez clips de munición. En un trastero hay cuatro bidones grandes de parafina. Una losa suelta en la cocina camufla un túnel que avanza unos 45 metros en dirección este, emergiendo en una acequia próxima a la carretera. En un baúl cerrado en el dormitorio de Jethro se encuentra una copia muy manoseada de *Cultos inconfesables* (edición Duende dorado). Todas las paredes exteriores y ventanas de esta casa tienen FUE 8.

En los establos hay tres tractores, un turismo y maquinaria de granja. Las cabinas de los tractores están cerradas, y tienen FUE 4. Su velocidad máxima es de 40 k/h. sobre cualquier terreno. El turismo con puede correr más de 8 k/h. en la granja. Entre la maquinaria se incluye una picadora, dentro de la cual hay restos de carne y huesos humanos.

El granero, en el otro extremo, es una estructura de madera usada para las actividades de la secta. La entrada es una puerta de doble hoja cerrada, la cual se abre a un garaje en el que hay una camioneta (a) y una mesa de trabajo (b). Hay dos sierras mecánicas a gasolina en la parte trasera de la camioneta. Las sierras pueden emplearse como armas (5% base, 4D6 puntos de daño, puede empalar, 14 P.A., -4 a la DES en combate). Se pueden distinguir manchas de sangre humana entre los dientes de las sierras, reconocibles mediante análisis. La sala principal está equipada para trabajar con metales, pues hay herramientas (c) y un yunque (d). Una caldera llameante (e) en uno de los rincones es alimentada por una bombona de metano. Con una tirada de Descubrir se puede ver que el suministro de gas está desconectado. Si se abre la caldera, los investigadores verán una anilla de hierro, de un centímetro de diámetro, tirada dentro. Las llamas brotan de la anilla. En esta anilla se ha abierto un portal permanente, encontrándose Fomalhaut al otro lado. La caldera aporta agua caliente a la granja y a los edificios anejos. Dentro hay cenizas y restos humanos carbonizados.

Lo de arriba es un henil, pero el heno solamente cubre la escalera y las ventanas. Hay dos camastros (g, h) abiertos. Eric Boothroyd, un estudiante de Cambridge, está atado a uno de ellos (g). Fue asaltado y raptado anoche, y tiene una fractura en el cráneo. El otro camastro (h) está vacío, pero está cubierto de manchas de sangre.

Un arcón cerrado (i) contiene diez túnicas rojas y una cajita de cuero con un libro y seis cuchillos. Las túnicas son

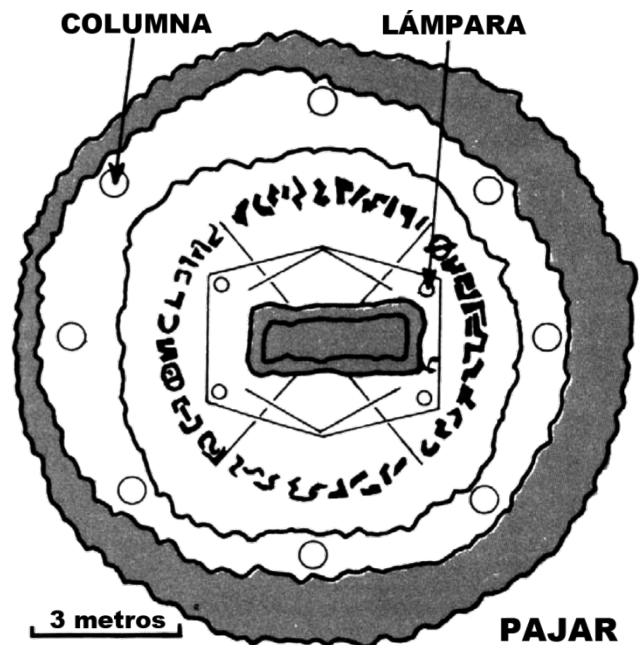


enterizas, así que quien vista una obtiene un +10% en Ocultarse durante la noche. El libro es una copia incompleta de Sobre el uso del fuego (autor anónimo; siglo XVIII, Estados Unidos), contiene descripciones de Cthugha y otras criaturas ígneas; +5% a Mitos de Cthulhu, multiplicador de hechizos x2, -1D8 puntos de COR. Hechizos: C/A a un Vampiro de fuego, fragmentos de Llamar a Cthugha y plegarias (sin efectos mágicos) a Cthugha, etc. Los cuchillos tienen restos de sangre.

Un viejo tractor sin cabina (ni gasolina) está aparcado junto al granero. En el cobertizo de detrás hay una segadora: velocidad máxima 24 km/h., cuchillas de 3 metros de longitud, 8D6 puntos de daño, puede empalar, 45 P.A. Tírese Conducir maquinaria -10% para impactar. La segadora ataca a DESx2, independientemente de la DES del conductor.

Al este del cortijo hay dos silos en los que hay alimento para el ganado y las gallinas. Un examen revelará restos de sangre y huesos humanos.

El pajar al sur de estos silos es todo un anacronismo. Se encuentra en un declive de cuatro metros de profundidad. Allí hay un pequeño altar de piedra, rodeado por símbolos dibujados con tiza. Cuatro lámparas a gas iluminan el lugar, ardiendo en todo momento. El altar posee un brillo enfermizo, pues está cargado con 73 puntos de magia.



Los Southwell

| | Jethro | Brian | Alex | Alice | Jane | Mary |
|--------------------|--------|-------|------|-------|------|------|
| Edad | 45 | 41 | 36 | 46 | 35 | 33 |
| FUE | 12 | 14 | 11 | 7 | 9 | 15 |
| CON | 11 | 9 | 13 | 16 | 7 | 11 |
| TAM | 12 | 12 | 17 | 9 | 7 | 9 |
| INT | 14 | 17 | 9 | 14 | 8 | 16 |
| POD | 14 | 16 | 11 | 7 | 6 | 17 |
| DES | 15 | 17 | 11 | 14 | 15 | 18 |
| APA | 9 | 14 | 10 | 14 | 9 | 15 |
| EDU | 6 | 13 | 7 | 5 | 4 | 11 |
| COR | 33 | 48 | 24 | 23 | 15 | 67 |
| P.V. | 11 | 10 | 15 | 12 | 7 | 10 |
| M.Cthulhu | 19 | 23 | 29 | 9 | 11 | 17 |
| Esc. Galga | 60 | 55 | 40 | - | - | 70 |
| Esc. 2 cañ. | 45 | 15 | 45 | - | - | 20 |
| Cuchillo | 25 | 65 | 25 | 45 | 60 | 55 |
| Cond.maq. | 70 | 55 | 75 | - | - | 40 |
| Sierra mec. | 55 | 75 | 45 | - | 45 | 25 |
| Cond.segad. | 45 | 25 | 45 | - | - | 25 |
| Descubrir | 35 | 45 | 30 | 75 | 85 | 40 |
| Discreción | 35 | 55 | 25 | 60 | 40 | 75 |
| Ocultarse | 35 | 50 | 40 | 70 | 65 | 75 |
| Armas | 1 | 2-3 | 1 | 3 | 3 | 2 |
| Hechizos | C-B | B | C-D | - | B | C-D |

Habilidades: Conducir maquinaria, Conducir segadora, Descubrir, Discreción, Ocultarse, Sierra mecánica.

Armas: 1 = Escopeta galga 12, 2 = Escopeta de dos cañones, 3 = Cuchillo.

Hechizos: A = Consunción, B= C/A a un Vampiro de fuego, C = Crear portal, D = Signo de conjuración.

Aparte de los adultos, hay cuatro niños viviendo en la granja: *Margaret* – 10 años, retrasada, sin conocimientos ni habilidades especiales.

Ethel – 11 años, sin conocimientos ni habilidades especiales.

Tom – 11 años, Escopeta 15%, Mitos de Cthulhu 7%.

Peter – 14 años, Escopeta 35%, Mitos de Cthulhu 9%.

El resto de estructuras de la granja son irrelevantes para el escenario, excepto como posible fondo para un combate. La vaquería y el gallinero contienen decenas de animales encerrados. Si se incendian, los animales quedarán atrapados, por lo que los investigadores perderán 1D3 puntos de COR al oír los gritos de éstos. Hay otros cobertizos y graneros, la mayoría ruinosos, apartados del cortijo.

La ceremonia típica tiene los siguientes pasos:

- 1: A las 9 de la noche las niñas son enviadas a la cama, con un vaso de leche caliente con pastillas para dormir pulverizadas.
- 2: La familia espera hasta que oscurece, luego se dirige al granero y se pone sus túnicas ceremoniales. Todos llevan armas. El sacrificio es dejado inconsciente con un golpe seco y después transportado hasta el altar sacrificial. Los dos chicos montan guardia en la vaquería y el cobertizo donde está el tractor.
- 3: Jethro y el resto de la familia cantan y rezan hasta la medianoche, después clavan sus dagas en la víctima

mientras uno de ellos ejecuta el hechizo.

- 4: Cuando la ceremonia ha acabado, y el hechizo ha sido realizado, el sacrificio es descuartizado. El corazón y el cerebro son arrojados a la caldera, y el resto del cuerpo es cortado en trozos (con cuchillos y sierras mecánicas), triturado y mezclado con la comida para animales.

Esta noche Jethro pretende ejecutar el hechizo Crear portal, utilizando todo el POD almacenado en la roca, y abrir un portal inmenso a Fomalhaut. Pretende que Cthugha lo use para acceder a la Tierra. Si lo consigue, Cthugha aparecerá, acompañado de su séquito de Vampiros de fuego, y devastará la granja. Algunos de los Vampiros de fuego se sentirán atraídos por el cableado eléctrico, y lo seguirán hacia el este, hasta Bristol, destruyendo la granja de los Ennals, la de los Corey y Lower Poolford en su camino. Los bomberos no podrán hacer gran cosa debido al riesgo de electrocución y a la velocidad de las criaturas. Si esto ocurre, 10D10 habitantes de Lower Poolford y otros 10D100 de Bristol morirán.

Ariadne aparecerá en el mismo momento que los investigadores, llevando su martillo pilón y sus cuchillos, y los seguirán hasta la granja. Es muy sigilosa, pero no se esconderá de los investigadores. Les dirigirá la palabra únicamente si van a hacer algo estúpido, como atacarla. Una vez comience el combate intentará destruir la roca, matando a todo aquel que interfiera (incluyendo a los investigadores). Considera al grupo como prescindible, pero no acabará con él sin necesidad. Intentará evitar transformar a la gente en piedra, puesto que ello resultaría demasiado difícil de explicar y podría hacer volver a creer en las Gorgonas. Mientras tanto, los sectarios tratarán de matar a los investigadores y a Ariadne, usando armas de fuego, herramientas y vehículos.

Por cada asalto posterior al inicio del combate existe un 10% acumulativo de que uno de los Ennals oiga algo y llame a la policía. Las unidades descritas arriba llegarán al cado de 2D4 minutos. Los bomberos llegarán tras 5+1D6 minutos.

Cuando la roca haya sido destruida Ariadne se marchará, incluso a pesar de que los investigadores estén perdiendo la batalla. Matará a todo sectario que se interponga en su camino, pero no hará nada para ayudar al grupo. Si dispone de tiempo, irá a la caldera para sacar la anilla con unas tenazas, después la aplastará con su martillo.

Acto 8: Dibuja persianas en el ayer

Aquellos Guardianes que hayan acudido al Museo británico sabrán que el acceso es muy restringido, y que los lectores raramente entran en las áreas donde se guardan los libros. Las escenas en la biblioteca han sido simplificadas para evitar complicaciones innecesarias, y para otorgar a los investigadores mayor capacidad de maniobra.

Para que la cosa no vaya a más, la policía aparecerá en cinco minutos tras el inicio de la reyerta. (La policía estará ocupada si aparece Cthugha, pero el grupo posiblemente no sobreviva para aprovecharse de ello). Una vez alertada, los agentes saldrán del pueblo en dos coches patrulla y un furgón, e investigarán cautelosamente. Mientras tanto, unidades de refuerzo procedentes de otras ciudades

bloquearán las carreteras del este y el oeste, registrando los automóviles. Esto no detendrá a Ariadne, puesto que puede emplear sus poderes para pasar por estos bloqueos (y hasta para requisar un coche patrulla). Los investigadores no lo tendrán tan fácil. Llegarán más policías al cabo de 10+1D6 minutos, equipados con escudos antidisturbios, rifles de francotirador y gas lacrimógeno.

Los investigadores lo tendrán muy difícil para explicar sus acciones (y posiblemente sean arrestados hasta que la situación haya sido aclarada), pero el hallazgo de restos humanos y de la víctima raptada en la granja debieran garantizar su liberación. A los investigadores no se les permitirá conservar aquello que hayan cogido en la granja, a menos que lo camuflen lo suficientemente bien como para pasar inadvertido por la policía.

Si queda alguna reliquia sobrenatural (como la anilla o una víctima de la mirada de Ariadne), la granja será ocupada por personal militar y científicos durante un tiempo indefinido. Una orden interna (escrita en los años veinte) permitirá confiscar estos elementos, para su almacenamiento en una vieja mina en algún lugar en el norte de Inglaterra. A los agentes se les solicitará que firmen la Ley de secretos oficiales. Todo adulto superviviente de la familia Southwell será juzgado por asesinato y conspiración, siendo sentenciado a entre diez y treinta años en un psiquiátrico. El juicio dará a los investigadores cierta publicidad, pero la prensa sugerirá que la familia Southwell son terroristas, no sectarios. Los niños son demasiado jóvenes como para ser encarcelados, y podrían ser liberados rápidamente, para poner a los investigadores en problemas en un futuro.

Algunas de las posibles acciones de los investigadores, como quemar la casa sin sacar a las niñas, o matar a miembros desarmados de la familia, podrían provocarles con toda facilidad cargos criminales. El grupo no dispondrá de ninguna prebenda para escapar a la justicia.

El único cabo suelto es Ariadne. Si sobrevive, posiblemente desaparezca para siempre. Los investigadores podrían quedar confundidos con sus acciones, y sospechar (equivocadamente) que se trata de una criatura de los Mitos. Seguirle el rastro hasta Grecia es cosa sencilla, pero localizarla debiera ser endiabladamente difícil. Ha dispuesto de siglos para preparar su defensa, y es consciente de que pudiera ser investigada. Su casa está protegida por oficiales de policía corruptos, campesinos locales, un sofisticado sistema de alarma, trampas antiguas y modernas, y sutiles direcciones erróneas. Todo lo que los investigadores podrán hacer será buscar, pero la interferencia es inevitable. Ella tomará estas precauciones incluso si el grupo pretende hablar con ella o devolverle sus cuchillos. Después de todo, ni ella sabe lo que quiere.

El grupo debería acabar el escenario sabiendo algo más acerca de los Mitos de Cthulhu, y con una idea más clara de las complejidades que tienen los años ochenta.

El resto de recompensas se deja a discreción del Guardián.

Apéndice 1: Creación de un personaje británico en la década de los ochenta

El Guardián debería emplear las reglas habituales de generación de personajes, pero permitiendo a los jugadores elegir habilidades más contemporáneas, como por ejemplo: *Informática, Electrónica, Parapente, Física nuclear, Telecomunicaciones, Pilotar helicóptero, Pilotar reactor, Caída libre, Moverse en la calle*, etc.

Además, algunas habilidades habrían de ser adaptadas a tiempos más actuales:

-*Buscar libros*: Añádase el uso de bases de datos, microfichas, microfilmes y otros medios.

-*Farmacología*: Añádase el reconocimiento de drogas ilegales, sueros, etc.

-*Tratar envenenamientos*: Añádase el abuso de drogas.

Los salarios tendrán que ser ajustados a los estándares actuales, así como los precios del equipo. Existen más restricciones con respecto a la posesión de armas de fuego que en los años veinte, por lo que el Guardián debería asegurarse de que los jugadores cumplen con la ley y se enfrentan a problemas legales reales.

A pesar de las innovaciones tecnológicas, las armas de fuego siguen encasquillándose con un resultado de 96-00.

Para más información acerca de los años ochenta, recórrase a los artículos de los números 42 y 43 de la revista White Dwarf, ambos titulados *¿Cthulhu actual?*, material incluido al principio de esta antología.


Apéndice 2: Para tu información

"La chica de ojos caleidoscópicos" es una cita de *Lucy in the sky with diamonds* de los Beatles.

La naturaleza de la catástrofe es una colección de relatos cortos editada por Michael Moorcock y Langdon Jones.

Los Guardianes pueden encontrar interesantes las siguientes fuentes a la hora de escribir sus aventuras modernas relacionadas con los Mitos:

The naked matador, por Roger Zelazny (relato); *Helter Skelter*, por Vincent Bugliosi y Curt Gentry; *Cults of unreason*, por el Dr. Christopher Evans; *¿Habla usted venusino?*, por Patrick Moore; *Los nuevos apócrifos*, por John Sladek; *Black aura*, por John Sladek; *El programa final*, por Michael Moorcock.

También visualícense las películas *La matanza de Texas*, *Carne viva* y *Perros de paja*. 

AYUDA PERSIANAS Nº 1

El “fantasma” de Wiltshire acaba con la vida de dos personas

El fantasma de Wiltshire es sospechoso del homicidio de dos niños: Denny Palmer (de nueve años) y Mark Potter (de doce), en un ataque que la policía describió como “El crimen más horripilante que recordamos.”

Denny y Mark, que vivían en el pueblo de Lower Poolford, fueron vistos por última vez a las diez de la mañana cuando salieron a jugar. Una hora más tarde, sus cuerpos mutilados fueron hallados por la Sra. Agnes Parker (de 47 años), quien está siendo tratada por la impresión en el Hospital del condado.

La primera noticia que se tiene del fantasma de Wiltshire data del 11 de agosto, cuando un granjero local, Peter Giles (de 39 años) informó haber visto un “mono gigante” devorando a sus ovejas. Disparó su escopeta contra la criatura, la cual desapareció inmediatamente, al parecer desvaneciéndose en el aire. Hubo después otros avistamientos similares. Los patólogos de la policía han confirmado que las heridas sufridas por los chicos eran idénticas a las de los animales.

Esta noche la policía considera el caso como un asesinato, pero se está investigando también la posibilidad de que haya escapado algún animal de algún zoológico o parque natural.





Portada de la revista White Dwarf nº 66, de junio de 1985

El caballo de lo invisible

Por **A. J. Bradbury**

Una aventura para La llamada de Cthulhu.

Introducción

Este escenario es una adaptación libre del relato de William Hope Hodgson del mismo título. A pesar del desorientador inicio, el clímax de la acción hará que los investigadores entren en contacto con una criatura particularmente peligrosa. Los Guardianes deberían reservar este escenario para cuando los personajes estén bien de salud.

Información para el Guardián

A los jugadores se les debe animar a aceptar este caso (aparentemente un simple, aunque aterrador, caso de encantamiento) por pura compasión. La salud mental, y posiblemente la vida, de una muchacha (Mary Hisgins) está viéndose amenazada por la manifestación de una vieja maldición familiar: el caballo blanco de Shalladholm. La Srta. Hisgins es una mujer joven muy atractiva que ha iniciado recientemente una relación con el subteniente Charles Beaumont. Las apariciones comenzaron a producirse casi al mismo tiempo que el anuncio del compromiso. Uno de los investigadores se enterará del caso gracias a algún conocido, un amigo de juventud o porque él mismo mantuvo una relación con la Srta. Hisgins hace algún tiempo. (En el último caso la ruptura se habría producido por acuerdo mutuo, manteniéndose la amistad).

La maldición de Shalladholm

La maldición del caballo blanco de Shalladholm (el hogar ancestral de la familia Hisgins a lo largo de seis siglos) se remonta a cerca de cuatrocientos años. La maldición surgió con un romance entre el hijo del herrero del pueblo y la única hija de Vere d'Vere Hisgoine en la década de 1530. No resulta sorprendente que el Sr. Hisgoine no tuviese intención alguna de permitir que su escudo se viese mancillado con tal romance. En lugar de limitarse a enviar a su hija con sus parientes de Londres, decidió tomarse la ley por su cuenta (después de todo era el magistrado local), acudió al pueblo y le dio una paliza al zagal. El joven logró sobrevivir, pero a un

precio irreparable para su físico. Irónicamente, el esfuerzo provocó que el hacendado Hisgoine falleciese al cabo de un mes.

Ante tales circunstancias el herrero esperaba que la Srta. Hisgoine decidiera casarse con su hijo. Pero la Srta. Hisgoine decidió, en cambio, contraer matrimonio con un primo lejano. Lo que el enfurecido artesano no sabía es que el fallecido hacendado había despilfarrado toda su fortuna y que la unión era más por conveniencia que por amor. Colérico, el herrero, con la ayuda de un ocultista local, cazó y mató al caballo favorito del hacendado (un semental blanco), jurando que, cuando una mujer de los Hisgoine se comprometiese, el espíritu del corcel volvería para acabar con la relación y, de ser posible, con la mujer.

En los dos primeros siglos la maldición se cobró la vida de cinco mujeres que se vieron afectadas por la maldición. Dos se suicidaron, una “cayó” por una ventana, una murió con el “corazón roto” (¿un infarto?), y la última en una noche en los terrenos de la mansión (no se sabe de la presencia de un caballo en la zona salvo dos dóciles rocines metidos en un establo lejos de la casa).

Desde entonces ha habido siete generaciones de Hisgins (el nombre fue anglicanizado cuando las guerras napoleónicas), sin que ninguna mujer superase la edad de diez años. Así es como la maldición se vio reducida a nada más que un mito pintoresco en lugar de un peligro real. Los investigadores precisarán una tirada de Buscar libros/2 para hallar un registro de los hechos descritos arriba en la biblioteca de los Hisgins, junto con 3 horas de búsqueda. Si no lo encuentran, el Guardián no debería ofrecerles ninguna otra confirmación de la autenticidad de la maldición.

El investigador que ya conoce a los Hisgins querrá aceptar el caso, y se asume que el resto accederá a acompañarle. En ese caso serán invitados a pasar un fin de semana como invitados en Shalladholm.

Una vez que los investigadores se hayan instalado, se producirá una serie de episodios fantasmagóricos. Han de

producirse en el orden que se da abajo, aunque la periodicidad exacta en cuanto a su clímax se refiere queda en manos del Guardián. Por encima de todo el Guardián tiene que asegurarse de que los investigadores pueden interpretarlos como fenómenos naturales provocados por el hombre, o en el peor de los casos como sucesos paranormales, pero sin dejar de apuntar a lo que puede estar pasando.

Introducción para los investigadores

La familia Higsins (el capitán Saul Higsins -retirado-, su esposa Emily y su hija Mary) vive en Shalladholm, la mansión del remoto pueblo de Lower Shallad en Norfolk (Mapa 1). La familia, y el servicio, conoce la maldición de que ninguna hija de la familia sobrevivirá lo suficiente para casarse. Nadie sabe de cuándo es ni si es verdad o no. Es más, dado que no se conoce ninguna Higsins que haya alcanzado la edad de siete y ocho años (por motivos puramente naturales, mala praxis médica, accidentes, etc.), la maldición no ha podido ser comprobada en las últimas siete generaciones (entre 180 y 200 años). Puede que nadie se acordase ya de ella, pero con los extraños sucesos que se han producido en las tres semanas que Mary Higsins lleva comprometida con Charles Beaumont y que éste lleva en la mansión, ha vuelto a salir a la luz. (La explicación para la prolongada presencia de Beaumont dependerá del periodo en el que se juegue la aventura. Podría estar convaleciente, por una herida o una enfermedad, etc.).

En cuanto los investigadores llegan a Shalladholm se les dirá que se han producido tres “apariciones”:

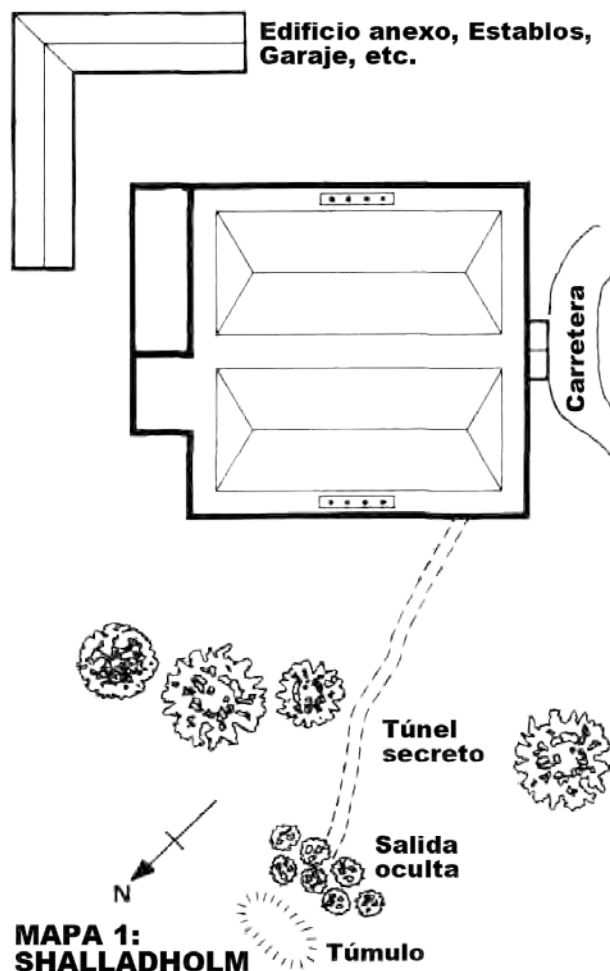
1. En el día del compromiso, antes de que fuera anunciado oficialmente, Mary y Beaumont iban por uno de los pasillos por la noche. Sin previo aviso oyeron un sonido grotesco similar al de un caballo relinchando. Justo después, Beaumont recibió un golpe tremendo que le rompió el antebrazo. Cuando los criados respondieron a los gritos de la Srta. Higsins, portando lámparas, por supuesto, no hallaron modo de explicar lo allí acontecido.
2. Tres días después del compromiso, Beaumont y el capitán Higsins se despertaron por el sonido de gritos de terror procedentes del dormitorio de Mary. Ambos encendieron sus lámparas y llegaron al lecho de Mary casi al mismo tiempo. La muchacha afirmó haberse despertado por un relinchar junto a ella. En cuanto se despertó el sonido cesó y no ocurrió nada más. Beaumont fue después a despertar al mayordomo y los tres hombres registraron la habitación de Mary y el corredor anexo. No hallaron nada.

En las dos semanas siguientes, tanto Mary como Beaumont, juntos y por separado, oyeron el sonido de relinchos (pero siempre lejanos). El tercer suceso tuvo lugar dos días antes de la llegada de los investigadores.

3. Nuevamente al anochecer, mientras se encontraban sentados en el salón, Beaumont y Mary oyeron el relincho acercándose a la puerta. (Si el periodo no lo impide, este suceso tendrá lugar en el tocador de la tía, y

la tía estará acompañada por la pareja). Olvidando la noción de que “la discreción es mejor que el valor”, Beaumont salió al pasillo a oscuras, abrió la puerta delantera y se fue a la calle. Por un instante creyó que el ruido había cesado y que no había nada por allí. Justo después su inquietud se renovó e intensificó cuando la puerta que había dejado atrás se cerró de golpe, costándole varios minutos volver a abrirla. Y cuando lo consiguió, en cuanto la cerró, la situación empeoró en lugar de mejorar.

Cuando Beaumont volvió a entrar cerró la puerta delantera con total naturalidad. Fue entonces cuando oyó un sonido que interpretó como un beso que le mandaba su futura esposa desde el salón. Girándose, Beaumont alzó su mano para devolver el beso... y al mismo tiempo se dio cuenta que, de hecho, no había nadie en el salón... ¡o al menos ninguna otra persona aparte de él! Inmediatamente gritó a Mary que se quedase donde estaba, sin importar lo que estuviera ocurriendo, y cruzó el salón. Con la luz de una antorcha hecha mediante un puñado de cerillas atravesó el suelo de baldosas, haciendo caso omiso al segundo beso que sonaba a unos pocos de pasos. Al final, cuando se aproximaba a la habitación en la que se hallaba Mary esperando, ambos oyeron el sonido de un corcel alejándose al galope.



La llamada de Cthulhu

Nota: El Guardián podría dar pie a una discusión acerca de la posibilidad de que el último caso descrito pudiese tener una explicación completamente lógica: una ráfaga de aire cerró la puerta, Beaumont quizá no pudo abrirla porque no estaba girando el pomo en la dirección correcta, etc. No obstante, ni Beaumont ni Mary aceptarán tales explicaciones, y el Guardián no debería enfrentarlos al mejor juicio de los investigadores.

El primer día

Asumiendo que los investigadores pasarán buena parte del primer día de la aventura preparando su viaje a Shalladholm, ciertos acontecimientos deberían ser programados para la tarde o la noche. El tiempo que les quede será para conocer a la familia y los criados, escuchar las historias de arriba, cenar y, si tienen la oportunidad, explorar la biblioteca y encontrar material relacionado con la maldición de Shalladholm.

No ocurrirá nada más durante ese día ni durante la noche.

El segundo día

Durante el segundo día los investigadores podrán hacer lo que deseen con una excepción: no se les permite ver las catacumbas de la casa. Si fuera necesario, el Guardián deberá inventar otra aparición del “caballo” (preferiblemente lejos de la casa), una visita de un agente de policía o cualquier otra cosa adecuada para desviar a los jugadores lo justo. El plano de la casa estará disponible para los jugadores conforme se vayan moviendo por ésta. No volverá a producirse ningún otro suceso paranormal hasta después de la cena del segundo día.

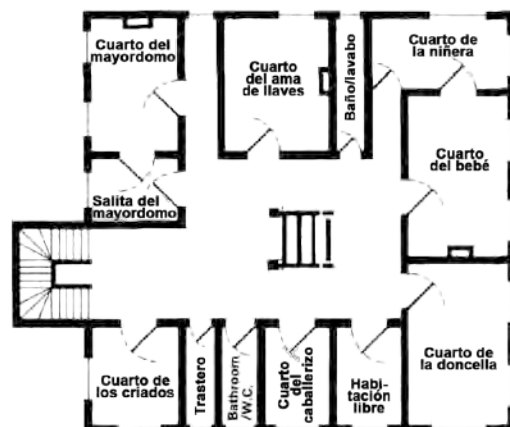
Aparece el caballo

Si el Guardián se ha visto forzado a presentar ya al caballo, aunque sea como distracción, tendrá que asegurarse de que el fenómeno cesa antes de que algún investigador tenga la oportunidad de ver la manifestación. Su primera experiencia personal será a aproximadamente las nueve o las diez de la noche del segundo día.

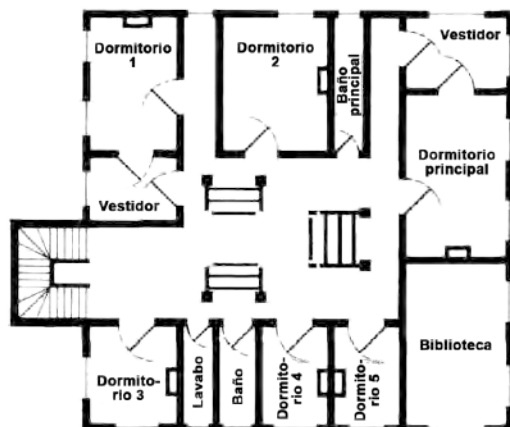
En este momento la cena habrá acabado y los personajes estarán en la sala de estar (tomando café con Mary y la Sra. Higsins) o en la sala de billar (con Beaumont y el capitán Higsins). Tras el tiempo suficiente para acabar dos partidas Mary entrará en la sala de billar para invitar a los presentes a tomar café. Todos accederán. (Si alguien tiene otra idea, el Guardián podría insistirle en que su deber es permanecer junto a la joven pareja siempre que esté junta).

Una vez hayan salido todos de la sala de billar, (y se haya cerrado la puerta), de su interior se oír el sonido de un algo cabalgando. Todos los

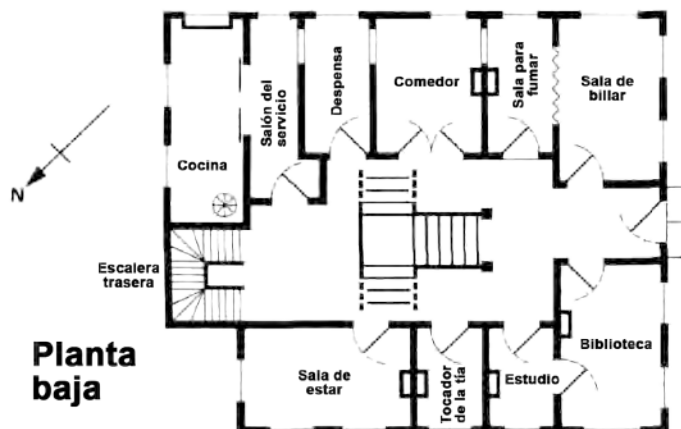
Segunda planta
Habitaciones del servicio



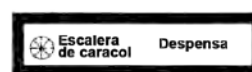
Primera planta



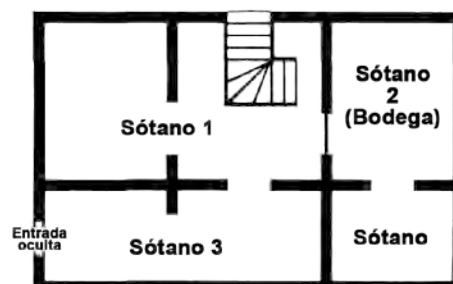
Planta baja



PLANOS DE LA MANSIÓN SHALLADHOLM



Sótanos



investigadores presentes deberán tirar COR 0/1. Mary huirá en dirección a la escalera, donde será protegida por su padre, quien cogerá su sable de caballería que hay colgado en la pared. Beaumont irá a su habitación para buscar su arma, y cualquier investigador que tenga un arma de fuego debería coger la suya.

Cuando todos los implicados se encuentren en el pasillo listos para asaltar la sala de billar, el galope aumentará de ritmo y “atravesará” la puerta, pasando por el pasillo escaleras arriba hasta el capitán y Mary. Se detendrán justo delante del capitán, acabando así la aparición. No ocurrirá nada más durante la segunda noche hasta justo antes del amanecer, cuando el sonido del galope podrá ser oído durante tres a cinco minutos alrededor de la casa.

Notas: El “detonante” del galope será el momento en el que se cierre la puerta de la sala de billar. Si algún investigador decidiese volver a entrar allí antes de que los demás estén preparados, el galope saldrá en dirección a la plata de arriba. Quien esté en el pasillo durante la carga sufrirá automáticamente la pérdida de 1 punto de COR.

Todo investigador que pase la noche despierto vigilando a Mary y Beaumont podría ser recompensado con 1 punto de COR o POD (uno por proteger a Mary y otro por proteger a Beaumont). El Guardián pudiera sugerir, mediante Beaumont o los Hisgins, que las guardias se hagan por turnos. Si alguno abandona su puesto cuando se oiga el galopar por la mañana temprano, no verá nada y podrá ser penalizado por el Guardián.

El tercer día

Debido a los hechos de la noche anterior, la mayoría de personajes, sobre todo aquellos investigadores que montasen guardia, posiblemente acaben despertándose tarde (a eso de las once de la mañana o mediodía). Apenas sucederá nada durante la tarde, con una excepción.

Cualquier investigador que inicie una conversación con la Srta. Hisgins se enterará de que espera la llegada de su primo, Harry Parsket, en algún momento del día. Exteriormente expresará tenerle toda confianza, pero si el investigador tira Psicología, se dará cuenta de que tiene ciertas reservas.

Por otra parte, si hay algún investigador cerca de los dormitorios durante la tarde, éste puede tirar Descubrir. De tener éxito se dará cuenta de que una de las doncellas está preparando una de las habitaciones vacías para ser ocupada. Si se le pregunta, dirá que el Sr. Parsket, primo de la Srta. Mary, llegará antes de la cena. Si se tira Charlatanería y se ofrece a la doncella una propina razonable, explicará que el personal cree que hubo algo entre la Srta. Mary y Harry Parsket hace dieciocho meses, pero que no funcionó.

Peligro en el jardín

Harry Parsket llegará a Shalladholm no más de una hora antes de la cena (cuando los comensales estén vistiéndose). Si algún investigador se encuentra cerca de la entrada durante los diez minutos de la llegada de Parsket, podrá tirar Descubrir e Idea. Si tiene éxito, notará que está demasiado entero para tratarse de alguien que supuestamente ha viajado

en tren desde Londres (en realidad lleva allí ya veinticuatro horas).

Tras unos diez minutos después de la llegada de Parsket, éste cogerá su maleta y se dirigirá a su habitación (no ha traído ningún criado junto con él) para prepararse para la cena. El capitán Hisgins invitará a los investigadores a tomar algo de beber antes de la cena. Solamente entonces descubrirán que Mary y Beaumont no están presentes (de hecho, ¡han ido a dar un paseo por los terrenos!). Incluso a pesar de que los investigadores salgan inmediatamente corriendo detrás de los amantes, será demasiado tarde para evitar los acontecimientos que se producirán a continuación.

No menos de veinte minutos después de la llegada de Parsket podrán oírse unos gritos procedentes de fuera. El capitán Hisgins cogerá enseguida su sable y saldrá corriendo. Un mayordomo, algo más calmado, cogerá una escopeta y una lámpara y también saldrá al jardín, posiblemente acompañado por uno o dos criados (con palos, no con armas de fuego). Los investigadores pueden tomar las medidas que consideren oportunas.

Una vez fuera, los investigadores comprobarán que el exterior ha sido oscurecido por una espesa niebla que reduce el radio de acción de sus antorchas y lámparas, así como distorsiona el sonido. Al principio la situación será de confusión total, luego oirán tres sonidos muy cercanos: primero un espeluznante relincho, después un grito de Harry Parsket, y al final un disparo. Los sonidos se producirán en intervalos de entre uno y dos minutos. Poco después de la detonación los investigadores ven a Beaumont sobre el cuerpo postrado de Mary Hisgins. Beaumont sostiene una pistola llameante (obviamente fue él quien disparó) y tiene un corte profundo en la frente. La Srta. Hisgins se ha desmayado.

Si se le interroga, Beaumont explica que ambos sintieron una presencia mientras caminaban por el jardín, y se dieron la vuelta para la casa. Tras haber dado nada más que unos pocos pasos, volvieron a oír el galopar. Se pusieron a correr, pero Mary tropezó con una raíz de árbol y empezó a gritar. Beaumont se giró y vio una enorme cabeza de caballo surgir de entre la niebla. Solo dispuso de tiempo para apretar una vez el gatillo antes de que fuera golpeado en la cabeza. Consiguió ponerse en pie justo a la llegada de los demás.

Tirando Descubrir nada más encontrar a la pareja (es decir, antes de ponerse a hacer preguntas o discutir), se reparará en que Parsket suda bastante, a pesar de la fría niebla.

Harry Parsket

Ahora mismo parecerá bastante obvio que Harry Parsket, primo y amigo (pero desde su punto de vista, pretendiente rechazado), está aquí para poner fin a la relación entre Beaumont y Mary Hisgins resucitando la leyenda del caballo blanco de Shalladholm. Sin embargo, conforme pase el tiempo, cambiará a la idea de que podría ahorrarse tiempo y problemas si sencillamente matase a Beaumont.

Parsket está, por supuesto, bastante majara, a pesar de que es capaz de ocultarlo a menos que se tire Psicología tras haberlo observado durante varios días. De acuerdo con W.

H. Hodgson, las actividades de Parsket sirven para ocultar la realidad del caballo. Los Guardines pueden hacer que Parsket haya encontrado ya el *Manuscrito sigsand* y usado el hechizo *Atar aparición* para controlar a la criatura. En este caso el control de Parsket sobre la criatura se volverá más y más errático conforme aumente su comportamiento maniático, de tal modo que el clímax del caso se producirá igualmente. Si los investigadores, por algún motivo, tratan de aprehender a Parsket prematuramente, ello provocará que se precipite su pérdida de control sobre la criatura, la cual atacará en cuanto se haga de noche.

Harry Parsket

28 años. Bien educado; físicamente sano, aunque acostumbrado a la vida fácil.

FUE 11 CON 11 TAM 13 INT 14 POD 15
DES 9 APA 12 EDU 13 COR 0 P.V. 12

Armas: Aparte de sus ataques a Beaumont, Parsket procurará no ponerse violento a menos que la situación lo requiera. En tal caso usará cualquier arma que tenga a mano. También puede atacar a manos limpias.

Habilidades: Charlatanería 60%, Discusión 70%, Psicología 50%.

En los sótanos

Los acontecimientos en los sótanos de Shalladholm dependerán de quien entre en ellos, y cuándo. En cualquier ocasión hay un 20% de probabilidad base de que el corcel ande suelto por el sótano o un túnel adjunto. Súmese otro 20% si un solo investigador varón accede al tercer sótano (30% para una mujer) o 10% en el caso de dos o más personas, más otro 20% durante las horas nocturnas. La única excepción a esta regla es si Mary Hisgins va al tercer sótano, en cuyo caso las probabilidades serán del 100%, independientemente de quién esté presente.

Antes o después los investigadores acabarán registrando los sótanos. Hay tres en total, aunque solamente el segundo y el tercero tienen importancia.

Sótano 1: Se usa como bodega. Los investigadores pueden buscar, pero no encontrarán nada.

Sótano 2: Se usa para guardar cachivaches, los cuales inundan todo el espacio salvo el pasillo central, que conduce al tercer sótano. Cualquier investigador que tire Descubrir hallará una pila de madera en un rincón junto a unos postes, tacos y cabos. Una tirada de Idea establecerá que se trata de un artificio que puede imitar un galopar en el suelo (incluso si Parsket está utilizando el hechizo *Atar aparición*, esta evidencia debería estar disponible a modo de pista falsa).

Sótano 3: Se trata de un lugar peligroso, tal y como se ha explicado arriba. Hay más cosas apiladas que en los demás, aunque no se sabe para qué sirven. No obstante, hay una entrada oculta a un túnel que se sumerge bajo los terrenos de la mansión. Puesto que el corcel puede atravesar objetos sólidos, y Parsket desconoce la existencia del túnel, la entrada no ha sido abierta en más de cien años (cuando la utilizaba el hijo mayor cuando quería ir al pueblo sin ser visto por su puritana familia). Para detectarla un investigador

necesitará tirar Descubrir/5. Sin embargo, si un solo investigador entra en los sótanos y se encuentra con el caballo, lo matará y arrastrará su cuerpo por el túnel, abriendo la entrada. En este caso habrá rastros de polvo, telarañas rotas, etc., siendo necesaria una tirada de Descubrir a las probabilidades normales para detectarla.

Si Mary Hisgins va sola al tercer sótano (algo extremadamente improbable), el corcel la matará. De lo contrario se limitará a hacer notar su presencia con un relincho y se meterá en el túnel. Quien entre en el tercer sótano deberá tirar COR 0/1 debido a la emanación de maldad que lo permea. Quien oiga el relincho allí pierde 1D3 puntos de COR (sin tirada que valga). Si el grupo se divide en los sótanos, solamente aquellos investigadores en el tercero podrán oír a la criatura.

Notas: Si se inicia una búsqueda en los sótanos, a menos que los investigadores se nieguen, el Guardián debería asegurarse de que Mary, Beaumont y Parsket van con ellos. Los tres seguirán al grupo hasta el tercer sótano.

La entrada secreta solo puede ser sellada mediante el *Ritual de Saaamaaa*, el cual se encuentra en el *Manuscrito sigsand*; el símbolo arcano no es suficientemente poderoso como para detener al corcel, pues éste puede proyectarse más allá del signo sin necesidad de tener que atravesarlo.

El túnel

El túnel del tercer sótano es una construcción poco estable, a pesar de datar de la época de la Guerra civil inglesa. El hecho de que su salida fuera de los terrenos de la mansión se encuentre cerca de los restos del corcel muerto, es pura coincidencia. Dado que ha sido utilizado regularmente por la criatura, también posee una atmósfera de malignidad que provocará que aquellos personajes que entren en él deban tirar COR 0/1D4. Si algún investigador ha sido matado por el caballo y su cadáver arrastrado al interior del túnel, su cuerpo (con la cabeza y parte del torso superior arrancados por un único mordisco enorme y semicircular) se encontrará a unos pocos metros de la boca del túnel. Quien vea el cadáver perderá 1D6 puntos de COR sin tirada que valga.

Para hallar la salida será necesaria una tirada de Descubrir en el área en torno al túmulo.

El cuarto día

Asumiendo que no ha pasado nada que precipite los eventos, el clímax de esta aventura tendrá lugar en torno al anochecer del cuarto día. Esto quiere decir que durante el día, cuando todo esté tranquilo, los investigadores dispondrán de su última oportunidad para encontrar material de utilidad en la biblioteca.

Hasta ahora los únicos momentos peligrosos (excluyendo las idas y venidas a los sótanos) se han producido durante las noches. De ahí que se espere que los investigadores adopten una serie de medidas para proteger a la Srta. Hisgins y a Beaumont desde la puesta hasta la salida del Sol todas las noches. También deberían haber llegado a alguna conclusión (sobre todo si han dado con el *Manuscrito sigsand* y lo han estudiado).



Antología WHITE DWARF

los investigadores, éstos deberían creer que el misterio ha sido resuelto.

6: Tras un intervalo apropiado de tiempo, el galopar volverá a ser oído dentro de la casa, y acercándose. El Guardián podría dar a entender que Parsket está produciéndolo de algún modo, aunque Parsket mismo estará aterrizado, pues sabe que el verdadero corcel se está acercando.

7: Lo que suceda a continuación depende de lo ocurrido anteriormente (y del Guardián).

Si los investigadores tienen el *Manuscrito sigsand* en su poder, podrán atar y después eliminar a la criatura de una vez por todas, por lo cual deberían recibir una recompensa apropiada.

Si no han encontrado el *Manuscrito sigsand* pero la Srta. Hisgin está adecuadamente protegida, Parsket debería poder liberarse para ponerse entre el corcel y su

prima. Ello acabará con su muerte (de un ataque al corazón por el miedo), pero no resolverá el problema, sino que será el Guardián quien decida si cerrar aquí el caso o dar otra

El enfrentamiento final, tal y como lo describió Hodgson, tiene lugar en un punto y momento concretos. En la práctica, no obstante, resultará muy difícil hacer que se produzcan estos acontecimientos tal y como Hodgson los describe, por lo que los Guardianes pueden guiarse por las siguientes pautas:

- 1: La escena ha de tener lugar por la noche e ir precedida por sonidos de galopar en los terrenos.
- 2: Parsket debe tener alguna excusa razonable para desaparecer poco antes de estos acontecimientos.
- 3: Pocos minutos después de la marcha de Parsket se oirán los relinchos y el galopar en las proximidades, y la luz se apagará (excepto la de aquellas velas que los investigadores puedan encender).
- 4: Los ruidos descritos arriba los está produciendo Parsket, quien está usando una maqueta de cabeza de caballo y una barra con una herradura. Su demencia se ha apoderado de él y su única meta ahora es poner fin a la vida de Beaumont.
- 5: El Guardián puede hacer que la contienda sea tan violenta o breve como quiera, pero Parsket no debería morir. Una vez reducido por



oportunidad a los investigadores para que busquen en la biblioteca.

Si los investigadores no disponen del manuscrito y no han dado los pasos adecuados para proteger a la Srta. Higsins, el caballo acabará con ella y todo aquel que se encuentre cerca. Todos aquellos investigadores que sobrevivan a esta masacre deberían ser penalizados por haber fallado tan estrepitosamente.

El Manuscrito sigsand

El *Manuscrito sigsand* resultará más familiar a investigadores expertos por el título *Manuscrito de Sussex*. Estoy seguro de que los lectores reconocerán en Sussex una corrupción de South Saxon, mientras que sigsand proviene de las palabras alemanas “sig” y “sand”. Literalmente “sigsand” significa “victoria arena”, aunque debidamente interpretado sería “victoria de la arena”. Este más que críptico título no se encuentra en ninguna lista de nombres alemanes y se trata más bien de una combinación que de un nombre en sí. El conocido anticuario profesor Wolf von Archensbak llegó a la conclusión de que las primeras copias conocidas del *Manuscrito sigsand* datan de cuando los invasores árabes dominaban la mayor parte del sur de Europa. Basándose en esa teoría, se sugiere que el autor (o autores) del manuscrito tuvo experiencias con el misticismo árabe y que “sand” será una referencia al origen de un conocimiento mucho más antiguo contenido en el documento.

Para los propósitos de esta investigación, el manuscrito contendrá dos hechizos: *Atar aparición* (cuesta 1 punto de POD) y *Desvanecer aparición* (con un coste total de 4 puntos de POD para uno o más usuarios). A pesar de que buena parte del contenido del Manuscrito sigsand es “positivo” (es decir, no tan negativo o maligno como el del *Necronomicón*), otra parte resulta especialmente terrorífica y el Guardián solamente debería recurrir a las características del *Manuscrito de Sussex* para los investigadores que lean esta obra.

La aparición, una manifestación saitiitii

El “monstruo” en esta investigación es miembro de una raza servidora menor vagamente relacionada con los Shantaks. Sin embargo, no son tan autónomas como la mayoría de criaturas de los Mitos, puesto que solo pueden acceder a nuestro tiempo-espacio continuo bajo la orden expresa de un agente humano.

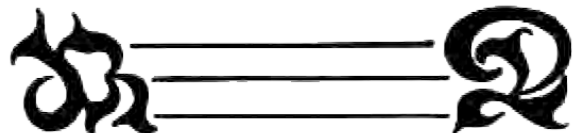
La aparición que se manifiesta como el caballo blanco de Shalldholm es, de hecho, un Saiitii, convocado por un ocultista durante una ceremonia celebrada junto al corcel muerto y atado a la mansión y sus ocupantes. Su forma física la adquirió gracias al odio del herrero, y la sustancia fibrosa de su forma es consecuencia del terror de las varias mujeres cuyas muertes causó. La muerte de las víctimas lo han revitalizado con energía, de manera que el hechizo *Desvanecer aparición* podría afectar con un gran coste (posiblemente fatal) a la persona o personas que lo ejecuten.

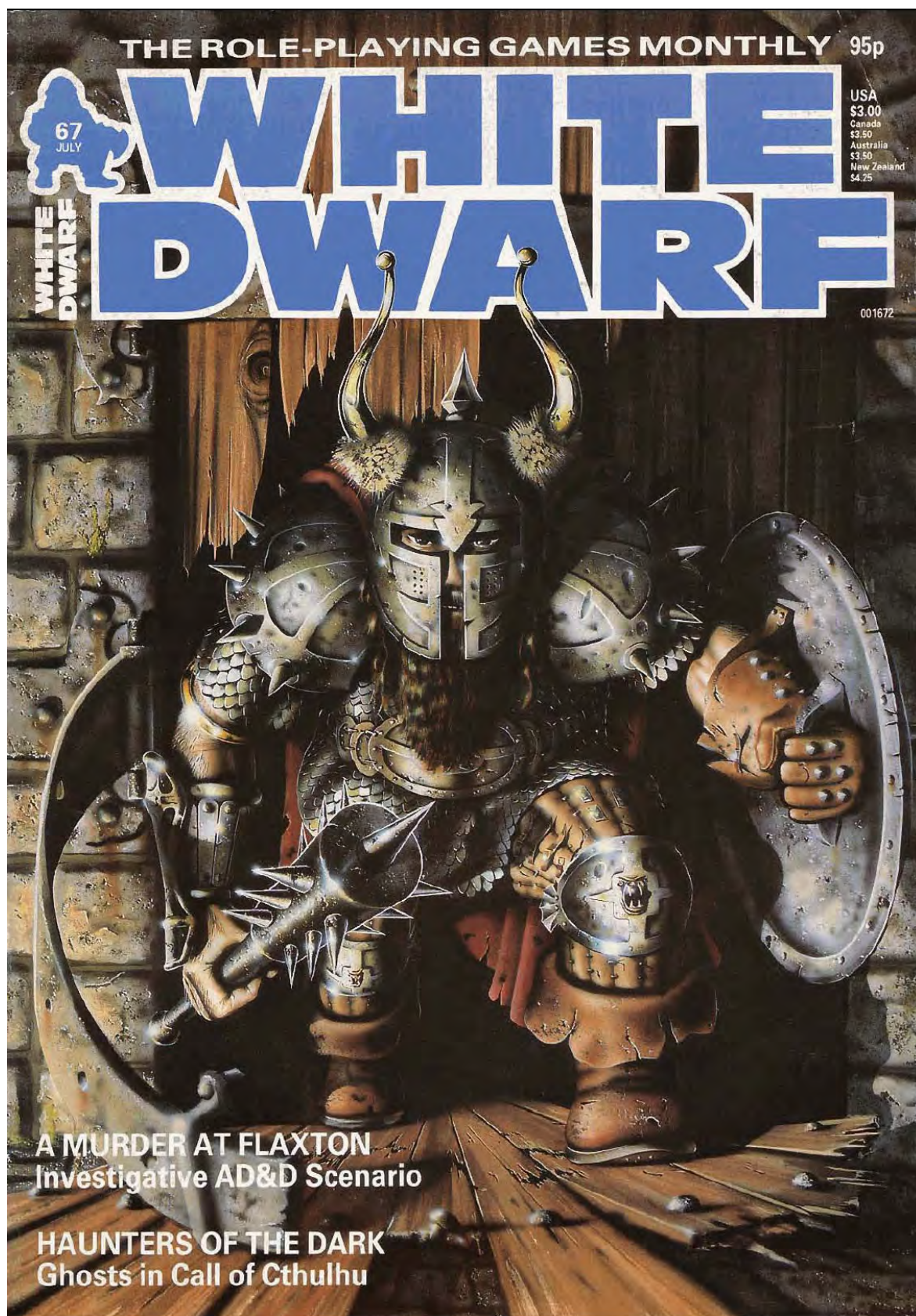
Puestos que las manifestaciones de los Saiitii no se ajustan a los patrones de los Mitos de Cthulhu, no se ofrecen estadísticas para ellos aparte de las que aparecen en el texto.

Símbolos del Ritual de Saaamaaa

El primer y octavo símbolos del *Ritual de Saaamaaa* (véase a continuación), cuando son conectados mediante una línea triple, sellarán cualquier abertura del mismo modo que un símbolo arcano.

En el caso de la aparición, esta criatura puede ser inmune a los efectos de ciertos signos, runas, etc., asumiendo una forma circular para atravesarlos en cualquier dirección una sola vez. No puede atravesar ningún signo por un lado, ni puede dividirse en dos, de ahí que no pueda pasar por una abertura bisecada como el símbolo Saaamaaa. ☞





Portada de la revista White Dwarf nº 67, de julio de 1985

NABITANTES DE LA OSCURIDAD

Por **Graeme Davis**

Fantasmas, unos adversarios no pertenecientes a los Mitos.

Es creencia popular que los fantasmas son las fuerzas vitales incorpóreas de seres humanos fallecidos, o entidades inadvertidamente creadas por sucesos de gran tensión psíquica. Se tratan de seres incorpóreos, normalmente solitarios e invisibles, y por lo general acechan en lugares donde ha habido violencia o algún mal, atacando a los intrusos mediante el uso de varias capacidades telepáticas y psicoquinesias.

No todos los fantasmas son perversos, y la mayoría de los espíritus más inteligentes tendrán motivos para sus acciones. El fantasma de una víctima de homicidio, por ejemplo, podría atacar únicamente a aquellos responsables, o a quienes invadan su lugar de reposo. Ello no quiere decir que no haya fantasmas completamente perversos y que se dediquen a atormentar a los vivos. Cada fantasma debe ser tratado de forma individual, y sus acciones quedarán determinadas por sus cualidades personales y su historia pasada.

Atributos

Al tratarse de una entidad incorpórea, un fantasma no cuenta con los atributos físicos de FUE, CON ni DES. El TAM depende de las materializaciones visuales (véase más adelante). El principal atributo de un fantasma es el POD, del cual dependen las habilidades de las que dispone, representando también sus puntos de vida. Cualquier daño infligido a un fantasma se reduce de su POD; cuando llega, a 0 el fantasma queda inactivo. La INT se tiene en cuenta cuando se decidan sus acciones.

Combate

Gracias a su estado inmaterial, los fantasmas no pueden atacar ni ser atacados mediante medios físicos, aunque sí con un arma que haya sido encantada

para tal propósito (utilizando el hechizo Encantar objeto, por ejemplo). Un arma encantada provoca la mitad de daño normal, el cual se reduce del POD del fantasma tal y como se ha explicado antes. Dado que un fantasma es invisible por lo general, solo podría ser atacado una vez materializado.

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| TAM | 3D6 | 10-11 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POD | 4D6 | 14 |

Movimiento: 12.

Armas: Ninguna.

Armadura: Ninguna.

Pérdida de COR: A menos que se establezca lo contrario, la pérdida de COR es la siguiente: 1D2 por ver una manifestación menor; 1D4 por ver una manifestación mayor; 1D4+2 por sufrir un ataque menor; 1D6+2 por sufrir un ataque mayor.



Descripción de las capacidades espectrales

Frío

Un fantasma puede provocar un frío intenso aunque inofensivo en un radio de 6 metros. Les cuesta 2 puntos de POD los 5 primeros asaltos, y 1 por cada asalto posterior.

Remolino

Permite a un fantasma generar un remolino antinatural de hojas, polvo, papeles, etc. Cuesta 1 punto de POD, y puede ser mantenido durante 5 asaltos.

Ráfaga de aire

Se puede usar para cerrar puertas, apagar velas, levantar nubes de polvo, etc. Cuesta 1 punto de POD.

Luz

Genera cierta cantidad de pequeños y parpadeantes puntos de luz en 1 metro de radio, o una bola de 25 centímetros, parecida a un fuego fatuo. Cuesta 2 puntos de POD los primeros 5 asaltos, y 1 por cada asalto en que se mantenga.

Líquidez

Permite a un fantasma manifestarse en charcos de barro, sangre, cieno, etc. Cuesta 4 puntos de POD; desaparecerá al cabo de 2-20 asaltos.

Neblina

Crea una neblina en un espacio cerrado de no más de 10 metros de diámetro. Cuesta 2 puntos de POD los 5 primeros asaltos, más 1 por asalto en que se mantenga. Se puede dispersar con una corriente de aire.

Ruido

Genera un ruido a elección del fantasma (quejidos, golpecitos, etc.). Cuesta 1 punto de POD y dura hasta 5 asaltos.

Hedor

Produce un fuerte olor en un radio de 3 metros. Cuesta 2 puntos de POD los 5 primeros asaltos, más 1 por asalto en que se mantenga. El olor puede ser eliminado con una fuerte brisa de aire.

Manifestaciones mayores

Comunicación

Permite al fantasma enviar un mensaje en forma de imágenes telepáticas a una persona viva. Cuesta 2 puntos de POD por mensaje (durando 1 asalto), más 1 de POD por cada 20 puntos de COR del receptor. Si el receptor tira COR y tiene éxito, no recibirá el mensaje.

Pánico

Genera una sensación de inquietud y tensión en un radio de 10 metros. Cuesta 5 puntos de POD y dura 10 asaltos. Los personajes dentro del área de efecto deberán tirar COR 0/1 casa asalto. Cualquiera que pierda 4 puntos o más saldrá corriendo, no perdiendo más puntos pero teniendo que tirar COR cada asalto para dejar de correr de pánico.

Extinguir luz

Cuesta 1 punto de POD por vela, lámpara de aceite, etc.; 2 por lámpara de gas; 3 por una luz eléctrica o linterna a pilas. La luz se apagará durante 5 asaltos, y gastando la misma cantidad se puede alargar el efecto otros 10.

Ilusión

Igual que la manifestación menor Neblina, pero con el doble de coste en POD. El fantasma puede crear cualquier imagen en la niebla. Si se hace con la intención de engañar a los presentes (en lugar de usarla para comunicarse), éstos podrán tirar INTx4 para darse cuenta de que se trata de una ilusión.

Mover objeto

Una forma de psicoquinesia menor, mediante la cual se puede mover cualquier objeto suelto (es decir, que no esté clavado ni cogido de alguna manera) a una velocidad no mayor de 5 km/h. Cuesta 1 punto de POD por cada 5 kilogramos de peso y dura 1 asalto. Puede usarse para

agredir a alguien.

Romper

Provoca que un objeto de vidrio, cerámica o de cualquier otro material quebradizo explote violentamente, impactando contra todo aquello que se encuentre en un radio máximo de metro y medio. Quien sea alcanzado por algún trozo deberá tirar Suerte; si falla, recibirá una serie de pequeños cortes y tendrá que sacudirse la ropa, los zapatos y demás antes de nada. Si algún personaje pifia, los cortes serán más profundos, causándole 1D2 puntos de daño y la posibilidad de perder un ojo. Esta capacidad cuesta 4 puntos de POD.

Cambiar forma

Solamente puede ser utilizada en conjunción con Materialización visual. Permite cambiar continuamente la forma de la materialización, confundiendo a los presentes y provocando una pérdida extra de COR de 1/1D4 puntos. Cuesta 1 punto de POD por cada 5 asaltos de materialización.

Manifestación visual

El fantasma puede volverse visible en una de dos formas: tal y como era en vida o como un cadáver putrefacto con 2 ó 3 meses de descomposición. Cuesta 3 puntos de POD los 5 primeros asaltos, y 1 más por cada 5 a mantener. Los testigos pierden 1/1D4+2 puntos de COR al ver la segunda forma.

Ataques menores

Controlar animales pequeños

Permite al fantasma dirigir las acciones de hasta 100 insectos, 50 ratones o 20 ratas o murciélagos, o una cantidad similar de otros animales de tamaño pequeño. Pueden ser enviados a llevar a cabo alguna acción, incluyendo la de atacar hasta a dos personas a la vez. Cada ataque infligirá 1 punto de daño por asalto, pero el fantasma deberá permanecer a no más de 3 metros de la horda para mantener el control, a pesar de lo cual los animales no harán nada que les impida su naturaleza, como acercarse a un fuego. Cuesta 5 puntos de POD y dura 5 asaltos.

Fascinación

Únicamente puede ser utilizada en conjunción con alguna manifestación visible, y puede ir dirigida contra una víctima por cada 5 puntos de POD que tuviera el fantasma inicialmente. Cada víctima debe tirar COR para no quedarse paralizada, contemplando la manifestación. Cuesta 3 puntos de POD por víctima; cada asalto después del primero cada víctima puede tirar INTx5 para tratar de romper la fascinación. Con el gasto de 1 punto de POD más por víctima, el fantasma puede atraerla hacia la manifestación. Conforme se tambalean hacia delante, cada víctima deberá tirar Suerte en cada asalto con un -5% acumulativo para evitar tropezar con algún tipo de obstáculo. El fantasma puede conducir deliberadamente a las víctimas a un entorno peligroso. La fascinación dura hasta que la víctima sale de ella, o hasta que ésta es atacada, tocada o devuelta de algún otro modo a la realidad, y cuando lo consigue la manifestación también desaparece, sin importar lo que fuera a durar. Las víctimas que hayan sucumbido a la fascinación

pierden 0/1 puntos de COR.

Mirada

Se trata de una versión limitada de Materialización visual, y puede ser usada para poner nerviosa a una víctima. Gastando 2 puntos de POD, el fantasma puede hacer que su imagen aparezca reflejada en espejos, cristales o superficies parecidas durante un periodo de 10 asaltos. Este ataque puede ser prolongado 5 asaltos invirtiendo 1 punto más de POD, pero no puede exceder los 15 de duración. La víctima tendrá que tirar COR cada asalto, perdiendo 1 punto cada dos fallos.

Arrojar objeto

Un objeto de hasta 5 kilos de peso puede ser arrojado a un coste de 1 punto de POD por cada 0'5 kilos. Cuando se recurre a este ataque, el proyectil tiene un 45% de probabilidades de impactar a su objetivo, infligiendo 1 punto de daño por cada 0'5 kilos de peso.

Influencia

Solo puede ser utilizada en conjunción con Comunicación. El fantasma fuerza a una víctima a un enfrentamiento de POD contra POD y, de tener éxito, puede obligarla a realizar una acción sencilla que no dure más de 2 asaltos y que no sea absurda ni homicida. Una vez completada la acción, la víctima no podrá recordar lo sucedido. Esta capacidad cuesta 1 punto de POD por cada 10 puntos de COR que tenga la víctima.

Laceración

Con el coste de 4 puntos de POD, el fantasma puede causar laceraciones en forma de rasguños y bocados en la víctima. Cada ataque provoca 1 punto de daño.

Empujón

Invirtiendo 3 puntos de POD, el fantasma puede atacar a una víctima con un golpe psicoquinético. El golpe impactará automáticamente sobre el objetivo, y hará el mismo daño que un puñetazo. La víctima también deberá tirar DESx5 para evitar caer por la fuerza del golpe. Esta capacidad no combina bien con Materialización visual.

Chillido

Solamente puede ser utilizada con la capacidad Ruido. El fantasma puede producir un grito ensordecedor, el cual le cuesta 3 puntos de POD, teniendo que tirar quienes se encuentren a distancia auditiva COR o perder la misma cantidad que otros ataques menores.

Ataques mayores

Envejecimiento

Este ataque es parecido a Toque gélido, excepto en que en lugar de recibir daño físico la víctima debe tirar PODx5 (basándose en su POD inicial) o envejecer 1D3x10 años. Por cada 10 años que se envejezca, la víctima tendrá que tirar Suerte para no perder 1 punto de FUE, CON o DES (elegida al azar). Por cada punto de atributo perdido, el fantasma obtiene 1D3 puntos de POD de la energía vital de la víctima. Esta capacidad cuesta 5 puntos de POD, y solamente se puede usar una vez contra una víctima dada.

Ceguera

Con el gasto de 4 puntos de POD el fantasma puede enfrentar su POD al de la víctima en la Tabla de resistencia, y si tiene éxito, la víctima quedará ciega un número de horas igual al POD inicial del fantasma, teniendo que tirar COR 0/1D2 cada hora.

Toque gélido

Únicamente puede ser utilizado en conjunción con Materialización visual. Gastando 7 puntos de POD el fantasma puede hacer que sus manos se vuelvan semimateriales para efectuar un ataque. El porcentaje de acierto es el mismo que el de un puñetazo, y el golpe causará 1D4 puntos de daño, requiriendo que la víctima tire CONx5 para no sufrir un paro cardíaco (con otra tirada de CONx5 se puede sobrevivir, pero la víctima quedará incapacitada durante 30-CON días). La mano semimaterializada puede ser atacada físicamente, pero debido a su naturaleza y tamaño, las probabilidades de acertar tendrán un -25%. El daño reducirá el POD del fantasma. Esta capacidad solo puede usarse una vez por noche.

Ataque ilusorio

Solo puede usarse en conjunción con Materialización visual. Gastando 4 puntos de POD el fantasma puede enfrentar su POD al de la víctima en la Tabla de resistencia, como si estuviese realizando un ataque. Si tiene éxito, el fantasma hará que la víctima sufra un paro cardíaco del mismo modo que Toque gélido (a menos que se saque CONx5). Solamente puede llevarse a cabo un ataque por materialización.

Pesadillas

Solamente puede ser utilizada en conjunción con Comunicación. Esta capacidad sirve para introducirse en los sueños de una víctima durmiente. Si el fantasma vence en una tirada de POD contra POD, la víctima perderá 0/1D6 puntos de COR. Esta capacidad cuesta 3 puntos de POD.

Poseción

Para poseer a una víctima un fantasma debe gastar cierta cantidad de puntos de POD, enfrentándose ésta al POD de la víctima. De conseguirlo, el fantasma ocupa su cuerpo, quedando éste totalmente sujeto a su voluntad. El fantasma puede abandonarlo cuando quiera, pero si el cuerpo muere, tendrá que tirar PODx5 para no ser destruido junto con él; de lo contrario volverá a su forma espectral. Cuando un fantasma sale de un cuerpo la víctima debe tirar CONx5 para evitar la muerte, así como COR 1D4/1D10 en caso de sobrevivir.

Violencia psíquica

Con un gasto de 6 puntos de POD, un fantasma puede enfrentar su POD al de una víctima. Si pierde, la víctima perderá tantos puntos de COR como la mitad de puntos de POD actuales del fantasma; esta pérdida puede reducirse a la mitad tirando COR. Si el ataque falla, la víctima pierde 0/1D4 puntos de COR.

Absorción

Esta capacidad solamente puede ser empleada en conjunción con Manifestación visual. El fantasma puede atacar a una

Capacidades espectrales**A. Manifestaciones menores**

1. Frío
2. Remolino
3. Ráfaga de aire
4. Luz*
5. Liquidez
6. Neblina*
7. Ruido
8. Hedor

C. Ataques menores

1. Controlar animales pequeños
2. Fascinación*
3. Mirada
4. Arrojar objeto
5. Influencia*
6. Laceración
7. Empujón
8. Chillido*

B. Manifestaciones mayores

1. Comunicación*
2. Pánico
3. Extinguir luz*
4. Ilusión*
5. Mover objeto
6. Romper
7. Cambiar forma*
8. Materialización visual

D. Ataques mayores

1. Envejecimiento*
2. Ceguera*
3. Toque gélido*
4. Ataque ilusorio*
5. Pesadillas*
6. Posesión*
7. Violencia psíquica*
8. Absorción*

*Estas capacidades solo pueden ser usadas por la noche.

El número de capacidades a la que un fantasma puede recurrir depende de su POD inicial (un incremento posterior de POD no otorgará capacidades adicionales). Una vez calculado el número de capacidades en la *Tabla 1*, éstas han de ser elegidas al azar o seleccionadas por el Guardián. Téngase en cuenta que para poseer algunas es preciso tener otras (consúltense las descripciones para más detalles).

Tabla 1: capacidades espectrales

| POD inicial | Manifestación menor | Manifestación mayor | Ataque menor | Ataque mayor |
|-------------|---------------------|---------------------|--------------|--------------|
| 4 | 1 | - | - | - |
| 5 | 1 | - | - | - |
| 6 | 1 | - | - | - |
| 7 | 2 | 1 | - | - |
| 8 | 2 | 1 | 1 | - |
| 9 | 2 | 1 | 2 | - |
| 10 | 3 | 2 | 2 | - |
| 11 | 3 | 2 | 3 | - |
| 12 | 4 | 3 | 3 | - |
| 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 14 | 5 | 3 | 3 | 1 |
| 15 | 5 | 3 | 4 | 1 |
| 16 | 5 | 4 | 4 | 2 |
| 17 | 6 | 4 | 5 | 2 |
| 18 | 6 | 5 | 5 | 2 |
| 19 | 7 | 5 | 6 | 2 |
| 20 | 7 | 6 | 6 | 3 |
| 21 | 7 | 6 | 6 | 3 |
| 22 | 8 | 6 | 7 | 3 |
| 23 | 8 | 7 | 7 | 3 |
| 24 | 9 | 8 | 8 | 3 |

víctima dormida, al igual que un súcubo, introduciéndose en sus sueños e influenciándolos hasta el amanecer o hasta que el descanso sea interrumpido. El fantasma puede gastar cualquier cantidad de POD. El total servirá para enfrentarlo al POD de la víctima cada hora de sueño. Cada vez que el fantasma venza, la víctima perderá 1 punto de POD

permanentemente; los puntos de POD perdidos serán añadidos a los del fantasma (incrementando así su máximo). Una vez despierta, la víctima tendrá que tirar COR 3/1D4+2. Si el POD de la víctima es reducido a 0, habrá muerto, pues toda su energía vital habrá sido absorbida por el fantasma.

Recuperar POD

Todos los fantasmas recuperan POD a una velocidad de 2 puntos cada 24 horas; si un fantasma se queda sin puntos de POD, quedará temporalmente inactivo, pero no destruido, aunque un exorcismo en estas circunstancias tiene un 100% de probabilidades de tener éxito sin necesidad de que el realizador pierda POD. (En el capítulo *El caos reptante* aparecen las profesiones de Exorcista y Clérigo).

Tipos especiales de fantasmas

A continuación se ofrece una lista de fantasmas típicos del folclore británico, tratados de acuerdo al sistema de arriba. La lista no es exhaustiva, y los Guardianes son libres de añadir más.

Banshee

La Banshee es exclusivamente un espíritu femenino, y normalmente acecha en un punto determinado o a una familia. En algunos casos se trata del fantasma de una mujer joven que murió de forma violenta en el sitio que ahora vaga; en otros, perteneció a una determinada familia y murió siendo joven.

Una Banshee permanece mucho tiempo inactiva. Su lamento suele ser el anuncio de que un miembro de su familia al cual estaba muy unida va a fallecer, y será más bien oída en lugar de vista. Cuando se le puede ver adopta la forma de una mujer joven y bella, con el pelo ondeando, de complexión pálida y los ojos enrojecidos por el llanto.

Una variante de la Banshee es la Bean-nighe o lavandera, cuyo espíritu se cree que pertenece a una mujer que falleció durante el parto y fue condenada a existir como un fantasma hasta que pase el tiempo equivalente a su muerte si hubiese continuado con vida. Siempre es visible, aparentemente lavando ropa en un río (lo que lava es el sudario de un miembro de la familia o del pueblo que va a morir). Su aspecto es algo más corpulento que el de una Banshee.

A pesar de que la manifestación de estos espíritus suele presagiar una muerte inminente, mayormente por vejez o enfermedad, no parecen ser los responsables de las muertes, pues no son agresivos, aunque su lamento resulta bastante perturbador. El Guardián podría usar la regla opcional de que si una Banshee se presenta ante un personaje, éste deberá tirar CONx5 todas las noches para sobrevivir hasta el



amanecer. Cada aparición reducirá el porcentaje de probabilidades de éxito de recuperarse mediante la medicina u otros medios en una cantidad igual al POD de la Banshee.

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| TAM | 2D6+3 | 10 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POD | 1D6+6 | 9-10 |

Capacidades: Chillido, Materialización visual, Ruido.

Pérdida de COR: Por el uso de las capacidades.

Perros negros

Los perros negros aparecen en numerosos puntos de las islas británicas. El origen de algunos es desconocido, mientras que el de otros parece ser el haber sido poseídos por espíritus humanos. Todos tienen el aspecto de grandes perros negros, del tamaño de un ternero, con la piel colgante y unos terribles ojos brillantes. En la mayoría de casos pueden ser vistos llevando a cabo algún cometido



desconocido, pasando desapercibidos por todos. Se sabe que algunos aparecen como señal de mal augurio, al igual que las Banshee, mientras que otros protegen camposantos; y se sabe que unos pocos han llegado a ayudar a gente a superar peligros inesperados. Cierta historia habla de un viajero quien se vio de repente acompañado por un perro negro mientras caminaba por un bosque de noche, y más tarde se enteró de que sus enemigos planeaban atacarle, pero se echaron atrás al ver a la bestia. Otra historia habla de un perro negro que evitó que la tripulación de un pesquero llegase a puerto para faenar una noche. De madrugada se formó una tormenta que destruyó la embarcación. En la mayoría de casos, sin embargo, estos seres prefieren estar solos. Quienes les dirijan la palabra, les ataquen, intenten acercarse a ellos o detenerles, serán atacados mediante la capacidad Violencia psíquica, y después el perro proseguirá su camino.

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| TAM | 2D6+6 | 13 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POD | 1D6+10 | 13-14 |

Capacidades: Materialización visual, Violencia psíquica.

La llamada de Cthulhu

Pérdida de COR: 0/1 puntos por ver a un perro negro. En ocasiones son confundidos con perros normales.

Sucesos paranormales

Los sucesos paranormales suelen producirse en lugares cerrados, y por lo general acecharán a una persona en concreto (usualmente una chica adolescente). Parecen ser más traviesos que dañinos, y usan un amplio repertorio de poderes psicoquinéticos para mover los objetos de la habitación en la cual se encuentra la víctima. Algunas teorías sostienen que la mayor parte de estos sucesos paranormales son en realidad descargas incontrolables de energía telequinética contenida por la víctima, en lugar de manifestaciones etéreas; fuera lo que fuere, aquí los tratamos como entes.



| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| INT | 2D6 | 7 |
| POD | 2D4+4 | 9 |

Capacidades: Arrojar objeto, Empujón, Mover objeto, Ráfaga de aire, Remolino, Romper, Ruido.

Nota: No todos los sucesos paranormales cuentan con las

mismas capacidades.

Pérdida de COR: Por el uso de las capacidades.

Fuegos fatuos

Los fuegos fatuos únicamente se manifiestan en lugares salvajes, y parecen tener preferencia por los pantanos y los cenagales. Se manifiestan en forma de bolas de luz y se aparecen a los viajeros para intentar atraerlos a arenas movedizas y barrancos. Se dice que algunos se alimentan de la energía vital de sus víctimas del mismo modo que la capacidad Absorción. Pudiera ser que estas entidades no recuperasen POD del modo habitual, sino que necesitasen reponerlo por este método. Será al Guardián a quien le toque decidir.



| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| INT | 1D6 | 3-4 |
| POD | 2D4+2 | 7 |

Capacidades: Absorción*, Fascinación, Luz.

*La variante.

Pérdida de COR: Por el uso de las capacidades.



WHITE
DWARF

THE ROLE-PLAYING GAMES MONTHLY 95p

68
AUGUST

WHITE DWARF

WHITE DWARF

USA
\$3.00
Canada
\$3.50
Australia
\$3.50
New Zealand
\$4.25

001684

SPECIAL
GIANT SIZED
WHITE DWARF
WITH FREE!!
D&D POSTER

BENEATH THE WAVES
Underwater Campaigns in AD&D

LONE DRAGON
Exotic Traveller Scenario

© WILLIAMS 84

Portada de la revista White Dwarf nº 68, de agosto de 1985

EL ENIGMA DE SURREY

Por **Marcus L. Rowland**

*Donde los investigadores forman una curiosa alianza para descubrir los restos de un antiguo culto.
Escenario de La llamada de Cthulhu para 3 - 5 investigadores.*

Información para los investigadores

Es un miércoles de julio, 1923. Durante meses ha habido vagos rumores de brujería en Surrey. Al principio fueron ignorados, pero ahora la prensa ha empezado a interesarse por el asunto.

El propietario de un desacreditado aunque popular semanario ha contratado a los investigadores, y éstos han estado los últimos días intentando dar con algunas pruebas. Al principio los periódicos locales llevaron sus historias hasta Londres, pero sus reporteros solo fueron capaces de reproducir habladurías y rumores. Parece ser que pudiera tratarse de una patraña rural.

Al tercer día de investigación, los investigadores están dispuestos a dejarlo. Después de un almuerzo mediocre se fijan en un Bentley. Nada parece extraño en un principio, hasta que nota una rareza. Es un día caluroso, pero los tres hombres dentro del coche llevan gabardinas y sombreros...

Información para el Guardián

Los hombres del coche son más investigadores, eruditos judíos ortodoxos. Las gabardinas y sombreros son su ropa habitual para salir. Su líder ha hallado un manuscrito que habla de algo relacionado con los Mitos de Cthulhu y que pudiera estar localizado cerca del pueblo Word Common, a unos pocos kilómetros al este. Los eruditos se hospedan en un viejo molino próximo al pueblo, utilizándolo como base. Han oído los rumores, y esperan encontrar actividad sectaria.

Si los investigadores siguen al Bentley, los eruditos se darán cuenta enseguida e intentarán despistarles. También tomarán precauciones ante posibles ataques.

Existe un lugar olvidado cerca del pueblo, en los terrenos del molino. Contiene un artefacto que está conectado con la brujería, que puede provocar defectos en los recién nacidos y ha levantado vagos rumores de maldición en el área.

La persecución

Se asume que los investigadores disponen de un automóvil y que deciden seguir al Bentley. La matrícula está llena de polvo y resulta ilegible. Será necesaria una tirada de Conducir automóvil para no perderles, y más cuando el conductor del Bentley intente echarles de la carretera. Así debería continuar la cosa hasta que alguien falle la tirada, momento en el cual el Guardián podría explicar que el coche

de los investigadores ha sido empujado a la cuneta. Les llevará 3D4 minutos sacarlo, y si continúan el camino, se encontrarán con el pueblo de Word Common. El Bentley ha desaparecido...

Word Common (mapa 1)

Este pueblo fue fundado en 1450, pero jamás se ha hecho famoso. Se trata sencillamente de un práctico cruce de carreteras flanqueadas por granjas y casas pequeñas. El pueblo está rodeado por bosques. Lo más notorio de la zona es la colina Leith (de 319 metros de altura), a cinco kilómetros hacia el este, y el pueblo se localiza en la base de su falda, así que el terreno se vuelve más pronunciado de norte a este. Existen muchos rasgos del pueblo que pudieran interesar a los investigadores.

El herrero (1) hace reparaciones de coche y tiene gasolina. Se trata de Harry Barnes, un hombre cansado de la vida allí y posiblemente interesado en aventuras si alguien intenta reclutarle con una tirada de Elocuencia.

Harry Barnes, 29 años

FUE 15 CON 18 TAM 8 INT 14 POD 11
DES 15 APA 9 EDU 8 COR 55 P.V. 13

Armas: Escopeta .20 40%

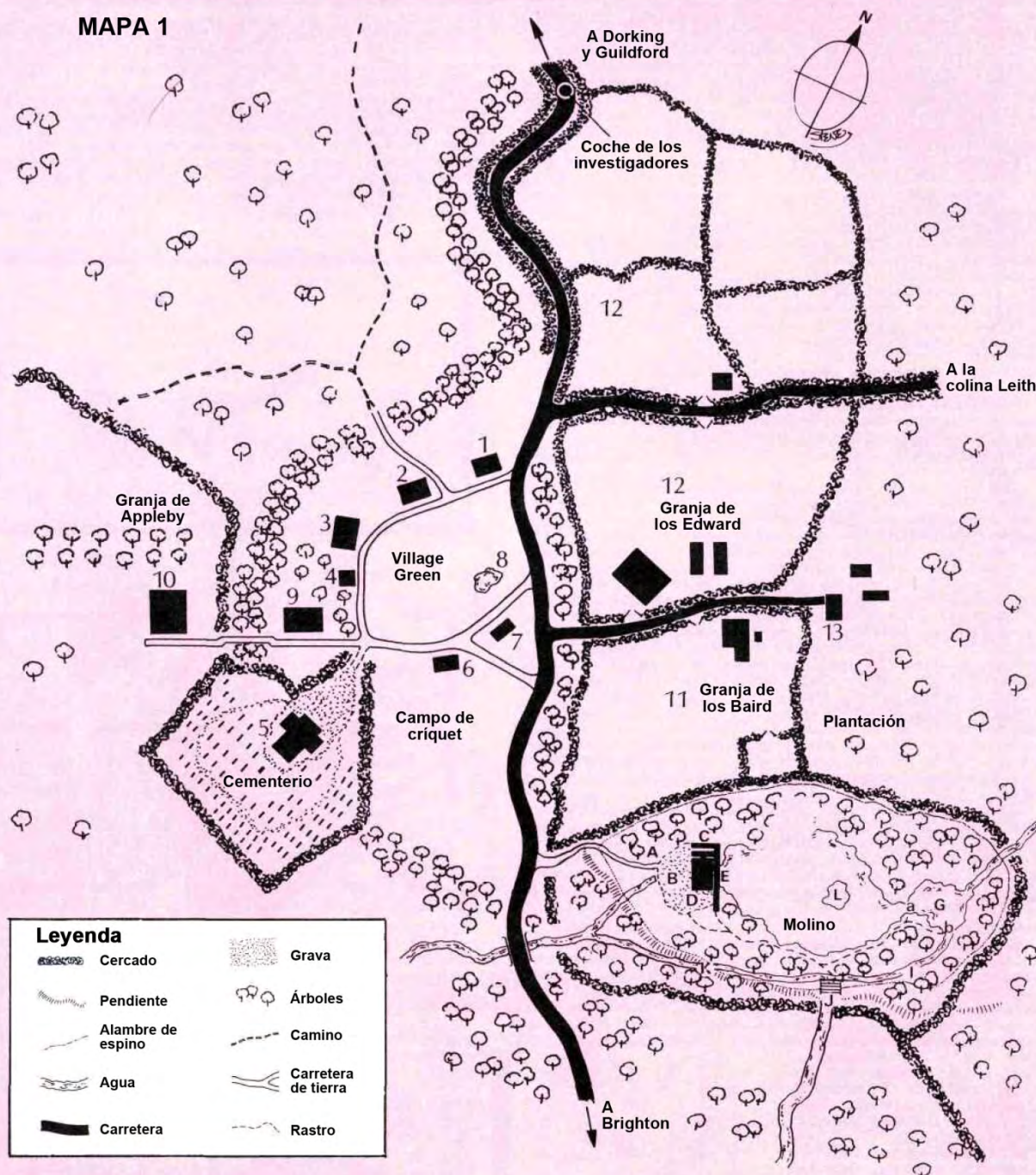
Habilidades: Camuflaje 20%, Conducir automóvil 35%, Descubrir 35%, Discreción 35%, Electricidad 30%, Equitación 20%, Escuchar 55%, Habilidad artística (cantar) 15%, Hablar francés 32%, L/E francés 10%, Mecánica 50%, Pilotar avión 15%, Primeros auxilios 60%, Seguir rastros 20%, Preparar 60%, Zoología 10%.

Cuando los investigadores pasan por la herrería, Barnes anda ocupado poniendo herraduras a un caballo de tiro. Sabe dónde se encuentra el grupo de judíos y, si se le pregunta, les sugerirá preguntar a alguien del bar la dirección exacta del molino.

El pueblo tiene dos almacenes (2 y 3) que venden comestibles y herramientas. El número 2 es una licorería y el 3 una oficina de correos con teléfono. Los únicos edificios en la zona con teléfono son la vicaría, la estación de policía y este almacén. La línea principal entre Guilford y Brighton va por la carretera principal, y todas las líneas telefónicas se unen a ella. Es precisa una tirada de Descubrir para reparar en los postes (son tan familiares a la vista que suelen ser ignorados).

WORD COMMON

MAPA 1



Ambos almacenes son atendidos por mujeres, esposas de granjeros. Al entrar en uno de ellos los investigadores encontrarán 1D4+1 clientes y 1D4+2 niños. En el primero una tirada de Descubrir hará notar una deformidad leve en uno de los niños, como ausencia de labios o manos

palmeadas. Todos saben que los judíos han alquilado el viejo molino, aunque será necesaria una tirada de Elocuencia para obtener dicha información así como la dirección del viejo molino.

La comisaría, una casita (4), se encuentra vacía, ya que el

La llamada de Cthulhu

comisario se encuentra fuera patrullando en su bicicleta. Volverá a la noche. La casita está firmemente cerrada y no contiene nada de interés.

John Craddock, 47 años

FUE 13 CON 11 TAM 12 INT 9 POD 7
DES 12 APA 9 EDU 11 COR 35 P.V. 12

Armas: Cachiporra 45%
Puñetazo 55% 1D3+1D4

Habilidades: Astronomía 25%, Conducir automóvil 30%, Derecho 35%, Descubrir 40%, Escuchar 36%, Psicología 15%, Seguir rastros 10%.

Craddock sabe dónde se encuentra el grupo de judíos (y sus nombres), pero querrá saber por qué los investigadores desean esa información. Sospechará de todo intento de Charlatanería, y arrestará a todo aquel que pretenda sobornarle.

La iglesia (5) es un edificio mediocre de estilo neo-gótico victoriano; su principal punto de interés es su Monumento a la guerra en el cementerio, conmemorando la muerte de doce vecinos de diferentes unidades militares. Con una tirada de Descubrir los investigadores se darán cuenta de que existe un desproporcionado número de tumbas recientes correspondientes a jóvenes y recién nacidos.

Desde la iglesia pueden verse los campos del pueblo y el campo de críquet, incluyendo una pequeña caseta (6), que contiene equipo habitual de deporte. Con una tirada de Descubrir se llega a ver una guadaña colgada de un gancho en una de las vigas.

El centro social del pueblo es El pavo real (7), una taberna del siglo XVII, abierta de 11 de la mañana a 3 de la tarde y de 5'30 de la tarde a 10 de la noche. Hay muchas habitaciones para huéspedes disponibles a precio moderado, todas pequeñas e incómodas. El dueño es Abel Peters, un militar retirado y discapacitado ayudado por su mujer, Doris. Suele haber siempre 2D4+1 clientes. Preguntar a Peters resulta inútil debido a su incapacidad (COR 8) y a que es sordomudo. Si sufre algún episodio peligroso, entrará en estado catatónico durante las próximas 2D4 horas. Su esposa es igualmente de poca ayuda, ya que hace la mayor parte del trabajo en el bar corriendo de un lado para otro como para entretenerse con chismorreos. Preguntar a los clientes ha de ser precedido por 1D3 bebidas y se requerirán tiradas de Charlatanería. La tabla de abajo contiene respuestas posibles ante preguntas tales como "*¿Qué pasa por aquí?*" por cada tirada exitosa. Si se hace una pregunta más específica como "*¿Hay brujería por aquí?*", la tabla debería seguir siendo consultada, aunque los resultados no relacionados podrían ignorarse. Todas las respuestas son apuntilladas con el típico comentario de: "*Ah, este calor le da a uno mucha sed.*" Tírese 1D20.

- | | |
|-----|--|
| 1 | A: Se celebran ritos ratos en la colina Leith, y la torre que hay allí está encantada. |
| 2-8 | B: Unos judíos han alquilado el viejo molino de agua. No detallan su número, nacionalidad, etc. |

Antología WHITE DWARF

- | | |
|-------|---|
| 9 | C: Como la B, pero la persona a la que se le pregunta cree que son 1D3+1 judíos, de nacionalidad (1D20): 1-4 alemana, 5-7 rusa, 8-11 israelí, 12-15 inglesa, 16-18 anarquistas, 19-20 fugados. |
| 10-11 | D: La semana pasada nació un perro de dos cabezas, aunque murió poco después. Siempre ha habido muchos fenómenos así por aquí; tal vez sea producido por el agua blanquecina... |
| 12-14 | E: El estanque es el cráter dejado por una bomba lanzada desde un dirigible. |
| 15-17 | F: La cerveza de este bar a veces está aguada. |
| 18-19 | G: Ha habido muchos robos últimamente. |
| 20 | H: Como la A, pero el rumor incluye sacrificios humanos. |

Los rumores A y H son completamente falsos, están basados en el rumor local consecuencia del incendio en la colina Leith el verano pasado. El rumor D es cierto aunque la razón sugerida no. Los rumores E, F y G son ciertos aunque irrelevantes.

Al suroeste de la plaza se encuentra la vicaría (9), una estructura desvencijada de estilo victoriano, y la granja de Appleby, un pequeño establecimiento especializado en miel, cerdos y aves de corral. El vicario, el reverendo Langford, no tiene otros intereses aparte de la religión, el fondo para restaurar la iglesia y el bridge. Sus habilidades son L/E latín 75% y Elocuencia 85% (cuando solicita donativos). Se trata de un amable egocéntrico con poco conocimiento sobre la vida del pueblo y no está interesado en los rumores. No resulta relevante para la aventura.

Thomas Appleby, el propietario de la granja Appleby, es otro exmilitar, que perdió una pierna en Somme. Posee la misma información que el herrero.

De la carretera principal sale un carril que conduce a la granja de los Baird, la de los Edward y la plantación de los Young.

La granja de los Baird cuenta con unas pocas reses, las cuales pastan en los campos al sur del pueblo por el día y regresan a la granja de noche. La manada está formada por 23 vacas y 2 toros, estando los toros metidos en un corral en la esquina noreste de la granja. Los perros han tenido hace poco un cachorro bicéfalo, y el dueño enseñará el cadáver conservado en vinagre a aquellos que le den una propina. Recientemente le han robado una vaca, así que de noche permanece alerta por si apareciesen intrusos; tiene una escopeta galga 12 de doble cañón y le acompañan dos jornaleros armados con horcas (1D8+1 de daño, porcentaje base 15%, resistencia 10, coste 15 chelines, empala). Ambos jornaleros tienen un 30% en la habilidad Lanza.

La granja de los Edward produce vegetales, ovejas, cerdos y manzanas. Esta granja también ha sufrido robos, y cuatro perros vagan por los campos de noche. Tírese 1D4 por hectárea, un resultado de 1 indica 1D2 perros en una hectárea. El dueño y sus cuatro hijos van armados, como los Baird.

La plantación de los Young es una finca que se extiende hacia el norte y el este del pueblo. Los cobertizos marcados contienen talleres, establos y un almacén para madera. Durante el día hay 1D6 jornaleros alrededor de los edificios y otros 2D6 en otros lugares de la finca; por la noche hay un único vigilante, armado con una cachiporra (55%). Estos edificios contienen hachas, sierras, equipo de escalada y otros objetos de utilidad. La mayoría de los jornaleros son del lugar y pueden dar la información de la tabla de arriba si se les pregunta.

Al noroeste del pueblo hay otra carretera que conduce a la colina Leith. Los jugadores pudieran querer visitar la torre que hay allí en algún momento durante el escenario, a pesar de que no tiene relevancia para la trama.

La colina Leith

La torre sobre la colina Leith es una estructura delgada y tosca, accesible por carretera y un camino de grava. Durante el día la torre permanece abierta, atendida por la hija de un granjero de la zona, y los visitantes pueden pagar por acceder a la cima. Durante la noche está cerrada. Si se le pregunta, la chica negará toda historia sobrenatural. La torre fue construida por un excéntrico arquitecto del siglo XVIII para hacer un molino de más de trescientos metros de altura. No sabe nada de rituales. Una tirada de Descubrir da, al norte de la torre, con restos de hogueras. Si se le pregunta a la chica, dirá que las dejó un grupo de niños (cuatro con un perro llamado Timmy) que acamparon aquí el año pasado. Esta historia es cierta, y el ver fuego provocó el rumor de ceremonias en la torre.

Si los investigadores estiman que la torre se trata de una pista falsa, debería permitirseles una tirada de Idea. De tener éxito, alguno pensará en hacer un mapa del pueblo mientras dispongan de luz.

Encuentro opcional: Los personajes que crean que la torre tiene un significado sobrenatural deberían toparse con los niños, de vuelta a Surrey de vacaciones y planeando otra acampada cerca de la torre. Los cuatro tienen Descubrir 75%, y considerarán cualquier comportamiento extraño o acento extranjero como pruebas de presunto delito. Su reacción pudiera ser la de informar a la policía o seguir a los investigadores.

El viejo molino (mapa 2)

El molino se localiza junto a los terrenos propiedad de los Young y está rodeado de bosque. Originalmente un molino de madera, el estanque está lleno de truchas y el molino es alquilado para pesca. Una cerca de alambre de espino marca los límites entre los bosques y los terrenos del molino, y todo aquel que quiera abrirse paso debe tirar Esquivar para evitar sufrir 1D2 puntos de daño. Unos carteles advierten a los intrusos de que serán denunciados. Es accesible vía un camino de grava (A) que termina en una puerta cerrada ante el jardín del molino (B), donde están la rueda (C) y el edificio (D). El Bentley está allí aparcado. Tras el molino se encuentra una pared de piedra de cinco metros de altura (E) que retiene un banco de tierra y el estante. La rueda es alimentada por una corriente (F) que corre por una laguna

(G) y vía conductos (a, b) al interior del estanque y a una corriente secundaria (I) que drena el exceso de agua. Parte de la corriente desciende unos escalones de piedra (J) mientras que el resto cae por una catarata de tres metros (K) confluyendo con el flujo proveniente del molino. Hay una pequeña isla cubierta de barro (L) en un lado del estanque con unos cuantos árboles atrofiados.

Los bancos están cubiertos de ortigas. Si alguien los cruza sin protección, sufrirá 1D2 puntos de daño, y si no lleva guantes, perderá 1D3 puntos de DES durante 2D8 horas. El estanque (H) tiene de uno a dos metros de profundidad con un firme fondo de barro. Con una tirada de Descubrir se detecta que todos los peces en el estanque tienen alguna deformidad. La laguna (G) tiene poco más de dos metros de profundidad con un fondo de lodo. Todo aquel que se meta aquí debe superar una FUE 12 o se hundirá a razón de 15 centímetros por asalto. Los escalones de piedra (J) son resbaladizos aunque fácilmente superables por los laterales. Los árboles y arbustos en torno al estanque reducen la visibilidad a 1D6 metros.

El molino es un edificio de dos plantas (con desván) cuya base está hecha de piedra y las plantas superiores de ladrillo y madera. La vieja rueda está unida al edificio, alimentada por la débil corriente de agua que fluye hacia el interior de la alcantarilla. A la izquierda de la rueda hay una escalera de piedra con barandilla que lleva a la pared de contención.

En la descripción siguiente se asume que los ocupantes del molino regresaron hace al menos dos horas antes de la llegada de los investigadores, y pasan algún tiempo preparándose para resistir al ataque. Investigadores demasiado rápidos llegarán al molino antes de que los ocupantes estén listos.

Si los investigadores se acercan al molino abiertamente e intentan hablar tranquilamente, es posible que los grupos lleguen a un acuerdo. Todo ataque o intento de irrupción será recibido de forma hostil. Los judíos no quieren inmiscuir a la policía, aunque recurrirá a ella si han de enfrentarse a un asalto; debería recordarse que los disparos serán escuchados en todo el pueblo. En una situación tensa existe un 50% de posibilidades de que un miembro del grupo judío diga algo que revele la verdadera situación; por ejemplo, tras escoltar a los intrusos hasta fuera uno pudiera decirle a otro: *“¿Se han creído que somos sectarios?”* Los investigadores deberían tener la oportunidad de oír tales comentarios, aunque el Guardián no debería enfatizarlos en demasía. La religión del grupo viene indicada por el uso de sombreros y gabardinas en todo momento, evita el combate, y porque no lleva a cabo actividad física alguna desde la puesta de sol del viernes hasta la puesta de sol del sábado, negándose a salir del molino (donde tienen su propia cubertería y comida kosher).

Para impedir un asalto proveniente de la pared de contención, ésta ha sido cubierta con pequeñas piedras redondas, de tal modo que será necesaria una tirada de Descubrir para evitar pisar una, o una tirada de Esquivar para no caer al estanque. Todas las ventanas del primer piso han sido cubiertas con pesados tablones de madera (FUE

La llamada de Cthulhu

12, resisten 15 puntos de daño). Todas las puertas exteriores (excepto la del viejo establo -Q-) están cerradas y bloqueadas.

Planta baja

El techo se encuentra a cuatro metros de altura, hecho de yeso. Todo el suelo es de losas.

M

Una habitación de piedra, originalmente el aserradero del molino. La pared es atravesada por el eje de la rueda. Toda la demás maquinaria ha sido retirada. Hay una pila de madera en una esquina (con 1D6+2 inofensivos ratones), y sacos de patatas y harina y barriles de cerveza y queroseno en otra.

N

Cocina, ocupada si suena la alarma, por uno de los judíos. Abraham Stone.

Abraham Stone, 22 años

FUE 9 CON 12 TAM 11 INT 17 POD 15
DES 16 APA 11 EDU 17 COR 66 P.V. 12

Armas: Revólver .22 45%

Habilidades: Arqueología 20%, Discusión 35%, Elocuencia 40%, Hablar hebreo 60%, Habilidad artística (Cantar) 25%, Hablar yiddish 80%, L/E arameo 15%, L/E hebreo 30%, L/E latín 30%, Mitos de Cthulhu 5%, Regatear 20%.

Stone conoció al resto del grupo de judíos en la universidad, y lo convencieron de unirse a ellos en la lucha contra las fuerzas del mal. No se ha visto involucrado en ningún incidente, y su conocimiento sobre los Mitos deriva de sus estudios.

Dependiendo del momento del día, Stone estará cocinando o leyendo la Biblia o el Talmud.

O

Un diminuto salón iluminado por una lámpara de aceite. La habitación contiene una amplia variedad de adornos incluyendo platos Wedgwood falsos, recuerdos de la costa y simulaciones de antigüedades. Con una tirada de Arqueología se distingue un buda de alabastro (54 kilos) entre los objetos. Hay un armario oculto bajo la escalera, sus puertas están cubiertas con papel de pared. Contiene hongos que, con una tirada de Botánica, demostrarán ser producto de la humedad.

P

El pasillo al cuarto de baño. Hay dos escobas, un recogedor, una fregona y un cubo apoyados contra la pared, nadie los ha usado recientemente.

Q

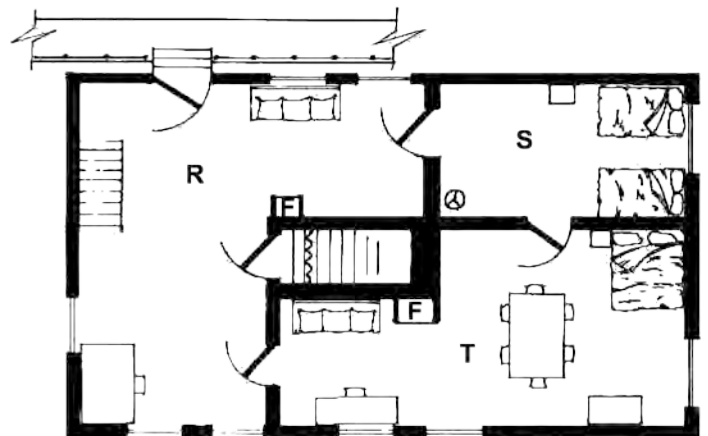
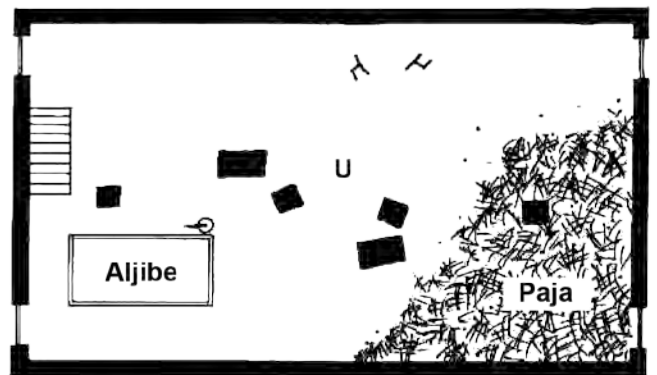
Un viejo establo lleno de muebles en desuso, cajas de

embalaje, cubetas oxidadas, barriles podridos, equipo de pesca y basura. Con una tirada de Descubrir se logra distinguir un bote de remos, cubierto con trozos rotos de un armario. Podrá transportar 180 kilos sin hundirse.

Primera planta

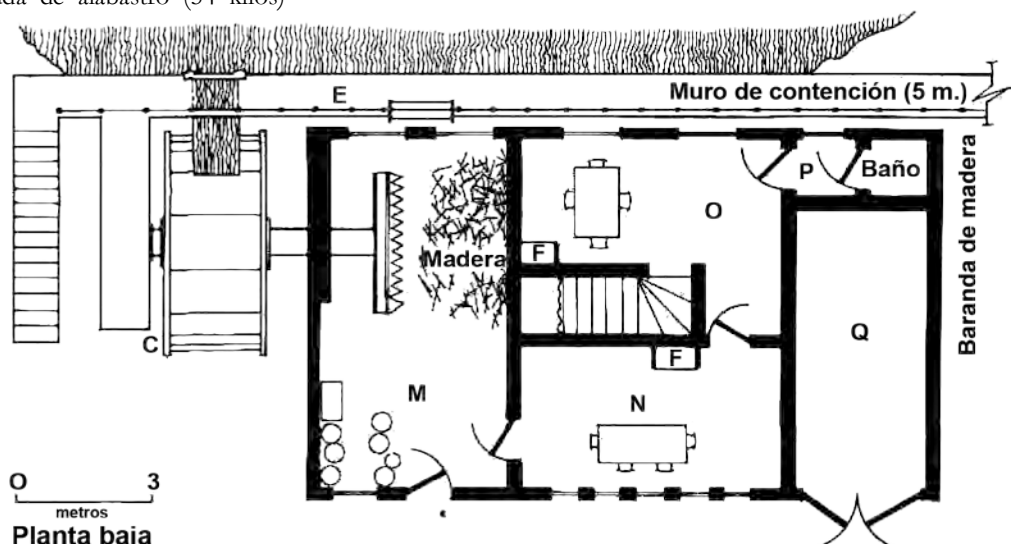
El techo se encuentra a 2'5 metros de altura. El suelo es de madera.

Desván



Primera planta

MAPA 2



0 3 metros
Planta baja

R

Una habitación en forma de "L" con una puerta cerrada que conecta con el muro de contención mediante un puente de madera. Está decorada con pinturas mediocres al óleo, un zorro disecado y pájaros y pescados también disecados. Un tapete de cuero, un viejo sofá de pelo de caballo y un escritorio conforman el único mobiliario. Sentado ante el escritorio se encuentra otro investigador judío (a menos que haya acudido a otro lado o esté durmiendo).

Aaron Rabinowicz, 37 años

FUE 14 CON 17 TAM 16 INT 17 POD 18
DES 14 APA 9 EDU 17 COR 55 P.V. 17

Armas: Fusil Lee Enfield .30-06 55%

Habilidades: Antropología 50%, Arqueología 55%, Buscar libros 35%, Camuflaje 15%, Ciencias ocultas 25%, Conducir automóvil 45%, Conducir maquinaria 25%, Descubrir 45%, Escuchar 55%, Hablar árabe 25%, Hablar hebreo 80%, Hablar polaco 40%, Hablar ruso 30%, Historia 40%, L/E hebreo 45%, Lingüística 20%, Mitos de Cthulhu 15%, Primeros auxilios 10%, Seguir rastros 15%.

Hechizos: Crear portal, Símbolo arcano.

Rabinowicz es un arqueólogo que sirvió en el ejército durante la Gran guerra. En 1921 se topó con unos sectarios camino del Sáhara, y rescató a muchos niños beduinos de un sacrificio humano. Volvió a la universidad para aprender más acerca de las sectas, y allí conoció al líder del grupo judío.

Rabinowicz está escribiendo un informe de la investigación, en inglés, lo cual da buena muestra de sus motivaciones. En el escritorio hay hojas, una lámpara (con 45 minutos de autonomía), un vaso de vodka y tres mapas adquiridos en la librería Guilford. Dos de los mapas son modernos, uno data del siglo XVII. Los tres son a escalas distintas, haciendo que compararlos resulte difícil. Si se examinan los tres con una tirada de Descubrir, se verá que el más antiguo no muestra ninguna torre en la colina Leith. Con una segunda tirada de Descubrir, que había algo marcado como "Túmulo de Snee" en la zona ahora ocupada por el molino.

S

Un dormitorio espartano, utilizado por Rabinowicz y Stone. Con una tirada de Descubrir los investigadores darán con una pistola escondida en una gabardina.

T

Un estudio y dormitorio más grande. La habitación estará ocupada normalmente por el líder del grupo judío.

Rabbi Joshua Cohen, 63 años

FUE 8 CON 7 TAM 7 INT 18 POD 20
DES 6 APA 16 EDU 20 COR 15 P.V. 7

Habilidades: Arqueología 60%, Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 85%, Descubrir 30%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Escuchar 35%, Habilidad artística (Cantar) 45%, Hablar hebreo 70%, Hablar ruso 45%, Historia 70%, L/E arameo 50%, L/E hebreo 90%, L/E

ruso 30%, Lingüística 20%, Mitos de Cthulhu 44%, Regatear 20%.

Hechizos: Atar a un Byakhee, Atar a un Horrendo cazador, Fabricar hidromiel espacial, Polvo de Ibn Ghazi, Símbolo arcano.

Equipo: Vial con polvo de Ibn Ghazi e ingredientes para la hidromiel espacial.

Rabbi Cohen es hijo de emigrantes rusos y autor de numerosos libros sobre judaísmo e historia judía y aramea y sobre arqueología. También es cabalista, miembro de una diminuta y casi extinta secta cuyos miembros interpretaban la Biblia y el Talmud mediante un elaborado sistema numerológico. Mientras catalogaba los resultados de una expedición arqueológica, dio con una rara tablilla aramea. La descifró mediante métodos cabalísticos, para hallar una nefasta advertencia contra las criaturas de los Mitos de Cthulhu. Investigaciones posteriores le llevaron a enfrentarse a sectas de Europa y oriente medio. Cree que la publicidad sobre los Mitos solo haría que más tontos se unieran a las sectas, y si los investigadores admiten que representan a un periódico, intentará que no se enteren de nada, o les pedirá que guarden el secreto.

Recientemente se topó con una traducción del siglo XVI de un libro de historia aramea, con muchas notas y abreviaturas al margen, en inglés y del siglo XVII. Una página parecía haber sido copiada de otro libro, y descubrió un ritual de sacrificio humano terroríficamente detallado. Está seguro de que posee cierto significado sectario, aunque no puede dar con la fuente definitiva (los pasajes corresponden a *Revelaciones de Glaaki*. Otorga un +1% a Mitos de Cthulhu, cuesta 1D3 puntos de COR, no contiene hechizos y deja al lector a merced de un ataque por parte de Y'Golonac. Una tirada de Mitos de Cthulhu no identificará



La llamada de Cthulhu

la fuente, pero los personajes que la hayan leído la reconocerán inmediatamente).

Existen cuatro notas de significancia al margen, requiriéndose una tirada de L/E inglés por cada una:

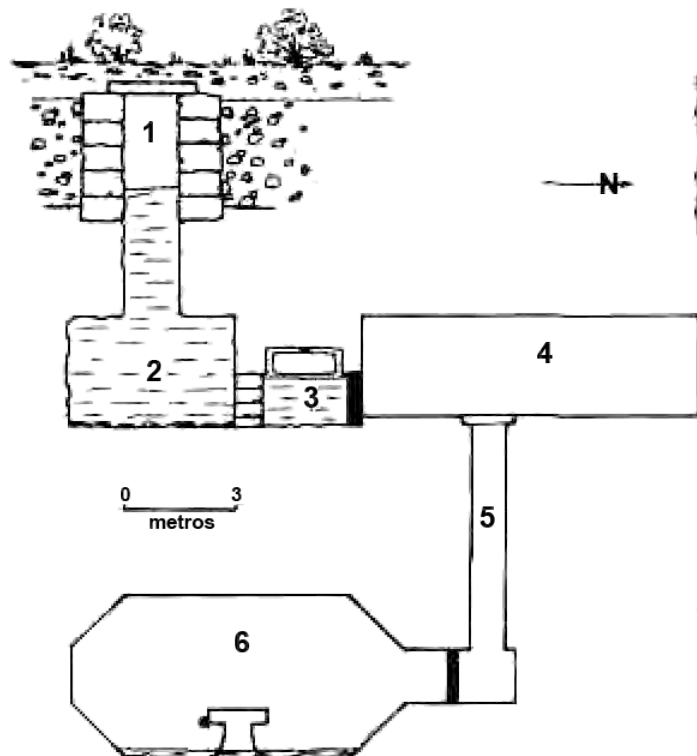
1. "...villa... madera común..." (los puntos suspensivos son palabras ilegibles).
2. "Debajo del túmulo."
3. "El amuleto de Y..."
4. "¡Royeron los huesos!"

Cohen leyó la primera y la tercera nota, y cree que se refieren a una localización de los Mitos. Ha estudiado el libro, y ha descubierto que fue donado a la biblioteca de la Universidad de Oxford en 1845. Dado que están de vacaciones, ha reclutado a sus pupilos para que le ayuden a investigar el misterio. En ausencia de más pistas, está traduciendo el pasaje al arameo, para descifrarlo cabalísticamente.

U

Un desván de techo con una cortina y una bomba manual para subir agua del estanque, una pila de paja y dos sillas rotas. Durante el día hay veinticinco murciélagos anidando en el desván, los cuales salen de noche a través de un agujero. El tanque contiene suficiente agua limpia, así como dos cucarachas muertas. 3D6+6 ratones anidan en la pila de paja. No hay nada importante, pero será necesaria una tirada de Esquivar cuando se camine sobre las habitaciones S y T para evitar caer por entre las tablas podridas, sufriendo 2D6 puntos de daño.

Comparando los mapas de la habitación R y descifrando las notas manuscritas, quedará patente que hay algo debajo de la isla en el estanque del molino, antes el túmulo de Smee.



El grupo judío habrá llegado a la misma conclusión si los investigadores no lo distraen con sus acciones.

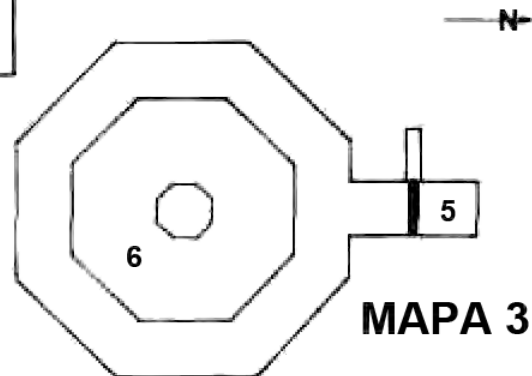
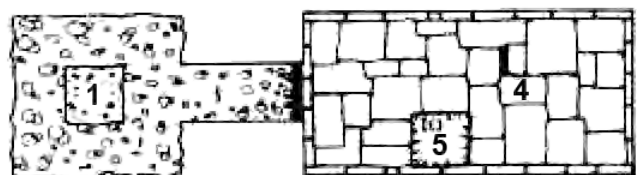
El túmulo de Smee (mapa 3)

Esta isleta tiene unos treinta metros de largo por veinte de ancho, con una altura máxima de 1'33 metros por encima del nivel del agua, y está cubierta de arbustos y unos pocos de árboles atrofiados. Con una tirada de Descubrir los investigadores notarán que la vegetación muestra muchas anomalías menores, tales como frutos blancuzcos, tallos retorcidos, etc.

Si se utiliza el polvo de Ibn Ghazi para detectar campos mágicos, aparecerá una serie de líneas irradiando desde un punto próximo al borde norte de la isla. Sondear en este punto revelará una superficie dura a tres metros bajo tierra: una losa de aproximadamente 2'5 metros cuadrados. Este objeto también puede ser localizado cavando aleatoriamente durante 1D4 horas.

La losa tiene treinta centímetros de grosor y pesa más de una tonelada, y no tiene ningún mecanismo de apertura. Cubre un pozo vertical de ladrillo (1), sumergiéndose siete metros hasta una cámara cuadrada (2). Los últimos cuatro metros del pozo y la cámara están llenos de agua estancada y cieno, con un total de 850 metros cúbicos. Debería animarse a los jugadores a buscar diversas formas de vaciarlo, como cadenas con cubetas (1 metro cúbico cada 3 cubetas, FUE/3 cubetas por minuto), barriles con cuerdas y poleas (2'3 metros cúbicos) o una bomba. La bomba del molino puede extraer FUE metros por minuto, y el herrero tiene todas las tuberías y herramientas necesarias para realizar las modificaciones necesarias.

Una vez sacada el agua, quedará algo de cieno.



MAPA 3

Enterrados en el lodo hay dos esqueletos humanos, cuatro peniques (el más reciente de 1643) y los restos de un viejo pico. Una tirada de Descubrir repara en que una sección de la pared norte está hecha con bloques de piedra, mientras que el resto de la cámara ha sido excavada en roca sólida. El agua se filtra por las piedras.

Las piedras están fuertemente unidas pero no cimentadas, y pesan más de 45 kilos cada una. La cámara siguiente es un pasaje (3) que conduce a una puerta de bronce reforzada. El pasaje está lleno de agua de 1'3 metros de profundidad, cubriendo el suelo de ambas cámaras hasta 30 centímetros. No parece haber forma de abrir la puerta de bronce. Con una tirada de Descubrir se encuentra una barra de 5 centímetros en la pared oeste a 10 centímetros de la puerta. Si se tira de ella (FUE 12) se libera un agarre y un gran bloque de piedra cae al pasaje, infligiendo 3D8 puntos de daño y bloqueándolo completamente. Con otra tirada de Descubrir se ven que tres remaches de la puerta pueden ser deslizados lateralmente, permitiéndoles oscilar en el pasaje mediante pivotes ocultos.

La cámara más allá de la puerta (4) es, claramente, el escenario de algún tipo de matanza. La puerta de bronce no permitía pasar el agua, y el suelo seco está cubierto con huesos hechos trizas, muchos de ellos con marcas de colmillos. Una tirada de Descubrir distingue a tres esqueletos intactos. Hay muchas espadas de bronce repartidas entre los restos.

Ninguno de los esqueletos intactos tiene especial importancia, pero 3D4 asaltos después de que los investigadores entrasen en la cámara, serán atacados por siete de ellos mágicamente animados.

Los esqueletos animados atacan lanzándose a sí mismos contra una víctima para morderla. Para tener éxito, un esqueleto debe hundir sus dientes haciendo un daño automático de 1D3 puntos por asalto hasta ser destruidos. Presenciar un ataque tal provoca la inolvidable pérdida de 1 punto de COR, y a las víctimas 1D4. Todo ataque que empale destruirá a un esqueleto. Todo aquel que acabe con un esqueleto puede recuperar COR.

Las espadas que hay en el suelo son prerromanas y tienen un valor de 100x3D4 libras. Son extremadamente quebradizas (1D4 puntos) y acabarán destrozadas si se usan en combate.

Debajo de los huesos hay una losa de piedra suelta, a 30 centímetros de la pared este. Tiene 1'3 metros cuadrados y



pesa 136 kilos, y cubre un pozo de 1 metro de diámetro (5). Hay nichos de formas irregulares en la cara norte del pozo que pueden ser utilizados para escalar, aunque los resbaladizos hongos que cubren las paredes del pozo reducen la habilidad de Trepas en un 5%. Por lo demás, los hongos son inofensivos.

En el fondo del pozo hay una pequeña cámara cúbica, con una puerta de 1'6 metros de altura en la pared sur. La puerta es una plancha lisa sin un claro mecanismo de apertura. Una tirada de Descubrir da con dos arañazos paralelos sobre la superficie, lo cual indica que se desliza hacia

un lado.

La última cámara (6) es octogonal. El suelo y el techo se unen a las paredes mediante superficies de 45° de inclinación. Todas las superficies están hechas de un material blanco que refleja la luz desde una miríada de puntos diminutos. Si se tira Geología, se reconocerá como cuarzo, fundido mediante un calor inimaginable. En el centro de la cámara hay una losa octogonal de basalto, colocada sobre un pilar de cuarzo. Yaciendo sobre la losa hay un esqueleto humano vestido con una capa de piel de animal, con un pectoral de bronce, una espada de bronce y muchos brazaletes de cobre. Una tirada de Descubrir localiza un amuleto alrededor del cuello del esqueleto, casi oculto por la piel del animal.

El esqueleto ha sido encantado, y atacará si se le mueve o molesta de algún modo.

Esqueleto

FUE 8 TAM 6 POD 17 DES 15 P.V. 9

Armas: Espada 60% 1D8+1-1D4

Ha sido animado por Y'Golnag e intentará poner el amuleto a un investigador. La espada, los brazaletes y el pectoral son de inicios de la Edad de bronce, aunque se encuentran en perfectas condiciones, con un valor de 100x5D10 libras. La piel del animal se desintegrará si se toca. El amuleto está formado por unas tiras en espiral, insertadas en tres pequeñas esmeraldas y seis diamantes de corte asimétrico. El metal es platino. Todo posee un valor de 1.750 libras, pero también se trata de un amuleto mágico relacionado con Y'Golnag y tiene las siguientes propiedades:

1. El portador puede ejecutar el hechizo Contactar con Y'Golnag sin perder COR. Se requiere un sacrificio humano, como se describe en el libro de Rabbi.

2. El portador puede ver objetos o fuerzas invisibles mirando a través del agujero central. Y'Golonac puede invalidar este poder a voluntad, reduciendo la visión de objetos invisibles o añadiendo ilusiones convincentes. El portador debe tirar INTx3 de ser convencido, con un +5% acumulativo por cada ocasión en que se vea las mismas ilusiones. El amuleto mostrará lo invisible durante 21 segundos, después no podrá volver a hacerlo hasta pasadas 27 horas.
3. Y'Golonac puede leer los pensamientos del portador.
4. Y'Golonac puede atacar al portador si se encontrase físicamente presente. No obstante, está interesado en conseguir adeptos, y prefiere utilizar sus conocimientos para tentarlo a unirse a su culto.
5. El amuleto genera un campo mutacional de 450 metros de radio, activo una vez por mes lunar. Si existe un embrión dentro del área afectada, sufrirá la mutación a menos que tire CONx5. Una pifia implicará la muerte inmediata del embrión. Si se lleva el amuleto por un área densamente poblada, como Londres, habrá un incremento en el nacimiento de niños deformes a partir de los próximos nueve meses, y un aumento inmediato del número de abortos.

Ninguno de los efectos resultan obvios sin una investigación o experimentación mágica. Quien lea por completo una copia de Revelaciones de Glaaki y tire Mitos de Cthulhu se dará cuenta de que en él se describe un símbolo similar, con detalles de su activación y efectos.

No existen pistas acerca del origen de la cripta, y debiera animarse a los investigadores a sugerir una historia plausible. De hecho, originalmente era un templo a Y'Golonac, cuyos sectarios fueron asesinados por una tribu rival. El chamán de los invasores ejecutó el hechizo para animar a los esqueletos, con el fin de evitar que alguien reactivase el templo; luego selló y enterró la entrada. En el siglo XVII un grupo de sectarios alemanes reclutó a tres miembros ingleses, que

conocían la localización aproximada de la tumba y prepararon un libro a utilizar si el amuleto era recuperado. Sin embargo, los sectarios no sabían nada de los esqueletos, y fueron derrotados con serias heridas. Dos murieron en la cripta, el tercero selló la cámara aunque falleció debido a las heridas sufridas en Guilford varios días después. Escribió algunas notas en el libro antes de morir, pero éste fue robado por unas pocas piezas de cobre después de su muerte. Ninguno de los propietarios posteriores descubrió el significado del libro, y fue finalmente donado a la universidad junto con un centenar de otros libros y escritos propiedad de un doctor de Guilford.

Otros eventos

Este escenario ofrece a los personajes la posibilidad de hacer contactos importantes, tales como los tres investigadores judíos. El herrero del pueblo es otro PNJ de utilidad que podría asociarse con los investigadores.

Los objetos no mágicos encontrados en la tumba pueden ser subastados, pero el grupo judío querrá llevarse su parte. Una subasta así podría tener elementos esotéricos como los presentados en *El manicomio y otros relatos*. El Guardián debería tener presente que todos los objetos encontrados están considerados como Patrimonio nacional, y que deberían ser entregados a las autoridades pertinentes. El no hacerlo podría tener consecuencias.

Si algún investigador se queda el amuleto y se lo pone, llamará la atención de los sectarios, pudiendo llegar a ser visitado por Y'Golonac mismo. Esto podría ser un buen punto de partida para la próxima aventura de una campaña.

Gran Bretaña en los años veinte

El Guardián debería recordar que libra es la moneda en curso en los años veinte, formada por 20 chelines o 240 peniques. Los precios pueden ser determinados haciendo el cambio de 5\$ por 1£.





Portadas de la revista White Dwarf números 71 y 73, de noviembre de 1985 y enero de 1986

Cultos de los dioses oscuros

Por **A. J. Bradbury**

Texto original del profesor Wolf von Archensbak, traducido para La llamada de Cthulhu.

Nota del traductor

Este material es una traducción parcial de los estudios del profesor von Archensbak relacionados con ciertos cultos, o casi religiones, supuestamente conectados con los planes de los Primigenios para recuperar el dominio de nuestro planeta.

El profesor pretendía, en un principio, no sacar a la luz esta información hasta no haber completado una obra mayor acerca de los cultos relacionados con Cthulhu. No obstante, tras la muerte reciente del gran erudito búlgaro, el Dr. Philius Sadowsky, mientras preparaba una crónica definitiva sobre el *Necronomicon*, von Archensbak me pidió preparar una sinopsis de sus descubrimientos para su inmediata publicación.

La victoria de las arenas

Siguiendo a la publicación de mi monografía sobre el *Manuscrito sigsand*, o *Manuscrito de Sussex*, he recibido cierto número de cartas de autoproclamados "investigadores". En la mayoría de casos estos comunicados eran meras

excentricidades. A pesar de ello, en medio de todo aquel sinsentido algo llamó mi atención, cuyo autor prefirió permanecer en el anonimato, el cual confirmaba algunos datos ya en mi poder y, lo más importante, completaban algunos que hasta la fecha no estaban claros.

Tal y como establecía mi primer trabajo, no cabe duda de que el *Manuscrito sigsand* deriva de otro árabe, o al menos depende en buena medida de su tesis central. Lo que no me quedaba claro cuando escribí aquello era el título del original.

Antes de nada debo confesar categóricamente que dicho documento aún lo desconozco. Sin embargo, ahora sí puedo indicar la posible fuente del material del *Manuscrito sigsand*, junto con una lista de grupos, o sectas, cuyas enseñanzas han prevalecido con el paso de las eras, hasta hoy día incluso.

Tal y como el escritor estadounidense H. P. Lovecraft observó, la época en la que los Primigenios gobernaban la Tierra fue muy anterior a la nuestra. A pesar de ser conscientes de estas criaturas y de su poder, junto a los desagradables y blasfemos ritos que inspiraron, han sobrevivido grupos aislados que los adoran cual gangrena para la raza humana.

Hasta ese punto había llegado mi investigación antes de que se me presentara nueva información. Solamente sabía que los temidos Tcho-tcho de la meseta de Leng, del abominable hombre de las nieves de los Mi-Go y de los Profundos de Ponape eran algunos de los cultos a los Primigenios en la Tierra. ¡Cuán poco sabía!

Los asesinos

Repasando la historia de aquel infame y terrible culto de los Hashishim, comúnmente llamados los Asesinos, debemos reparar en ciertos grupos desviados de la fe musulmana.

La primera y más importante escisión dentro del Islam se basaba en la creencia de la identidad de aquel al que llamaban el profeta (Mahoma). Por un lado tenemos a los suníes, quienes aceptan el Corán (tal y como lo presentó el profeta) como fuente de autoridad religiosa.



El principal grupo opositor son los chiíes, los cuales sostienen que cada era cuenta con su líder divinamente inspirado o imán, teniendo autoridad sobre todos los hombres por la gracia de Dios.

Según los chiíes, cada imán cuenta con poderes sobrenaturales, transmitidos desde el mismo Adán. Para ellos, el imán es la voz de Dios.

Cuando los grupos chiíes empezaron a surgir, siendo minoritarios, se protegieron mediante el secretismo. Y cuando el chiísmo comenzó a fragmentarse, ello conllevó a la creación de un buen número de sociedades secretas (la más conocida de las cuales es la de los ismaelitas). Los ismaelitas se diferencian por su creencia de que Ismael, hijo de Jafar, fue el séptimo imán y que heredó su poder y autoridad de Adán (los suníes y chiíes creen que Ismael fue un hombre malvado a quien su padre le negó el título de imán). Los ismaelitas se dividen a su vez en otro subgrupo, una sociedad secreta dentro de una sociedad secreta! Me refiero, por supuesto a los Asesinos.

Los eruditos actuales, así como mis fuentes, han llegado a establecer que la secta de los Asesinos fue formada por Hassan Ibn Sabah (el anciano de las montañas) en torno al 1090 d.C.

El apodo de Ibn Sabah, supuestamente acuñado por los cruzados, dicen mucho acerca de ambos grupos. El término “anciano” podría derivar de la idea de un hombre sabio o docto, pues Ibn Sabah era ciertamente viejo. Es bastante posible, por otra parte, que “anciano” sirviese para referirse a los años de autoridad de Ibn Sabah, lo cual implicaría que algunos cruzados sabían de su prestigio. “Montañas” se refería a las del norte de Irak, donde Ibn Sabah poseía su fortaleza, en Alamut (“Nido de águila”), donde él y sus sucesores dirigían un reino de terror que se extendía a todo el mundo árabe y más allá.

Pero, ¿cuál era el auténtico propósito tras la formación de esta secta?

No cabe duda de que Hassan Ibn Sabah y los posteriores grandes maestros de la secta estaban interesados en el poder. Es más, hubo un tiempo, antes de que sus ambiciones se viesen frustradas por la llegada de Gengis Kan y sus hordas mongolas, en el que parecía que los Asesinos podrían llegar a controlar todo el mundo musulmán.

La influencia de los Asesinos, tal y como su nombre implica, se basaba principalmente en la práctica de ejecuciones de todo aquel que incurriese en la cólera de su maestro o quien representase una amenaza a la secta, ya fuera real o imaginaria. Estas ejecuciones eran realizadas por asesinos muy entrenados y dedicados llamados ‘fidavis’. El entrenamiento resulta particularmente interesante ya que implicaba ciertas técnicas de alteración de la mente.

Ya he mencionado que los Asesinos también eran conocidos como los ‘hashishim’. Este título alternativo deriva de la práctica de drogar con hachís a los iniciados y después enseñarles el supuesto “cielo en la tierra” (un palacio lujoso rodeado de bellos jardines y habitado por montones de mujeres hermosas dispuestas a atender a los

iniciados en todos sus deseos durante su breve estancia). Tras un periodo de tiempo apropiado el iniciado volvía a ser drogado, devuelto al Nido de águila, y se le decía que sólo podía regresar al Paraíso si el maestro quería, es decir, si obedecía ciegamente todas sus órdenes. Los resultados de este proceso fueron todo un éxito.

El “uniforme” de los Asesinos, quienes existen incluso en la actualidad, consistía en una túnica blanca, un cinto rojo y unas botas negras o rojas. Téngase en cuenta que si eran diestros en el arte de matar, también lo eran en el disfraz. Su lealtad absoluta a la voluntad de sus maestros no tiene parangón, ni siquiera la de los ninjas orientales, puesto que no temen a la muerte, sino que la consideran como un camino de vuelta a aquel paraíso en el que estuvieron.

En el siglo XIII los invasores mongoles, encabezados por el lugarteniente de Gengis Kan, Halaku, casi se deshicieron de los Asesinos como parte de una campaña para acabar con el islam. Cuando los mongoles se vieron finalmente forzados a retroceder por el sultán de Egipto, los Asesinos resurgieron más fuertes que nunca, no solamente en Siria (donde su poder ha permanecido intacto), sino también en Persia, Afganistán (donde se hacen llamar ‘Roshaniya’ -Los iluminados-) e India (como los Estranguladores).

Pero los Asesinos ya no operarían nada más que en India y oriente medio. De forma indirecta penetraron en el corazón del cristianismo mismo, obteniendo así una base para todas las sociedades secretas siguientes a todo lo largo y ancho de Europa.

Los templarios

La fecha exacta de la fundación de los Caballeros templarios, al igual que otros muchos aspectos de su ambigua organización, es casi imposible de fijar con absoluta precisión. Algunos escritores sugieren que fue en 1118 ó 1120, mientras que otros la fijan diez años antes. No obstante, de lo que sí estamos seguros es que en 1120, como mucho, los nueve primeros miembros de la orden fueron instalados en el palacio del rey de Jerusalén (lugar en el que una vez estuvo el Templo del rey Salomón).

Incluso en los inicios de los templarios nos encontramos con una serie de intrigantes paradojas.

Primeramente, se afirma que Hugo de Payns, el primer maestro de la orden, y todos sus compañeros eran caballeros “pobres”. A pesar de ello, en un periodo de tiempo muy corto tras la instauración de la orden, los caballeros empezaron a enviar grandes sumas de dinero a Francia, específicamente al abad del monasterio cisterciense en Claraval, San Bernardo. Desde el punto de vista del abad aquello resultó ser muy beneficioso, puesto que les permitió salir de la bancarrota y adquirir una posición más influyente entre las órdenes del mundo occidental.

Segundamente, queda la cuestión de la repentina aceptación de los caballeros fundadores por parte del rey Balduino I. ¿Por qué obtuvieron tantos favores y de forma

tan inmediata los nueve miembros?

Terceramente, debemos estudiar el objetivo declarado de los templarios: hacer seguros los caminos de Palestina para los peregrinos y demás viajeros. ¿Cómo podían ni pensar en tener éxito en tan titánica tarea? Su blasón dejaba bien claro su supuesto origen humilde mostrando a dos caballeros a lomos de un mismo caballo. Aun considerando que dispusiese cada uno de su propio caballo, ¿cómo iban a poder nada más que nueve hombres patrullar tanto territorio? Y por último, ¿de quiénes protegían los caminos?

En 1127 buena parte de los templarios, incluyendo a Hugo de Payns, regresó a Francia, donde fue recibida como el paradigma y la glorificación de los valores cristianos. De Payns fue oficialmente proclamado Gran maestro de los Caballeros de la orden del temple, una hermandad semi-religiosa de monjes guerreros. Fue en aquella época cuando se les permitió nada más que a ellos vestir túnicas blancas encima de sus armaduras adornadas con una cruz roja en el lado izquierdo.

Ciento ochenta años después, los templarios eran tan ricos que se habían vuelto el banco de Europa, y tan poderosos que no mantenían alianzas, ni siquiera con el Papa, llegando a ser injuriados por todos como déspotas, degenerados y adoradores del Diablo.

Me cuesta pensar en la necesidad de impresionar a los lectores entre las muchas similitudes entre los Asesinos y los templarios. Es más, muchos de los que conocieron a los templarios descubrieron que el grupo adoptó muchas ideas y métodos de los Asesinos.

[Nota del traductor: En este punto las anotaciones del profesor Archensbak se vuelven totalmente fragmentarias. Básicamente se relata por encima el conflicto que surgió entre Felipe IV (Felipe el hermoso) y los templarios, el cual atribuye principalmente a la creciente arrogancia de los templarios para con todos, desde el Papa hacia abajo, y sobre todo el hecho de que Felipe estuviese en gran deuda con los templarios con poca o ninguna esperanza de poder pagarla].

Dos papas consecutivos se negaron a ayudar a Felipe IV en su tentativa por acabar con los templarios, falleciendo ambos en sospechosas circunstancias. Felipe IV logró tener su propio candidato al papado, y en menos de dos años se presentó una lista de cargos de blasfemia contra los templarios, derribándose todos sus bastiones.

Entre los cargos presentados contra los templarios había dos que merece la pena reseñar. En el primero se afirmaba que todos los templarios, al entrar en la orden, debían negar a Jesucristo, considerándolo un falso profeta, y escupir sobre un crucifijo colocado en el suelo. El segundo cargo se refiere a algo, posiblemente la escultura de un hombre con barba, llamado Bafomet, considerado su ídolo.

Respecto a la renuncia a Cristo por parte de los miembros de una orden aparentemente cristiana, daré más detalles posteriormente. Por el momento permítaseme señalar un paralelismo entre esta práctica y el rechazo de los Asesinos a Mahoma.

La cuestión de Bafomet puede ser abordada de forma inmediata, puesto que no cabe duda de su auténtico significado.

Muchos eruditos han estudiado en nombre Bafomet, no solo por las dudas que genera, sino también porque suena a árabe y en dicho idioma no existe una palabra similar. Así que precisamos ir más allá para dar con una explicación. Existe una palabra en árabe que es *abufihamet* (formada por *abu*, que significa “padre de” o “fuente de”, y *fihamet* -de raíz *feh*- que significa “sabiduría” o “ilustración”).

Si conjeturamos que Bafomet significa “padre de la sabiduría”, ello no nos conduce inexorablemente todavía a los Asesinos y su creencia en que el Imán (su propio Gran maestro) era la verdadera fuente de todo conocimiento.

Es más, a pesar de ser considerados los defensores de la Tierra santa, los templarios combatieron en realidad cuando les pareció oportuno, y no siempre en beneficio de sus compañeros los cruzados.

Ahora pues, hemos visto a los Asesinos como un culto dedicado a la consecución de poder, aunque sin dejar a un lado el enriquecerse (mediante el asesinato, el rapto y el chantaje) cuando se les presentaba la ocasión.

Los templarios, por otro lado, parecían estar menos interesados en su causa, salvo a la hora de proteger sus intereses. No obstante, su dedicación en la búsqueda de riqueza en todas las formas fue legendaria, y casi obsesiva.

Por lo tanto, ¿qué ocurrió a los templarios y a su vasta fortuna?

Como organización quedó desmantelada gracias a las incursiones de Felipe IV en 1307. En 1312 la orden quedó oficialmente disuelta, por decreto papal, y en 1314 el último Gran maestro, Jacques de Molay, fue quemado en la hoguera por orden de Felipe IV.

A pesar de ello aquél no fue el fin de los templarios. Para empezar, sus tesoros jamás fueron recuperados, ni han sido descubiertos en nuestros días. Al tratarse de miembros individuales, comparativamente fueron pocos los aprehendidos, e incluso menos los muertos. Indudablemente los supervivientes encontraron “nuevos” aliados en alguna otra parte.

Algunos caballeros sencillamente se trasladaron de Francia a Prusia, donde a no dudarlo fueron recibidos por la benévola Orden teutónica. Otros, aprovechándose de que había una guerra entre Escocia e Inglaterra, se dirigieron a las Tierras altas, donde el decreto papal había sido completamente ignorado. En ambos casos los exiliados no se limitaron a olvidarlo todo. En lugar de ello fundaron nuevas órdenes. Una sociedad, creada por los exiliados en Escocia, llegó a ser conocida como la Francmasonería, tomando prestado su nuevo título de los afganos. Más tarde pasaron a ser Los iluminados.

Nota del traductor

En la primera parte de estas notas, preparadas a mediados de



los años treinta, el profesor von Archensbak habló de dos grupos supuestamente desaparecidos: los Asesinos y los templarios. Concluye su investigación con un estudio de la francmasonería, Los iluminados de Baviera y un preocupante fenómeno surgido recientemente en Alemania, el nacionalsocialismo, el partido nazi.

En la sección de estas notas sobre la francmasonería el profesor ha preparado dos listas con referencias cruzadas. Yo he aportado una breve descripción de los rituales masónicos, adjuntando referencias de von Archensbak a los templarios donde resultaba apropiado.

La francmasonería

La primera reaparición de los caballeros templarios tras su persecución en Europa data de la batalla de Bannockburn (1314), cuando un cuantioso contingente de caballeros exiliados combatió del lado escocés. Hay una gran brecha histórica hasta la batalla de Killiecrankie (1689), cuando una de las bajas escocesas (John Claverhouse, vizconde de Dundee), fue hallada vistiendo la Gran cruz de la Orden del temple.

Teniendo en cuenta la presencia de los templarios en Escocia, esta evidencia puede ser considerada algo mínima aunque significativa. Su importancia reside en el hecho de que el primer grupo masón conocido tenía su sede en la capilla de Santa Margarita, fundada en Edimburgo en algún momento "antes de 1598" (según el libro *Concise cyclopaedia of freemasonry*). Es decir, el surgimiento de la francmasonería (como agrupación aparte de masones genuinos) parece haberse producido en una región conectada a los templarios y en un tiempo en el que la orden debió ciertamente seguido existiendo.

Pero la relación entre los templarios y la francmasonería no es meramente especulativa, sino todo lo contrario. El auténtico parentesco de la masonería puede verse claramente en los detalles de varios rituales. En la ceremonia de iniciación de la masonería (Introducción del aprendiz), por ejemplo, la semejanza en la vestimenta del "rey derrocado" está más allá de la duda razonable.

Antes de que se le permita al iniciado acceder al templo, se le quita parte de su ropa, quedándose nada más que con en camisa y pantalones, un zapato en el pie izquierdo y una zapatilla en el derecho. La manga izquierda de la camisa y la pernera derecha del pantalón son remangados hasta la articulación, y la camisa es abierta dejando expuesto el lado izquierdo del pecho. Por último, el iniciado tiene que ponerse un nudo corredizo alrededor del cuello (conocido como "cable de arrastre"), y una venda en los ojos.

[La cuerda es una clara imitación del cordón ritual que llevaban todos los templarios, mientras que la exposición del lado izquierdo del pecho es seguramente una rememoración de cuando a los templarios se les prohibió llevar la cruz roja en la parte izquierda de sus túnicas].

Para poder ser admitido en el templo, después de que la 'Tyler' haya dado el 'primer toque de grado', el iniciado es detenido en su progresión por un puñal, el cual es sostenido ante su pecho desnudo.

[El toque consiste en tres golpes horizontales, la misma señal utilizada por los templarios. El uso del puñal, el cual se empleaba supuestamente para evitar que el iniciado forzara la entrada, pone énfasis en la importancia (y secretismo) del ritual original].

Para describir todo el ritual que se produce a continuación sería preciso más espacio del que disponemos. Trataré, no obstante, tres puntos más que von Archensbak considera particularmente importantes.

Primero, existe un movimiento conocido como el "primer paso de grado". Consiste en dar un paso adelante con el pie izquierdo y poner el talón del pie derecho junto al izquierdo, adoptando la forma de un anj egipcio. La francmasonería lo explica como una representación de una T, pero cuando se conecta con otras evidencias, hace recordar la acusación hecha contra los templarios de que "pisaban el crucifijo" durante la ceremonia de iniciación.

Segundo, se puede sacar mucho del *Libro de la ley sagrada* en todos los rituales masones. Se dice que sirve para "gobernar nuestra fe", lo cual parece bastante razonable puesto que dicho volumen, en Europa y en América, es como una biblia. En el mundo hindú este libro sería como una copia de las escrituras hindúes; y en un país musulmán una copia del *Corán*, y así. Von Archensbak señala que esta actitud extremadamente ambigua hacia la religión recuerda a la disposición de los asesinos a adoptar cualquier y todas religiones para alcanzar sus fines.

Finalmente, acabemos con un elemento de la ceremonia del 'Real arco'. En las logias inglesas, este ritual se celebra como parte final o "terminación" del grado de Maestro

masón. En él se enseña uno de los secretos de la francmasonería a un masón: las cuatro “palabras sagradas”, aunque sin revelárselas, escritas dentro de un triángulo inscrito dentro de un círculo, y con las tres letras hebreas usadas para formar la tres descripciones del “Señor”.

La primera palabra, dividida en tres partes alrededor del círculo, es JE-HO-VÁ (el nombre judío para Dios). Las demás, divididas en tres partes en cada lado del triángulo son JAH, BUL y ON, nombre caldeo, sirio y egipcio utilizado para referirse a Dios. Sería más acertado decir que se tratan de los nombres de tres dioses, con una ‘g’ (Yavé, Baal y Osiris), dado que las tres religiones adoraban a varios “seres divinos”.

Al candidato se le explicaba entonces que las tres letras hebreas son Álef, Bet y Lámed (A, B y L en castellano) y que mediante ellas se podía escribir las tres descripciones de “la deidad”. Estas son: AB BAL (Dios padre), AL BAL (Dios mundial) y LAB BAL (Dios espiritual). Tanto si el candidato era o no cristiano, casi seguro que recordaría la Santa trinidad descrita por dicha religión. Pero aquí llega el punto crucial de la ceremonia, porque BAL, al igual que BUL, no es un nombre del dios cristiano, ¡sino que ambas forman el nombre de un dios demonio más comúnmente conocido como Baal!

No en balde al candidato se le informa de que esto “es el Real arco para el punto culminante de la francmasonería.” Se le acaba de mostrar la conexión directa entre la francmasonería, los templarios y los Asesinos, ¡pues ni un hombre entre mil sería capaz de dar con el verdadero significado de esas palabras! En realidad, como un proverbio árabe dice: “El mejor lugar para ocultarse es a la luz del Sol.”

Los iluminados

Lo que hemos visto, una vez tras otra, es la manera en que estos cultos surgidos de los Asesinos han adoptado la guisa necesaria para alcanzar sus objetivos. Para los Asesinos era el poder que deriva de la fuerza bruta y un reino de terror. Para los templarios era un poder más sutil, el cual procede de la riqueza, dejando las armas reservadas para situaciones donde fallaba todo lo demás. En nuestro tercer caso la fuerza física se vio completamente sustituida por lo que podríamos llamar el “poder político”, basado en el estatus financiero y social de aquellos por la cara “inocente” de la organización.

Pero existe un cuarto grupo que, aunque busca obtener el mismo poder, ha rechazado la idea del secretismo, eligiendo en cambio una versión más moderna del “abrigo de muchos colores” de José. Hay tantas historias concernientes al origen de Los iluminados así como de sus propósitos, que resulta casi imposible para el ciudadano medio saber cuál es la verdadera. Es más, su programa de desinformación ha sido tan efectivo que la mayoría se niega a creer que existan.

¡Cuánto me gustaría que no existiesen! Lamentablemente, mis investigaciones a lo largo de los años han demostrado que son muy reales. Y si sus cábalas

actuales (tal y como yo las entiendo) tienen éxito, no me cabe duda de que todo el mundo maldecirá su nombre.

Una rosa...

Como el gran poeta inglés, William Shakespeare, escribió una vez: “La rosa no dejaría de ser rosa, y de esparcir su aroma, aunque se llamase de otro modo.” En el caso de Los iluminados podríamos decir: “Los asesinos, con otro nombre, serían igual de letales.”

Lo que todos mis colegas han pasado por alto es que ese grupo etiquetado como “los iluminados” no poseen un solo nombre. Es más, cuando surgieron, adoptaron varios (algunos muy significativos, otros deliberadamente engañosos), pero a pesar de estos cambios su identidad no se ha visto alterada en dos mil años.

La primera organización en emplear la idea de la iluminación como título fue, como ya he mencionado, los *roshinaya* de Afganistán. Los iluminados de Baviera, fundada oficialmente el 1 de mayo de 1776 por Adam Weishaupt en Ingolstadt, Baviera, no fue más que una manifestación de los Asesinos que empleaba este nombre. En otros tiempos existieron Los alumbrados en España, supuestamente erradicados por orden de la Inquisición a mediados del siglo XVII, pero reapareciendo posteriormente en Francia como los *guerínets*. Estos también desaparecieron pasado un tiempo, para resurgir a finales del siglo XIX como Los iluminados de París.

En otras épocas, y en otros lugares, la misma organización ha surgido como sociedades esotéricas como los Rosacruz, la famosa Orden hermética del crepúsculo de plata y, temporalmente, la Orden de los templarios orientales, así como los inéditos defensores de la fe cristiana conocidos como la Liga de la corte sagrada.

Los elegidos

Para hablar de la Liga de la corte sagrada debo apartarme de este estudio un momento para considerar una vez más el significado de ciertos títulos.

El lector recordará que me llevó un gran esfuerzo el desentrañar el significado de la palabra Bafomet, el nombre del ídolo supuestamente adorado por los caballeros templarios. En el caso de la Liga de la corte sagrada (o Vehm), nos topamos con la misma confusión. Se ha sugerido que la palabra “vehm” es una corrupción de la palabra alemana “fahne” (véase más adelante), la cual significa “bandera” o “estandarte”, así que la organización sería algo así como “el estandarte de los portadores de la cristiandad”. Una traducción más práctica procedería de la palabra “fehm”, que significa “sabio” (el título adoptado por los iniciados a la orden), pues es otra conexión con Siria a través de dicha palabra porque su pronunciación y escritura son prácticamente las mismas tanto en alemán como en árabe.

También podemos encontrar una conexión similar en el supuesto fundador de los iluminados de Baviera, Adam Weishaupt. Aquí vemos que el nombre de Adam (iniciador

de toda sabiduría, de acuerdo con los asesinos) va acompañado de "weishaupt", pudiendo ser traducido el conjunto como "gran sabiduría". La verdadera cuestión que tenemos que preguntarnos no es ¿quién fue Adam Weishaupt?, sino ¿qué era Adam Weishaupt? En la práctica, creo, no se trataba de un nombre en sí (en el sentido normal), sino del título de alguien que se consideraba como el maestro de todos los grupos descendientes de los asesinos.

Pero, ¿por qué volvemos siempre a Alemania? ¿Por qué surgen tanto Baviera y Westfalia en la historia de los iluminados y los asesinos? La respuesta a estas cuestiones, me temo, lo explica todo. Es por eso por lo que quiero publicar mi obra a pesar de estar inacabada. El mundo debe ser alertado antes de que sea demasiado tarde, o quizá sea ya demasiado tarde para advertir del horror que nos acecha en cada puerta del mundo occidental.

¡Kadath una vez más!

Aquellos lectores familiarizados con las obras "ficticias" del escritor norteamericano H. P. Lovecraft, conocerán los horrores que existen en el yermo helado de la desconocida Kadath. Existe un grupo en Alemania actualmente que trata de localizar la tierra de Última Tule, tal y como es conocida en nuestra mitología.

Con base en Múnich (¡Baviera!), la Sociedad Thule tiene a su disposición, con el respaldo del conocido ocultista Dietrich Eckart, a un despreciable soldado austriaco llamado Adolf Hitler y su Partido nacionalsocialista obrero alemán (los nazis). En su lecho de muerte Eckart declaró que Hitler había sido iniciado en la *Doctrina secreta* y que era capaz de comunicarse con aquellos que Eckart llamaba "los poderes".

¿Y qué poderes eran esos? Ciertamente no se tratan de aquellos que existen en nuestro mundo. Permítaseme dejar claro al lector que no creo en los poderes mágicos en el sentido usual de la palabra. Aun así debo admitir más allá de toda duda que existen portales (tal y como los llama

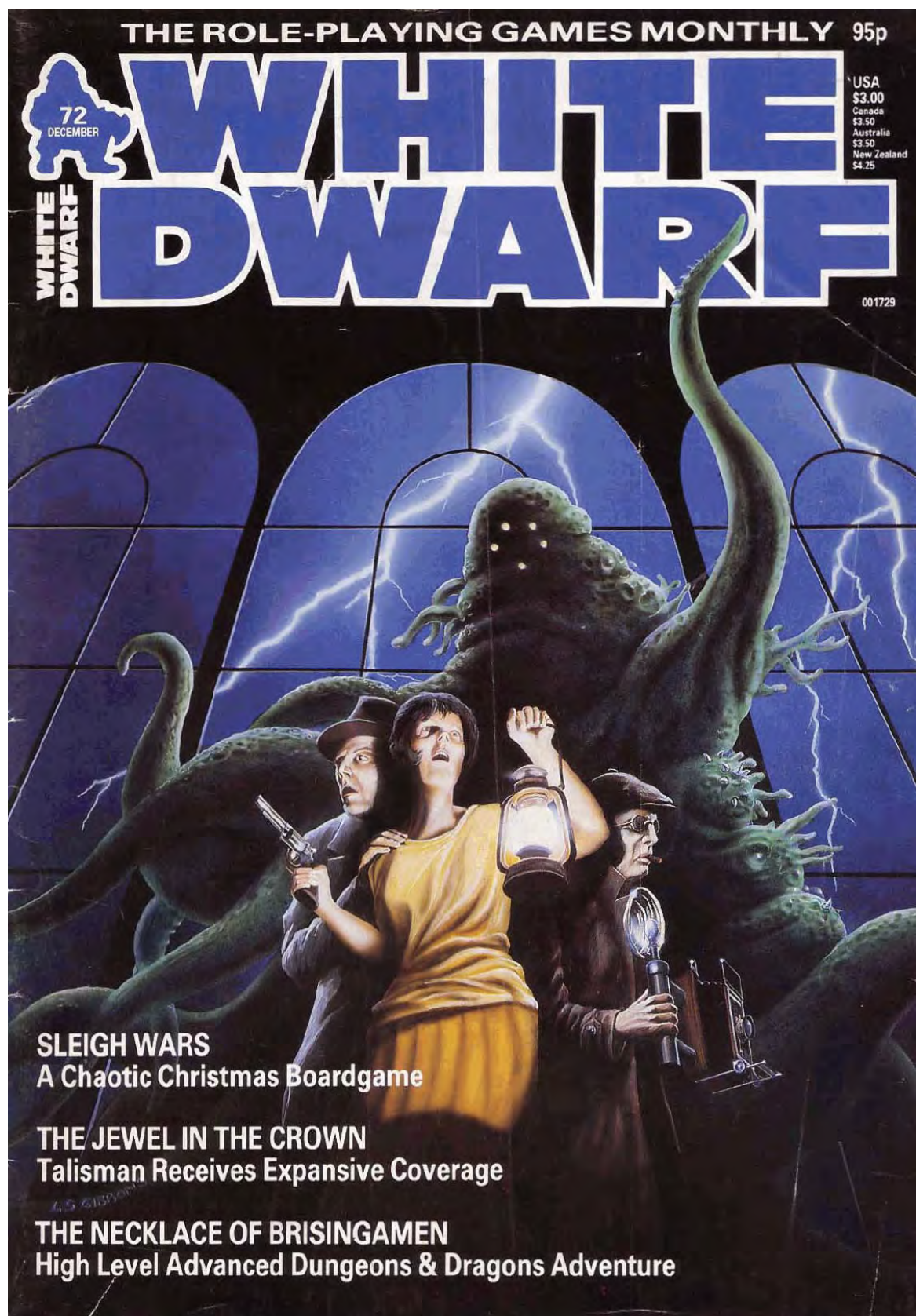
Lovecraft) entre nuestra dimensión y otras fuerzas destructivas que devastarían nuestro mundo si pudieran, mental, espiritual y, en última instancia, físicamente. Y aquellos que tratan con dichas fuerzas también lo hacen con ciertos poderes malignos a los que dominan durante un breve periodo de tiempo.

¿Qué poderes son esos? El poder de traer la locura, la muerte y la destrucción a nuestro mundo de una naturaleza sin par. A pesar de su encarcelamiento tras el fiasco en el Putsch de la cervecería unos diez años más tarde, Hitler ha resurgido con un poder inimaginable. Ahora, según veo, con nuestro querido presidente Hindenburg recién enterrado, el advenedizo cabo ha inducido a las fuerzas armadas de Alemania (¡por completo!) a jurar un pacto de alianza con él. No se trata de una declaración de lealtad a un rey legítimo, ni siquiera a su país, sino a un único hombre. ¿Y cómo es este juramento? Pues se trata del *Fahneneid*, ¡el juramento de sangre de los caballeros teutones!

Así que ahora tenemos a los Asesinos, los templarios y los masones (llámeseles como se quiera) resurgidos para horror de los ciudadanos decentes. Al igual que el Gran maestre de los Asesinos vivía en su castillo llamado Nido de águila, así es como ha llamado Hitler a sus cuarteles generales de Ziegenberg, "La aguilera". Al igual que los Asesinos, que adoptaron los colores rojo, blanco y negro como sus colores "oficiales", lo mismo pasa con el símbolo nazi: una esvástica invertida de color negro, rodeada por un círculo blanco sobre una bandera roja. Y tal y como sucediese con el primer Reich (el imperio occidental de Carlomagno), que se centraba en Alemania (de ahí la constante conexión entre nuestro país y los iluminados), Hitler pretende crear un "imperio de mil años" en el tercer Reich, gobernado por alemanes.

Si el terror que nos subyace es hecho público, serán británicos y estadounidenses quienes deberán actuar, pues Alemania ya está perdida. Los poderes ya no están ante nuestros umbrales, hemos cerrado los ojos y les hemos dejado pasar.






Portada de la revista White Dwarf nº 72, de diciembre de 1985

MIEDO

a volar



Introducción

La mayoría de campañas para *La llamada de Cthulhu* comprenden viajes frecuentes. Este escenario debería ajustarse a cualquier campaña cuando sea preciso un largo viaje aéreo. Por esta razón la información para los investigadores es mínima; el Guardián ya sabrá hacia dónde y por qué viajan.

Información para los jugadores

Vais a bordo del vuelo 132, un avión de pasajeros Tabor de último diseño, capaz de transportar doce pasajeros y tres tripulantes a más de 160 km/h.

Una vez completadas las formalidades, veis el avión por primera vez: un fantástico triplano con seis motores Rolls-Royce, más grande que una casa y de mayor longitud que dos autobuses londinenses. Cuesta creer que una monstruosidad tal pueda despegarse del suelo.

Caminando hacia la escalerilla del avión sentís la sensación de que este será un vuelo que nunca olvidaréis.

Información para el Guardián

Entre los pasajeros que van a bordo hay un sectario fanático, un homicida, un magnate con un pasado siniestro y un detective privado, más los investigadores y unos cuantos inocentes. Sugerimos varios sucesos durante el vuelo; el Guardián debería escoger aquellos que mejor se ajusten a su campaña y a las habilidades de los investigadores.

Los pasajeros son pesados antes de subir a bordo. El Guardián tendrá que distribuirlos según su peso, haciendo que el TAM total de los pasajeros se distribuya equitativamente a todo lo largo y ancho del avión. En realidad este cálculo debiera ser ignorado. Distribúyase a los investigadores por el avión para estar seguro de que uno se sienta junto a Jeremiah Stokes.

El Tabor es un avión de pasajeros enorme, diseñado como un bombardero pero reconvertido en tiempos de paz al final de la Gran guerra. Puede llevar hasta doce pasajeros y tres tripulantes. Esta versión cuenta con seis motores Rolls-Royce Eagle, dos entre las alas de arriba y del medio y cuatro en pares entre las del medio y las de abajo. Están rodeados por un follón de cables de control y tubos de refrigeración, todo lo esencial para un pilotaje seguro del avión, así como una red de puntales y cables. Un defecto desconocido es el hecho de que los motores superiores tienden a mover el morro tanto para arriba como para abajo. Si alguno de los motores de abajo se apaga, uno de los de arriba debe

reducirse. Si esto ocurre, el avión irá perdiendo lentamente altitud. Cada motor (con los tubos y demás) cuenta con 25 puntos de resistencia, pero precisarán reparaciones si sufren más de 13 puntos de daño. El avión desacelera 16 km/h. por cada motor apagado. Las alas cuentan con 150 puntos de resistencia, pero el avión pierde 1D10km/h. de velocidad por cada punto de daño recibido. Se detendrá y estrellará si su velocidad cae por debajo de los 65 km/h. Al final del escenario se ofrecen todos los detalles técnicos e históricos.

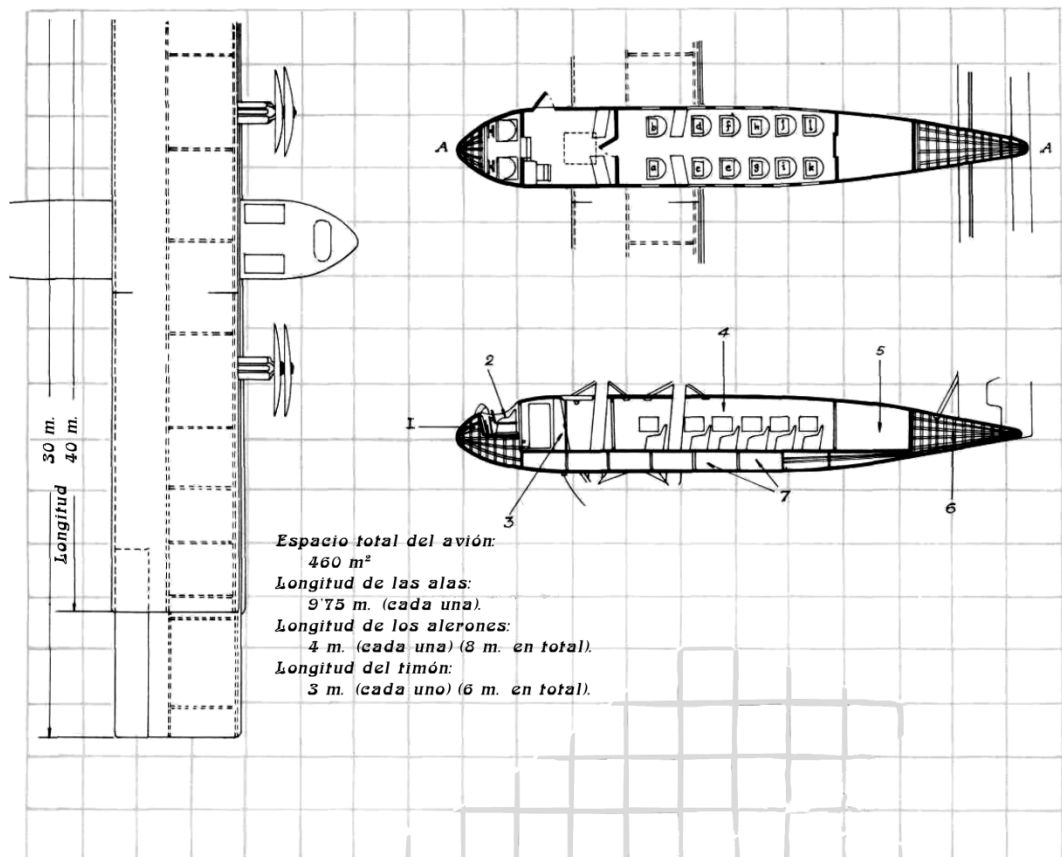
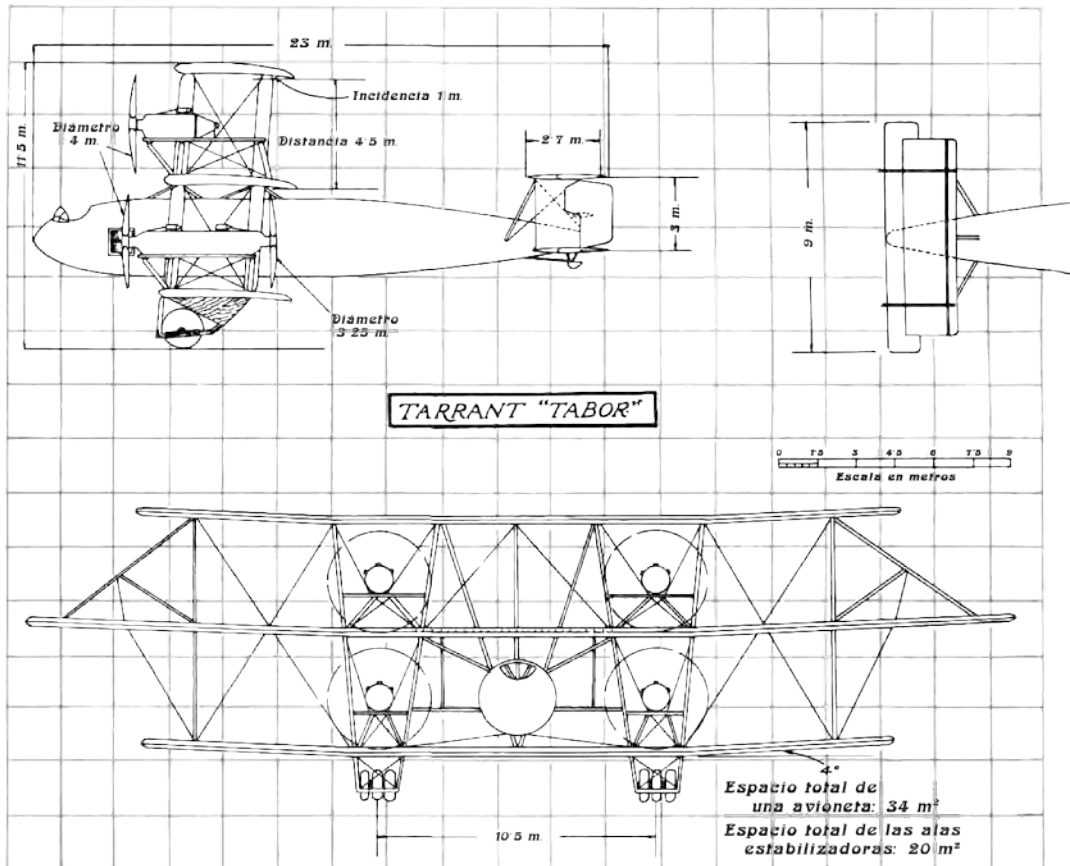
El *Plano n° 1* muestra un trazado del fuselaje, el cual está hecho de contrachapado con nervaduras de refuerzo. El fuselaje tiene 150 puntos de resistencia, pero más de 20 puntos de daño debilitarán considerablemente al avión. Cada vez que ocurra esto tírese 1D100. Si el daño total es mayor que el resultado de la tirada, tírese 1D20 en la siguiente tabla:

- 01-10 Sin efecto.
- 11-13 El contrachapado se raja. Tírese el daño en casa asalto ulterior de combate, añadiéndose 1D4% al resultado del D100.
- 14-16 El cable de sujeción se suelta. Los pilotos deben reducir la velocidad 1D3 km/h.
- 17-19 El sistema de sujeción se rompe, provocando un daño adicional de 2D6 puntos. Los pilotos deben reducir la velocidad 1D30 km/h. Vuélvase a tirar 1D100 para otro posible efecto.
- 20 El avión se parte en dos.

Las balas que causen menos de 6 puntos de daño atraviesan el fuselaje sin afectar a la estructura, y este daño no se sustrae de los puntos de resistencia del fuselaje. Cualquier disparo pifiado impactará en uno de los motores; el Guardián tendrá que tirar 1D6 para determinar la localización:

- 1 Motor superior izquierdo.
- 2 Motor superior derecho.
- 3-4 Motores inferiores izquierdos.
- 5-6 Motores superiores derechos.

El morro (1) contiene contrapeso y el cuadro de mandos. Tras él están los pilotos, sentados en una cabina (2). Una puerta conecta con el compartimento de ingenieros (3), el cual contiene la mayor parte de los controles de los motores, el transmisor inalámbrico, un bote salvavidas y una bomba de mano, la puerta de entrada y una escotilla para acceder a las alas. Si un motor falla el ingeniero puede salir para tratar de arreglarlo durante el vuelo. Los transmisores inalámbricos



La llamada de Cthulhu

no pueden ser utilizados durante los aterrizajes ni los despegues; se usa un cable enrollado que cuelga del fuselaje. Una puerta en la parte trasera de la cabina (4) conecta con la cabina de pasajeros. Cada uno de los doce asientos tiene su propia ventanilla (las cuales se pueden abrir), cojines y mantas. Las redes que hay por encima de los asientos sirven para guardar el equipaje y colgar la ropa. La bodega de equipaje (5) puede albergar hasta dos toneladas de equipaje. Los espacios bajo y tras la cabina (6) tienen cables, lastre y demás equipamiento. Los tanques de gasolina (7) se encuentran debajo de la cabina y el compartimento de ingenieros.

Personajes

Capitán James Crichton-Smythe

35 años. Antiguo jugador de rugby y veterano de las Fuerzas aéreas.

FUE 15 CON 12 TAM 9 INT 11 POD 11
DES 13 APA 10 EDU 13 COR 55 P.V. 11

Habilidades: Ametralladora 35%, Arma corta 35%, Cartografía 25%, Electricidad 35%, Fotografía 25%, Hablar alemán 15%, Hablar francés 25%, Mecánica 45%, Orientación (aérea) 35%, Pilotar avión 55%.

Equipo: Mapas y cartas de navegación, revólver Webley .38.

Peter Fincham

33 años. Médico licenciado de las Fuerzas aéreas. Copiloto. Quedó trastornado durante la guerra, de ahí su escasa salud mental

FUE 13 CON 11 TAM 11 INT 12 POD 15
DES 14 APA 15 EDU 13 COR 52 P.V. 11

Habilidades: Arma corta 35%, Cartografía 15%, Electricidad 30%, Esquivar 35%, Fusil 30%, Hablar árabe 35%, Mecánica 40%, Orientación (aérea) 25%, Pilotar avión 50%.

Equipo: Revólver Webley .38.

Norman Villiers

40 años. Estadounidense, ex soldado de las Fuerzas aéreas. Ingeniero de vuelo.

FUE 17 CON 10 TAM 11 INT 12 POD 17
DES 13 APA 11 EDU 10 COR 55 P.V. 11

Habilidades: Arma corta 30%, Bote 25%, Cuchillo 35%, Electricidad 55%, Esquivar 46%, Fusil 25%, Hablar alemán 25%, Mecánica 75%, Operar radio 35%, Tregar 65%.

Equipo: Herramientas varias, pistola de señales (1 disparo cada 2 asaltos, 1D6+8 puntos de daño, porcentaje base 10, alcance 9 metros), cuchillo de comando.

Jeremiah Stokes

55 años. Británico. Comerciante de armas. Durante la guerra defendió el uso de gas venenoso y se granjeó numerosos enemigos. Últimamente ha empezado a dudar de lo ético de

este trabajo. En el último año ha sufrido tres atentados, y ahora se encuentra de viaje para perder de vista a todo posible asesino.

FUE 8 CON 8 TAM 11 INT 16 POD 6
DES 10 APA 10 EDU 16 COR 22 P.V. 10

Habilidades: Arma corta 30%, Charlatanería 35%, Contabilidad 35%, Crédito 35%, Derecho 45%, Química 25%, Regatear 35%, Tratar envenenamientos 20%.

Equipo: Maletín (en la red para equipaje) con un revólver .32 y una figurilla que le trae suerte: un tocoso fetiche de madera supuestamente africano.

Asiento D (a su lado debería sentarse un investigador).

Aaron Jakes

52 años. Hombre de negocios estadounidenses y devoto de Azathoth. Ha sido enviado para robar la figurilla de Stokes, y así demostrar ser valedor de la confianza de su secta.

FUE 10 CON 10 TAM 9 INT 15 POD 17
DES 10 APA 6 EDU 15 COR 0 P.V. 10

Habilidades: Arma corta 30%, Cerbatana 25%, Charlatanería 20%, Ciencias ocultas 55%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Cuchillo 55%, Derecho 30%, Discreción 55%, Mitos de Cthulhu 23%, Regatear 40%.

Hechizos: Consunción, Contactar con Azathoth, Crear portal, Maldición de Azathoth.

Equipo: Navaja automática, revólver .38, anillo con veneno (POT 13; por vía intravenosa; actúa al cabo de 2D6 minutos; causa la muerte si no se resiste, 1D6 puntos de daño si se resiste; 1 dosis). *Libro de Eibon*.

Asiento E (los investigadores no pueden ocupar los asientos del F al H).

Dr. Thomas Potter

47 años. Químico británico. Potter trabaja para Stokes, pero Stokes no lo reconocerá porque va disfrazado con una peluca y gafas oscuras. Durante la guerra Potter desarrolló un gas nervioso letal, una de las causas de la fortuna de Stokes. Después se dio cuenta de que su trabajo apenas tuvo consecuencias en el desarrollo de la guerra, a pesar de que cientos quedaron mutilados por sus efectos. Enloqueció, y ahora quiere expiar sus pecados matando a Stokes y suicidándose. Él es el responsable de las amenazas de muerte y de los atentados.

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 17 POD 8
DES 13 APA 10 EDU 17 COR 14 P.V. 12

Habilidades: Arma corta 25%, Cuchillo 35%, Esquivar 46%, Química 75%.

Equipo: Cilindro con gas nervioso (POT 16, suficiente como para afectar a toda la cabina de pasajeros), dos jeringuillas con veneno de POT 10, dos viales con ácido (POT 8, suficiente para disolver un candado o quemar la cara a alguien), revólver .45.

Asiento K.

Arthur Mallow

48 años. Británico. Detective privado y antiguo sargento de policía. Mallow no sabe que ha sido contratado por una secta, y está siguiendo a los investigadores. Se le ha informado de que se tratan de ladrones de obras de arte. Con este trabajo espera poder entrar en una agencia de seguros (un puesto realmente cómodo) en Londres.

FUE 17 CON 10 TAM 11 INT 12 POD 17
DES 13 APA 11 EDU 10 COR 55 P.V. 11

Habilidades: Arma corta 30%, Artes marciales 25%, Cerrajería 25%, Conducir automóvil 30%, Derecho 35%, Descubrir 75%, Discreción 35%, Esquivar 46%, Hablar hindi 20%, Palo 25%, Preparar 60%.

Equipo: Esposas, revólver .32, navaja, juego de ganchos, guantes, linterna.

Asiento A.

El resto de pasajeros carecen de importancia, así que ofrecemos únicamente sus asientos, nombres, descripciones y puntos de vida y COR. No llevan armas ni cuentan con habilidades relevantes. Los jugadores no deberían enterarse de que estos PNJs son carne de cañón. En caso necesario quítese alguno para acomodar a los investigadores en el avión.

Asiento B: Nigel Winstanley-Browne. Un pijo de clase alta. 9 p.v., COR 40.

Asiento C: Reservado para un investigador.

Asiento F: Letitia Templeton. Una 'flapper'. 8 p.v., COR 35.

Asiento G: Jennifer Pettigrew. Recién casada. 11 p.v., COR 45.

Asiento H: Charles Pettigrew. Recién casado. 14 p.v., COR 55.

Asiento I: Oliver Colt. Un turista americano. 10 p.v., COR 80.

Asiento J: Alex Phipps. Profesor de música. 9 p.v., COR 65.

Asiento K: John Banks. Contable. 11 p.v., COR 55.

El fetiche

Este burdo muñeco es un artefacto de los Mitos, una imagen de Nyarlathotep tal y como es adorado en Kenia (consúltese *Las máscaras de Nyarlathotep*). Quien lo vea por primera vez deberá tirar COR 1/1D6. Nyarlathotep puede influenciar los pensamientos de quien posea el fetiche enfrentando su POD, usualmente a través de los sueños. También absorbe 1 punto de magia por día. Esta maligna influencia es la causante de que Stokes fabricase gas nervioso, y de otras crueldades de menor calibre del imperio de Stokes. Stokes robó el fetiche en 1907.

A pesar de que Stokes no es un fanático, a Nyarlathotep le agradó el que se hiciese con el fetiche. Ahora que empieza a resistirse a su maligna influencia, el Dios exterior ha enviado a Jakes para recuperarlo y pasarlo a otra víctima.

Acontecimientos

En cuanto el avión despegue, Stokes abrirá su maletín para sacar unos documentos, pudiendo Jakes confirmar que lleva

el fetiche. El investigador en el asiento C podrá tirar **Descubrir** para verlo (perdiendo COR de conseguirlo).

Jakes quiere hacerse con el fetiche, ya sea matando a Stokes inmediatamente o esperando a que el avión llegue a su destino y robarlo. Si el investigador que hay junto a Stokes denota cierto interés, Jakes esperará a ver qué sucede. Mallow también observará cómo se desarrollan los eventos, usando un espejito (escondido dentro de su paquete de tabaco) para vigilar al investigador.

Mientras tanto, Potter estará reuniendo valor para enfrentarse a Stokes. En su maletín lleva el cilindro con el gas y un arma. Al final acabará dirigiéndose a la parte delantera del avión, fingiendo querer enviar un mensaje por radio. Cuando se encuentre a la altura de Stokes, sacará una de sus armas y la usará contra su detestable enemigo.

Afortunadamente la válvula del cilindro está muy dura, así que se necesitan las dos manos para abrirla. Potter no podrá porque llevará también el arma de fuego. Esto otorgará a los investigadores de unos cuantos asaltos para reaccionar ante esta situación, mientras Potter trata de contar a todo el mundo los crímenes cometidos por Stokes. Stokes podría responder admitiendo su culpa y viniéndose abajo entre lágrimas; tan inesperada reacción debería dejar a Potter un tanto sorprendido.

Si hay pelea, o si Stokes muere, Jakes intentará robar el fetiche con la confusión.

Como último recurso, Jakes usará su arma de fuego y hechizos para escapar al compartimento de ingenieros y contactar con Nyarlathotep. Un Shantak (de características medias) aparecerá unos pocos minutos más tarde, a cuyos lomos se subirá Jakes. Tras eso, el Shantak intentará derribar el avión para eliminar a los testigos.

Si el avión sobrevive, Mallow tendrá una noticia muy jugosa para la prensa; una vez culminada la refriega, los investigadores deberían irse dando cuenta de que le han visto muy a menudo. Si el grupo tiene el fetiche y Jakes sigue vivo, tratará de recuperarlo.

Este escenario ofrece un número de posibilidades para enfrentamientos en lugares poco comunes (como en un avión), y puede ser adaptado fácilmente para cualquier otro conjunto de personajes.

Trasfondo histórico

Las películas y las novelas tienden a centrarse en los glamorosos dirigibles y aviones de combate de la Gran guerra, así que es fácil olvidarse que ambos bandos desarrollaron bombarderos, capaces de volar cientos de kilómetros y de lanzar toneladas de explosivos. Tras la guerra fueron reconvertidos para uso comercial. En consecuencia, el avión europeo dominó la aviación civil durante gran parte de los años veinte. Aviones como el Handley-Page W8, el Vickers Vimy y el Bristol Pullman eran bombarderos reconvertidos, y podían transportar sin problemas hasta catorce pasajeros. Hacia el final de la década estos aviones (y sus más avanzados sucesores) alcanzaron los desiertos de Australia y Egipto, incluso las aguas del Canal de La Mancha, con igual facilidad. Muchos fueron vendidos en América, pues la industria aeronáutica estadounidense

jamás llegó a fabricar bombarderos porque se concentró más en los aviones pequeños con el lucrativo negocio del correo aéreo hasta mediados de la década.

Para los estándares actuales estos aviones resulta primitivos: biplanos o triplanos de tela y madera, con pasajeros sentados en asientos de mimbre. Un rasgo muy común era la inclusión de unas escaleras en los refuerzos de las alas, para que la tripulación pudiese reparar los motores durante el vuelo en caso necesario. La velocidad máxima rondaba los 130-190km/h. (con un buen viento). Los primeros modelos no disponían de radio ni otros sistemas de ayuda a la navegación; seguían las vías de tren o las carreteras en la medida de lo posible, y confiaban en la suerte y las brújulas cuando cruzaban desiertos o grandes extensiones de agua. Sus “aeropuertos” se limitaban en ocasiones a meros campos de césped, con carpas usadas como salas de espera y oficinas administrativas.

El avión que se presenta en este escenario nunca llegó a volar. No obstante, está basado en uno real, un prototipo de un bombardero que se estrelló despegando durante su primer vuelo en noviembre de 1918, matando a los pilotos. El Tarrant Tabor incorporaba varias mejoras para su uso como avión de pasajeros: el fuselaje era más grueso que el del Concorde actual, carecía de cables y abrazaderas en el interior, y podía transportar más peso que cualquier otro avión de su época. Su principal inconveniente era su carencia de potencia, el cual podría haber sido corregido mediante los motores que existían cuando se estrelló. Contaba con radio y otras mejoras para el vuelo. Su diseñador, W. G. Tarrant, no

pudo volver a obtener fondos para completar un segundo prototipo, y el proyecto murió en 1919.

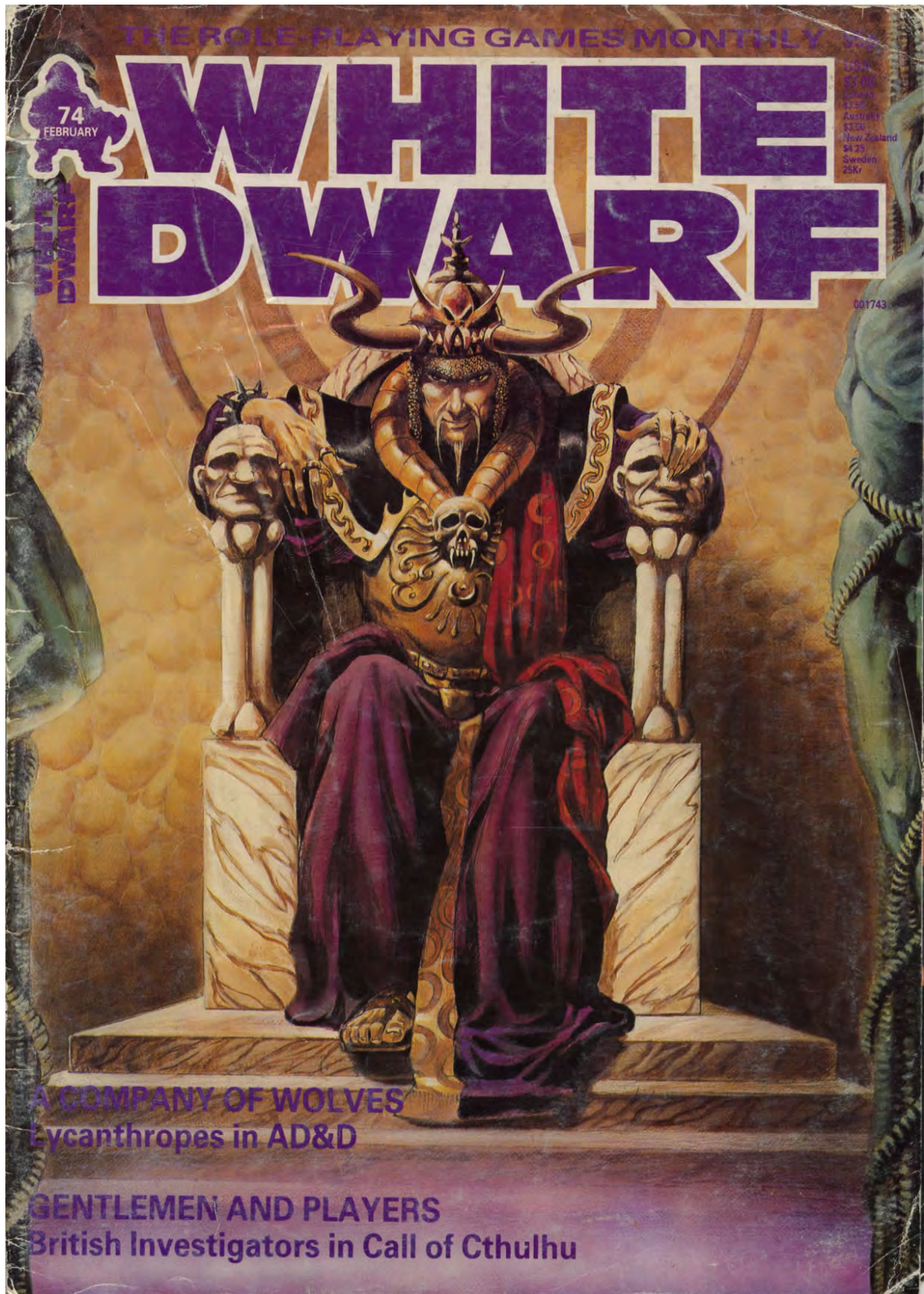
Para este escenario se asume que el segundo prototipo fue completado para uso civil, con mejores motores y tanques de gasolina debajo del suelo de la cabina. De haber sido completado, hubiese tenido las siguientes características:

| | |
|----------------------------|---|
| Peso cargado: | 20.262 kilogramos |
| Longitud: | 22'30 metros |
| Ancho (contando las alas): | 40 metros |
| Altura global: | 11'35 metros |
| Diámetro: | 3'43 metros |
| Autonomía: | 8 horas a 180 km/h. = 1.450 km. ¹ |
| | 12 horas a 145 km/h. = 1.750 km. ¹ |

¹ Estas marcas posiblemente hubiesen sido mejor en un modelo para pasajeros, puesto que rara vez estarían cargados del todo.

Mi agradecimiento a Francois Prins, fotógrafo de aviones y periodista, por permitirme el uso de los diagramas y otros materiales de su artículo *Mr. Tarrant's Tabor*. El diseño modificado para el servicio civil es típico de principios de los años veinte. Entre las demás fuentes incluyo: *Muerte en las nubes*, de Agatha Christie; *Diamantes en el cielo*, de Pettifer y Hudson; *The world's worst aircraft*, de James Gilbert; *Airliners*, de Robert Wall, *Slide rule*, de Stephen Morris; y *So disdained*, por Nevil Shute.

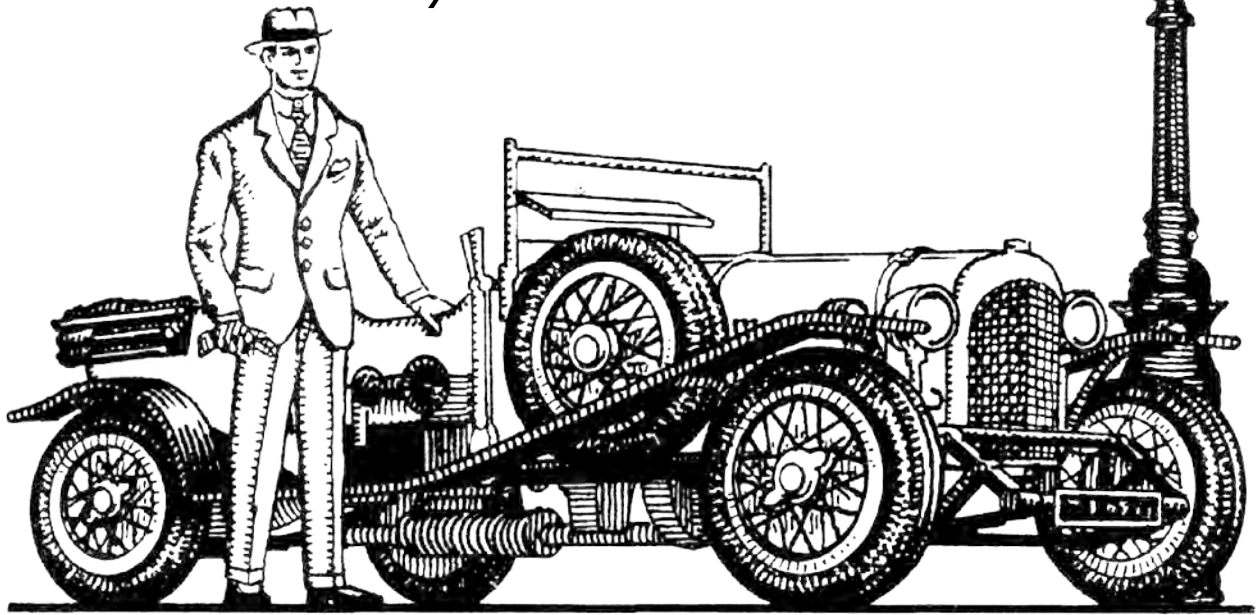




Portada de la revista White Dwarf nº 74, de febrero de 1986

CABALLEROS

Y DEPORTISTAS



Por **Richard Edwards** y **Chris Elliott** - Una guía para generar investigadores británicos.

"El reportero quería saber todo lo sucedido en Clacton; en fin, le dije que hablase con el profesor; todo lo que hice fue nada más que ir silbando, y propinarle a aquel tipo de aspecto sospechoso un golpe con un palo de golf cuando se puso pesado. Menudo paleta impertinente, pensé, se había atrevido a preguntarme si me describiría a mí mismo como un diletante. ¡Diletante! Eso suena a un maldito gigoló. Lo dejé hecho una pena."

El libro de reglas de *La llamada de Cthulhu* asume que la mayoría de investigadores son estadounidenses, pero para cualquiera que interprete investigadores británicos o juegue campañas con base en Gran Bretaña, hemos reunido ambas nacionalidades en dos tipos clásicos de los años veinte más serios que el típico yanqui. Basándonos en el juego de críquet, los hemos llamado caballeros, o aristócratas novatos, y jugadores, o deportistas profesionales.

Caballeros

Los caballeros han de ser altos y delgados e ir aseados (si alguno lleva barba será de una generación anterior, como un marinero, un artista o un extranjero. Los dos últimos son extremadamente raros). Educados en Oxford o Cambridge, dispondrán de medios independientes, y no necesitarán un

trabajo, aunque se podría considerar algo en el Ministerio de asuntos exteriores. Un caballero apenas dispone de tiempo para trabajar, porque tiene una agenda social que mantener. En la ciudad son los cócteles y el charleston, el Boston, el jazz y el foxtrot (ser capaz de tocar un banjo o un ukelele ayuda). Lejos de la ciudad hay casas de campo donde pasar los fines de semana, practicando el tiro y vistiendo trajes caros. Sencillamente déjese al criado cargar las armas, y adelante. En cuanto a la ropa, deben estar hechas en Piccadilly por un sastre maestro, pero el estilo quedará determinado por el príncipe de Gales, el hombre más elegante de Inglaterra (y del mundo por extensión). Los inviernos es mejor pasarlos en la montaña, y el resto del año en la casa familiar en el campo, o en un apartamento o casa en Mayfair. Una vida muy agradable, pero si un viejo amigo o tutor viene con algo que suena a buen deporte, sería la chispa perfecta.

La ficción policiaca y el suspense de los años veinte y treinta están llenos de detectives aristócratas. Un caballero de *La llamada de Cthulhu* tendrá, por carácter general, una FUE baja, y una CON y un TAM correspondientes a alguien alto y delgado. A diferencia de muchos sabuesos de ficción que ocultan un intelecto muy agudo bajo una capa de

idiotéz, los investigadores deberían poseer una INT baja, el clásico tonto. El POD puede ser alto, permitiéndoles una vida cómoda gracias a las tiradas de Suerte, otorgándoles también una COR inicial bastante alta. Esto puede parecer algo extraño, pero ello no implica una poderosa disciplina mental ni una aturdidora carencia de imaginación. La DES será alta, representando los años de entrenamiento en los juegos de pelota, la hípica, la caza, la pesca y el tiro. La APA será alta, como resultado de un vestir y unos modales impecables, así como de un encanto innato. La EDU tendría que rondar los 13 ó 14 puntos, pero no más. En términos prácticos les proveerá de un amplio conocimiento en una serie de campos como el griego, el latín y otras lenguas clásicas, pero hay que restringirlos severamente. Estos personajes tendrán dos motivaciones: el honor y el deporte. El honor se aplica mayormente a miembros de una misma clase, pero también impulsa a actos de sumo sacrificio, como una gran gesta. El deporte no es menos importante, y puede ir desde una partida improvisada hasta un evento debidamente organizado, incluyendo actividades ilegales como las apuestas. (Debería tenerse en cuenta, sin embargo, que aunque las apuestas no eran consideradas como algo inapropiado, los miembros de la clase media -como los corredores de bolsa y demás- eran sus víctimas).

Al ser económicamente independientes, los miembros de la aristocracia son los investigadores ideales, capaces de dedicarse a estudiar el círculo de piedra en Orcadas o de un yacimiento arqueológico en Turquía. En la Gran Bretaña de principios de los años veinte, cuando no había nada más que un vehículo en las carreteras por cada ciento cuarenta personas, los aristócratas eran unos de los pocos con uno. Lo normal sería uno grande y potente como un Bentley 3L, cuyo precio variaba entre las 1.500 y 2.500£, o algo más exótico y caro como un Lagonda. Las armas de fuego son algo muy poco útiles en *La llamada de Cthulhu*, salvo unas cuantas escopetas que sirven bien en los juegos de tiro, o contra Profundos, y ningún caballero iría sin ellas.

Sin embargo, el aspecto quizá más importante de estos personajes sea su influencia o contactos. La influencia no les permitirá romper con la ley ni separarse demasiado de las convenciones sociales (sobre todo esto último), pero les permitirá evitar las molestias de ser multados por sobrepasar el límite de velocidad cuando persigan a un coche lleno de sectarios, y los humildes agentes les mostrarán una exagerada deferencia. (“Dispénsese señor, no me di cuenta de que estos caballeros iban con usted.”). Sus contactos pueden resultar muy útiles para que el Guardián pueda dar pie a un escenario. Por ejemplo, aunque siempre asisten a las fiestas, siempre hay un antiguo compañero de universidad que trabaja en el Ministerio de asuntos exteriores, y quiere que alguien eche un vistazo extraoficialmente en Waziristán, o reciben un alarmante telegrama de otro conocido cuyos escauceos en el esoterismo (algo muy popular entre los estudiantes de Oxford y Cambridge durante aquella época) le han conducido a espeluznantes consecuencias. Como se suele decir: “Si eres capaz de mantener la calma cuando todos han perdido la cabeza, es que no te das cuenta de lo grave de la situación.” No es muy probable que aquellos

caballeros que investiguen los Mitos posean un gran conocimiento acerca de éstos ni tampoco hechizos, pero tienen otras ventajas, las cuales pueden aportar riqueza al juego.

Deportistas

“Oficial retirado, cansado del tedio de la paz, agradecería algo de entretenimiento. Legal a ser posible, y si no, al menos divertido. La emoción es lo esencial. Estaría dispuesto a considerar un trabajo fijo si los servicios del candidato me impresionan. Respuestas al buzón X10.”

Con este anuncio, “Bulldog” Drummond (personaje ficticio del teniente coronel H. C. Neile, “Sapper”) tuvo el primero de sus cuatro encuentros con el archicriminal Carl Peterson. Drummond es el deportista arquetípico, y él y los que son como él pueden ser adaptados rápidamente como investigadores privados en una campaña con base en Estados Unidos. Llamarlos deportistas no quiere decir que no puedan ser caballeros también; nada más lejos. En una época en la que un criado podía ser contratado por 2£ a la semana, un conductor ganaba entre 2’75 y 3’50£, y unos ingresos de 2-3.000£ permitían a uno vivir muy cómodamente, como otro de los héroes de McNeile, Tiny Carteret, quien ganaba más de 5.000£ al año. Tienen criados, conducen coches caros y son miembros de buenos clubes. ¿Qué les diferencia entonces de los caballeros? Dos cosas en realidad: que no son aristócratas y que no están tan por encima de la ley.

Hugh Drummond, “Bulldog” para los amigos, tenía algo más de dos metros de altura y era ancho de espaldas, con una nariz que no llegó a arreglar desde aquel último año en el circuito de pesos pesados en la escuela. Tiny Carteret fue placado en quince ocasiones jugando al rugby para Inglaterra, pero a pesar de su tamaño era al mismo tiempo sorprendentemente ágil. Cuando se crea un personaje deportista, la FUE, la CON y el TAM deberían tener una puntuación algo mayor que la media. La INT, por otra parte, no sería tan importante; los hombres de acción no tienen por qué ser unos eruditos, y tanto Drummond como el coronel eran anti intelectuales declarados. (Ello no quiere decir que fuesen unos ignorantes; citado para una misteriosa reunión en el Ministerio del interior, Tiny Carteret se pregunta qué puede querer el coronel, y sobre todo dónde se encuentra la sede del Ministerio del interior). Sin embargo, la INT no debiera ser demasiado baja, ya que a pesar de que Drummond no era especialmente brillante y admitía que su cerebro era uno más del montón, poseía mucho sentido común, el cual le permitía generalmente obtener los mismos resultados que un hombre brillante y, accidentalmente, por una ruta mucho más directa. El POD, entendido como carisma, puede estar en la media o por encima de ésta, pero no por debajo, ya que una de las cualidades de este tipo de hombres es su liderazgo. Como todos los héroes del Saturday Matinee, los deportistas necesitan de una buena tirada de Suerte para salir indemnes de las situaciones que se les presenten. También necesitan ser capaces de eludir el ataque de tentáculos y otros apéndices pegajosos, por lo que una buena DES es igualmente deseable (Drummond era

rápido y letal disparando). La APA puede ser tan baja como se desee; a pesar de que el apodo de “Bulldog” hacía referencia a sus rasgos, era el afortunado poseedor de una fealdad que inspira confianza en él (y posiblemente evitaba que se pusiera a lamérsela). La EDU puede ser también baja. Aunque han soñado con las torres de Oxford, los que son como Drummond han asistido a universidades de mucho menor privilegio, como la St. Edmund Hall, y se han divertido tirando a los empollones en las fuentes. Gracias a su puntuación elevada en POD, los deportistas disponen de una COR inicial alta. En esto se asemejan a los caballeros, pero por motivos distintos.

La mayoría, por no decir todos, habrán estado en el ejército, y habrán formado parte de al menos la última batalla. Esto les daría una visión icterica de los alemanes como en el caso de los héroes de “Sapper”. La inmundicia no estaría completa, tal y como aclaró a Peterson, sin esos *boches*. De hecho, para tales personajes, todos los extranjeros entran dentro de dos categorías: cómicos o siniestros. La idea de unas abominaciones cósmicas acechando bajo la frágil estructura de la vida diaria es algo difícil de asumir, pero las sectas que planean el retorno de los Primigenios son bolcheviques y otros de su calaña con sus conspiraciones secretas. Mientras que un caballero confía casi plenamente en la supervivencia de lo decente y británico, los deportistas saben que están en constante peligro ante la amenaza extranjera, y que es preciso actuar veloz y firmemente para enfrentarse a ella.

Al igual que los caballeros, los deportistas son útiles por su disponibilidad de vehículos rápidos. El gran Bentley de 8 litros, uno de los últimos en ser fabricado, no apareció hasta los años treinta, pero Drummond disponía de un Hispano Suiza, uno de los modelos con una longitud de más de cuatro metros, una anchura de metro y medio y capaz de alcanzar los 180 km/h, y a los personajes deportistas debería animárseles a adquirir un deportivo. La mayor parte de deportistas, así como aquellos que hayan prestado servicio activo, tendrán un par de recuerdos de la guerra: un fiel asistente (que acaba siendo inevitablemente el tesoro de una esposa), y un Colt bien engrasado. El asistente y la esposa trabajan en un piso en Mayfair, y el Colt es el complemento ideal para un buen puño. También dispondrán de unas ventajas en sus hojas de personaje; Drummond, por

ejemplo, aprendió algo de un viejo japonés, y cuando las cosas resultaban aburridas entre las trincheras, se deslizaba silenciosamente entre las líneas alemanas para coger a más de uno. Tal vez no se traten de unos intelectuales, pero como “Sapper” dijo en su creación: “Hay deportistas y caballeros. Y la combinación de ambos es un producto invencible.”

Creando personajes

Deportistas

Las siguientes habilidades estarán disponibles para aquellos personajes que opten por esta “profesión”: Arma corta, Charlatanería, Conducir automóvil, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Nadar, Ocultarse, Saltar, Seguir rastros, Trepas, más una habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

Todos los deportistas disponen de unos ingresos generados a partir de la siguiente fórmula: $(1D6 \times 2.000) + 2.000\$$. Si se divide el resultado entre 6, obtendremos el equivalente aproximado en libras (consúltese el capítulo *El precio justo*).

Caballeros

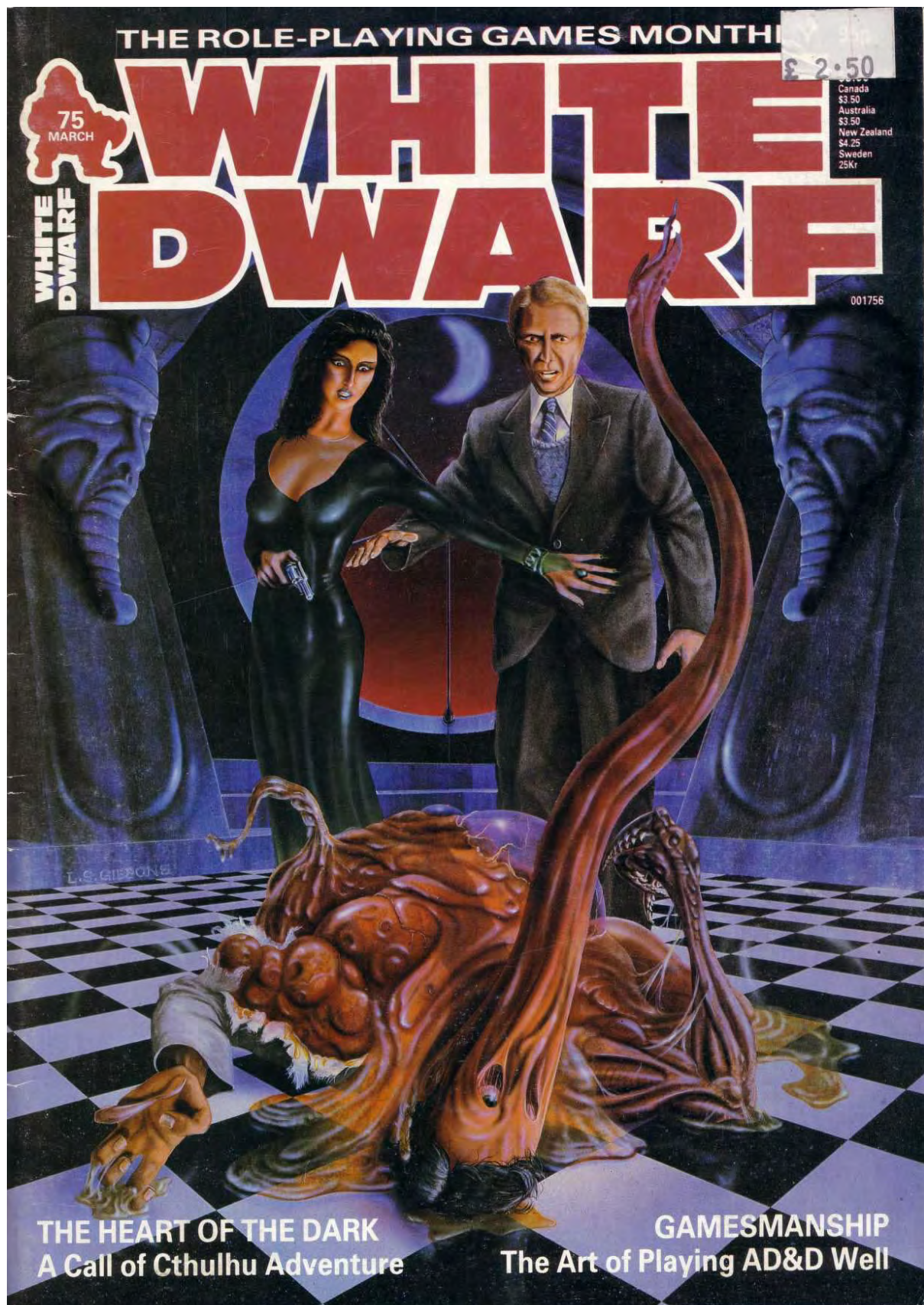
Las siguientes habilidades están disponibles para los personajes que escojan ser caballeros: Cantar, Charlatanería, Conducir automóvil, Equitación, Escopeta, Fotografía, Hablar francés, Hablar griego, Hablar latín, L/E griego, L/E latín, Pilotar avión.

Un caballero dispone de unos ingresos generados a partir de la siguiente fórmula: $(1D10 + 1.000) + 2.000\$$. Nuevamente, divídase el resultado entre 6 para obtener el equivalente aproximado en libras.

Nota

Las reglas de *La llamada de Cthulhu* para generar los ingresos de los personajes no especifican si son netos o brutos, y existe una diferencia considerable cuando se tienen en cuenta los impuestos, el alquiler, la hipoteca y otros gastos. Las cantidades que hemos sugerido representan lo que dichos personajes podrían ganar con esos gastos, aunque ya dispondrían de una vida acomodada gracias a su herencia. También se espera de ellos que vivan según sus estándares sociales.





Portada de la revista White Dwarf nº 75, de marzo de 1986

EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Por **Andy Bradbury**

Donde los investigadores siguen la pista de un cruento asesinato que recuerda mucho a los cometidos por Jack el destripador en 1888.

Información para el Guardián

Este escenario ha sido deliberadamente diseñado como una aventura aparte; de hecho podría ser descrito como una trampa de pistas falsas para alguien crédulo. No obstante, para aquellos Guardianes que crean que el peligro genuino resulta indispensable para una aventura realmente interesante, la trama secundaria ofrecida puede añadir acción. No se aportan PNJs porque no cabe duda de que no se necesitan...

Sería recomendable que los investigadores supiesen algo acerca de la “teoría de la conspiración” y de los grupos que la defienden, como los francmasones y los antiguos videntes de Baviera. También sería de utilidad incitar (sutilmente) a al menos uno de los jugadores a releerse el relato de Lovecraft El caso de Charles Dexter Ward antes de enviar al grupo a esta misión.

Parte 1: Asesinato en Whitechapel

Por motivos que quedarán claros en su momento, los investigadores deberían tener una buena relación con un miembro del CID metropolitano de Londres (preferiblemente un inspector o un oficial más veterano). Lo mejor sería que un escenario anterior hubiese conducido a ésta. Es a través de este policía por el que los investigadores se enterarán de un homicidio en el East End de Londres. Para el policía el asesinato tiene poca importancia; son los detalles que van descubriendo los investigadores los que sugerirán una influencia de los Mitos.

El homicidio lo descubre el inspector X como sigue:

“Hace dos noches (16-17 de abril de 192...9, en torno a las una menos cuarto, el oficial Arthur Gribben (de la división de Whitechapel) se encontraba patrullando por una avenida comercial cuando oyó un grito procedente de un callejón seguido por ruidos de forcejeo. Dadas las circunstancias y posiblemente los acontecimientos relacionados con el lugar (los asesinatos del destripador en 1888), Gribben tomó la precaución de soplar por su silbato antes de aventurarse al callejón.

Al llegar a la escena del crimen, Gribben afirma haber oído pasos alejándose; si eran una persona o varias, no lo pudo precisar. Gribben

estaba dispuesto a perseguirla, sin que hubiese llegado aún ningún otro policía, cuando vio un cuerpo acurrucado contra una pared del callejón.

El cuerpo demostró ser el de un anciano, de entre 65 y 75 años según el juez de instrucción. La muerte no fue instantánea, a pesar de los dos o tres golpes brutales que tenía en la cabeza. Nada de eso nos ayuda mucho. Según el informe de Gribben aquel hombre sólo fue capaz de decir una frase, y en un idioma extraño, antes de expirar.

Tengo una copia de las palabras en mi cuaderno, pero todavía no he dado con un experto lingüista que les dé sentido.”

Los Guardianes deberían notar que la localización exacta de la escena del homicidio es, de hecho, absolutamente irrelevante. Para añadir algo de realismo podría utilizarse la zona de Spitafields (Londres) que abarca las calles Comercial, Hanbury, Fashion y Brick lane.

Si se le pregunta al inspector revelará la siguiente información:

1. Una copia de las tres últimas palabras de la víctima, como fueron recogidas por el oficial Gribben:
“Una extraña neblina si gebel... él yoggs espuma en garning...”
2. Una lista del contenido de los bolsillos del fallecido:
Doce billetes de cinco libras, un soberano más quince en monedas, una pequeña botella de cristal con cierta cantidad de cristales grisáceos (aún por identificar), una sección de una página reciente del The times en la que vienen las fechas de entrada/salida de las líneas transatlánticas.
3. Una copia de la etiqueta del fabricante de la chaqueta del fallecido: F. Benks e hijos, Arkham, Massachusetts.

Notas para el Guardián

Respecto al primer objeto, las palabras son una interpretación muy pobre de parte de una fórmula: “Ogthrod ai’f geb’l... Yag-Sothoth ‘ngab’ng al’y Zhrol” (que aparece en El caso de Charles Dexter Ward). Si los investigadores han sido apropiadamente aleccionados, pronto deberían dar con esta conexión. Si no lo hacen, el Guardián podría aportarles la ayuda necesaria, mediante un PNJ, asegurándose de que comprenden el significado y la fuente de esta frase.

El inspector también se ha formado una opinión sobre estas evidencias:

1. Está bastante sorprendido ante la cantidad de dinero que llevaba el fallecido (el equivalente al salario de tres meses de un profesor de escuela), lo cual no concuerda con la ropa desgastada y los zapatos de suela comida que vestía.
2. El móvil del ataque no está claro. La opinión del inspector es que el asaltante (o asaltantes) iba detrás del dinero, pero se asustó por el silbato del oficial Gribben antes de poder encontrarlo.
3. La botella de cristales grises es otro misterio desde el punto de vista del inspector. La sustancia ha sido sometida a todas las pruebas por el científico forense de Scotland Yard... sin ningún resultado (se espera que los investigadores acaben asociando los cristales con las "sales esenciales" usadas para resucitar, una línea de pensamiento que el Guardián debería procurar).
4. Finalmente, los oficiales del CID están trabajando bajo la suposición de que el muerto era americano (por la etiqueta de la chaqueta). Han escrito a la policía de Arkham adjuntando una fotografía de la víctima y están esperando una respuesta. Mientras tanto siguen sin pruebas de su identidad, su dirección en Londres (si la tiene) o qué hacía antes de ser asesinado.

Si se le pide al inspector, entregará a los investigadores una fotografía similar. Fue tomada después de haber sido limpiado el cuerpo y con los ojos abiertos. Si no se examinase detenidamente, parecería vivo.

Esto es todo lo que el inspector puede ofrecer a los investigadores. Ninguna otra pregunta sacará más

información. Hay una pista, sin embargo, todavía por encontrar; si alguno de los investigadores tira Idea mientras lee el informe del asesinato, o mientras visita la escena del crimen, recordará el infame "escrito en la pared" durante la investigación de los asesinatos de Jack el destripador. La idea puede ser presentada de la siguiente manera:

"A medida que llegas a la parte del informe relacionada con las menciones de Gribben al caso del destripador, te quedas mirando la mancha del suelo que marca el lugar donde se derramó la sangre del anciano; recuerdas los horribles asesinatos que tuvieron lugar en 1888, y cómo desconcertaron a la policía ante la aparente falta de pistas.

Todo lo que había era una carta, posiblemente escrita por un chiflado, y el misterioso mensaje escrito con tiz:

*Los juves son
los hombres que no serán
culpados de nada.*

¿Por qué, te preguntas, Sir Charles Warren estaba tan ansioso de que se retirase aquel mensaje? ¿La palabra "juves" era una referencia a los francmasones indicando que estaban involucrados en los homicidios? ¿O era una falta ortográfica, como la mala gramática del resto del mensaje parece sugerir? Y... ¿hay algo en el caso actual que la policía esté intentando ocultar por alguna razón?"

Como se ha indicado arriba, las ideas de la ocultación de información y de una conspiración de algún tipo son los elementos clave en la trama. En este punto de la aventura, no obstante, solo es necesario sembrar la sombra de la sospecha en las mentes de los investigadores.

Dado que el caso en Londres ha llegado a un punto muerto, es de suponer que los investigadores acudan a Arkham. Si deciden esperar a una respuesta de la policía de Arkham, se les debería decir que no ofrecen información de utilidad, pero el Guardián pudiera señalar que la respuesta de la policía americana llegó con demasiada rapidez como para haber indagado más detalladamente.

Parte 2: El ojo de la pirámide

Puesto que los vuelos transatlánticos siguen siendo todavía una cosa del futuro (a menos que uno de los investigadores sea Charles Lindbergh), el grupo necesitará viajar primero hasta Nueva York en vapor.

Una vez en Nueva York, los investigadores tendrán que decidir si viajar en tren o si comprar un automóvil (las compañías como Hertz y Avis son también cosas del futuro).

Ambos medios son relativamente lentos, pero mientras que el viaje en tren llevará un día (incluyendo un transbordo en Boston), el mismo viaje por carretera llevará cerca de tres (incluyendo las paradas para pasar la noche).

Independientemente del medio de transporte que elijan los investigadores, el viaje por mar incluirá un importante evento durante



el cual el equipaje de uno o más de los investigadores será registrado. El Guardián puede presentarlo del modo que decida (como un registro o un intento de robo). El verdadero propósito de esto es darles la idea de que están siendo seguidos desde Inglaterra por alguna persona, o personas, desconocida. La única limitación a las acciones del Guardián es que la fotografía del anciano no debe perderse. Esto se puede conseguir fácilmente si una de las maletas es simplemente revuelta.

Introducir este incidente en el escenario El Mauritania generará, indudablemente, confusión, especialmente porque esa historia incluye también referencias a Jack el destripador. Al mismo tiempo el Guardián debería tener cuidado de que la cosa no se le vaya de las manos, y los investigadores estarían agradecidos por poder ver de lejos esta historia lo antes posible.

A su llegada a Arkham los investigadores tendrán tres sitios a los que acudir: el establecimiento de F. Benks e hijos, la comisaría de policía y la biblioteca de la Universidad Miskatonic.

F. Benks e hijos

Se trata de una tienda de artículos para caballeros en la calle Parsonage. Los empleados no podrán ofrecer ayuda a los investigadores, pero se les remitirá al Sr. Benks. La cantidad de información que obtengan del Sr. Benks dependerá de una de dos cosas: si alguno de los investigadores posee un acento de clase alta, o si alguno tira Discusión. Si los investigadores no cumplen ninguno de estos requerimientos, Benks les dirá que ya ha hablado con la policía y los acompañará hasta la puerta.

En realidad el Sr. Benks tiene poco que decir. Su padre falleció hace tres años y él ha trabajado desde entonces en la oficina y no en la tienda. No resulta sorprendente, por lo tanto, que no reconozca al hombre de la fotografía, y puesto que la chaqueta se encuentra aún en Inglaterra, con una descripción aproximada no podrá sino decir que le parece un traje hecho a medida con un tipo de tejido caído en desuso, ya que la compañía que lo suministraba cerró hace más de cinco años.

La policía

La policía local se mostrará cortés y totalmente inútil. Por lo que a ella respecta el homicidio no es más que “un atraco que se volvió cruento cuando el juez de instrucción compadeció.” Queda bastante claro que el jefe de policía no ha hecho nada más que comparar la fotografía con su archivo de personas desaparecidas y no está dispuesto a hacer nada más a menos que tenga algo más positivo sobre lo que trabajar.

Biblioteca de la Universidad Miskatonic

Esta fuente demostrará ser la única de utilidad para los investigadores, pero dependerá de las acciones de éstos. Si se pregunta a alguno de los bibliotecarios más jóvenes, no ofrecerán información ni reconocerán al hombre de la fotografía. Hay un bibliotecario más mayor (quien debería presentarse él mismo a los investigadores, si fuese necesario)

que recuerda haber atendido a alguien que podría haber sido una versión más joven de la víctima. Lo esencial de su información es:

“Creo que este hombre, o alguien muy parecido, solía venir a la biblioteca muy a menudo durante un periodo de seis meses. Es extraño, sin embargo, porque la persona en la que estoy pensando era bastante más joven que este individuo (entre 30 y 35 años creo), pero de eso hace ya diez años. Además, aquel hombre, aunque no estoy muy seguro respecto a esto, por supuesto, iba vestido con mayor elegancia.

Si mi memoria no me falla, aquel hombre que conocí sólo estaba interesado en dos libros de mi biblioteca: De vermüis mysteriis, que está en latín, ya saben, y el Unausprechliche kulten de von Junzt, la versión original en alemán, por supuesto. También debo asumir que era muy docto, porque jamás lo vi consultar ningún diccionario traductor.

Ahora que recuerdo, creo que mi primera impresión de aquel hombre fue que debía tratarse de un nuevo miembro de la facultad, sobre todo porque siempre llevaba muchos libros. Pero no lo era, porque en este trabajo uno siempre conoce a los facultativos al cabo de un corto periodo de tiempo tras su llegada. Supongo que se trataba de un callejero de la Curwen.”

Asumiendo que los investigadores le preguntan qué es un “callejero de la Curwen,” continuará:

“¡Menudo error el mío! Ustedes no están familiarizados con nuestra jerga, claro que no. Aquí en la biblioteca siempre están preguntándonos por toda clase de libros, los estudiantes, los facultativos y el público ajeno a la universidad, quienes son libres de acceder a las secciones no restringidas a la biblioteca durante los horarios normales de apertura. Con tan amplia variedad de gente a la que atender resulta inevitable que recibamos peticiones de libros que sencillamente no tenemos, bien porque no están relacionados con la universidad, bien porque no están considerados como textos de autoridad en un área determinada.

Cuando se nos hace una petición así dirigimos a esa persona a la calle Curwen, donde hay librerías con una amplia variedad de libros de segunda mano y antiguos. Así que hemos adoptado el hábito, casi una tradición ya, se podría decir, de llamar a todo visitante no universitario que trae sus propios libros a la biblioteca como un callejero de la Curwen.”

La calle Curwen, como explicó el bibliotecario, está bien surtida de librerías de diferentes tamaños y calidad... en torno a una docena en total. El Guardián puede desarrollar el proceso de visita a tiendas tan largo o corto como considere oportuno, pero antes o después los investigadores descubrirán la tienda de libros La pirámide, situada en la esquina de un callejón entre las calles Brown y Jenkin.

La pirámide y la Hermandad del lazo

Por fuera la tienda parece casi desierta. La pintura de la fachada, de un color verde sucio, está desconchada. Las ventanas, aunque no hay ninguna resquebrajada ni rota, están recubiertas por una gruesa capa de mugre en ambos lados del cristal. Parece que los dueños no estuviesen interesados en atraer clientes.

La pirámide es, en realidad, la tapadera en Arkham de una sociedad secreta extremadamente peligrosa de enigmático nombre: a Hermandad del lazo. Esta sociedad es dirigida por los desconocidos pero temidos “cinco hermanos”.

La tarea principal de la librería es servir de “*buzón de correos*” para los miembros de la orden. Los miembros rasos transmiten noticias e información, y las órdenes son distribuidas y la información recogida por los “*hermanos*”.

La única persona que siempre estará presente en la librería es un empleado viejo y arrugado que le da a la tienda un aire de autenticidad. De hecho está muy cerca de volverse loco, y no cabe duda de que su lealtad hacia la hermandad es totalmente fanática (a pesar del hecho de que jamás se le ha permitido unirse a la secta).

Cuando los investigadores entren en la tienda habrá un 5% de probabilidades de que un miembro, como mucho dos, esté presente; saldrá rápida y sospechosamente cuando vea que los investigadores no pertenecen a la secta.

Se debería animar a los investigadores a entrar a la librería en grupo. Esto no debería presentar ninguna dificultad si el Guardián enfatiza el hecho de que solo cuentan con una fotografía. Si a alguien se le ocurre la idea de hacer un duplicado (este proceso requiere muchas horas de trabajo por alguien con experiencia y que cuente con todos los materiales necesarios), el Guardián puede ocultar la existencia de este establecimiento hasta que los investigadores hayan estado en las demás tiendas de libros y vuelvan a reunirse para discutir los resultados de sus averiguaciones. Si fuera necesario La pirámide podría encontrarse en una localización distinta.

Cuando los investigadores entren a la librería, sin importar quién haya más presente, el viejo encargado (sentado en un taburete alto detrás del mostrador) se tapaná la nariz tras una castigada copia de un atlas Rand MacNally y compañía. No hará por comunicarse con los investigadores a menos que éstos se dirijan a él. La tienda en sí parece estar formada por nada más que filas y filas de estanterías combadas, más numerosas pilas de libros que se elevan hasta la altura de la cabeza y aún más. Hay polvo por todos lados que hace del lugar una mezcolanza de títulos que dan la impresión de haber sido tirados conforme entraron por la puerta.

Si los investigadores deciden echar un vistazo por la tienda antes de preguntarle al viejo, podrán tomarse el tiempo que deseen, pero no hallarán nada de interés. No obstante, con una tirada de Descubrir se darán cuenta de que el suelo entre la puerta y el mostrador está, en comparación, más limpio, aunque no parece haber sido barrido adecuadamente. Una tirada adicional de Idea hará notar que debe entrar gente de forma regular a la tienda pero sin mirar las estanterías.

Cuando los investigadores se acerquen al viejo éste dejará el atlas sobre el mostrador (boca abajo) antes de hablarles. Una tirada de Descubrir/2 revelará que el viejo miraba un mapa de Europa central. No importa cómo lo aborden, se hará el sordo, o el loco, o ambas cosas. Si se le muestra la fotografía, adoptará una expresión de alarma (obviamente reconoce al muerto), pero luego recobrará la compostura y mascullará algo acerca de consultar una cosa para refrescarse la memoria.

El viejo se abrirá camino hasta el escritorio y sacará unos papeles, meneando la cabeza de vez en cuando. Este proceso

dura lo suficiente como para que los investigadores vuelvan al mostrador y echen un ojo al atlas (si nadie cae en esto, el atlas podría caerse solo. Está abierto por un mapa de Rumanía y Bulgaria).

Consultando el atlas los investigadores descubrirán que éste está abierto por un mapa de Rumanía y Bulgaria. No tiene marcas salvo un círculo negro en la ciudad de Szasz Udvarhely, en el flanco occidental de los Cárpatos. Szasz Udvarhely se encuentra justo debajo de Transilvania. En los mapas actuales el nombre ha sido cambiado a Sighisoara, y la ciudad ha sido situada sobre la vía ferroviaria principal entre Budapest y Bucarest.

El viejo se dirigirá a la parte de atrás de la tienda entre dos grandes pilas de libros revelando una habitación rodeada de estanterías de libros y con nada más que un escritorio recubierto de papeles iluminado por una luz tenue.

Una tirada de Descubrir/2 hará notar que todos los libros parecen proceder del mismo editor (indicado por el símbolo de un ojo sobre una pirámide en el lomo de éstos). La débil luz no permite leer los títulos.

Parte 3: Cena con el conde

Una vez que el grupo haya descubierto lo de Szasz Udvarhely, estará listo para pasar a la siguiente parte de la aventura.

El siguiente destino de los investigadores es el Castillo Vasilio, hogar del conde Vasilio, extremadamente rico, pero el producto de siglos de endogamia entre la nobleza transilvana.

La existencia del Castillo Vasilio, que se alza sobre la pequeña aldea de Koekelberg en el nacimiento del río Kokel, a unos 55 kilómetros al noreste de Szasz Udvarhely (por carretera), llegará a oídos de los investigadores gracias a una noticia del periódico (véase *Ayuda Tinieblas* n° 1).

Este reportaje es la comidilla de la ciudad el día de su publicación. Si los investigadores no pueden dar con una explicación a todo esto, el casero o el director del hotel donde se hospeda el grupo comenta las raras prácticas de los “retrasados campesinos”, y la negligencia de la policía al permitir que cosas tales ocurran “en un país civilizado”. Si alguno de los investigadores sabe rumano podrá leer el informe en el caso de que ya haya oído hablar de Vlad el empalador, el supuesto prototipo del conde Drácula de Bram Stoker, que se bebía la sangre de sus víctimas deseando obtener la inmortalidad.

El siguiente paso de los investigadores será, entonces, dirigirse a Koekelberg para averiguar qué se esconde detrás de esta serie de ataques brutales. Dado que las carreteras a esta parte del país no son nada más que caminos para carretas, tienen tres opciones: ir a caballo, alquilar un carruaje o hacerse con un coche (el hostelero o director podría sugerir un lugar donde conseguir transporte en cualquiera de los tres casos). El Guardián debería permitir a los investigadores un viaje seguro hasta Koekelberg sin importar el medio de transporte que elijan.

Al llegar a Koekelberg se distinguirá el típico pueblo pequeño de Centroeuropa. Se compone de entre quince y veinte edificios (la descuidada arquitectura hace difícil decir

dónde termina un edificio y dónde empieza otro), incluyendo unas cuantas tiendas (panadería, carnicería, ultramarinos, etc.), el cuartel de la policía y dos posadas. Los pueblerinos son un puñado de gruñones que evitarán a los forasteros en la medida de lo posible. Si los investigadores se las arreglan para arrinconar a alguno con preguntas (a un posadero o a una camarera por ejemplo), esa persona dará respuestas absolutamente inservibles, fingiendo no entender lo que se le pregunta. Seguirán esta táctica incluso si le hablan en rumano o llevan un guía o intérprete de Szasz Udvaerly.

Los investigadores podrían dirigirse directamente a la policía. Y si no, será un policía quien se dirija a ellos pasada una hora de su llegada, y el resultado será el mismo en ambos casos. El policía, como la mayoría de los de esta época en Centroeuropa, es corruptible y no cae bien a la comunidad. A cambio de un buen soborno les dará una descripción completa de los asesinatos, incluyendo la importante información de que cada víctima tenía profundas heridas en el cuello y los hombros. Puede ofrecer una explicación factible a estos crímenes porque comparte, en secreto, la creencia de los pueblerinos de que el espíritu de Vlad el empalador se ha levantado de su tumba.

Si los investigadores no le ofrecen un soborno, o si le ofrecen muy poco, el policía podría sentirse ofendido y encerrarles en una celda infestada de ratas que tiene detrás de su casa hasta que le ofrezcan más dinero o, tras un periodo de tiempo adecuado, un sirviente del conde Vasilio llegue y arregle lo de su liberación.

Tratándose de un pueblo la noticia de la presencia de unos extranjeros no tardará en extenderse por toda la comunidad. El conde Vasilio, por el contrario, no se enterará de su llegada hasta el anochecer, cuando dos o tres de sus sirvientes bajen al pueblo a beber en alguna de las tabernas. En este caso el conde no podrá hacer llevar a los investigadores hasta las 9-10 de la noche (esto se da si los investigadores no van al castillo -a unos 5 kilómetros del pueblo-). Sin importar en qué circunstancias vayan al castillo, el conde no estará disponible hasta la puesta de sol, aunque su mayordomo podría invitarlos a esperar en el salón hasta que llegue el momento si visitan el castillo durante el día.

El conde Vasilio

El conde Vasilio tiene el dudoso honor de tratarse de un personaje desconcertante a la vez que crucial en este escenario (posee información que conducirá a los investigadores a la última parte de la aventura).

Entre las excentricidades del conde está su odio a los espejos, porque cuando era niño su institutriz siempre le ponía frente a uno cuando le azotaba para que viera venir los golpes. También cuenta con dos características físicas que pueden, bajo ciertas circunstancias, inducir al error.

En primer lugar sufre de una forma poco común de albinismo: su pelo tiene un color normal (en este caso moreno) pero su piel es muy pálida y sus ojos están enrojecidos. Este enrojecimiento se debe a la falta de coloración en las pupilas, de tal modo que las venas en la parte trasera de los ojos resultan parcialmente visibles y son

extremadamente sensibles a la luz. En lugar de limitarse a ponerse gafas, ha decidido llevar un estilo de vida que implica irse a la cama al amanecer y despertarse cuando el Sol se pone.

La segunda característica extraña es que tiene los colmillos ligeramente largos. Esto sólo es distinguible cuando sonríe, cosa que no hace habitualmente, y con una tirada de Medicina los investigadores sabrán que esto no es del todo anormal (para diagnosticar su albinismo sería necesaria una tirada de Medicina/2).

Como el Guardián se habrá ya dado cuenta, el pobre conde Vasilio tiene toda la pinta de un vampiro. Y para hacer su imagen más confusa, hay que mencionar sus dos mayores aficiones: la química y el folclore (las sociedades secretas).

En lo que respecta a la química, el conde está trabajando en un experimento que implica la extracción de radio de la pechblenda. Esta investigación la lleva a cabo en su laboratorio privado en los sótanos del castillo, donde duerme con frecuencia si ha estado trabajando toda la noche. La primera vez que los investigadores vean al conde, éste saldrá del sótano portando una botella de cristal con cierta cantidad de radio impuro (partículas grisáceas). Si los investigadores descubren o no lo que hay en la botella, dependerá de sus acciones. Por ahora el Guardián sólo debería dar una descripción superficial de la botella y su contenido: la justa para hacerles recordar la botella que llevaba la víctima en Londres.

Debido a su condición oftalmológica, el conde Vasilio apenas sale del castillo, tan solo ocasionalmente haciendo visitas cortas para que le dé tiempo volver a casa antes del alba. Esto, sumado a su curiosidad natural, es la razón por la que ha hecho traer a los investigadores al castillo (o por la que les da una calurosa bienvenida cuando llegan por su propio pie). Una vez en el castillo el conde hará todo lo necesario para que se sientan cómodos, y los invitará a hospedarse en el castillo mientras estén por la zona.

Por supuesto, los investigadores podrían tener una percepción distinta de las inocentes acciones del conde, especialmente cuando visiten su biblioteca y descubran que, además, posee cierto número de libros con el distintivo de la pirámide y el ojo.

Otro personaje que añadirá mayor confusión es el mayordomo. Este hombre, que tiene casi dos metros de altura, tiene toda la pinta de un cadáver andante. A su misterioso aspecto no le ayuda el hecho de que el único sonido que emite es el crujir de su viejo traje.

El nombre del mayordomo es Maximilian Rosolov. Durante la revolución fue el mayordomo de una familia noble rusa (familiares lejanos del conde Vasilio) que simpatizaba con el bando equivocado (los blancos) y fue acuchillada hasta la muerte por una turba campesina. Rosolov, que había intentado defender a la familia, fue sentenciado a que se le cortara la lengua, tras lo cual fue encarcelado varios meses, durante los cuales estuvo a punto de morir de hambre. Al final se le liberó, aunque fue exiliado de su país natal de por vida. Afortunadamente para él, conoció a otro miembro de la familia que le dirigió al conde

Vasilio junto con una carta de recomendación (incluyendo un manifiesto de su lealtad). Ha trabajado para el conde desde su llegada a Rumanía, siéndole igualmente fiel.

Por descontado ninguno de los investigadores tendrá acceso a esta información a menos que sea ofrecida por el mismo conde, pero el Guardián ha de procurar que el conde y su desafortunado criado parezcan tan siniestros como sea posible durante los primeros contactos.

Con esta información presente prosigamos con el escenario.

Una vez que los investigadores se hayan presentado ante el conde serán invitados a acompañarlo a cenar (incluso si llegan tarde por la noche, y no es probable que lleguen antes de la tarde por muy tranquilo que haya sido el viaje).

A pesar de servir al grupo una comida exquisita y dadivosa, el conde no probará bocado, simplemente se sentará al final de la mesa y hablará mientras cenan. Una vez acaben se excusará, diciendo solamente que tiene asuntos que atender. En este momento los investigadores serán libres de explorar los alrededores, aunque el mayordomo tiene sus propias ideas acerca de darles tanta libertad.

Cualquier grupo normal de investigadores querrá visitar primero la biblioteca del conde Vasilio. Aquí verán los libros con el logotipo de la “pirámide y el ojo”, pero tan pronto como vayan a ponerle las manos encima para inspeccionarlos el mayordomo reaparecerá e intentará detenerlo (debido a lo que ha sufrido anteriormente, sospecha que todos los extraños son espías comunistas que tratan de acabar con el conde). Esto dejará a los investigadores dos opciones: despacharlo y calmarlo.

Si se inclinan por enfrentarse a él, el mayordomo peleará como un jabato y el conde reaparecerá junto a más criados. Para los supervivientes esto será el fin del escenario, porque el conde avisará a la policía. Pasados un par de días serán trasladados a Szasz Udvahely y, a menos que alguno sea capaz de hacer llegar un mensaje a la embajada en Bucarest, pasarán una larga y desagradable estancia en la cárcel local.

Un grupo de investigadores más prudente debería darse cuenta a estas alturas de que no pueden obtener nada más de valor aquí. Si intentan razonar con Rosolov, quien no les atacará a menos que crea que van en contra del conde, el conde volverá a hacer acto de presencia, pero esta vez solo, y ordenará a Rosolov que se retire a sus aposentos. Luego preguntará a los investigadores por lo ocurrido iniciándose así una discusión.

Una luz en la oscuridad

Hasta ahora los investigadores han ido dando palos de ciego. Como recompensa por su insistencia debería ofrecérseles una idea de a donde conducen todas las pistas. En el transcurso de su conversación con el conde Vasilio los investigadores se enterarán de lo siguiente:

Cuando el conde era joven se interesó mucho por todos los aspectos del folclore local, mayormente debido a la creencia indocumentada de que su familia está lejanamente ligada con el infame Vlad el empalador. Debido a su condición, le resulta prácticamente imposible viajar por los campos reuniendo historias de primera mano, por lo que la

mayor parte de la información la ha conseguido de textos y documentos antiguos.

Tratándose de un joven rico (sus padres fallecieron en un accidente de barco en Montecarlo) Vasilio pronto se hizo con la reputación de cliente valioso entre los comerciantes de todo tipo de productos en la región. Es más, un comerciante, corto de dinero y de los productos que solía adquirir el conde, aprovechó la oportunidad enviándole al castillo parte de una carta supuestamente escrita por Adam Weishaupt a un miembro de Los iluminados de Baviera. Si el documento era auténtico, el conde no pudo averiguarlo, pero hizo presa de su imaginación y mucho antes de que casi abandonase sus estudios sobre folclore para investigar las sociedades secretas en general, y a los illuminati en particular.

A pesar de sus limitaciones físicas Ha llegado a ser un experto en este tema y posee cierto número de documentos raros y antiguos en su biblioteca, incluyendo, por supuesto, los libros con el símbolo de la pirámide y el ojo. Estos libros son supuestamente parte de una edición limitada de los textos básicos de los illuminati que contienen todo tipo de rarezas y material casi incomprensible relacionado con la sabiduría de los sacerdotes del antiguo Egipto, del Libro de los muertos tibetano, la orden de los Asesinos, los caballeros templarios, etc.

En esta discusión el Guardián interpretará al conde Vasilio. Dada la complejidad del escenario, y al hecho de que todavía queda el clímax final, queda justificado que la conversación sea lo más breve posible, refiriéndose a la explicación ofrecida arriba. Sin embargo, queda una información más que transmitir a los investigadores.

Durante el transcurso de sus investigaciones, uno de los intereses principales del conde fue la relevancia de las sociedades secretas del pasado en los acontecimientos modernos. Esto le ha hecho leer bien entre líneas, especialmente en documentos de relativa antigüedad. Cree que existen poderes enfrentados entre diferentes grupos repartidos por América y Europa (incluyendo Rusia), todos los cuales afirman tratarse del único sucesor de la organización de Adam Weishaupt.

Vasilio cree además que un grupo en particular, al que conoce como la Hermandad del lazo, está aventajando a sus rivales, principalmente por su dedicación absoluta a los métodos de los legendarios Asesinos, o sea: si se pone en tu camino, ¡mátalo! También cree que la hermandad cuenta con la mayor red de agentes, la cual se extiende desde América a Transilvania y posiblemente Rusia, toda ella controlada por un consejo conocido como los Cinco hermanos, que tienen su propio cuartel general en la misma Baviera.

El conde también les explicará el significado del símbolo de la hermandad, la pirámide y el ojo. La pirámide es una mera referencia a las misteriosas religiones egipcias en general. Combinada con el ojo, no obstante, la pirámide gana un significado muy especial. Según Ludvig Prinn, en el libro *De vermiis mysteriis*, Nyarlathotep es conocido como “el que todo lo ve”, por su relación con Azathoth, el soberano “ciego e idiota” de los Dioses exteriores.

Parte 4: Los cinco hermanos

Los investigadores deberían estar ya listos para embarcarse a la escena final de esta aventura: un corto “viaje” a Baviera. Por supuesto, deberían mostrarse un poco reacios a salir disparados hacia Alemania sin disponer de una localización más específica a la que dirigirse. Su principal punto de llegada debiera ser la ciudad de Múnich, y desde allí ir en tren. Si los investigadores necesitan ser persuadidos en este punto, el Guardián debería recordarles que Múnich es la capital de Baviera. También puede informarles, a través de un artículo de periódico o mediante un PNJ (un turista alemán, por ejemplo), que se ha producido una serie de asesinatos en el área de Múnich, que la policía parece incapaz, o no está dispuesta, de resolver.

En algún momento durante el viaje a Múnich el Guardián necesitará introducir a otro PNJ, alguien que pudiese oír la conversación de los investigadores durante unos minutos. Este PNJ afirmará haberles oído mencionar “*el ojo y la pirámide*”, y en base a esto les preguntará (con un guiño de confidencialidad) si se dirigen al castillo Scholss Benesberg.

Schools Benesberg es, obviamente, el supuesto destino de los investigadores, los cuarteles generales bávaros de los Cinco hermanos. Se puede localizar en un mapa entre Múnich y Augsburgo, a uno 50 kilómetros al norte de Múnich. En un mapa a mayor escala se encuentra en un lago rodeado por montañas (el Amer See) en la rama occidental del río Isar. Scholss Benesberg se halla en la soledad más absoluta gracias al bosque que hay en la orilla sur del citado lago. Se puede llegar en coche, por una pobre carretera una vez que ésta penetra en las montañas. Esto, sumado al hecho de que la carretera corre a lo largo del lago (desde donde se ve el castillo), quiere decir que los investigadores tendrán que viajar a pie los últimos 15 kilómetros si no quieren ser detectados.

Puesto que Scholss Benesberg es el cuartel general de los Cinco hermanos, está vigilado en un área de 800 metros a la redonda. Los guardias son todos miembros seleccionados por una organización semi secreta conocida como la Sociedad Thule. Portan una Luger P08 o una Máuser C96, y van equipados con culatines para usar las pistolas como fusiles.

Cada guarda tiene su propia zona de patrulla, pero nunca se separará entre ellos más de 250 metros.

Debido a lo remota de su localización, los guardas rara vez tratan con intrusos, y esto les hace ser algo descuidados. Una tirada de Seguir rastros servirá para dilucidar la ruta de un guarda en particular. Los investigadores tienen un 5% de probabilidades de ser detectados antes de enterarse de la presencia de los guardas, siendo necesaria de una tirada de Discreción para llegar al castillo sin ser detectados.

Concluyendo la aventura

Y así, por fin, la aventura llega a su clímax, o a varios. Existen tres finales posibles. Se deja al Guardián juzgar cuál es el más apropiado dado el estado físico y mental del grupo en este punto.

Para los tres finales la primera escena del clímax es la misma: la entrada al castillo está abierta y desprotegida, por lo que los investigadores pueden acceder al patio y a la parte delantera del edificio sin ser detectados.

Los residentes y propietarios de Schloss Benesberg son, de hecho, los líderes de la Sociedad Thule, también conocidos como los Cinco hermanos de la Hermandad del lazo. Estos hombres han organizado lo que parece ser una sociedad esotérica, aunque sus verdaderas intenciones son obtener primero el poder en Alemania y después en América, seguidas del resto del mundo. Es más, este grupo ha estado orquestando los asesinatos de Baviera (mayormente para desembarazarse de rivales potenciales) y la sociedad ya ha absorbido a varios políticos, policías de alto cargo, etc. Estos miembros “*externos*” no saben las auténticas intenciones de los hermanos, y los consideran alemanes patriotas que están llevando a cabo “*ejecuciones*” para proteger a la República de Weimar del comunismo ruso.

Si los investigadores deciden acudir a la policía en busca de ayuda contra los hermanos, serán arrestados. Existe un 80% de probabilidades de que los oficiales informen a alguien de la Sociedad Thule; en tal caso, no cabe duda de que los investigadores recibirán un disparo por “*resistirse al arresto*” o serán puestos en libertad para que puedan ser acibillados por el pelotón de ejecución de la Sociedad Thule.

Final 1

En este fin la Sociedad Thule no es nada más que una panda de matones políticos buscando establecer su propio gobierno fascista (el elemento ocultista de la sociedad es completamente una farsa).

Sin embargo, a pesar de que los investigadores se están enfrentando únicamente a un problema “*físico*”, aún han de tratar con el hecho de que están totalmente rodeados por sus enemigos.

Una vez que los investigadores estén dentro del castillo, pueden protegerse de toda interferencia exterior subiendo el puente levadizo, aunque esto hará el ruido suficiente como para alertar a todo el mundo. Aun así, todavía tendrán que vérselas con los guardas de dentro, más alguno de los hermanos. Lo más sabio que pueden hacer es ponerse a buscar pruebas de las verdaderas intenciones de la sociedad y llevarlas ante las autoridades de Gran Bretaña o Estados Unidos. Esto podría no reportarles ninguna recompensa, pero al menos se granjearían “*amistades en las altas esferas*” si se meten en problemas en futuras aventuras.

Si los investigadores intentan abrirse camino por la fuerza y a disparo limpio, el Guardián puede hacer aparecer a cuantos guardas considere oportuno.

Final 2

En la segunda versión del final las ambiciones políticas de los hermanos no son nada más que una fachada para sus actividades ocultistas. En este caso la confrontación final debiera ser entre los investigadores y los Cinco hermanos con un número de interferencia.

El poder oculto de los sectarios se deja a discreción del Guardián. No obstante, los hermanos pueden saber algo de ocultismo en lugar de tratarse de auténticos practicantes de la magia negra.

El propósito de esta opción es permitir a los investigadores emplear tácticas ingeniosas en lugar de utilizar la fuerza bruta para derrotar a los sectarios. Se le recomienda al Guardián dar a los investigadores al menos un 50% de opciones de vencer a los hermanos sin tener que recurrir a las armas.

Final 3

En el tercer final los investigadores tendrán que vérselas con Nyarlathotep en persona... ¡a un precio!

Igualmente debería permitírseles enfrentarse a los Cinco hermanos con una interferencia mínima por parte de los guardas, y para cuando se enfrenten a los hermanos, éstos deberían encontrarse en la misma habitación. En este punto habría que describir a los cinco tipos una vez los investigadores entren a la habitación adecuada del castillo, aunque el Guardián tendría que mencionar que uno tiene un aspecto ligeramente árabe, pero sin recalcarlo.

Este árabe es, por supuesto, Nyarlathotep con forma humana. Para asegurar su éxito los investigadores tendrán que reconocer a Nyarlathotep lo antes posible y, preferiblemente, dispararle. Esto provocará su metamorfosis, dando lugar a una alta pérdida de COR.

Aunque la cosa no pinte bien, los cuatro hermanos restantes se volverán irremediablemente locos, abortando completamente las actividades de la Sociedad Thule durante un tiempo. El tiempo suficiente como para, por ejemplo, que los investigadores supervivientes logren huir y prevenir a las autoridades tal y como se describe en el primer final. En este caso el grupo dispondrá de tiempo para echar un ojo por el castillo (la locura de los hermanos será una forma de catatonia -parálisis completa-). Esta búsqueda debería revelar objetos interesantes (manuscritos y demás) junto a una cantidad sustancial de dinero en distintas divisas que los hermanos usan para pagar a sus agentes.

Ha de recordarse que Nyarlathotep prefiere volver a sus

víctimas irremediablemente locas a limitarse a matarlas. Tras 20-30 minutos de conversación, los investigadores empezarán a sentir repentinamente un considerable y rápido cambio de temperatura. En cuestión de un minuto o así tras del comienzo del cambio de temperatura, todos los investigadores descubrirán que hay mucha humedad, y que cuando ésta les rodea todo parece moverse a cámara lenta.

Como punto crítico del ataque de Nyarlathotep cada miembro del grupo "verá" a la diosa araña Atlach-Nacha materializarse en medio del aire sobre Nyarlathotep. Al mismo tiempo creerán que sus compañeros están siendo arrollados por arañas, algunas inofensivas, otras venenosas. Las "inofensivas" parecerán enredar a sus víctimas mediante telarañas (de pies a cabeza), mientras que las venenosas andarán mordiendo constantemente cada trozo de piel expuesto.

A lo largo de esta ilusión (hasta que todos los miembros del grupo hayan quedado reducidos a unos dementes balbuceantes) Nyarlathotep y sus seguidores se sentarán calmadamente a un lado, riendo y parlotando como si se encontrasen en un cabaret.

Una vez que las alucinaciones hayan hecho su trabajo, los investigadores serán sacados fuera del castillo y arrojados al bosque para que se busquen la vida. Suponiendo que los lobos no les cogen primero, lo mejor que les podría pasar es ser internados en un manicomio.

Epílogo

Aunque nuestra historia ha acabado, puede quedar la incógnita de quién fue asesinado en Londres.

He de confesar que esta fue la única parte de la trama donde todo iba exactamente como yo quería. El anciano era un miembro americano de la hermandad, y los cristales grises eran en realidad las "sales esenciales" de alguien a quien el anciano esperaba reanimar. Al final, la policía estadounidense estaba absolutamente en lo cierto al asumir que la víctima había sido atacada únicamente con objeto de robarle. Cometió el error (fatal) de dejar que se viese su cartera al pagar una bebida en un bar próximo al lugar donde se produjo el ataque. ☹

AYUDA TINIEBLAS Nº1

El comandante de la policía de Szasz Udvaerly ha admitido hoy que el ataque reciente a un miembro del ayuntamiento de Kokelberg era, de hecho, el último de una larga serie de asesinatos similares en esa región que se llevan dándose desde hace casi dieciocho meses.

Además, este periódico ha podido enterarse de que los ataques en cuestión son particularmente desagradables, pues implican mutilaciones demasiado horripilantes como para ser descritas. Sea suficiente el decir que muchas personas que han visto los cuerpos de las víctimas han hecho referencia a las prácticas del infame Vlad "el empalador", quien aterrorizó a los habitantes de los Cárpatos en días pasados.



Portada de la revista White Dwarf nº 77, de mayo de 1986

Los coches que se ALIMENTABAN de CORDURA

Por **Marcus L. Rowland**

Persecuciones automovilísticas en los años veinte.

Las reglas de *La llamada de Cthulhu* no tratan el tema de las persecuciones y combates automovilísticos, limitándose a decir que en la mayoría de casos lo más adecuado sería enfrentar una habilidad a otra. Aunque pueda ser una opción bastante sencilla, lo cierto es que no es muy dramática (carece de la emoción de la persecución) ni ofrece a los jugadores la posibilidad de evitar los efectos de una mala tirada.

Este artículo expande el sistema de persecución explicado en *El enigma de Surrey*, y se aplica mejor a dos automóviles, uno persiguiendo a otro. Las miniaturas pueden resultar muy útiles, puesto que en ocasiones se deseará saber qué daños ha sufrido el vehículo, o cuál es la mejor opción de disparo. Las miniaturas de vehículos sin techo y con figuras dentro son ideales para este propósito, aunque también valdría un trozo de cartón.

Maniobrando

Paso 1

Decídase las condiciones de la carretera, factor que determinará los modificadores a la tirada de Conducir automóvil y al uso de las armas de fuego, así como una velocidad óptima.

| | <u>Conducir</u> | <u>Armas de fuego</u> | <u>Velocidad</u> |
|----------------|-----------------|-----------------------|------------------|
| Asfaltada | 0% | 0% | 50 km/h. o más |
| Campo a través | -15% | -10% | 25 km/h. |
| Con baches | -10% | -10% | 40 km/h. |
| De grava | -5% | -5% | 40 km/h. |
| De tierra | -5% | -5% | 40 km/h. |
| Empedrada | -5% | -1% | 40 km/h. |

Paso 2

Decídase la distancia inicial entre los vehículos, en longitud de coches, cuando se inicien las maniobras y ataques (asúmase que 1 punto de distancia es igual a 5 metros de separación).

- Si ambos coches estaban en movimiento antes, la distancia será de 2D6+2 puntos.
- Si el coche perseguidor estaba parado, la distancia será de 3D6+3 puntos.
- Si el coche perseguido estaba parado, la distancia será de 1D6+1 puntos.

Paso 3

Decídase la velocidad a la que se ejecuta la maniobra, ya sea preguntando a los investigadores o empleando la tabla del Paso 1.

En cada asalto los conductores deberían tirar Conducir automóvil.

Si los dos conductores tienen éxito o fallan, no habrá cambios en la distancia que los separa. Si el conductor que va detrás tiene éxito y el que va delante falla, la distancia entre ambos se reducirá en 1 punto. Si el conductor que va detrás falla y el que va delante tiene éxito, la distancia entre ambos aumentará en 1 punto.

Si alguno de alguno de los conductores decide acelerar, la habilidad Conducir automóvil deberá ser modificada según el incremento de la velocidad (por ejemplo, aplíquese un -5% por cada 8 km/h.). Esto ha de declararse antes de tirar. La mayoría de vehículos de los años veinte eran incapaces de acelerar más de 8 km/h. en un asalto. Redúzcase o aumentese la distancia en 1 punto por cada 8 km/h. de aceleración.

Si algún conductor pifia, el Guardián tendrá que hacer algo que se ajuste a su escenario. Por ejemplo, podría decidir que el vehículo se estrella, o simplemente se cala, aumentando la distancia de persecución. Si se desea llevar a los investigadores hasta una localización en particular, hay que asegurarse de que sufren allí una avería. Sin embargo, este modo de actuar puede provocar otras situaciones menos agradables; si los investigadores no pueden ganar, tal vez no se merezcan acabar mal. Si el resultado no es importante, tírese 1D100 menos el modificador a la tirada de Conducir automóvil por el tipo de vía:

Resultado

A mayor velocidad
A $\frac{3}{4}$ de velocidad o más
Entre $\frac{1}{2}$ y $\frac{3}{4}$ de velocidad
Entre $\frac{1}{4}$ y $\frac{1}{2}$ de velocidad
A menos de $\frac{1}{4}$ de velocidad

Efecto

-1D4+1 puntos de distancia
Patinazo, +1D6+1 puntos de distancia
Pequeño accidente (pinchazo, etc.)¹
Accidente (salida de la carretera, etc.)²
Accidente grave (vueltas de campana, etc.)³

¹ Los ocupantes sufren 1D4 puntos de daño, el vehículo precisa ser reparado, requiriendo 1D4-1 horas de trabajo.

² Los ocupantes sufren 1D6+1 puntos de daño, el vehículo está muy dañado, requiriendo 1D6x1D6 horas de trabajo.

³ Los ocupantes sufren 2D6+1 puntos de daño, el vehículo está destrozado.

Por ejemplo, un coche que va por una carretera asfaltada a 130 km/h. se estrella, y el Guardián tirada y saca 18. Este resultado es menor que $\frac{1}{4}$ parte de la velocidad del vehículo, así que se produce un accidente grave. Los resultados absurdos (como un accidente grave a 6 km/h.) han de ser ignorados.

Para aportar más dramatismo a un accidente, modifíquese el daño que sufren los ocupantes según sus

posiciones en el vehículo; por ejemplo, súmense 2 puntos en los asientos delanteros en casos de colisiones frontales, y restense 2 a los que vayan detrás.

Combate

Disparar de un vehículo a otro no debiera ser extremadamente difícil. Al igual que con las condiciones de la vía, úsese un modificador para la velocidad como este:

| Velocidad (km/h.) | 1-15 | 16-30 | 31-50 | 51-65 | 66-100 | 100+ |
|-------------------|------|-------|-------|-------|--------|------|
| Modificador | -5% | -10% | -15% | -20% | -25% | -30% |

Estos mismos modificadores sirven para disparar desde un vehículo a un objetivo inmóvil; el modificador a la velocidad solamente se usa cuando se dispara a un vehículo desde un punto no móvil. Antes de disparar hay que decidir a qué parte del vehículo se apunta, y así será si el resultado de la tirada es un empalamiento, o de lo contrario la localización será decidida al azar, dependiendo de la posición del vehículo:

| 1D100 | Localización | P.V. | P.A. |
|-------|---------------------------|------|----------------|
| 01-20 | Motor/tanque | 10/3 | 3/3 |
| 21-35 | Neumático | 5 | 1 |
| 36-40 | Luces delanteras/traseras | 3 | 1 |
| 41-50 | Luna | 3 | 0 |
| 51-55 | Ventanilla | 2 | 0 |
| 56-75 | Pasajero ¹ | - | 3 ² |
| 76-80 | Conductor ¹ | - | 3 ² |
| 81-90 | Componente no vital | - | - |
| 91-00 | Radiador/maletero | 5/- | 3/3 |

¹ A través de la ventana.

² La ventana.

El impactar a una ventana no hiere automáticamente al ocupante, porque primero hay que romper la ventana. Algunos vehículos son blindados o cuentan con componentes especiales que van más allá del alcance de este artículo.

A pesar de que este artículo se limita únicamente las persecuciones en coches, se pueden desarrollar reglas similares para monturas, motocicletas y hasta aviones (con los ajustes apropiados a la tabla de velocidad). Utilícese como base, no se sea inflexible con las reglas, y hay que estar preparados para pensar rápido por si los jugadores hacen algo inesperado. Cuando se dude, improvísese o hágase trampas (siempre y cuando los investigadores no resulten heridos). En la guantera podría haber una caja de clavos; se podría verter aceite en la carretera para hacer derrapar a los villanos. En cualquier caso, actúese siempre dentro de las leyes de la naturaleza, o los jugadores podrían empezar a oler a podrido. ¡Conducid con cuidado!





Portada de la revista White Dwarf nº 79, de julio de 1986

Me Bara



EL FANTASMA DEL CHACAL

Por Graeme Davis

Escenario para La llamada de Cthulhu.

Introducción

Esta aventura ha sido escrita a modo de precuela de la aventura *La estatua del hechicero*, aunque es independiente y no depende de la información que aparece en dicho suplemento. La acción tiene lugar en San Francisco, durante la primavera de 1924; por motivos que quedarán claros, no se puede modificar la fecha ni el lugar. Uno de los investigadores (o si fuese necesario, un PNJ conocido) debería ser un estudiante graduado en arqueología de la Universidad de San Francisco, llevando a cabo una investigación sobre paleolingüística, el estudio de lenguas antiguas.

Sumario

Paul Collins, un mago retirado, trabajaba como consejero para Theda Bara, una actriz famosa, en una película que relanzaría su carrera (una adaptación del romance egipcio de Marie Corelli *Ziska*). Como el Gran Manzini, Collins viajó por el circuito del vodevil, aunque jamás ganó fama y fortuna. Sin embargo, se sintió muy interesado por los misterios de Egipto, y sus puestas en escena estaban caracterizadas por una temática egipcia, razón por la cual Theda Bara dio con él.



Collins, para aquel entonces, ya había leído bastante sobre arqueología, mitología y magia egipcias, y estudió más acerca del tema, colaborando también en un guión que al final poco tuvo que ver con la novela original de Collins. En una tienda de libros pequeña de Mawley especializada en temática esotérica, halló una copia del *Cultos inconfesables* (edición Duende dorado), que estaba reservada para un tal Hauxley Trevanian, un orientalista de San Francisco y líder de una secta. Habían vendido el libro por error, así que Collins lo utilizó para representar un falso ritual que tenía lugar hacia el final del rollo. No estudió el libro en detalle, y no sabía que uno de los encantamientos que tomó de él formaba parte del hechizo *Contactar con un perro de Tíndalos*.

Con los preparativos de la película en marcha, la periodista independiente Isadora Turner fue invitada a la casa que Theda Bara compartía con su marido, el director Charles Brabin, para escribir un artículo para una revista que sirviese de publicidad. Collins actuó en parte de la escena del ritual junto a Theda Bara para regocijo de la Srta. Turner, y recitó el encantamiento por primera vez, estableciendo contacto accidentalmente con un perro de Tíndalos durante el proceso. Él se desmayó por la impresión, y la Srta. Turner salió pitando de allí.

Además, como parte de la publicidad para la próxima película, Bara y Collins habían empezado a coescribir una serie de historias románticas y misteriosas, con un toque egipcio, empleando el pseudónimo de 'Ziska-Charmozel'. La primera fue enviada a la popular revista de ficción *Máscara negra*. Se estaba considerando su publicación cuando se activó el desafortunado hechizo. El editor, Phil Cody, declinó devolverle la historia, señalando que todos los borradores eran propiedad de la revista hasta su publicación o rechazo. Cuando se le volvió a solicitar la devolución de la historia, y habiendo muerto Collins de una forma (puramente confidencial) similar a un acontecimiento de la historia, Cody empezó a sospechar, y requirió de la pericia de uno de los contribuyentes habituales de la revista, un ex detective privado llamado Dashiell Hammett.

Hammett logró establecer una conexión entre Bara y Collins, y descubrió el nombre de 'Ziska' y los planes para el regreso de Theda Bara.

La noticia de la muerte de Collins también llamó la atención de Isadora Turner, quien conserva una transcripción hecha a mano del encantamiento, y pretende desentrañar su significado.

Mientras tanto, Trevanian tampoco andaba ocioso. Mawley le entretuvo con historias de dificultades y retrasos en el transporte de libro a Nueva Inglaterra, pero al final se vio forzado a admitir que había vendido el volumen por equivocación. La ética profesional le previno de dar a Trevanian el nombre y la dirección de Collins, así que finalmente los sectarios de Trevanian irrumpieron en la tienda, mataron a Mawley y registraron los archivos, encontrando la dirección de Collins y eliminando todo aquello que tuviera que ver con su líder. Entonces asaltaron la casa de Collins y se hicieron con el libro, el

cual se halla ahora en poder de Trevanian.

Una traducción

El escenario comienza con una llamada al Departamento de arqueología de la Universidad de San Francisco. Quien llama se presenta como Isadora Turner, y una tirada de **Conocimientos** informará al investigador que se trata de una periodista independiente, cuyos trabajos han aparecido en cierto número de revistas populares y de sociedad.

"Tengo algo que me gustaría mucho traducir," explica. "Creo que el idioma es egipcio antiguo. ¿Podría ir a verle?"

Si el investigador acepta, la Srta. Turner llegará pasada media hora. Se trata de una mujer delgada aunque de constitución fuerte, cerca de la treintena, con ojos oscuros y el pelo castaño, y su ropa refleja el éxito en su profesión.

Sin preámbulos, toma asiento y abre un cuaderno, lleno de anotaciones.

"Me temo que solo dispongo de una aproximación a la pronunciación de las palabras," dice. "No tengo ni idea de cómo pueden escribirse, ni en inglés ni en jeroglíficos egipcios. ¿Prefiere que trate de pasarlo a inglés o que se lo lea?"

La Srta. Turner no estará dispuesta a discutir el contexto en el que encontró estas palabras, sin importar cuánto insista el investigador. Todo lo que dice es: "Tiene que ver con una historia que estoy escribiendo; preferiría no revelar nada más que eso."

Si la Srta. Turner transcribe las palabras, véase la *Ayuda Chacal* nº 1.



La llamada de Cthulhu



Si ella lee las palabras en voz alta, el investigador ha de tirar **Mitos de Cthulhu** para darse cuenta de que forman parte de un hechizo relacionado con los Mitos, y que sería aconsejable detenerla antes de que complete el pasaje. Si se lee éste en voz alta, el lector perderá 1D3 puntos de COR y 7 de magia, y sentirá repentinamente una inteligencia maligna asaltando su mente. Si el investigador es quien lo lee en voz alta, debe tirar PODx3 para evitar desmayarse; si es la Srta. Turner quien lo lee, gritará y se desmayará después de pronunciar la última sílaba. Si nadie lee las palabras en voz alta, nada de lo explicado arriba ocurrirá.

Las palabras forman, de hecho, un encantamiento empleado en una versión del hechizo *Contactar con un perro de Tíndalos*, y cualquier personaje que lea el encantamiento en voz alta establecerá contacto con una de estas entidades, la cual llegará al cabo de 10+2D10 días. El investigador no tendrá forma de saberlo a menos que ya esté familiarizado con el hechizo.

Si la Srta. Turner transcribe el hechizo, una tirada de **Arqueología**, **Lingüística** o **L/E jeroglíficos egipcios** (a elección del Guardián) confirmará que las palabras no pertenecen al egipcio antiguo; de hecho no se trata de un idioma que el investigador conozca.

Como se ha mencionado arriba, la Srta. Turner no sabe dónde ni cómo obtuvo el encantamiento, pero si ella o el investigador lo han leído y sufrido los efectos antes descritos, ella dirá de manera entrecortada: “*¡Eso es lo que le ocurrió!*”, o algo que produzca ese efecto. Se negará a revelar nada más y se marchará.

El investigador puede tirar **Elocuencia** para convencerla de la seriedad del encantamiento (solo si ella se ha dado cuenta de su significado). Si se tiene éxito en la tirada, dirá: “*He oído pronunciar estas palabras mientras investigaba una historia. Creo que el hombre que las pronunció ahora está muerto.*” Dicho esto abandona el despacho. El investigador debería tirar inmediatamente **Descubrir**. Un éxito indica que ve dos trozos de papel en el suelo. Evidentemente se le cayeron a la Srta. Turner de su cuaderno.

Un trozo es un recorte de periódico, en el que se informa del fallecimiento de Paul Collins. Aparece una fotografía del difunto, con la silueta marcada a tiza (véase *Ayuda Chacal n° 2*).

El segundo trozo de papel es una hoja del cuaderno, llena de notas escritas en taquigrafía. Se precisa una tirada de **L/E taquigrafía**; si no, pueden contactar con secretaria o con alguna agencia de mecanografía (de las cuales hay muchas en San Francisco) para “descifrarla”. (Véase *Ayuda Chacal n° 3*).

Investigación

Los investigadores pueden pensar en echar un vistazo a varios periódicos para corroborar y obtener más detalles de la historia del recorte. Una tirada de **Buscar libros** revelará que la mayor parte de los periódicos de San Francisco recogieron la historia en sus ediciones del 12 de abril; no es sustancialmente distinta en ninguno de los periódicos, y un

periodista que lea los diferentes artículos puede concluir, con una tirada de **Conocimientos**, que la mayor parte (si no todos) se basa en una misma fuente, posiblemente un portavoz de la policía.

Si se investiga el nombre Ziska, una tirada de **Buscar libros** obtendrá una novela con ese título escrita por la autora del siglo XIX Marie Corelli; con una tirada de **Suerte**, el investigador puede hacerse con una copia del libro, pues está descatalogado. Cualquier personaje puede leer el libro en un número de horas igual a 23 menos su puntuación en EDU; se trata de un melodrama gótico acerca de una bailarina del antiguo Egipto llamada Ziska-Charmozal, quien llegó a ser concubina de un general egipcio y que fue asesinada por éste. Se reencarnó en el siglo XIX para vengarse de su amante, el cual se había reencarnado en un artista francés residente en Egipto. La novela es un romance esotérico a duras penas digerible, pero no parece contener mensajes subliminales.

En este punto el investigador puede avisar “a unos cuantos amigos” y empezar a ahondar en el caso. Habiendo llegado a la conclusión de que el encantamiento es parte de un ritual que fue o que va a ser realizado, y que se encuentra de algún modo relacionado con la muerte de Paul Collins, hay tres cursos de acción abiertos aparte de esta investigación básica, la cual puede ser llevada a cabo en cualquier momento: seguir a la Srta. Turner, visitar el lugar del accidente y sacar algo de información a la policía. Una vez hayan cubierto dos de estas tres opciones, los investigadores atraerán la atención de Dashiell Hammett, y el Guardián deberá dirigirse inmediatamente a la sección titulada *Un encuentro*.

Siguiendo a Isadora Turner

El investigador ha de actuar con premura si quiere seguir a la Srta. Turner; no ha dejado ninguna dirección, y será prácticamente imposible dar con ella sin buscar en todos los hoteles de San Francisco.

La Srta. Turner no está muy segura de lo que hacer con todo lo que ha averiguado, pero su instinto de reportera le dice que está ante una buena historia.

Ya le ha contado al investigador más de lo que quería, y cuando llegue al hotel en el que se hospeda (el primer lugar al que acudirá tras salir de la Universidad), se dará cuenta de que ha perdido el recorte de periódico y una página de su cuaderno. No quiere compartir esta historia con nadie, y si empieza a sospechar de que está siendo vigilada, intentará deshacerse de los investigadores, normalmente andando más rápido entre la muchedumbre. Si no sospecha estar siendo seguida, permanecerá en el hotel hasta las seis de la tarde, momento en el cual saldrá en su coche dirección a Los Ángeles, donde parará frente a una casa grande en el barrio de Bel-Air. Llamará a la puerta, que será abierta por un sirviente y, tras un breve intercambio de palabras, regresará enojada a su coche y volverá a San Francisco, pasando la noche en el hotel. El hotel sólo acepta clientes; no se admite gente de fuera, y ninguno podrá traspasar al formidable

La llamada de Cthulhu



conserje excepto por la fuerza. Se llamará a la policía ante cualquier problema.

Si los investigadores intentan descubrir a quién pertenece la casa que visitó a la Srta. Turner, una tirada de **Buscar libros** revelará que pertenece al Sr. Charles Brabin. Una tirada de **Conocimientos** recordará que se trata de un director de cine, casado con la actriz retirada Theda Bara. Esta información también puede obtenerse mediante una tirada de **Buscar libros**.

El lugar del accidente

En el recorte de periódico se dice que el accidente tuvo lugar en la carretera de la costa a unos cuantos kilómetros al sur de San Francisco (si los investigadores consiguen de la policía una fotografía del lugar del accidente, podrán localizar el punto exacto con una tirada de **Orientación**).

Ahora hay poco o nada que ver en el lugar del accidente; el automóvil fue retirado y no hay rastros del fuego. Una tirada de **Idea** hará notar que no hay huellas, parece como si se hubiese limpiado la zona después de retirar el coche y el cadáver. Otra de **Descubrir** hará dar con un pájaro muerto junto a la carretera. Está descompuesto hasta el punto de tener expuestos los huesos, y parece yacer sobre un pequeño charco de fluido azulado.

Este fluido es un rastro de pues del perro de Tíndalos que mató a Collins. Se trata de un veneno de POT 7. Si se toma una muestra para analizarla, el Guardián debería tener en cuenta que atravesará cualquier recipiente orgánico en 1D3 horas y en 1D6 los metálicos. Una tirada de **Química**, con el equipo apropiado, revelará que está compuesto por un número de componentes exóticos y desconocidos, combinados de tal manera que parece contradecir las leyes convencionales de la química (es más, una tirada de **Biología** durante el análisis pondrá de manifiesto que el fluido está vivo; este descubrimiento costará 0/1 puntos de COR).

Departamento de policía de San Francisco

Si los investigadores preguntan en el Departamento de policía por la muerte de Paul Collins, se les entregará una copia del informe policial, el cual contiene únicamente la información del recorte de periódico. Un contacto policial o una tirada de **Derecho** acompañada de otra de **Elocuencia** o **Crédito** será necesaria para obtener más datos. Si los investigadores ya han conocido a Hammett, éste ya habrá recabado toda la información disponible en esta fuente.

El parte relleno por el oficial que encontró el cadáver afirma que el motor del coche seguía encendido, y que al parecer se había salido de la carretera hasta detenerse. Una de las puertas estaba abierta, y todas las ventanas rotas desde dentro, como si hubiese habido una explosión en el coche. El techo estaba abollado hacia arriba, por la misma causa quizá. El cadáver yacía en el suelo a unos cuantos metros de la puerta abierta, gravemente mutilado, como si hubiera sido atacado por un animal salvaje de grandes proporciones, y



Steve Curran © 1995

mostraba trazos de un fluido azul cáustico. También se encontró el fluido dentro del coche, y la tapicería estaba destrozada. Se recogieron muestras del fluido azul para su análisis. La autopsia establece laceraciones múltiples como causa de la muerte, aunque no especifica qué las provocó, si un arma o un animal. El caso está clasificado como no resuelto, probablemente homicidio. Se incluye una fotografía en el informe, así como una copia de la nota de prensa.

Serán necesarias tiradas de **Derecho** y **Crédito** o **Elocuencia** para ver el informe de laboratorio sobre el fluido azul. Los detalles de éste solo pueden ser entendidos mediante una tirada de **Química**, pero el quid de la cuestión es que no fue posible un análisis concluyente. Una tirada de **Química** revelará que la sustancia parece ser orgánica, aunque su base no es el carbono; la composición química no puede ser determinada con exactitud. Si se pregunta por la identidad del analista que relleno el informe, mediante una tirada de **Charlatanería** o **Elocuencia** se les dirá que está ausente por motivos médicos.

Un soborno o contactos policiales también podrían servir para examinar los efectos personales de Collins; lo más interesante es un cuaderno y una tarjeta.

En la tarjeta viene la dirección y el teléfono de la Librería y antigüedades Mawley en San Francisco, y el cuaderno contiene muchas referencias al nombre Ziska y una breve

La llamada de Cthulhu



descripción de cierto número de ritos; una tirada de **Arqueología**, **Antropología** o **Egiptología** revelará que algunas de las notas son aparentemente descripciones auténticas de ceremonias religiosas del antiguo Egipto, mientras que las restantes (en torno a un tercio) no lo son. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** pondrá de manifiesto que la última parte parece tratarse de descripciones alteradas de rituales de los Mitos, que en su mayoría parecen versar sobre razas independientes. Aquí no hay información suficiente como para permitir el aprendizaje de los hechizos o para incrementar la puntuación en Mitos de Cthulhu. Entre las notas también hay otra transcripción del encantamiento escuchado por la Srta. Turner, y una nota escrita por el mismo Collins en la que se lee "Editorial Duende dorado, ver si disponen de más."

Un encuentro

El Guardián debería utilizar este evento después de que los investigadores hayan completado dos de las tres secciones anteriores. La información relacionada con Hammett puede alterar un poco la sección que quede, aunque el Guardián no debería tener problemas para lidiar con esto.

Cuando los investigadores acaban, se encuentran con un hombre que les espera en su vehículo. Tiene casi cuarenta años, es alto y de constitución sólida, pero no sufre de sobrepeso, con un cabello canoso, un bigote oscuro y unas cejas pobladas.

"Hammett," se presenta sin más, "*Samuel D., agencia de detectives Continental. Veo que están interesados en el caso Collins. ¿Puedo hablar con ustedes un momento?*"

Una tirada de **Conocimientos/2** recordará que la agencia de detectives Continental aparece en varias historias de la revista de ficción *Máscara negra*, y que se trata de una institución ficticia. Si se le expone este dato, o si se le pide que enseñe su licencia, Hammett sonreirá.

"Vale, me han pillado," dice. "*En realidad trabajaba para la Pinkerton, pero ahora estoy retirado. De hecho fue Máscara negra la*

que me metió en todo esto. Dado que parecemos estar interesados en el mismo caso, ¿qué me dicen de un intercambio de información?"

En ese momento casi se dobla tosiendo. Cuando se recupera, saca una petaca de la gabardina y toma un trago.

"*Jarabe para la tos,*" dice con un guiño. "*Este clima no es bueno para mis pulmones.*"

Una vez que los investigadores accedan a intercambiar información, Hammett les dirá lo que sabe.

"*Phil Cody, el editor de Máscara negra, me llamó hace un par de días. Desde que me retiré de la Pinkerton, he escrito unas cuantas historias detectivescas para él, y me dijo que tenía un auténtico misterio entre manos. En torno a una semana antes de la muerte de Collins, la revista recibió una historia titulada La maldición del chacal, enviada por alguien que usaba el nombre Ziska-Charmozal. Se trataba de un relato de fantasmas, con mucho trasfondo egipcio, para sacarle partida a la 'tutankamania' que ha habido en el último año. El día antes de la muerte de Collins, Cody recibió una llamada del autor, quien pretendía recobrar la historia. Él se figuró que ésta había sido enviada a más de una editorial y que alguien la había aceptado, y por eso no quería devolvérsela. En lugar de ello, le señaló que todos los borradores eran propiedad de la revista hasta su publicación o rechazo final. Pero el autor continuó solicitando su devolución... hasta le pidió que la destruyese en lugar de imprimirla. Al día siguiente, Collins fue encontrado descuartizado. Ahora parece que Ziska-Charmozal era un pseudónimo utilizado por Collins en colaboración con Theodora Bara, la actriz... y al final de la historia el héroe era descuartizado por alguna especie de chacal sobrenatural, enviado como una maldición por el dios egipcio Anubis. Theda Bara sigue intentando detener la publicación de la historia, y Cody me pidió que descubriese qué está ocurriendo.*"

Hammett ya ha visitado a Theda Bara:

"*No pude sacarle mucha información, estaba demasiado trastornada. Al parecer había estado trabajando en su vuelta con una película basada en la novela titulada Ziska, y se pretendía que ésta fuese publicada para aumentar el interés por la cinta. Collins actuaba como consejero, y escribió la mayor parte de la historia empleando un viejo libro que encontró en una librería de segunda mano. Ella cree que*



Steve Begg © 1986 - "Perro de Tindalos"



existe alguna clase de maldición en el libro, y por eso no quiere que se imprima la historia; teme que la maldición se haya transmitido a la historia, de la que existen varias copias. Todo esto me parece difícil de creer, pero la policía sigue sin saber quién mató a Collins."

Hammett ya está familiarizado con toda la información que puede obtenerse del Departamento de policía, y tiene la dirección de la librería y el apartamento de Collins. Si los investigadores no disponen aún de esta información, les entregará unas copias. Estará más interesado en oír lo de Isadora Turner, y si se le muestra una copia del encantamiento, se sacará unos folios mecanografiados del bolsillo (una copia de la historia) y buscará la página en la que aparece el mismo pasaje.

"*Todo esto me parece incoherente,*" dice. "*¿Suponen ustedes que se trata de la maldición?*"

Hammett estará dispuesto a acompañar a los investigadores durante el resto del escenario, y si rechazan su compañía (o se niegan a compartir información), los vigilará hasta que se resuelva el misterio.

A partir de este punto hay cuatro cursos de acción relevantes abiertos: los investigadores pueden probar a entrevistarse con Theda Bara, con la idea de obtener más información; pueden ir al apartamento de Collins para buscar el libro; pueden preguntar en la librería de Mawley; y pueden intentar sacar más información a Isadora Turner.

Theda Bara

Hammett les desaconsejará volver a visitar a Theda Bara, señalando que le ha sacado toda la información posible y que ella estaba demasiado afectada por la muerte de Collins. Si los investigadores intentan verla, se les negará la entrada a la casa del Dr. Brabin, y se avisará a la policía si causan problemas.

Apartamento de Paul Collins

Los investigadores debieran haber conseguido la dirección del apartamento de Collins, bien de manos de éste, bien de la policía. Al llegar precisarán de un soborno, una tirada de **Crédito** o de **Charlatanería** para que el conserje les permita entrar, pues éste ha cerrado el apartamento pendiente de la lectura del testamento de Collins. El conserje llamará a la policía si los investigadores intentan forzar la entrada.

Una vez consigan acceder al apartamento, descubrirán que ha sido registrado por completo; se ha forzado una ventana de la escalerilla de incendios, y una tirada de **Descubrir** dará con una huella en el umbral, hecha por zapatos con suela de goma. Hammett procederá inmediatamente a la oficina del conserje y llamará para informar del robo.

Entre lo que hay tirado por el suelo se pueden encontrar unos libros de magia, así como otros sobre arqueología y mitología egipcias. En un rincón hay un generador a vapor, ahora abierto y vacío, rodeado por todo tipo de cachivaches



raros que una tirada de **Conocimientos** (o un investigador inteligente) identificará como propios de los trucos de magia. Pueden localizarse joyas y otros objetos de valor mediante tiradas de **Descubrir**, dando la sensación de que el dinero no fue el motivo del allanamiento.

Librería Mawley

Si los investigadores llaman por teléfono a Mawley, nadie responderá. Si visitan la tienda, verán que está cerrada y las cortinas echadas. Por más que llamen no obtendrán respuesta. Hay una puerta trasera en un callejón, y si se le echa un vistazo descubrirán que ha sido forzada.

Edwin Mawley, el propietario, será encontrado en una pequeña oficina en la parte posterior, muerto. Está desplomado sobre una silla, y tiene una marca de pinchazo en el cuello. El escritorio y el archivador han sido registrados.

Una tirada de **Descubrir** hará dar con un pequeño dardo con plumas en el suelo. Mide menos de una pulgada, y parece tratarse del causante de la herida en el cuello de Mawley. Una tirada de **Antropología** hará recordar que es del tipo utilizado por los asesinos de bandas criminales del área de Shanghái.

Una tirada de **Suerte** dará con una copia al carbón de una carta entre los papeles por allí esparcidos. Es de Mawley a Paul Collins, y en ella se hace referencia a un libro adquirido por este último, una copia de la editorial Duende



dorado del libro de von Juntz *Cultos inconfesables*. Mawley explica en la carta que el libro había sido vendido a Collins por error, y que debería haber sido devuelto a un antiguo e importante cliente; Mawley ruega a Collins que traiga el libro de vuelta a la librería, y le promete reembolsarle el precio y regalarle cualquier otro libro de la tienda que pudiera interesarle, hasta un valor de 100\$.

Una tirada más de **Descubrir** en la oficina revelará que toda la sección del archivador con la letra 'T' ha desaparecido.

Los seguidores chinos de Hauxley Trevanian son los responsables del allanamiento y el asesinato, así como del robo en el apartamento de Collins. Los investigadores no tienen modo alguno de enterarse de esto, y solo serán capaces de concluir que ahora hay una copia de los *Cultos inconfesables* en manos de alguna comunidad china de San Francisco. Se pretende que esto sea un callejón sin salida, y los investigadores no deberían poder seguir la pista al libro.

Isadora Turner

Si se lleva a cabo algún intento de contactar con Isadora Turner en su hotel (asumiendo que saben cuál es), ésta se habrá marchado a Nueva York, sin dejar ninguna dirección. Localizarla será un proceso largo y laborioso, y ella no podrá aportar nada a los que los investigadores ya saben.

Conclusión

Después de mucho trabajo detectivesco, los investigadores deberían ser capaces de atar todos los cabos, aunque existe un buen número de pistas falsas que pueden conducirlos por el camino equivocado. Evitar la publicación de la historia, o al menos del encantamiento, debería reportarles una recompensa en COR así como por derrotar al perro de Tíndalos, si es que se son conscientes de la verdadera naturaleza del encantamiento; de lo contrario, la recompensa en COR es de 1D6 puntos.

El Guardián debería tener en cuenta que quien haya leído el encantamiento en voz alta será visitado por un perro de Tíndalos; esta situación puede jugarse durante la investigación, cuando el ser aparezca. El Guardián tendría que seguir cuidadosamente los movimientos del individuo hasta ese momento.

Hammett se mostrará agradecido por la cooperación de los investigadores en el caso, y ayudará a evitar la publicación de la historia si se le pide. El planeado regreso de Theda Bara no tendrá lugar, y no se filmará la película. En torno a un mes después de que el escenario acabe, el investigador que recibió la visita de Isadora Turner recibirá una copia de la revista *Movie set*, con un artículo de Isadora titulado "*Ziska: el regreso que nunca fue*".

Posdata

En la introducción de este escenario se mencionó que uno de los investigadores (o un PNJ) debía ser paleolingüista de la Universidad de San Francisco.

Poco más de un año tras este escenario, en la mañana del lunes 8 de junio de 1925, este investigador verá interrumpida su lectura de las mustias páginas del *Zeitschrift für celtische philologie* por unos golpes en su puerta acompañados por unos ruidos familiares. El personaje abre la puerta para encontrar al armario empotrado de Hammett en el umbral, tomando un trago de su petaca.

"¿Qué tal está profesor?" pregunta, independientemente del actual estatus académico del personaje. "¿Me recuerda? Hammett... Sam Dasbiell Hammett. El caso de Paul Collins. Ya sabe, intenté escribir aquella historia tres o cuatro veces, pero estaba fuera de mi alcance. Bueno, tengo otra misteriosa escritura antigua para usted. Probé en el Departamento de matemáticas y me dijeron que era una especie de número místico cuadrado. Luego pensé en usted. ¿Qué le sugiere esto?"

Apéndices

Seguimiento

Seguir a una persona no está definido como una habilidad en *La llamada de Cthulhu*, pero los Guardianes pudieran inclinarse por añadirla a sus listas considerándola como una habilidad de Discreción con una bonificación de +10%; se trata de una habilidad profesional para detectives privados y agentes no uniformados.

Debe tenerse éxito en una tirada cada 20 minutos (optativamente puede tirarse cada 20-INT del perseguido en minutos), y un fallo indica que el perseguido ha detectado a su perseguidor. Cuando un perseguido sospecha que le están siguiendo, se le permite una tirada de Descubrir para cerciorarse de ello; bajo estas circunstancias el perseguidor debe tirar **Seguimiento/2** para no ser visto.

Aquellos investigadores que no cuenten con la habilidad de Seguimiento pueden intentar perseguir, utilizando su atributo de INT más su puntuación en Ocultarse en lugar de dicha habilidad. Por lo demás el procedimiento es idéntico.

Theda Bara

Bautizada Theodosia Goodman, Theda Bara (cuyo nombre profesional se rumorea que es un anagrama de 'arab death') fue la vampira arquetipo o la mujer fatal de la pantalla muda. Su primera película, *A fool there was*, se estrenó en 1915, y sus papeles más famosos incluyeron *Cleopatra* (1917) y *Salome* (1918). Fue idolatrada por el público de la misma manera que Rodolfo Valentino, y estuvo rodeada por una camarilla a la que hoy llamaríamos jipis. Un rumor publicitario sostenía que era hija de un artista francés, cuya esposa árabe la dio a luz a la sombra de la esfinge, por lo que quedó impregnada de poderes místicos. Se retiró en 1919, casándose con el director Charles Brabin. Eso puso fin a su carrera, aunque en



los años veinte parodió sus papeles anteriores en una serie de comedias de Hal Roaches, Falleció en 1955.

Samuel Dashiell Hammett


Lo que sigue es un perfil aproximado del PNJ Hammett, basado principalmente en la biografía de William F. Nolan *Dashiell Hammett: A life at the edge* (Arthur Barker, Londres, 1983).

Hammett no lleva arma a menos que crea que las circunstancias lo exigen; cuando contacte por primera vez con los investigadores no irá armado. No conduce desde que tuvo cierto accidente en la guerra. Sufre tuberculosis y no

fuma, pero el güisqui le alivia la tos que a veces lo invade. Como antiguo detective de la Pinkerton, posee una amplia red de viejos contactos a ambos lados de la ley, y en raras ocasiones tiene problemas para conseguir su güisqui.

FUE 14 CON 8 TAM 14 INT 15 POD 12
DES 13 APA 14 EDU 12 COR 60 P.V. 11

Armas: Revólver .38 55%
Puñetazo 70% 1D3+1D4

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 60%, Ocultarse 60%, Seguir rastros 55%. 





AYUDA CHACAL N° 1

*'Iya h'neghriffkethn akhtnakthngai y'ghrtfthgn
Iya ai'f'ngahn'g'ghnakthngn
Tih'ndlnsh ai'h'ngahn'g'ai'h."*

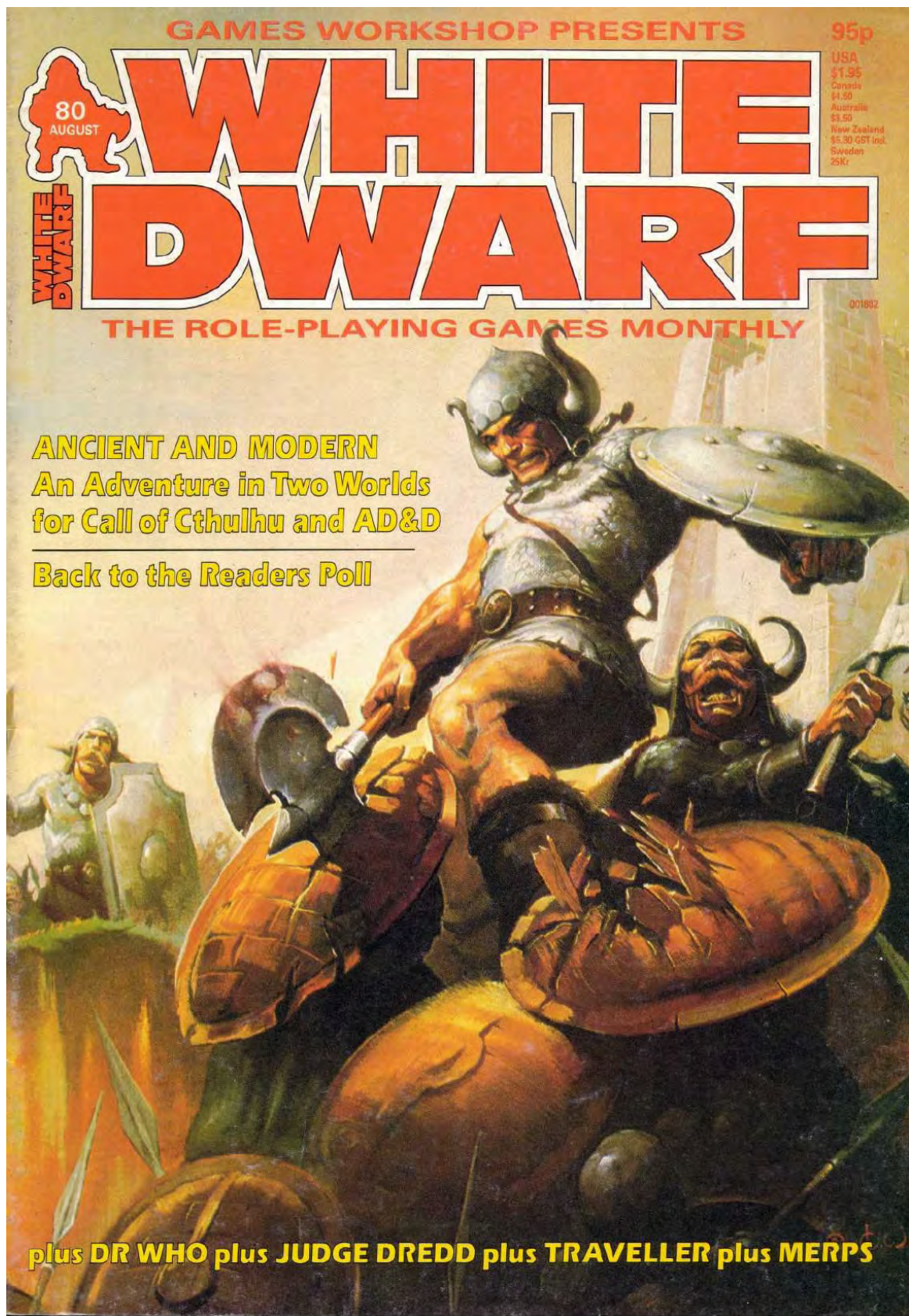
AYUDA CHACAL N° 2

Paul Collins, mago retirado de los escenarios y ahora consultor técnico de Hollywood, fue hallado brutalmente asesinado a primeras horas del 11 de abril. Su cuerpo fue descubierto por un agente de la Patrulla de carretera de California, al lado de su coche en la carretera de la costa, a unos pocos kilómetros al sur de San Francisco, gravemente mutilado. Había evidencias de lucha violenta en el interior del automóvil; varias ventanas estaban rotas y los asientos hechos jirones. La policía ha concluido que Collins recogió a un autoestopista de camino a San Francisco, y que su pasajero le atacó mientras conducía hacia la ciudad, haciendo que el coche se estrellase. Se ha iniciado una búsqueda del asesino, a quien la policía describe como un psicópata peligroso, posiblemente con heridas del accidente.

AYUDA CHACAL N° 3

Readaptación de *Ziska*, se espera la estrella en abril/mayo. Asistente de oficina Tahamut (obviamente un nombre falso). Comprobar el libro de correspondencia. Él y T. B. realizan el ritual (aparentemente genuino). Ritual final en tumba con muchos fieles: la coronación de Ziska. T. B. yace sobre la mesa, T. lee el encantamiento sobre ella...





Portada de la revista White Dwarf nº 80, de agosto de 1986

CORPORACIÓN CRIMINAL

Por Graeme Davis

El crimen organizado para los juegos
de rol basados en el siglo XX.

La ficción barata de los años veinte y treinta explotaron dos tipos de personajes. La década de 1920 fue la época dorada del crimen organizado en EE.UU. como resultado de la Prohibición, y siniestras organizaciones criminales empezaron a funcionar en todas las partes del mundo. El crimen organizado puede ser utilizado para ofrecer un buen número de retos en cualquier ambientación.

Este artículo aporta unas pautas básicas para que el Guardián pueda desarrollar una organización criminal en cualquier juego ambientado en el siglo XX. Está mayormente diseñado para juegos como *Daredevils*, *Justice Inc.*, *La llamada de Cthulhu* e *Indiana Jones*, pero no depende de ningún sistema en particular, y puede ser empleado fácilmente en una ambientación más actual. Con algo de adaptación, se puede usar incluso en juegos de fantasía y ciencia ficción.

Personajes

El primer paso es generar algunos personajes para la banda. Para una creación de personajes totalmente aleatoria escójase un número entre 20 y 200. También se puede tirar 2D10x10 ó 2D10x1D10.

El resultado representa la cantidad de gánsteres y sus rangos dentro de la organización (R). Las demás características se irán dando:

- Por cada 10 puntos habrá 1 soldado.
- Por cada 25 puntos habrá 1 cabecilla.
- Por cada 50 puntos habrá 1 lugarteniente.
- Por cada 100 puntos o más habrá un jefe.

Matones

En las bandas hay matones sin ningún talento salvo su capacidad para dar palizas y usar armas. Deberían ser

considerados como personajes de un nivel inicial; son algo más fuertes que un transeúnte cualquiera. La mayoría tendrá algún encargo, posiblemente ordenado por su jefe; no son profesionales.

Soldados

Este es el grado profesional más bajo. Son algo más fuertes que los matones, y pueden estar a cargo de grupos pequeños o ser empleados como extorsionadores.

Cabecillas

Son los oficiales menores de la organización, delincuentes con experiencia. Se encuentran en un nivel intermedio.

Lugartenientes

Estos personajes controlan a otros delincuentes como banda semi autónoma, aunque también pueden recibir órdenes de una autoridad mayor. Un lugarteniente tiene habilidades administrativas, tácticas y organizativas. Cada lugarteniente dispondrá de 1D3 cabecillas como guardaespaldas.

Jefe

Este personaje es “el padrino” o el “pequeño César” de la organización. A menos que la organización esté extendida por un área muy amplia, el jefe será la mayor autoridad. El jefe tiene una puntuación muy alta en habilidades organizativas y estratégicas, así como labia. También tendrá en armas, aunque rara vez las necesita. Cada jefe cuenta con 1D6 cabecillas como guardaespaldas.

Armas

Estados Unidos

Matones: Palos varios, bates de béisbol, cachiporras, puños americanos y cuchillos. Es raro que lleven armas de fuego, limitándose a pistolas y escopetas.

La llamada de Cthulhu

Soldados: Cuchillos, cachiporras y puños americanos; las armas de fuego son más comunes.

Cabecillas: Igual que los soldados; las pistolas son las más comunes (75-80%); una SMG para las ocasiones especiales.

Jefes: Siempre una pistola, posiblemente un cuchillo; normalmente depende de lo que lleven sus guardaespaldas.

Europa

Las armas de fuego (excepto las escopetas) son menos comunes. Muchas escopetas serán de cañón recortado, con un alcance reducido pero con un mayor cono de impacto.

Lejano oriente

Las armas blancas con más comunes; los matones y los soldados usan cuchillas y machetes. Alguno pudiera estar entrenado en una o varias artes marciales. Solamente los rangos superiores llevan armas de fuego (casi siempre pistolas).

Oriente medio y norte de África

El arma blanca es el tipo más común, aunque también se emplea el garrote. Las armas de fuego son extremadamente raras, principalmente pistolas y algún fusil antiguo. También se usan espadas.

Caribe, Sudamérica y África occidental

Los cuchillos grandes y los machetes son las armas más habituales. Los jefes posiblemente lleven pistola.

Habilidades

El siguiente paso es determinar las habilidades. La siguiente tabla ofrece las probabilidades de tener una determinada habilidad según el rango que se ostente. En la mayoría de casos no será necesario tirar por cada matón, pero se incluye en caso de que el Guardián quiere crear uno detalladamente. Cuando un porcentaje es seguido de una cifra entre paréntesis, ésta indica el número de tiradas de dado, y con cada éxito el personaje gana una habilidad.

| Rango | Básicas | Especiales |
|---------------|-----------|------------|
| Matón | 5% | - |
| Soldado | 20% (1-3) | 5% |
| Cabecilla | 65% (1-4) | 10% |
| Lugarteniente | 60% (1-4) | 50% (1-2) |
| Jefe | 60% (1-4) | 70% (1-2) |

Ejemplo: Un **cabecilla** tiene de una a cuatro habilidades básicas. El Guardián tira 1D4 y saca un 2, indicando que se pueden realizar dos tiradas. En la primera tirada de 1D100 se saca un 07, y en la segunda un 35 (ambos éxitos). El personaje dispone de dos habilidades básicas. También tiene un 10% de tener una habilidad especial, pero saca un 57 y falla.

Habilidades básicas

Cerrajería, Discreción, Intimidar, Vaciar bolsillos.

Habilidades especiales

Conducir automóvil, Contabilidad, Derecho, Destilar (solo EE.UU.), Extorsionar, Falsificar, Mecánica.

Estas listas de habilidades se ofrecen como ejemplo para el Guardián. Si fuese necesario crear una habilidad con su

Antología WHITE DWARF

porcentaje base, se puede hacer siguiendo las reglas en cuestión, siempre teniendo presente el rango y la experiencia de cada personaje.

Liderazgo y organización

Cualquier banda tiene un líder, normalmente apartado de las actividades llanas y difícil de identificar. Una sola campaña podría girar en torno a un grupo de investigadores que trata de infiltrarse en una banda y de identificar a su líder; en la “vida real” esto puede llevar años de cuidadosa y paciente labor.

Actividades ilegales

A continuación ofrecemos algunas notas acerca de las actividades ilegales más conocidas.

Tráfico de alcohol

La manufactura y distribución de alcohol por una persona no autorizada. En el periodo del 16 de enero de 1920 hasta el 5 de diciembre de 1933, todo el alcohol era ilegal en EE.UU., y el contrabando era una de las mayores actividades del crimen organizado. Existía todo un sistema de destilerías subterráneas y bares clandestinos.

El tráfico de alcohol se divide en tres etapas: manufactura, transporte y distribución. La manufactura requería de especialistas y equipamiento. El alcohol también podía ser conseguido por contrabando o robando el confiscado de los almacenes gubernamentales. Transportar alcohol embotellado podía representar un problema: es cuando el producto era más vulnerable a las fuerzas de la ley y las bandas rivales. El licor embotellado solía ser transportado en camiones y por la noche, con cada camión protegido por sus hombres armados aparte del conductor (uno en la cabina y otro con la carga).

La venta de alcohol ilegal se producía en bares clandestinos llamados “speakeasies”. Se encontraban en localizaciones secretas, y los clientes potenciales tenían que saber la contraseña o entrar mediante un habitual. Algunos bares clandestinos, sobre todo en las películas de Hollywood, tomaban precauciones muy elaboradas para esconder la bebida y parecer un establecimiento legal.

Juego

A pesar de que el juego no era ilegal, se hallaba bajo un estricto control y sufría unos altos impuestos. Muchas organizaciones criminales estaban metidas en el juego, algunas de ellas hasta dirigían casinos aparentemente legítimos.

Como en la mayoría de juegos, las casas obtenían pingües beneficios, y un casino legítimo sacaba unos buenos ingresos para sus dueños. Estos beneficios, por supuesto, eran menores si se aplicaban los impuestos, así que se falsificaban los libros de cuentas por parte de contables turbios. Además, los juegos podían ser trucados, pero era algo que rara vez se hacía fuera de Hollywood. En Estados Unidos muchos casinos tenían un bar clandestino.

El crimen organizado podía hacer dinero vendiendo lotería ilegal y apostando a las carreras de caballos y otros eventos deportivos. Estas operaciones se producían a un

La llamada de Cthulhu

nivel inferior, pero se requería de una gran labia. Ocasionalmente, el crimen organizado amañaba un evento deportivo mediante sobornos, amenazas o influencias.

Protección

Las bandas demandaban pagos a personas y negocios de su territorio, y quienes se negaban o no pagaban alguna cuota sufrían una serie de “accidentes”. Los primeros “accidentes” eran mayormente avisos, pero podían llegar a ser destrozos en la propiedad y hasta asesinatos. A veces la protección estaba bajo el auspicio legal de mutuas aseguradoras. Para la protección no era preciso personal cualificado.

Préstamos ilegales

Este tipo de extorsión no requería de personal cualificado. Básicamente, la organización prestaba dinero con un interés muy alto a personas desesperadas que no podían conseguirlo en ningún otro lado: personas con grandes deudas de juego, por ejemplo, o pequeños empresarios con una hipoteca impagable. Si un cliente no devolvía el dinero, los intereses subían como la espuma, y si la cuenta aumentaba, ello podía dar origen a actos violentos o a la confiscación de la propiedad.

Contrabando

Obviamente, cuando más beneficio se la sacaba a un producto era cuando se traficaba con él. Los vinos y las bebidas espirituosas eran los productos con los que más se traficaba, así como con los relojes caros, las piedras preciosas y las joyas. El contrabando era la única forma de traer sustancias ilegales, como las drogas, al país.

Los objetos pequeños podían ser llevados por individuos, pero los grandes o en mayor cantidad tenían que ir en un barco o en un avión con la cooperación del propietario. El medio de transporte podía ser modificado para ocultar el contrabando. Una organización podía disponer de una compañía naviera como tapadera para una operación de contrabando.

Drogas

En China y el sureste de Asia las drogas como el opio eran tan importantes como la cocaína en EE.UU. La cocaína se producía en Sudamérica y podría proceder del Caribe, aunque su tráfico no llegó a ser importante hasta los años ochenta.

La distribución solía producirse “a pie de calle” por un número de “camellos” independientes. La mayoría de los camellos eran adictos, así que una organización criminal podía controlarlos fácilmente cortándoles el



suministro; los gánsteres eran demasiado elegantes como para consumir estupefacientes. Como en el caso del alcohol, su producción requería de personal especializado.

Corrupción

La corrupción era usada para pagar a agentes corruptos y para chantajear a otros. Un negocio muy popular en las décadas de los veinte y los treinta era el trato de blancas, en el que jóvenes europeas y americanas eran raptadas y transportadas a otros continentes (normalmente el lejano oriente) para un fin peor que la muerte en los bares de los puertos.

Falsificaciones

Un reloj barato puede ser vendido obteniendo un gran beneficio si tiene “Rolex Waterproof” inscrito en el reverso, y una botella de matarratas se transforma en un licor muy caro si en su etiqueta se lee “Johnnie Walker”. Esta práctica era más común fuera de Europa y EE.UU., donde era más fácil conseguir tales productos, aunque también se daba.

Empresas legítimas

Aparte de servir como tapadera, las cuentas de estos negocios podían ser utilizadas para “lavar dinero”, camuflando las ganancias ilegales entre las legítimas. Este proceso requería de un contable, y solamente podía ser detectado por otro contable.

Si una banda tenía un negocio, sus competidores tenían que acabar cerrando por diferentes motivos. Los gánsteres estadounidenses se infiltraban en las empresas para forzarlas a negociar con las de sus verdaderos jefes.

Otras prácticas

Las organizaciones criminales aprovechaban prácticamente cualquier oportunidad. En lugares políticamente inestables, podía sacarse dinero mediante la protección, y si era posible, a los dos bandos. A principios del siglo XX todo el mundo quería mudarse a EE.UU., así que había mucho dinero que sacar metiendo a ilegales y falsificando documentos.

El Guardián tiene que estudiar bien el medio en el que la organización criminal opera, y determinar cuál es el mejor modo de explotarlo.

Agentes y asociados

Ninguna banda es una isla, y de vez en cuando tienen que tratar con otra gente. A continuación ofrecemos unos cuantos ejemplos.

Especialistas

Una banda contrata a especialistas para trabajos importantes. Los especialistas más destacados entre la ficción actual son los sicarios, asesinos altamente cualificados que cobran un alto precio pero que garantizan el éxito. En los años veinte y treinta los gánsteres solían ocuparse de sus propios asesinatos, pero sería posible usar a un asesino especializado como villano en un escenario. En trasfondos exóticos, un personaje como un ninja o un estrangulador hindú resultarían estupendos.

Los falsificadores se encuentran entre los especialistas más útiles en las operaciones diarias. Falsificar billetes es un proceso laborioso y a menudo arriesgado. La falsificación de documentos de envío y etiquetas de güisqui es algo más fácil y por lo general más beneficiosa.

Los contables y los abogados también son de mucha utilidad para las organizaciones criminales. Normalmente son contratados por organizaciones con algún negocio, donde sus habilidades son necesarias.

Saber abrir cajas fuertes, elaborar un fraude y robar no suelen estar en la lista, puesto que las grandes organizaciones prefieren ir haciendo dinero de forma lenta pero discreta. Delitos graves y espectaculares como el robo de un banco son llevados a cabo únicamente por tipos independientes, y las organizaciones criminales suelen preferir no tener problemas con las autoridades.

Contactos

Según el ámbito en el que se mueva una organización criminal tendrá unas relaciones u otras, y podría hacer negocio mediante ellas. Esto quiere decir que un fugitivo de una banda podría no escapar marchándose del territorio, o que las operaciones de contrabando serían mucho más sencillas. En raras ocasiones cierto número de bandas pudieran trabajar conjuntamente para formar un sindicato a nivel nacional, controlando todo el crimen organizado en un área más amplia.

Estructura

Cualquier organización de cualquier tamaño dispondrá de una red de contactos de algún tipo. Los policías y demás pueden ser leales a la organización por corrupción o chantaje. Organizaciones más grandes tendrán contactos en las altas esferas, y sus líderes ejercerán un papel activo en la política local, patrocinando a candidatos. La red de contactos es ideal para minimizar la interferencia policial en los negocios del día a día, mirando para otro lado en el menor de los casos. Cuando una organización es suficientemente importante puede pedir grandes “favores”.

Un ejemplo de organización criminal

Hemos basado este ejemplo en las zonas portuarias de Singapur, un área donde predomina la población china y malaya bajo el gobierno británico. Hemos decidido que la banda es china y tiene uno o dos negocios en el puerto. Tiramos 2D10 para obtener el número base, sacando un resultado de 9, lo cual nos da 90 matones. Además, ello significa que hay 9 soldados, 3 cabecillas y 1 lugarteniente.

La mayor parte de los miembros estarán armados con cuchillos, y algunos usarán cuchillas o machetes. Se ha decidido que los miembros de nivel alto sepan artes marciales, y dado su trasfondo chino, resulta razonable pensar que los matones tengan un 10% en artes marciales también. Los cabecillas y el lugarteniente llevan pistola, y este último siempre dispone de dos soldados como guardaespaldas. Se crean pues trece fichas para los personajes de alto rango siguiendo las reglas de generación del juego.

El siguiente paso es definir el territorio de la banda. Como regla general una banda puede controlar una manzana por cada dos o tres matones, así que el territorio de nuestra banda se extiende unas 30-40 manzanas de la zona portuaria. Se puede trazar la zona en un mapa, teniendo en cuenta que sus actividades se producirán en dicho territorio.

Lo siguiente es pensar en las actividades ilegales. Puesto que el escenario que hemos ideado guarda relación con el mundo del contrabando de mercancías (por eso pusimos la banda en los muelles), esa será su principal actividad. También se dedicará a la protección y al préstamo. Se ha decidido que no solicitarán dinero a aquellos chinos dentro de su territorio, y que los intereses serán el doble para los préstamos a los malayos. De este modo, la banda será más popular entre la población china. También incluiremos el juego, el cual se desarrollará en clandestinos secretos donde se juega al mah-jong, aunque también se apostará en las carreras de caballos, así como en los combates de boxeo y de artes marciales, de gallos y de peces (la pelea de peces siameses en el sureste de Asia ha generado y extinguido muchas fortunas). Por último, la banda controlará uno o dos fumadores de opio, así como algunos bares en el puerto y

otros establecimientos de dudosa reputación. Todos podrían estar repartidos en dos edificios. Se seleccionan en el mapa, entre otros negocios legítimos que se ha decidido sean pequeñas empresas de transporte y compañías de exportación. Aquí estará el cuartel general de la organización, dirigida por el jefe en persona.

Finalmente hay que listar los contactos y asociados. Puesto que el líder no es más que un lugarteniente, podría estar trabajando para un verdadero jefe perteneciente a un círculo político o empresarial, en cuyo caso la banda dispondrá de ciertas simpatías o antipatías cuando actúe en Singapur. Los muelles son una zona apenas sin ley, y las patrullas policiales serán poco frecuentes o inexistentes. El pago ocasional a dos sargentos y a un inspector debería ser suficiente para que la policía haga la "vista gorda". El verdadero jefe tendrá su propia red de contactos, pudiendo extenderse hasta círculos políticos y empresariales.

Ahora que disponemos del perfil básico de una banda, podemos crear los personajes, terminando así de diseñar nuestro escenario (y mientras tanto, ¡tener ideas para dos o tres más!), ¡y meter a los jugadores!



ANTIGUO Y MODERNO

PARTE I

Por **Graham Staplehurst**

Un escenario para jugadores esquizofrénicos.

Este escenario involucra a dos grupos de personajes, los cuales pueden ser interpretados por los mismos jugadores. Dependiendo de la interpretación, o del sistema que se suela utilizar, un grupo será el principal y el otro el secundario. En el texto, a los personajes nos referiremos como aventureros o investigadores. Esta “etiqueta” se aplica al origen de los personajes. Los capítulos de esta aventura también llevan el código A o M, para referirnos a la parte antigua o a la moderna, además de a los personajes que están activos en ese capítulo.

La primera decisión que se ha de tomar para dirigir este escenario concierne al sistema que se va a emplear. Si los personajes principales son los aventureros, debería usarse el de *Dragones y mazmorras* o algún otro juego de rol de fantasía medieval. Si los personajes principales pertenecen a la era moderna, utilícese el sistema del siglo XX. Esta parte del escenario ha sido diseñada para *La llamada de Cthulhu*, pero se puede recurrir a otros juegos como *Indiana Jones* o *Los mercenarios*.

A continuación se debe decidir si los jugadores van a interpretar a ambos grupos. De ser así, el escenario resultará algo más complicado, y solamente Guardianes con experiencia deberían dirigirlo. Léase toda la aventura detenidamente para tener una idea de cuán difícil pudiera llegar a ser. Si se decide no jugar con los dos grupos, úsense las pautas en el texto de los capítulos para mantener a los jugadores informados acerca de lo que los personajes secundarios van a hacer. Si los personajes secundarios son considerados como PNJs, trátense como tales.

Briam Lumley

El escenario discurre en dos eras distintas de la “historia” de la Tierra: una antigua y una moderna. La parte antigua se basa en las obras de Briam Lumley, un autor británico de

Arkham House, quien publicó la mayoría de historias relacionadas con los Mitos de Cthulhu. Las historias de Lumley se desarrollan en el continente primigenio de Theem’hdra (véase el mapa), surgido y poblado hace millones de años, antes de la aparición de los dinosaurios. En aquellos tiempos seres semejantes a dioses se manifestaban en la Tierra, magos y hechiceros combatían con runas y hechizos, y hasta el gran Cthulhu quedó libre durante un breve periodo de tiempo. Hace eones, Theem’hdra sufrió un cataclismo más allá de toda imaginación, hundiéndose, así que todo recuerdo de su existencia se ha perdido.

El segundo mayor mago de aquella época fue Teh Atht. Era un mago blanco, y el responsable de la construcción de una cápsula de súper-adamantium en la cual guardó libros y otros artefactos con buena parte del conocimiento (mágico, histórico, geográfico, antropológico, etc.) de Theem’hdra, la cual duraría siempre. Jamás sospechó que sobreviviera tanto antes de ser encontrado, arrojada por una explosión de lava de un volcán en el siglo XX, pero fue tal y como sucedió.

En siglo XX, milenios después, representa el trasfondo moderno. Uno pudiera pensar que no hay nada que conecte a las dos eras, pues los continentes han cambiado mucho a lo largo del tiempo, y civilizaciones como la de Lemuria o la de Atlantis han surgido y desaparecido. Pero dos son las cosas que conectan a estas dispares épocas para la aventura: el legado de Teh Atht, y otro legado mucho más terrible: las poderosas y espeluznantes criaturas de los Mitos, durmientes, encarceladas y vigilantes, desde el mar y el espacio entre las estrellas.

La trama

En la ciudad de Klühn, en Theem’hdra, se ha levantado un templo. Se conoce como el Templo de los dioses secretos, y

su sumo sacerdote es el oscuro y enigmático Gorgos. Gorgos afirma estar protegiendo a las gentes de Klühn de los dioses secretos, quienes desean vengarse de la ciudad. En realidad, Gorgos no es un sacerdote, ni siquiera es humano. Se trata de un thromb (un ser demoníaco capaz, con grandes poderes nigrománticos y malignos). Los thromb llegaron de las estrellas, y aguardan en otras dimensiones la oportunidad de alcanzar un mundo lleno de vida para explotarla. Se alimentan de energías mágicas generadas por los encantamientos, las emociones y la devoción hacia ellos, y si reciben la cantidad suficiente, se vuelven inmortales. Gorgos está acompañado por una serie de sacerdotes que le ayudan a localizar a otros miembros de su especie para que le ayuden en su plan, el de dominar la Tierra. ¿Y qué puede hacer la humanidad?

Interfiriendo con los planes de Gorgos está Teh Atht, el único hombre que sabe lo de la invasión sobrenatural. Cada noche Gorgos fustiga a sus sacerdotes en una ceremonia frenética, formándose nubes negras en torno al Templo de los dioses secretos, y enviando sueños de luces centelleantes y de color azul verdoso para alimentar a los thromb. Cada día, Teh Atht lleva a cabo hechizos para contener el flujo de energía y desviarlo para que no llegue hasta esos seres endemoniados. Esto ha hecho que Gorgos se sienta frustrado, dándose cuenta de que no podrá alcanzar su objetivo mientras Teh Atht continúe con vida. Y el mago blanco es demasiado astuto y sabio como para no protegerse...

Así pues, Gorgos ha ideado un plan definitivo. Dicho plan consumiría toda su energía y pondría fin a su vida. Así que planea abandonar esta época donde es conocido y actuar contra ella, hallando la manera de conservar sus cosas. Gracias al estudio de la ciencia arcana del tiempo, y habiendo saqueado las investigaciones de una docena de magos, ha dado con un conjuro que podría trasladar cosas en el tiempo.

Gorgos ha ocultado ingeniosamente este conjuro entre otros, para que no llame la atención, esperando que en algún momento del futuro un despiadado hechicero lo encuentre y lo utilice para su propia destrucción. Mediante una serie de símbolos Gorgos ha hecho que el libro sea indestructible, condenado a sobrevivir durante toda la eternidad, para ser localizado dentro de mucho tiempo, más allá del alcance de Teh Atht.

La oportunidad (si la podemos denominar así) se encontraba en la cápsula que Teh Atht había diseñado. La cápsula fue descubierta por un erudito llamado Thelred Gustau, quien hoy día sería famoso si su "hallazgo" no hubiese sido considerado un fraude. El libro fue encontrado inicialmente hace 5.000 años, después enterrado en la tumba de Sir Geoffrey Hood, un respetado arqueólogo, sin haber sido leído. Se trataba de un hombre bueno y honesto, pero se topó con el libro a edad muy temprana, convirtiéndolo en un recluso, pues trataba de desentrañarlo y era incapaz de destruirlo, así que tomó la determinación de mantenerlo en secreto. Los detalles de cómo Thelred Gustau halló la cápsula se describen más adelante.

Sin embargo, Louise, la viuda de Hood, descubrió el libro. Louise era una francesa joven y vivaz, mitad gitana y perteneciente a la vieja nobleza, quien había experimentado con lo oculto: primero la astrología, y después la magia negra. Cuando encontró el libro vio la oportunidad de volverse una mujer más poderosa, bella, irresistible e inmortal. Tal vez fue ella quien aceleró la muerte de Sir Geoffrey o tal fuera inevitable (nunca lo sabremos). Pero ahora, madame Louise Chalburt cuenta con aquelarre secreto formado por conocidos suyos que la ayudan en sus diabólicas maquinaciones. Juntos pronto realizarán el hechizo más poderoso de todos. Y en su apartado castillo en la costa de Normandía, un terrible horror podría surgir del pasado más oscuro para oscurecer aún más nuestro presente.

De las cosas antiguas...

La parte antigua del escenario se desarrolla en Theem'hdra, pero se puede desarrollar en otro mundo fantástico siempre y cuando se pueda convencer a los jugadores de que se trata de un antecesor del mundo moderno. Theem'hdra no es muy diferente de otros mundos fantásticos, poblados por varias razas humanas. Sin embargo, no hay enanos, elfos, gnomos, hobbits ni orcish en Theem'hdra (lo más parecido son los suhm-yi, una especie de medio elfo).

En consecuencia, se sugiere que el grupo de aventuras esté formado por humanos o medio humanos. Los personajes no deberían tener un nivel muy alto, y en el texto ofrecemos unos patrones para crear aventureros más fuertes o más débiles. No obstante, personajes de nivel inferior a 3 posiblemente tengan más dificultades.

...Y de las cosas modernas

Los investigadores no aparecen en el escenario hasta la sección A3. Viven en la primera mitad del siglo XX (1900-1940) en Europa. Cualquier conjunto de investigadores resultará adecuado para la aventura. Si no se está familiarizado con los juegos relacionados con este periodo, se puede improvisar un sistema, o dejar esta parte de la aventura como información de trasfondo para ser revelada a los jugadores según vaya conviniendo. También se puede hacer que los jugadores interpreten a sus familiares (padres o abuelos) que vivían durante aquella época. Por lo demás, los personajes deberían ser los típicos.

Una aclaración acerca de los sistemas

Es muy fácil confundirse cuando se empleen los dos sistemas en este escenario. De ahí que recomendamos que se adopte una de las siguientes directrices para garantizar cierta armonía:

Usar un solo sistema durante toda la partida. Esta es la elección obvia, puesto que solamente se dirige a un grupo de personajes y las partes a los secundarios son meramente narrativas.

- 1) Usar un sistema distinto para cada grupo de personajes, sin importar la época o la localización. Por ejemplo, cuando los aventureros estén por Rosdale, utilícense las

estadísticas de *Dragones y mazmorras* para los encuentros. Esta sería la elección apropiada para este escenario.

- 2) Usar un sistema según la localización y la era. Así, cuando los investigadores visiten Theem'hdra, tendrán que ajustarse a su realidad empleando el sistema de *Dragones y mazmorras*. Esto se recomienda para Guardines con experiencia.

Esta aventura alcanza su potencial máximo si los jugadores pueden lidiar con los dos grupos de personajes y dos sistemas. Ello dependerá de si se prefiere cierto grado de secretismo o si se prefiere algo más detallado, según los jugadores. Sería posible encajar esta aventura en una campaña en curso, aunque sería mucho más fácil en una de *La llamada de Cthulhu* durante los años veinte o treinta.

En cualquier caso, el Guardián debería complementar las secciones de esta aventura con encuentros acordes al curso de la historia. Los espadachines, por mencionar algunos, no tendrán muchas posibilidades en la Francia de los años veinte. Los Guardianes tendrán que ser flexibles, creativos y ladinos.

Theem'hdra

Theem'hdra es de origen volcánico. En los manuscritos de Teh Atht se mencionan dos volcanes, ambos activos durante su época, pero la información disponible para los investigadores se basa casi enteramente en lo que Thelred Gusatu recuerda del mapa de su caja dorada; en eso y en las fotografías, algo malas por cierto, que logró tomar antes de que el resquebrajado mapa se desintegrara.

A partir de la reproducción de Gustau se puede ver que Theem'hdra posee un mar interior, prácticamente circular, de en torno a 800 kilómetros de diámetro, rodeado por el Gran círculo de montañas. Al suroeste de este océano interior y dentro de la cordillera hay un poderoso volcán que en realidad se trata de un cono secundario, aún activo y agrietado. Seguramente, el cráter original del volcán sea el mar interior mismo, y que el cono que lo rodea, sea el Gran círculo de montañas erosionado por el viento, la lluvia y los temblores de tan joven planeta.

¡Pues menudo volcán debió haber sido ese! ¡Un cráter de 800 kilómetros! ¡El Krakatoa no es más que un petardo a su lado! Así es como, con el mayor estremecimiento primitivo, surgió Theem'hdra.

El litoral occidental

Al oeste del continente se encuentra el segundo volcán activo, una isla situada en mitad del océano Desconocido. Este volcán, cuando surgió, acabó y enterró bajo la lava a la ciudad de Buhr-esh, la cual se encontraba en pleno apogeo cuando Klühn, la actual capital de la costa oriental, a casi 5.000 kilómetros al este, no era más que un pueblo pesquero. A pesar de ello, y a pesar de que Buhr-esh es para Klühn lo que Ur es, por así decirlo, la moderna El Cairo, la leyenda de Buhr-esh llegó hasta Teh Atht y sus asentamientos sobre la gran bahía de Klühn, y la recogió meticulosamente en sus libros rúnicos.

En el extremo noroeste del continente hay una tierra de fiordos, lagos y llanuras heladas. Lanudos mamuts trashumantes vagan por las grandes planicies que se sitúan al norte de esta región, cazados por altos blancos salvajes quienes (aunque existen numerosas tribus y familias) reciben el nombre de hombres del norte. Sin embargo, su denominación más común es "bárbaros".

Los bárbaros del norte son fáciles de reconocer: por su gran fuerza, su piel ligeramente bronceada, su preferencia por las mujeres delicadas, su resistencia al alcohol, su cambiante estado de ánimo, su miedo a la hechicería y su cabello largo y enrevesado hasta la base de la espina dorsal.

Los pescadores tienen fama de pescar ballenas, los marineros de construir embarcaciones, los guerreros son temidos por la extrema locura de sus berserkers, y los comerciantes por los marfiles y pieles que venden en Khrissa y Thandopolis. Los hombres del norte son personajes heroicos y variados, de sangre caliente y buenos narradores. También hay quienes abandonan su fría tierra, pudiendo vérselos en casi cualquier parte de Theem'hdra.

Las laderas de las colinas occidentales están envueltas por el misterio. Un misterio con la forma de inmensos cubos de piedra, bloques anodinos cuyas caras tienen cientos de metros, cuya leyenda dice que eran el hogar de la primera raza del mundo, la cual no era humana, sino que llegó a la Tierra desde las estrellas en la prehistoria de Theem'hdra.

El norte

A quinientos kilómetros al este de las llanuras de los mamuts, en la desembocadura del río Marl mayor, se yergue una fría y solitaria ciudad adoquinada en basalto: Khrissa. Sus demacrados y casi calvos sacerdotes son una raza aparte de la mayoría de habitantes de Theem'hdra. Son altos y delgados, calvos en la coronilla y con todo el cuerpo afeitado; y su vida es igual de austera, pues su único objetivo en la vida parece ser el de rezar a sus numerosos dioses para que la Barrera de hielo del norte no alcance las orillas del norte de Theem'hdra. En el año de las ballenas blancas (cuando el hielo se detiene únicamente gracias a la formación del Arrecife de mil kilómetros, mientras que su manto helado y plateado cubre los pies del Tharamoon), los sacerdotes de Khrissa sacrificaron nada más y nada menos que trescientas de sus mujeres para frenar el incesante avance blanco. Cuando el hielo cruje en el norte y los vientos invernales soplan, cunde el pánico en Khrissa.

Al noreste de Khrissa, en el punto situado más al norte del continente, se alza majestuoso y silencioso el monte Tharamoon, olvidado y prohibido, a dieciséis kilómetros en el Mar helado. En la cima del pico más alto hay un gran castillo gris cuya roca brilla ante los verdes cielos. Su único habitante, el viejo Mylakhrión, hace mucho que falleció y que sus cenizas se las llevó el viento, así que toda la isla está vacía, porque ningún hombre se atrevería jamás a enfrentarse a los monstruosos conjuros y maldiciones que Mylakhrión llevó a cabo sin duda alguna mientras agonizaba.

Entre las Tierras gélidas y Klühn se encuentra Arlyeh, hogar de unas ruinas sin nombre en mitad del océano. En una cripta sin fondo, yace encadenada la más terrible de

La llamada de Cthulhu

todas las fuerzas oscuras gracias a un símbolo y un hechizo de los Dioses arquetípicos... es la Casa de Cthulhu.

Las Tierras gélidas no forman parte del continente, y Yaht-Haal, la Ciudad de plata que hay en los límites de las mismas, es la única ciudad más allá de los confines de Theem'hdra. Allí también hay sacerdotes y magos que mantienen a raya el hielo mediante cánticos y conjuros, pero a diferencia de las gentes de Khrissa, son amables, lucen vello, no son violentos y quieren a todo el mundo.

Existen grandes misterios en toda Theem'hdra; y también en la Isla negra, oscura y serena en uno de los lagos del Mar interior; pero ese lugar lo conocemos únicamente porque en él hay...

El litoral oriental

Al norte de la Bahía de los monstruos, entre el poderoso río Luhr y los Grandes picos del este, se encuentran las estepas de Hrossa, hogar de los fieros hrossaks. Hábiles jinetes de las temidas monturas reptil, estos guerreros no tienen par. Los hrossaks mantienen contiendas intermitentes con los ejércitos de la amurallada Grypha, situada en la desembocadura del río Luhr, y con los yhemni de los bosques costeros. Aparte de las ocasionales incursiones y escaramuzas, los bronceados hrossaks se contentan con vivir pacíficamente en sus estepas, donde cultivan la tierra y se enorgullecen de practicar el arte de la guerra. También crían reptiles, de los cuales obtienen cuero y carne. El río Luhr es sagrado para ellos y nunca lo cruzan.

Al oeste del Luhr, a cuatrocientos metros de distancia, se encuentran las laderas del Gran círculo de montañas, dentro del cual, al este del Mar interior, rezuma la espeluznante Ciénaga de las babosas.

A mil trescientos kilómetros al sur de Klühn (pasado el río Luhr y otros ríos de menor tamaño, rodeado por un denso bosque costero) se encuentra la ciudad de Yhemnis. Se trata de una espléndida ciudad de oro, marfil y jабí, hogar y ciudadela de negreros y piratas. Más al este, pasado el tormentoso Estrecho de Yehm y a ciento cincuenta kilómetros, se encuentra la isla jungla de Shadarabar (con Shad, su capital), también hogar de las tribus yhemni. Afortunadamente, estas gentes de piel oscura suelen cortarse el cuello entre ellas tanto como en las guerras en el continente por personas más civilizadas.

El Mar interior

En medio del mar que una vez fuera un volcán, cuales joyas verdes extendidas sobre un bello manto azul, las Islas interiores tocan el cielo con sus montañas de lava. Aquí, dice un rumor, mora una raza de seres de piel plateada, altos, delgados, de pelo liso y no del todo humanos. Sus casas son de madera y se sitúan en las faldas de las montañas; sus necesidades son básicas y todas están cubiertas por las islas y el rebosante mar; son amables, a pesar de que poseen una fuerza inapreciable, y sus vidas se rigen por la contemplación pacífica y serena.

Antología WHITE DWARF

Son llamados suhm-yi, que significa "apenas vistos", y su existencia es algo que no todo el mundo comparte. Se dice que sus mentes son las más ilustres de toda Theem'hdra y que sus sentidos son superiores.

El sur

Poco es lo que se sabe acerca del sur del continente. El extremo suroeste es conocido como la Tierra de Mam, por la madre de los dioses, Mam.

A1: La captura

La introducción para los aventureros tendrá lugar en su propia época. Lo primero que sabrán acerca de las terribles cosas que van a experimentar es cuando su sueño se vea bruscamente interrumpido en mitad de la noche. Si están durmiendo bajo techo y con la puerta cerrada, los asaltantes entrarán por las ventanas y atacarán. Si el grupo dejó a uno de guardia, los invisibles asaltantes les sorprenderán si el guardia no saca una tirada de **Descubrir/2** (a la probabilidad normal si puede "ver" seres invisibles). El grupo asaltante está compuesto por Braganna, dos acechadores invisibles y dos o más gárgolas.

*(Estadísticas para **Dragones y mazmorras avanzado 1ª edición**, del que no hay versión en castellano).*

Braganna, hechicero humano - nivel 5

| | | |
|----------------|-------------|--------|
| FUE 17 (+1/+1) | INT 14 | SAB 13 |
| DES 10 | CON 15 (+1) | CAR 11 |

PV: 16

Nº ataques físicos por asalto (daga): 1, 1D4+1

Alineamiento: Legal maligno

CA: 7, invisible 3.

Movimiento: 12 (volando)

GAC0: 19

Posesiones: daga +1, brazaletes de defensa CA7, poción de forma gaseosa.

Hechizos: Hechizar persona (x2), Proyectil mágico, Dormir, Invisibilidad*, Detectar invisibilidad, Volar*

* Hechizos ya usados.

2 Acechadores invisibles

Dados de golpe: 8

PV: 32, 39

Nº ataques físicos por asalto (torbellino de aire): 1, 4D4

Alineamiento: Neutral

CA: 3

Movimiento: 12 (volando)

GAC0: 12

Inteligencia: Elevada (13,14)

Tamaño: Grande (2'5 metros).

**2 o más Gárgolas****Dados de golpe:** 4**PV:** 25 cada una**Nº ataques físicos por asalto (garra (x2), mordisco, cornada):** 4, 1D3/1D3/1D6/1D4**Alineamiento:** Caótico maligno**CA:** 5, invisible 1.**Movimiento:** 9/15 (volando)**GAC0:** 15**Inteligencia:** Poca (5-7)**Tamaño:** Mediano (1'80 m.)**Defensa especial:** Se necesita un arma +1 o mejor para acertales.

Puede haber más de dos gárgolas si el Guardián así lo desea porque la fuerza o el tamaño del grupo sean superiores. Todos se habrán vuelto invisibles antes de salir del templo. Braganna no recurrirá a la invisibilidad hasta estar seguro de la localización de los aventureros. La táctica de los asaltantes será la de intentar capturar a aquellos personajes que estén desarmados. Si logran una tirada de Presa, una gárgola o un acechador puede salir volando con una víctima a una altura no superior a 50 metros, así que un ataque a una de estas criaturas podría hacer caer a la víctima. En cuanto un monstruo tenga a un aventurero (o mueran

todos) Braganna se marchará, con los asaltantes detrás. Los monstruos tomarán rumbo al barrio mercantil, volando lo más alto posible en el aire; Braganna volará hasta subirse en un caballo que escondió en las proximidades, y cabalgará hasta el templo.

Si fuera posible, Braganna debería volverse visible en algún momento del enfrentamiento; tal vez tenga que atacar, revelando así su invisibilidad, o tener que usar un hechizo ofensivo. Los aventureros verán entonces su llamativa túnica amarilla de sacerdote del Templo de los dioses sagrados, y dispondrán de una pista acerca de dónde podrían estar los capturados. Por supuesto, si todo el grupo es capturado, no hay necesidad de esto.

Llegar al barrio mercantil de Klühn no debería llevar mucho tiempo, pero dependerá en buena medida de lo cerca que se encontrasen los aventureros.

A2: En las mazmorras

Si hay algún personaje que haya escapado al asalto, podrá intentar rescatar al resto. Sin embargo, Gorgos tendrá a uno de sus sacerdotes vigilándolo en tomo momento, recurriendo a la magia (una bola mágica) en caso necesario. Si los aventureros planean un ataque al templo, el sacerdote no opondrá resistencia, sino que dispondrá una trampa. Si fingen haber dado por perdidos a sus compañeros, enviará a otro sacerdote de incógnito con un veneno muy potente. El sacerdote seguirá a los aventureros hasta que se sienten a comer en alguna posada o similar, donde sobornará o amenazará al dueño para que vierta el veneno en la comida. Después les dejará una nota diciéndoles dónde pueden encontrarle, revelándoles que han sido envenenados con una droga que pondrá fin a sus vidas en dos días, a menos que dispongan del antídoto... ¡que tiene Gorgos! Los aventureros podrán enfrentar su CON a la POT 10 del veneno para retrasar sus efectos.

Si los aventureros no han dado al sacerdote la oportunidad de envenenarlos en seis días, éste les escribirá para decirles que Gorgos acabará con sus compañeros a menos que se rindan.

Trezond, sacerdote/ladron humano - nivel 3**FUE** 15**INT** 13**SAB** 10**DES** 18 (-4)**CON** 15 (+1)**CAR** 15**PV:** 15**Nº ataques físicos por asalto:** 1, daño según arma usada**Alineamiento:** Neutral maligno**CA:** 4**Movimiento:** 12**GAC0:** 20

Posesiones: espada ancha de doble filo, armadura de cuero, honda (+3 por su alta DES), 6 dagas arrojadizas (+3 por su alta DES), veneno (véase más adelante), *poción de velocidad*.

Los aventureros capturados verán poca cosa del templo. Para empezar, los asaltantes se asegurarán de que sus víctimas estén inconscientes mientras cruzan la ciudad, aunque aventureros astutos podrían fingir tal estado y

La llamada de Cthulhu

Antología WHITE DWARF

engañar a sus captores. Además, los monstruos descenderán hasta un patio común rodeado por las estructuras típicas de Klühn, siendo a continuación arrastrados los aventureros por una trampilla que conecta con un pasaje subterráneo que da al templo.

El patio se encuentra en el barrio mercantil de Klühn y ninguno de los edificios está ocupado (en un lado unas oficinas y tiendas, en los restantes almacenes). Nadie se dará cuenta la presencia de las bestias voladoras. El templo se encuentra colina arriba, a unos ochocientos metros, rodeado de jardines.

A los aventureros se les despoja de casi todas las armas, abalorios y equipo. Estos objetos son guardados en lugar seguro dentro del templo, inaccesibles a todos los propósitos de este escenario, a menos que los aventureros tengan capacidades mágicas.

Los aventureros son arrojados juntos a una celda de 15 metros de ancho y 10 de profundidad, llena de paja seca y barro. En un rincón hay un pequeño agujero que sirve de letrina. La puerta es de maderas reforzada con hierro y muy robusta (los intentos por forzarla se reducirán a la mitad). Por fuera hay un listón de madera, no tiene cerradura por dentro. La única luz procede de las ranuras de la puerta.

Al otro lado de la celda hay una habitación bastante amplia en la que siempre hay cuatro guardas presentes (si los aventureros guardan silencio, les resultará bastante fácil determinar el número de guardas, pues éstos no hacen más que alborotar).

4 guardias, guerreros humanos - nivel 3

| | | |
|-------------|-------------|--------|
| FUE 16 (+1) | INT 12 | SAB 12 |
| DES 14 | CON 15 (+1) | CAR 9 |

PV: 24

Nº ataques físicos por asalto: 1, daño según arma usada

Alineamiento: Maligno

CA: 5

Movimiento: 9

GAC0: 18

Posesiones: espada larga o mayal, ballesta pesada con 6 dardos envenenados (tirada de salvación contra veneno con -2 o quedar paralizados 20-CON horas), cota de malla.

Cada uno de los guardas lleva una cota de malla y o bien un mayal de hierro o bien una espada larga. También llevan una ballesta pesada con 12 saetas: seis son normales, las otras seis están impregnadas con un potente veneno nervioso diseñado para incapacitar. La sala está iluminada por dos antorchas en cada pared. Hay una mesa en el centro, cubierta de platos sucios y copas de madera. Aparte de la celda de los aventureros (A), hay otras cuatro muy parecidas. Solamente la B y la C están ocupadas.

En la celda B se encuentra Ikrish Sarn, de Hubriss, un hechicero de no pequeño poder que fue atrapado por Gorgos mientras pretendía acceder a los laberintos secretos del templo y frustrar sus planes. Lleva tres años pudriéndose aquí, y la celda ha sido mágicamente sellada por Gorgos para que nadie pueda detectar su presencia. Ikrish está enjuto y

desaliñado; lleva puesta una mugrienta sábana, tiene el pelo largo e infestado de piojos, las uñas descoloridas y los ojos hundidos. Podría llegar a ser confundido con una criatura no muerta, pero está indefenso, y así seguirá durante una hora al menos si es liberado y sanado. Las cifras entre paréntesis representan los puntos que Ikrish tendría totalmente recuperado.

Ikrish Sarn, hechicero humano - nivel 10

| | | |
|-----------|-------------|------------|
| FUE 6 (8) | INT 12 (17) | SAB 14 |
| DES 10 | CON 7 (14) | CAR 3 (11) |

PV: 6 (29)

Nº ataques físicos por asalto: 0 (1), daño según arma usada

Alineamiento: Neutral bueno

CA: 10

Movimiento: 6 (9)

GAC0: 19

Ikrish Sarn es un buen amigo de Teh Atht, motivo por el cual Gorgos quiere mantenerlo con vida y lejos del mago blanco. Si Ikrish es liberado de su cautiverio por los aventureros, no tardará en recordar que Teh Atht posee una serie de aparatos de comunicación en su torre para casos de emergencia, y podrá ejecutar un conjuro que les pondrá en contacto con Teh Atht para que les ayude.

En la celda C hay un problema. Uno de los sacerdotes de túnica amarilla de Gorgos mató por accidente a una víctima que iba a ser torturada, y las circunstancias de la muerte de dicha víctima la han convertido en un tumulario. Esta criatura surge cada vez que hay luna llena, y no descansará hasta que el sacerdote muera. Habiendo “matado” al tumulario dos veces tras sufrir numerosas bajas, los guardas han decidido dejarlo en la celda para que no pueda dañar a nadie. Atacará a todo aquel que intente sacarlo de la celda o el templo, causando estragos hasta poder localizar y matar al sacerdote.

Tumulario

Dados de golpe: 4 +3

PV: 30

Nº ataques físicos por asalto (garras o golpe): 1, 1D4 + consunción de energía (pérdida de nivel de experiencia)

Alineamiento: Legal maligno

CA: 5

Movimiento: 12

GAC0: 15

Inteligencia: Media (8-10)

Tamaño: Mediano (1'20 – 2'10 m.)

Defensa especial: Se necesita un arma mágica +1 o mejor (u objeto de plata) para hacerle daño. Inmune a los hechizos que afectan a la mente.

Las celdas se encuentran a cierta distancia del templo, pero están conectadas por un pasaje y una escalera. Los

La llamada de Cthulhu

guardas son sustituidos cada seis horas, así que los aventureros dispondrán de una buena oportunidad para escapar si logran salir de la celda. A menos que sean influenciados mediante magia, los guardas no abrirán la puerta bajo ninguna circunstancia (aparte de que haya algo que pueda poner en peligro la vida de los cautivos, como fuego y humo). Los aventureros son alimentados una vez al día, con bazofia que es empujada por un hueco en cuencos de madera. La puerta tiene 16 puntos de vida y 10 de armadura. Las paredes y el suelo son demasiado duros como para hacer un túnel con los medios de los que disponen los aventureros.

Al final de la escalera hay un pasaje que conduce al templo y a la entrada secreta, pero también hay una alarma mágica que avisará a los guardas que hay en ambos extremos. Si salta la alarma, la trampa secreta puede ser taponada con una roca (si es que los aventureros pretenden salir por ahí), mientras que varios guardas y sacerdotes podrían bloquear la salida del templo y preparar trampas, hechizos, etc. Pasados cinco minutos aparecerá Gorgos, haciéndose cargo de la situación si es necesario, y procurará que los aventureros vuelvan a ser capturados.

Si Ikrish Sarn ha sido liberado y ha podido establecer contacto con Teh Atht (los aventureros podrían tener sus dudas al ver a tan extraño personaje murmurando encantamientos), el mago blanco reaccionará rápidamente, recopilando ciertos pergaminos especiales y teletransportándose junto con un aparato comunicador. Gracias a que tiene el aparato comunicador, no habrá ninguna posibilidad de fallo si Ikrish puede concentrarse sin interrupciones. Teh Atht pedirá a los aventureros que vuelvan a su celda y ejecutará un hechizo: un portal que les permitirá salir a un santuario. Téngase en cuenta que Teh Atht no querrá vérselas con Gorgos en su propio terreno, así que si los aventureros dudan demasiado o se niegan, podrían perder esta oportunidad de huir.

En el santuario, Teh Atht tendrá preparado un medio de transporte: un carro camuflado en caso de que el grupo sea numeroso, o si no una alfombra mágica capaz de transportarlo a él y a tres personas más. También tiene acceso a una serie de hechizos para protegerles durante el viaje a la torre.

A3: El que envía sueños

Teh Atht habrá conocido hasta ahora a unos cuantos aventureros, y se prepara para contactar con el resto tan pronto como le sea posible a través de sus contactos. Téngase en cuenta que los aventureros que no fuesen capturados pudieran haber acudido a Teh Atht para pedirle ayuda (un PNJ podría sugerirlo). Se pone en marcha en cuanto puede y les pregunta acerca de sus actividades recientes, sus posesiones, etc. en un intento por averiguar por qué Gorgos querría capturarlos y retenerlos. Nada de lo que los jugadores digan servirá, claro está, pero el Guardián podría dejar caer alguna pista falsa.

Mientras tanto, Teh Atht, naturalmente, mantendrá a salvo a los aventureros en su torre. Si alguno trata de salir de allí sin su protección, existe un 10% acumulativo por



incidente de que Gordos haya preparado algo para ellos, como un espía invisible o una águila gigante volando por encima de sus cabezas.

Pasados unos pocos días, un murciélago de un hechicero amigo llega hasta la torre con noticias concernientes a los planes inmediatos de Gorgos. El murciélago está herido, y Teh Atht supone que viene de lejos (ha volado varias semanas), porque el mago que lo envió murió a manos de Gorgos. El mensaje apunta a un gran descubrimiento relacionado con la arcana ciencia del control del tiempo mediante energías mágicas. El mago, Imlaht el mentor, siempre ha estado interesado en la ciencia desde un punto de vista arqueológico, y buscaba la forma de recuperar objetos perdidos en el pasado. El mensaje afirma que ha hallado o concebido un conjuro para hacer tal cosa.

Teh Atht comparte esta información con los aventureros. Éstos deberían inferir que Gorgos pretende invocar a un instrumento o criatura de gran poder del pasado, para así derrotar a Teh Atht. Afortunadamente, Imlaht compartió buena parte de su investigación con Teh Atht, así que este último ahora sabe algo acerca de la naturaleza del tiempo y de la magia asociada a ella. Propone utilizar cierto conjuro para averiguar qué trata de traer Gorgos del oscuro pasado. Este conjuro astral hace que los cuerpos se proyecten a través del tiempo y del espacio, siendo capaces de observar. No impide que las distorsiones temporales sean perceptibles, por lo que sus usuarios pueden ser seguidos con facilidad.

Teh Atht tiene que entrar en trance durante 36 horas para llevar a cabo su viaje en el tiempo. Durante ese periodo, la torre es atacada por una fuerza enviada por Gorgos. Si los aventureros perdieron todo su equipo en el asalto, Teh Atht les conseguirá otro, incluido el acceso a libros de conjuros, pero solamente aquellos de magia menor. Se permite cualquier tipo de arma y armadura.

El ataque comienza en la puerta principal de la torre, la cual es demolida por un contundente hechizo que Gorgos ha provisto a sus acólitos. En realidad no hay nada que ponga en peligro a los aventureros ni a Teh Atht, porque las protecciones mágicas de la torre mantendrán a raya a los atacantes; sin embargo, es muy posible que los aventureros se alarmen, y sus jugadores deberían pensar que algo malo está a punto de ocurrir. Si los aventureros bajan, verán a los atacantes coléricos ante el umbral.

Caballero Githyanki, antipaladín - nivel 8

FUE 17 (+1/+1) INT 17 SAB 15
DES 16 (-2) CON 17 (+3) CAR 16

PV: 67

Nº ataques físicos por asalto: 1, daño según arma usada

Alineamiento: Legal maligno

CA: 1

Movimiento: 12

GAC0: 9

Tamaño: Mediano

Poseiones: *Espada de plata con habilidad especial (psiónica), armadura de placas, aceite de eterealidad, medallón de PES.*

2 Gish Githyanki, guerrero/hechicero - nivel 4/4

FUE 16 (+1) INT 13 SAB 11
DES 16 (-2) CON 16 (+2-85-1/2) CAR 14

PV: 32

Nº ataques físicos por asalto: 1, daño según arma usada

Alineamiento: Legal maligno

CA: 1

Movimiento: 12

GAC0: 16

Tamaño: Mediano

Poseiones: *Espada a dos manos con habilidad especial (psiónica), armadura de placas, honda.*

Hechizos:

Nivel 1: *Afectar fuegos normales, asustar, luces danzantes, pirotecnia, proyectil mágico.*

Nivel 2: *Agrandar, dormir, hechizar persona, levitar, nube bedionda.*

Elemental de fuego

Dados de golpe: 16

PV: 71

Nº ataques físicos por asalto (latigazo con extremidad de fuego): 1, 3D8

Alineamiento: Neutral

CA: 2

Movimiento: 12

GAC0: 7

Inteligencia: Poca (5-7)

Tamaño: Grande (2'50 m.)

Defensa especial: Se necesita un arma mágica +2 o mejor para hacerle daño.

Si algún aventurero sale de la torre, será inmediatamente atacado, rompiéndose además el hechizo de protección que Teh Atht dispuso en la torre. Esto permitirá a los monstruos acceder a las dos plantas inferiores de la torre. Aun así serán incapaces de alcanzar las plantas superiores, donde Teh Atht y los personajes tienen sus aposentos, por lo que no tendrán forma de llegar hasta el mago. De no ser así, Githyanki inscribe círculos fuera en el suelo, preparándose al parecer para algún encantamiento de magia negra, pero no es más que un intento por atraer a los aventureros al exterior. El Guardián debería interpretar bien este encuentro para que los aventureros estén en peligro únicamente si actúan con precipitación, aunque debería incitárseles a creer que necesitan defenderse.

Torre de Teh Atht

La torre de Teh Atht se yergue sobre un risco rocoso desde el cual puede verse toda Klühn.

La torre cuenta con 16 plantas en total. La planta baja y la primera tienen unos imponentes 8 metros de altura, y el resto 3, haciendo un total de 61. Tiene 15 metros de diámetro en la base y se reduce hasta los 3 a parte de la 15ª, donde Teh Atht tiene su observatorio. Las dos plantas de abajo son grandes salones; las tres siguientes son para el servicio; las seis siguientes para invitados y almacenamiento. La 11ª es la sala de estar de Teh Atht, la 12ª su dormitorio y la 13ª su biblioteca. La 14ª es solo accesible por Teh Atht y contiene su laboratorio y estudio. Todas las escaleras están encantadas con un conjuro de levitación que hace seguro el bajar o subir por ellas.

Los monstruos no pueden ir más allá del gran salón de la primera planta; tampoco pueden afectar a la integridad estructural de la torre. Los dos grandes salones están decorados profusamente con tapetes, murales y pinturas en las paredes, pero no hay ventanas. Toda la torre está continuamente iluminada gracias a un conjuro. A lo largo de las paredes hay hornacinas y vitrinas en las que se exhiben obras de arte y elementos de importancia histórica o cultural: un estatua dorada del dios Slug de los N'dolas, un abanico de lanzas y alabardas de Hrossak con puntas afiladas y talladas a mano, figurillas de marfil de la gélida Khrissa, un

sello de piedra verdosa de la oscura Arlyeh, cubería de plata de Yaht-Haal (la Ciudad de plata en los límites de las Tierras heladas), y muchas más cosas de toda Theem'hdra, guardadas en vitrinas protegidas mediante magia para deleite de los invitados de Teh Atht, pues tal colección rivalizaría con cualquier otra de reyes y sumos sacerdotes.

En estos salones también hay sillas y divanes entre las vitrinas, con unas mesitas que los visitantes pueden usar según les convenga. El gran salón de la primera planta también se usa para reuniones de importancia, ahora bastante infrecuentes, y hay una chimenea grande en el centro rodeada de mesas plegables (guardadas en las plantas superiores). Dos conjuntos de escaleras ascienden desde la planta baja, en espiral y pegadas a la pared.

El viaje de Teh Atht

Cuando Teh Atht despierta de su trance, dispone de la siguiente información:

"Se tratan de noticias oscuras, escalofriantes e inesperadas. Gorgos pretende alterar el tiempo como nadie lo ha hecho nunca, ni lo hará, si mi lectura del fluir del tiempo es correcta. Me dispuse a averiguar qué buscaba Gorgos en el pasado; nadé en las turbulencias temporales, y fui arrojado por ellas de inmediato. Así que no pude encontrar ningún rastro de la magia de Gorgos. Casi perdí toda esperanza, pensando que él había hallado el modo de enmascarar sus movimientos en ese flujo de cristal.

Entonces nadé de regreso, y justo cuando iba a salir y volver a mi cuerpo, gracias a Gleeth, que os protege, atisé un cambio en el futuro. Fue cuando me di cuenta de que si había avanzado un poco hacia el futuro, debería ser capaz de hallar algún rastro del acceso de Gorgos al fluir temporal, y tal vez hasta de encontrar la forma de evitar su entrada. Acababa de pensar en esto cuando el fluir temporal me condujo hasta cierto punto, el cual era turbio y turbulento. Durante un momento me quedé atónito ante tal comportamiento, pero noté que algo lo forzaba hacia el futuro. Era oscuro, más que un pozo, y se retorció de una manera grotesca y escalofriante, como si no encajase y le irritase la claridad del fluir temporal. Fuera lo que fuese, no parecía ser el tiempo, sino una negación de éste, una sustancia absolutamente antinatural y mágica.

Al final de aquel miembro necrótico había una garra que no paraba de retorcerse, de abrirse y cerrarse. Me di cuenta de que era de Gorgos, y de lo que estaba haciendo, porque no había nada en nuestro tiempo que le interesara. Me dispuse a descubrir qué monstruosidad había enviado para buscar a un antiguo nigromante. Conforme llegaba al final de aquella extremidad, los dedos se expandieron y se volvieron ciegamente hacia mi dirección, pero conseguí evitarlos, y el flujo de algo aún por ocurrir me devolvió al pasado. Así es cómo viajé por la corriente, acompañado por aquel macabro tentáculo numinoso. Al final, cerniéndose en el futuro, vi el cuerpo de la extremidad. Era tan inmenso que casi boqueaba todo el fluir temporal. Pero el flujo temporal no parecía detenerse, y me asusté más que nunca... yo, uno de los magos más grandes vivos de Theem'hdra.

Aquella cosa estaba absorbiendo el flujo temporal, y no tardaría en tragárselo todo y poner fin a todas las cosas. Afortunadamente, había unos cuantos hilillos que conseguían pasar de largo, porque engullir todo el universo de principio a fin debe ser toda una proeza hasta para una criatura como aquella. Caí fuera del fluir temporal y, aprovechando uno

de esos hilillos, conseguí pasar junto a aquella mole. Percibí su relación con el plano material y entré en ella utilizando mi forma etérea.

Allí pude ver a los responsables de aquella aberración. Trece en total, dirigidos por una hechicera vestida de negro y oro, bella y desequilibrada. Ante ella había un libro, un tomo que solo Gorgos podría haber creado, y del libro ella entonaba un hechizo de terrible poder. Estaban invocando a Gorgos a su propia época, y lo hacían en el nombre de un thromb. Nunca podré olvidar ese nombre fácilmente: un thromb. Una raza procedente de las frías estrellas, demonios de los espacios oscuros y profundos, semillas de horrores más allá de los límites del universo. Y si aquella cosa no encontraba a Gorgos cuanto antes, seguramente acabaría engullendo todos los planos del tiempo...

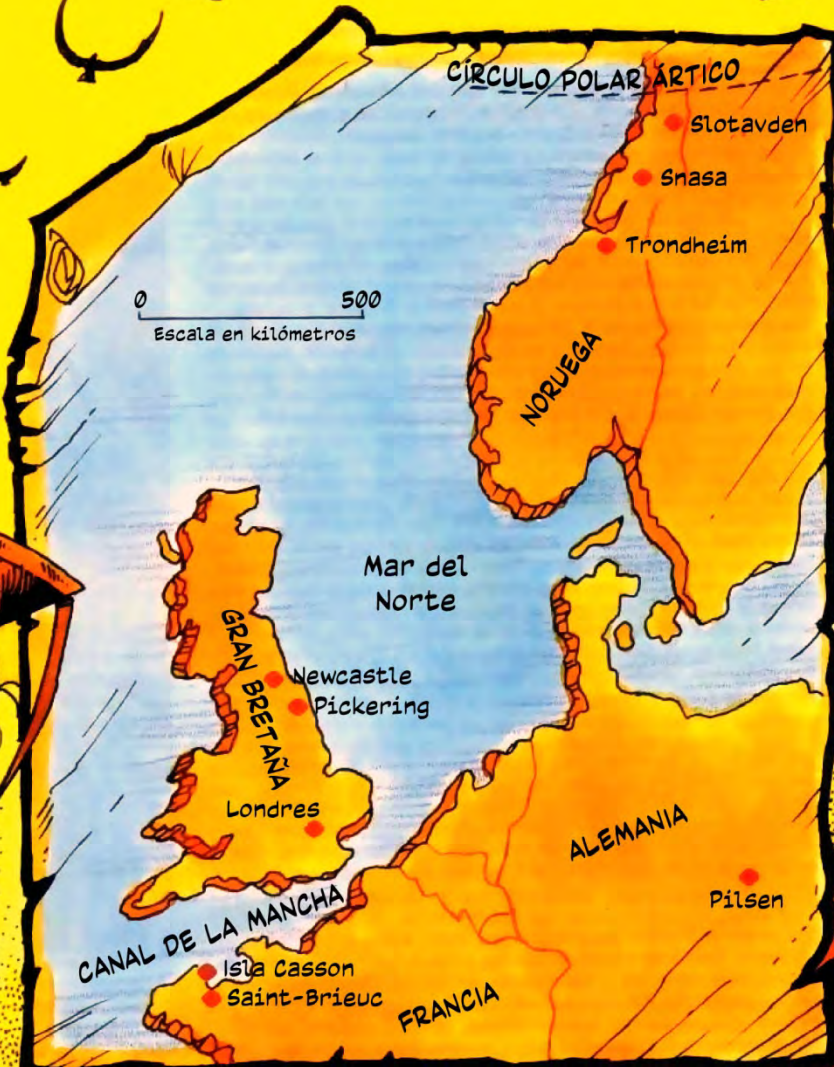
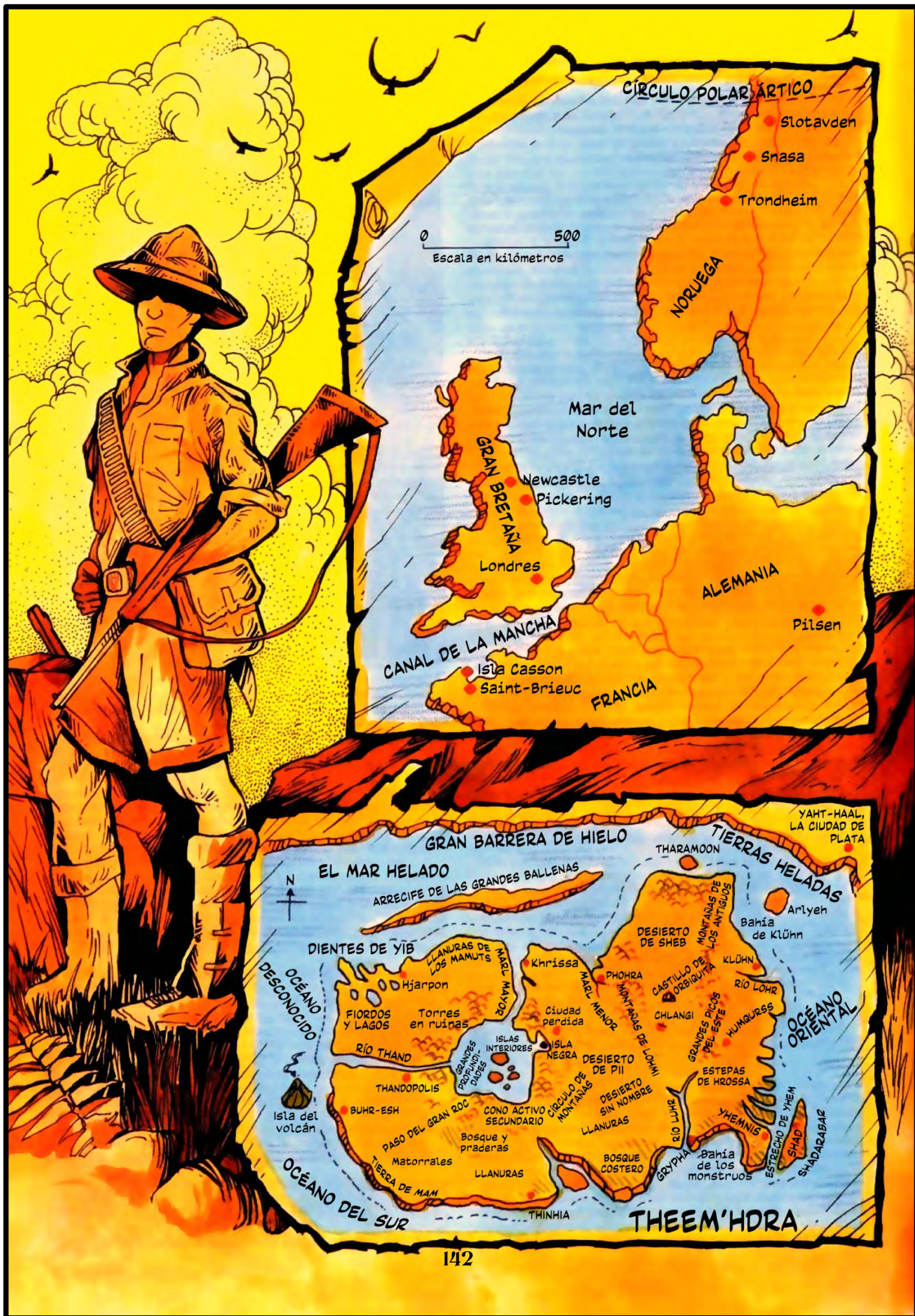
Me dispuse a regresar. En ese momento existían todo tipo de peligros en el fluir temporal, y fui arrojado cual hoja en otoño en una crecida. Tuve que luchar contra la corriente y aquella espeluznante extremidad, y no me resultó nada fácil. Me vi forzado a descansar a un lado del fluir temporal, dándome cuenta entonces de un extraño fenómeno. Allí apiñados había varios hilillos del tiempo, solidificados y endurecidos cuales cables cristalinos. Eran finos, pero de aspecto puro y consistente, y estaban unidos formando una especie de cabo. Cada hebra parecía meterse en el fluir temporal y regresar para romper el muro que separaba los mundos materiales del flujo intemporal. Algo turbado, alcancé aquella hebra, pensando usarla como guía hasta el pasado, y a pesar de su aparente fragilidad, resultó ser firme. No tardé en propulsarme por aquel turbulento río y resistir todos los males del mundo, pasándome de una hebra a otra conforme iban desapareciendo en el muro.

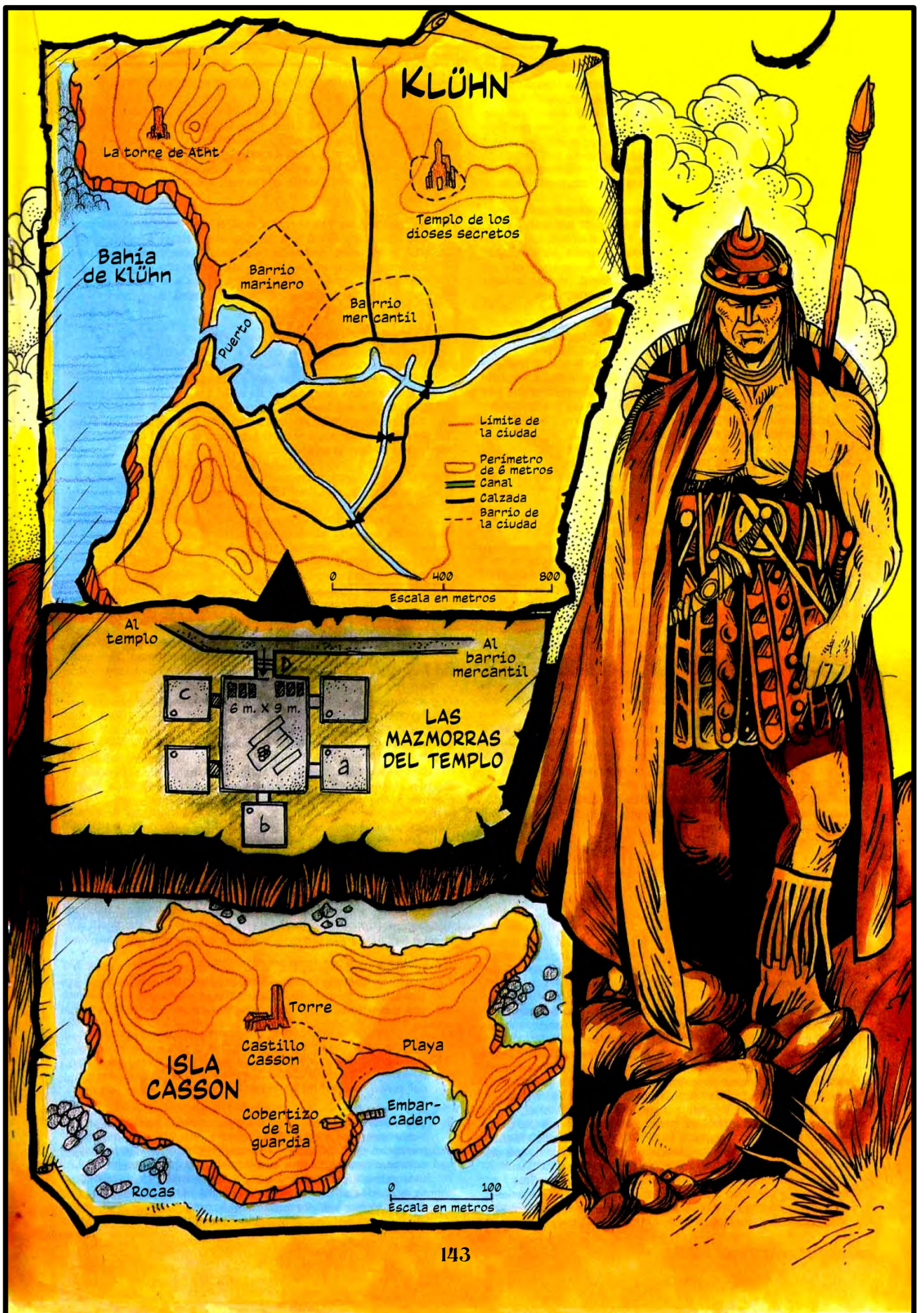
¡Pero la revelación final estaba por llegar aún! Ya había dejado atrás el tentáculo que buscaba a Gorgos, pero por un momento temí no haber llegado tan lejos. Conforme me aproximaba al punto del que yo había partido, me di cuenta de que todas las hebras se unían y acababan en un mismo nexo. Me vi forzado a proyectarme más allá del muro del tiempo en aquel punto. Ejecutando un conjuro pude ver cómo las hebras del fluir temporal atravesaban el muro cuales gigantescas agujas, y al final de cada una había una amenaza para vosotros.

Tal vez se trate de una red del destino o alguna otra fuerza, pero vosotros estáis inextricablemente unidos con esa época en el futuro, donde Gorgos pretende ser conducido. Y al otro extremo de aquellas amenazas, tal vez millones de generaciones después de hoy, vuestros descendientes necesiten vuestra ayuda si queremos que nuestro tiempo y el suyo sobrevivan. El ritual puede ser detenido, frustrando así los planes de Gorgos, siempre y cuando podamos poner sobre aviso a nuestros descendientes."

Tras contar todo esto, Teh Atht se da un festín de comida y se vuelve a poner en marcha. Comienza investigando la forma de advertir a los investigadores, consultando volúmenes de Imlaht. Los aventureros podrían ayudarlo en su búsqueda. Ésta llevará 4 días (-1 por cada crítico en Búsquedas), tras lo cual habrá encontrado un conjuro que sirva para escuchar el pasado, que puede ser adaptado para enviar un mensaje al futuro. Podría requerir algunos ingredientes peculiares que los aventureros tendrían que salir a buscar.

Una vez listos todos los preparativos, Teh Atht hará que cada aventurero fabrique una embarcación pequeña con mástil y vela: éstas llevarán los mensajes oníricos por el fluir temporal una vez unidos a las hebras cristalinas. Los





mensajes están diseñados para penetrar en el inconsciente del sujeto durante el sueño (el momento más propicio), así que los aventureros también tendrán que entrar en trance. Teh Atht vuelve a sumergirse en el fluir temporal para buscar el libro que Gorgos envió en el tiempo. Este viaje será mucho más corto porque sabe lo que está haciendo y se trata de una misión más sencilla. Se entera de que el tomo fue hallado por un hombre en la tumba de una bruja prehistórica. Una posibilidad para un Guardián ambicioso sería la de hacer que Teh Atht envíe a los aventureros en este viaje, en cuyo caso se adelantaría su primera visita al futuro.

M1: Caza de brujas

La aventura comienza aquí para los personajes modernos. Si los jugadores están interpretando tanto a personajes antiguos como modernos, ya sabrán lo sucedido en el pasado. Habiendo recibido el mensaje onírico, se sienten impulsados a reunirse en los jardines del Palacio de Westminster, sede del parlamento británico. Alguno habrá de realizar un largo viaje, otros no, pero cuando el Big Ben da las doce de la noche a lo largo de todo el Támesis, cada miembro del grupo reconoce instintivamente a los demás.

En el caso de que los jugadores estén interpretando únicamente a los personajes modernos, el Guardián debería decirles que este impulso procede de unos sueños extraños que llevan sufriendo días (o semanas, dependiendo de cuán lejos vengán). Advertencias, malos presagios y mensajes insólitos han impedido que duerman bien estos últimos días. El Guardián debería revelar partes de las secciones A1-3 a modo de sueños (se pueden pedir tiradas de COR+INT 0/1D6).

Se pueden establecer los hechos comunes siguientes:

1. Una persona que afirma ser un antepasado ha contactado con ellos mediante el poder de la magia, para prevenirles de una gran amenaza para el mundo que procede de su propia época.
2. La amenaza posee una forma extraña conocida como thromb, la cual cuenta con seguidores en la actualidad que intentan invocarla a través del tiempo. El thromb posee con unos poderes mágicos increíbles y los usará para dominar el mundo y posiblemente contactar con más miembros de su prole localizados en la oscuridad del espacio.
3. Estos devotos son dirigidos por una mujer, cuyo nombre desconocen, pero cuyo rostro ha sido implantado en las mentes de los investigadores por sus antepasados. La mujer tiene un tomo de magia que descubrió su marido mientras estudiaba una tumba prehistórica. También conocerán el rostro del marido, así como el hogar de la bruja (pero no sabrán si él está vivo o no, ni si formaba parte del aquelarre).

Los investigadores tendrían que empezar tratando de averiguar los nombres de la pareja lo antes posible. Pueden empezar por áreas como la arqueológica, la arquitectura o los periódicos. Si alguno tira Habilidad artística (pintar), podrá reproducir un retrato de la mujer.

La pareja es Sir Geoffrey y Lady Louise Hood. Sir Geoffrey lleva muerto cinco años, pero su esposa sigue viva, aunque ahora lleva su apellido de soltera: Chalbert. Su residencia es el castillo de Le Corbusier, localizado en la isla de Cassis, Francia, justo en la costa de Normandía, encerrada por la bahía de Saint-Brieuc.

Los amigos de Sir Geoffrey en los círculos arqueológicos pueden hablarles de su abandono años antes de su fallecimiento, justo después de una excavación en un túmulo prehistórico en las montañas Tauro, Turquía. Antes de aquello había sido un hombre de éxito, rico y conocido, respetado por sus pares y toda una autoridad en civilizaciones antiguas. Después de aquello se aisló del mundo, viviendo en su isla privada en el canal y sin recibir visitas, aunque su esposa hacía viajes frecuentemente a Londres y París. Nadie sabe qué provocó su introversión, qué pudo hacer de aquel hombre vivaz una persona solitaria y distante.

El moderno castillo en Saint-Brieuc fue construido hace ocho años por petición expresa de Sir Geoffrey; los planos fueron realizados por el famoso arquitecto Le Corbusier. Se trata de una estructura un tanto peculiar, como una caja de cemento blanco y cristal sobre una bahía rocosa. Está rodeado por pilares y dividido por un número indeterminado de habitaciones; en los días de sol las ventanas parecen brillar cuales caras de un diamante e impedir al espectador hacerse con una idea de su estructura.

Lady Louise se hace llamar ahora Madame Chalbert, y suele recibir invitados en su fascinante castillo. Es conocida por su afición al ocultismo, y tiene cierta reputación como espiritista tanto en Londres como en París. Ha escrito dos monografías sobre astrología y el mundo de los espíritus, pero nada tras el fallecimiento de su marido. Fuentes menos respetuosas también pueden informar a los investigadores que se rumorea tiene cierto número de amantes en Francia e Inglaterra, algunos de ellos miembros reputados e influyentes del gobierno o las autoridades.

El Guardián pudiera querer que los investigadores encuentren un artículo de Thelred Gustau con parte de la información que aparece en la sección titulada Acerca de Thelred Gustau, publicado antes de que fuese ridiculizado y posteriormente adaptado como un artículo sensacionalista en una revista ocultista. En la revista también hay una entrevista a Madame Chalbert. El artículo ha sido reimprimido en varios diarios y hasta en periódicos famosos, pero siempre ha sido considerado como una bobada. Los editores de la revista pueden dar la dirección de Gustau: Toughton Hall, Rosedale Abbey, North Yorkshire.

El pequeño pueblo de Rosedale Abbey se encuentra a unos 13 kilómetros al noroeste de la ciudad mercantil de Pickering, en los Páramos de North Yorkshire.

M2: Castillo casson

Una vez que los investigadores hayan establecido quién es la mujer de sus sueños, tendrán que desenmascararla antes de que pueda dar inicio a un ritual que convocará a la Bestia de más allá del tiempo. No obstante, Madame Chalbert es tan lista y poderosa que no habrá manera de convencer a las



Tim Saff © 1986

autoridades francesas de que ella está a punto de sentenciar al mundo, ni siquiera de que es culpable de un delito medianamente serio. Es respetada tanto por la policía como por el clero, y conocida y admirada por la gente del lugar, aunque hay uno o dos pescadores en el puerto de Saint-Brieuc que han visto cosas raras en la isla durante la noche, y se han producido desapariciones ocasionales que les gustaría atribuirle (pero la mayoría de la gente considera esto como chismes malintencionados).

Si los investigadores no quieren llamar la atención, podrían quedarse en las islas del Canal, las cuales se encuentran a unos 16 kilómetros de la isla Casson (consúltese el mapa). En Saint-Brieuc llamarían la atención casi al instante porque no se trata de un pueblo turístico, y si se entrometen demasiado, posiblemente se informe cuanto antes de ello a Madame Chalbert. Es fácil alquilar un bote en las islas del Canal, algo menos (sobre todo extranjeros) en Saint-Brieuc.

Madame Chalbert pretende llevar a cabo un ritual creyendo que invocará un elemento de magia negra mediante el cual podrá dominar todos los países y ser inmortal, y ya ha decidido la fecha más propicia para celebrarlo. Su aquelarre se reúne dos días antes de la noche señalada (consúltese la sección Personajes en la segunda parte). Madame Chalbert pasa ese tiempo preparándose para el ritual en una parte secreta de la casa cuya entrada solamente ella conoce. Debido a la extraña naturaleza de la arquitectura del castillo, la presencia de las cámaras secretas es muy difícil de

suponer. Sin embargo, ha tomado precauciones para protegerse antes y durante el ritual.

La primera ha sido la de contratar a cuatro guardas para que patrullen la diminuta isla y se aseguren de que nadie llega a ésta sin que ella se entere.

4 guardas

FUE 15 CON 15 TAM 14 INT 12 POD 7
DES 14 APA 10 EDU 9 COR 30 P.V. 15

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4
Patada 40% 1D6+1D4

Habilidades: Arma corta 65%, Escopeta 50%, Hablar francés 60%, Hablar inglés 10%, Saltar 50%, Trepas 50%.

Dos de estos hombres, desmovilizados del ejército francés después de la Gran guerra, andan patrullando en todo momento. Disponen de un pequeño cobertizo en el embarcadero, único lugar en la isla donde se puede atracar, aunque los investigadores podrían saltar de un bote a la rocosa orilla si hay alguien lo suficientemente competente como para mantener el bote bien sujeto (teniendo que tirar Saltar). Los demás guardas se encuentran en los dormitorios del servicio, descansando. Les llevará cierto tiempo responder ante cualquier alarma porque posiblemente tengan que vestirse y coger sus armas. Cada uno tiene un revólver del calibre 45 metido en una pistolera y una escopeta galga 20 en el cobertizo. Existe un 40% de probabilidades de que lleven escopeta mientras patrullen la isla, cosa que hacen una vez cada hora. El resto del tiempo lo pasan en el cobertizo jugando a las cartas. También tienen linternas, cuerdas y todo tipo de herramientas en el cobertizo. Tanto el cobertizo como el embarcadero son de madera, y el tejado del primero es de chapa corrugada, con cimientos de cemento.

En la caseta para los botes, la cual se encuentra pasado el embarcadero, hay una lancha y herramientas para su mantenimiento.

Madame Chalbert también cuenta con otros guardas dentro de la casa; el Libro de la condena escrito por Gorgos le ha enseñado muchos hechizos, incluyendo Convocar/A a un Ángel descarnado de la noche y Crear Gul (este último puede ser diseñado por el Guardián para que se ajuste a su campaña). Además, raptó a dos lugareños para transformarlos en Gul. El proceso dura entre 3 y 6 meses, tiempo durante el cual el sujeto debe sufrir una terrible tortura. Los Gules protegen ahora la entrada del dormitorio principal ocultos en las diferentes habitaciones del castillo.

2 Gules

FUE 20 CON 15 TAM 15 INT 11 POD 14
DES 14 P.V. 15

Movimiento: 9.

Armas: 2 garras 30% 1D6+1D6
Mordisco 1D6+Presa

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles les hacen la mitad del daño obtenido en la tirada (redondeando fracciones hacia arriba).

Habilidades: Ocultarse 60%.

La llamada de Cthulhu

Pérdida de COR: 0/1D6.

Los Gules tienen orden de atacar a todo aquel que entre en el dormitorio sin ir acompañado por su creadora. Se esconden en las alcobas que hay a cada lado de la puerta, aunque se les puede oler.

El otro guarda sobrenatural de Madame Chalbert es un Ángel descarnado de la noche que mora en la última planta de la torre. Su labor es la de llevarse de la isla a todo intruso. No confundirá a los guardas con intrusos porque Madame Chalbert ha protegido a los primeros con cinturones encantados. (Una tirada de Descubrir hará reparar en ellos cuando los investigadores vean a los guardas, y otra de Mitos de Cthulhu dilucidará su naturaleza). Quienes vayan acompañados del los guardas también estarán a salvo. El Ángel descarnado de la noche es culpable de dos desapariciones de lugareños molestos. Si un investigador es llevado por el Ángel descarnado de la noche, será dejado caer para morir o depositado en el Bosque bávaro, cerca de Pilsen, Checoslovaquia.

Ángel descarnado de la noche

FUE 15 CON 12 TAM 16 INT 4 POD 16
DES 15 P.V. 14

Movimiento: 6/12 volando.

Armas: Presa 30% Especial
Cosquilleo 30%

Armadura: 2 puntos de piel.

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 90%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Cuando lleguen los investigadores será el día del ritual, a menos que hubiesen averiguado la fecha y buscado la forma de presentarse allí antes.

Nota: Si los investigadores aparecen demasiado tarde, o no consiguen detener el ritual una vez iniciado éste, existe un 75% de probabilidades de que Gorgos logre entrar en el siglo XX y un 25% de que ponga fin a todo el continuo espacio-tiempo. Si Gorgos aparece, comenzará a invocar a toda clase de criaturas sobrenaturales antes de traer al resto de thrombs y conquistar el mundo entero. Esta situación no sería una conclusión exitosa para el escenario.

Si los investigadores llegan a la isla durante el día, habrá mayores probabilidades de que sean detectados por alguien desde la casa o por uno de los guardas. Si lo hacen de noche, es casi seguro que atraerán la atención del Ángel descarnado de la noche, cuyo cometido principal es el de repeler a los intrusos.

Disposición del castillo

No se ofrece ningún plano del castillo, porque buena parte de la acción se desarrolla la noche que los investigadores “asaltan” el edificio para frenar el ritual. La disposición interior resulta bastante confusa; y de hecho es deliberada. El Guardián debería describir un castillo con las típicas estancias: “El mayordomo os conduce hasta la biblioteca” o “Hay una escalera que lleva al sótano”. Los jugadores no

Antología WHITE DWARF

deberían disponer de una imagen del castillo antes de que se produzcan los eventos en las cámaras secretas.

Por dentro, el castillo tiene el estilo típico francés modernista de los años veinte. Las habitaciones son por lo general espaciales y sobrecargadas, y todas cuentan con grandes vidrieras. No hay nada más que dos plantas, pero ambas se dividen en distintos niveles con estancias conectadas entre sí mediante escaleras, rampas y pasajes repartidos, aparentemente, al azar. Algunas vidrieras son tintadas, como la del comedor, que muestra un paisaje marino abstracto de color azul y verde. Las puertas del salón tienen una representación en vidrio de Las cuatro estaciones. Hay luz eléctrica, la cual funciona gracias a un generador que hay en el sótano.

En la planta baja se encuentra el área de servicio, formada por una cocina, un frigorífico, una despensa, una sala de estar, etc.; La entrada principal se abre a un vestíbulo y una escalera. Contiguas al vestíbulo hay una sala de juegos, otra de desayuno y un salón. El salón conecta con la sala de juegos, el comedor y el estudio. Junto al estudio se encuentran las habitaciones de sir Geoffrey (hay tres en total, llenas de vitrinas con restos arqueológicos de todo el mundo) que nadie ha tocado desde que éste abandonara la arqueología. La sala de desayuno y la de juegos tienen ventanas francesas que se abren a un magnífico balcón, el cual se abre a un patio, y éste a su vez a un camino adoquinado que rodea toda la estructura. Hay un corredor para el servicio que arranca de la despensa, entre el comedor y la sala de desayuno, pasando por el salón y una entrada secreta en el mismo pasillo. Las puertas del servicio se abren a todas las estancias mencionadas (están camufladas como paneles en las paredes).

La segunda planta alberga los dormitorios del servicio en un lado. Suele haber tres doncellas, un ama de llaves, un mayordomo y un encargado de mantenimiento. No obstante, mientras Madame Chalbert prepara el ritual, todos los empleados estarán ausentes. Todos disponen de sus estancias, y también hay espacio para familiares y amigos de los empleados en la planta baja. En el extremo derecho del castillo hay habitaciones para invitados y, bajo la torre, se encuentra el dormitorio de Madame Chalbert. Este último es todo un lujo. A la torre se puede subir mediante una escalera que arranca desde una puerta exterior o desde un solar. Ambas entradas siempre están cerradas, y la del solar está camuflada mediante un fresco.

Las cámaras secretas se encuentran entre y debajo de la colección de estancias. Se puede acceder a ellas únicamente a través del estudio, cuya entrada está encima de la chimenea. La chimenea puede ser desplazada, dejando ver una escalerilla plegable que sale del marco. Descendiendo por un estrecho pasaje se encuentra la primera cámara, pintada con diseños en oro y bermellón del suelo al techo, con una gran runa grabada en el mármol negro del techo. Allí hay dos nichos, donde aguardan los Gules, uno a cada lado. Son alimentados con animales vivos y se pueden ver manchas de sangre en el suelo. Su hedor impregna toda la estancia. Los Gules tratarán de sorprender a los intrusos.

Introducción para Theldred Gustau

"Solamente sé que en 19--, mientras observaba de cerca la fantástica erupción del ----- en aquella isla que había surgido del mar, subí a mi barco unos restos volcánicos cuyo descubrimiento parecía estar destinado a revisar toda la historia antropológica del mundo.

Aquella cosa era tan maravillosa como inquietante. Inquietante porque, metida dentro de una masa rocosa de color grisáceo, había una esfera de cristal azul semejante a un ojo. Maravillosa porque aquella masa, cuyo cristalino pasajero saltaba a la vista, había salido del corazón de recién nacido volcán.

En cuanto tuvimos aquella cosa a bordo, mis hombres se apresuraron a retirar la todavía caliente lava del interior, y después llevaron la esfera a mi camarote. Por su superficie aún quedaban gotas de mar, y restos de lava y polvo volcánico impedían discernir su verdadero color... y su contenido. Pero cuando la limpié con una toalla, mis hombres y yo nos quedamos boquiabiertos, y durante un instante la magia del nacimiento del volcán fue olvidada.

¡Porque ante nosotros teníamos algo que era imposible que estuviera allí! Dentro del cristal azul había una caja de metal amarillo de unos 17'5 cm³. Tenía agarraderas y cierres, y estaba cubierta por símbolos extraños y rostros de krakens y dragones, enanos y gigantes híbridos, serpientes y demonios, y otras criaturas de la noche de todos los mitos y leyendas.

Nos dirigimos a puerto y me llevé la esfera al hotel. Era sólida, pero curiosamente brillante, hecha de un cristal desconocido para la ciencia moderna. Tras tomar numerosas fotografías y enseñar aquella cosa a varios amigos y colegas, se dispuso a determinar el modo de sacar la caja dorada.

Metí la esfera en un agujero, después le di un golpe, pero no rompí el cristal, ni tampoco quería dañar la caja. Al final, tras nueve días de intentos frustrados en Londres, me hice con un taladro de joyero y me puse manos a la obra en un largo proceso de perforación. Fue un error.

No hice más que dos agujeros, cada uno a unos 3 centímetros de la caja, cuando vi que del segundo salía una sustancia aceitosa de color azul que se volvía humo al contacto con el aire. Al parecer, perforando el segundo agujero, rompí algo invisible que rodeaba la caja. Salí por el agujero y exudó, pegándose al cristal y fundiéndose como mantequilla.

Era tan agrio el humo que me vi obligado a abandonar la casa sin poder averiguar a qué se debía aquella reacción catalítica. Cuando el humo se disipó unos minutos más tarde, volví a la mesa de trabajo y vi que la caja dorada se encontraba sobre unos cuantos trozos de vidrio evaporado. Traté de salvar unos pocos lavándolos, pero no sirvió de nada.

Una vez hube limpiado la mesa y llevado la caja a mi estudio, me resultó fácil levantar la tapa, cuyas bisagras estaban perfectamente engrasadas! Me temblaban las manos y no podía hacer nada más que mirar, mientras el sudor recorría mi frente presa de la precipitación, pero entonces me obligué a calmarme y a sacar más fotografías de cada objeto que dejaba encima del escritorio.

Allí dentro había un diminuto silbato de plata cuya boquilla estaba sellada; varias botellas pequeñas con líquido, cada una marcada con jeroglíficos rojos y brillantes en etiquetas de diferentes pieles; una lupa de marco cuadrado y dorado delicadamente adornado con intrincados arabescos y taraceado con lustrosas madreperlas; un cráneo diminuto, como el de un mono, pero con nada más que una cuenca central en mitad de la frente, toda recubierta de oro salvo el ojo, el cual era un rubí tan grande como una uña; un mapa plegado de algún tipo de papiro que comenzó a descomponerse en cuanto lo abrí; un juego de separadores de plata en perfectas condiciones; una bellísima flauta de bambú de

exquisita manufactura; un pendiente con forma de reptil devorándose a sí mismo por la cola; el colmillo de marfil grande y punzante de algún animal de presa, con un mango de madera haciendo de él una daga; y por último, debajo de todos aquellos tesoros menores, libros con runas, pergaminos y documentos, de pieles suaves no más gruesas que el papel, pero lubricadas de una manera tal que han logrado sobrevivir sepa Dios cuánto tiempo.

También había unas cuantas hojas sueltas, con figuras estilizadas completamente nuevas para mí, y casi seguro que para los criptógrafos y transcritores de runas actuales. Dejé todo aquello cuidadosamente en mi escritorio, temeroso de que pudieran caerse al suelo. Cogí lo primero que pillé, la lupa, y me disponía a asegurarla cuando me topé con la más fantástica de las revelaciones.

Quien quiera que hubiese guardado todo aquello y sellado la caja, no solo la había protegido sabia y deliberadamente contra su viaje eones en el futuro, sino que también había previsto las dificultades a las que su descubrimiento debía enfrentarse. No me cabía ninguna duda de que aquel hombre se trató de todo un científico, ¡pero aquello era mucho más que ciencia!

Estaba tan mareado que tuve que agarrarme al escritorio. Parpadeé varias veces antes de volver a mirar. Finalmente, frotándome los ojos con fuerza, saqué la silla y me senté para volver a contemplar, incrédulamente, que los jeroglíficos adquirían otra forma bajo el cristal tintado de azul de la lupa.

¡Ya no eran jeroglíficos!

Ahora era capaz de leer aquellos caracteres inmemoriales y minúsculos con tanta facilidad como si los hubiese escrito yo mismo. Aparecían en alemán, ¡el idioma de mi juventud! Entusiasmado, me puse a leer una página, luego otro, y otra, copiándolo todo en inglés conforme pasaba la lupa, viendo cómo aquellos caracteres desconocidos y emborronados se transformaban en letras, palabras y frases discernibles. Al final acabé pasando la lupa por encima de todo el texto.

Entonces sobrevino la tragedia. Mi mano me temblaba tanto y mis ojos estaban tan fijos por culpa de la hipnotizadora metamorfosis, que se me cayó la lupa y grité aterrorizado cuando vi cómo se rompía contra una esquina de la caja. El líquido azulado de la lente salió al instante. En menos de veinte segundos no había ni rastro de la milagrosa lupa, solamente su montura cuadrada y un humo agrio que se dispersaba velozmente.

Me sentí fatal durante un momento, maldiciéndome por mi torpeza y casi llorando de frustración; pero entonces eché un vistazo a las tres páginas que había escrito y me di cuenta de que no todo estaba perdido. En aquellas notas tenía la clave, una con la que podía desentrañar los secretos de los manuscritos tal y como había hecho con la lupa, aunque de forma más lenta.

Aquello me llevó nueve años de ardua labor, no solo las traducciones ¡sino también el identificar una era del hombre anterior a la prehistoria! Pero a pesar de que había conseguido traducir correctamente una tercera parte de los libros rúnicos y manuscritos de Teh Athth, no logré impresionar a las autoridades competentes en cuanto a la enormidad del tesoro que hallé en una roca de lava arrojada por un volcán.

Tal vez, si mi hallazgo hubiese sido menos espectacular... si no le hubiese hablado a nadie de la esfera y la lente... y ciertamente si no hubiese mencionado los maravillosos poderes de la traducción, las cosas hubieran sido distintas. Todavía me molesta considerablemente que me miren como "alguien peculiar" o como un "excéntrico", y ello a pesar de mi reputación previa y al hecho de que cuento con evidencias fotográficas y amigos que defienden todo cuanto digo.

En esta cámara hay dos salidas: una a la sala de preparación y otra a una escalera de caracol que desciende. La sala de preparación es diminuta, está atestada de túnicas negras, tiene un mueble lleno de elementos esotéricos (tales como hierbas, candelabros, pergaminos, plumas, braseros, tizas, pinturas, viales, morteros y cosas por el estilo), un armario para guardar la ropa, un cofre pequeño y cerrado que contiene varios libros y elementos mágicos (a elección del Guardián), y un par de sillas plegables.

La escalera de caracol desciende hasta tres cámaras bajo la casa. Todas tienen paredes sólidas de cemento cubiertas con piedra pulida, la mayoría grabada con diseños arcanos y glifos hechos por Madame Chalbert. La primera no es nada más que una sala de espera, donde los acólitos se reúnen y esperan a su líder. Tiene unos 5 metros de ancho y conecta mediante una arcada con la segunda cámara. Esta es más pequeña, de unos 3'5 metros, pero los grabados son más diabólicos y gráficos. Aquellos investigadores que entren aquí deberán tirar COR+Mitos de Cthulhu/2 0/1D4. La cámara es una cripta del tesoro, porque bajo sus losas se encuentran los instrumentos de magia negra de Madame Chalbert: un juego de grilletes dorados y una daga sacrificial de oro; un incensario de oro y barras de un incienso muy potente; una tablilla de piedra árabe que aporta 4 puntos de magia a quien realice un hechizo de atadura y deba enfrentar los suyos a los de la criatura; y finalmente el Libro de la condena escrito por Gorgos y que se describe más adelante. Estos tesoros están escondidos en agujeros simétricamente colados en un complejo diseño pentagonal del mosaico del suelo. Una serie de grabados indescifrables y demenciales de horrores de otro mundo rodean la arcada que conecta con la última cámara.

La cámara de invocación es un lugar maligno y poderosamente opresivo. Incluso vacía, su aura es tal que, quien falle una tirada de COR, sentirá demasiado miedo como para entrar. La cámara en sí es una bóveda de poco más de 5 metros de altura en el centro y 3'5 en las paredes. El suelo y las paredes son de mármol negro con vetas amarillas; las vetas de las paredes han sido talladas

cuidadosamente imitando tentáculos retorcidos, y casi parecen brillar. La cámara es iluminada mediante velas en los rituales, y en el suelo hay un círculo y un pentagrama hecho de carbón y tiza.

Si no se interrumpe el ritual, los investigadores verán cómo Madame Chalbert se desnuda, ejecutando un hechizo del Libro de la condena. Se hace unos cortes en los brazos y los pechos con la daga, y el humo del incensario flota a su alrededor. Cantando junto a ella hay doce miembros del aquelarre, vestidos con túnicas amarillas como las de los sacerdotes del templo de Gorgos en Klühn. En el interior del círculo hay un horror sobrenatural, oscuro y fluctuante, una proyección de la Bestia de más allá del tiempo. Presenciar esta escena requiere una tirada de COR 1D3/2D10. No intentaré describir a la criatura (porque tales cosas no existen para ser descritas o representadas, porque ni siquiera el millón de palabras que forman el inglés son suficiente vocabulario), pero el Guardián debería expresar lo horrenda que es.

El ritual puede ser detenido si se ataca a Madame Chalbert o si dos o más miembros del aquelarre dejan de cantar. Cuando se alcanza el clímax, ella da un grito inhumano y los miembros del aquelarre cesan el cántico, inmóviles ante la transformación de la Bestia de más allá del tiempo. La bestia traspasará entonces los límites del círculo, rompiendo sus ligaduras mágicas. Si alguien cruza o rompe el círculo mágico en algún momento, la masa de la criatura se incrementará hasta cubrir la cámara. Será entonces cuando los investigadores sientan una fuerte presión en sus pechos, como si sus cuerpos estuviesen siendo atados con una cuerda irrompible, y ello se debe a que la bestia se está retirando de ambas eras simultáneamente. Existe cierta sensación de estar levitando, de estar siendo arrastrado a lo largo de una distancia cósmica, luego... la nada. Felizmente inconscientes viajan hasta la torre de Teh Atht en Theem'hdra, totalmente ignorantes de su destino.

A continuación: *¡Los personajes interpretados por los jugadores viajan en el tiempo y tienen que luchar contra Gorgos para su supervivencia!* ☹





Portada de la revista White Dwarf nº 81, de septiembre de 1986

ANTIGUO Y MODERNO

PARTE II

Por **Graham Staplehurst**

Un escenario para jugadores esquizofrénicos.

Esta es la segunda parte de un escenario doble, basado en las obras del autor británico de terror y fantasía Brian Lumley. En él, los jugadores adoptan una doble personalidad: como aventureros de la tierra de Theem'hdra, un país perteneciente

a un tiempo anterior a la memoria, y como investigadores de los años veinte en la Tierra. Con esto, el juego puede desarrollarse como una aventura de *La llamada de Cthulhu* o de *Dragones y mazmorras* sin ningún problema. El texto siguiente asume que se jugarán con ambos sistemas de forma paralela, con el de *Dragones y mazmorras* para los personajes del mundo antiguo, y el de *La llamada de Cthulhu* para los de los años veinte.

Es necesaria la primera parte, la cual apareció en el último número.

A la conclusión del último capítulo, los investigadores de los años veinte viajaron al castillo Casson, en una isla próxima a la costa francesa, para interrumpir la ceremonia que traería el desastre al mundo. Mientras lo hacían, sufrieron una extraña sensación, y después cayeron inconscientes al atravesar cierta distancia cósmica, alcanzando la Torre del hechicero, Teh Atht. Inexplicablemente, han sido intercambiados por sus iguales en la antigüedad, los aventureros de Theem'hdra. Para los dos grupos su historia no ha hecho más que empezar...

M3: Los trastornos del viaje en el tiempo

A pesar de que los investigadores desaparecen de la cámara de invocación en el castillo Casson, pronto son reemplazados (en pocos segundos) por personajes de la antigüedad, quienes experimentan la misma presión en sus pechos cuando viajan en el tiempo.

¡Los personajes han viajado en el tiempo! Los jugadores que interpretan a personajes modernos y antiguos no tendrán ningún problema en entender lo sucedido, aunque no deberían actuar como si sus personajes tuviesen claro lo que acaba de pasarles. Sus personajes antiguos no estarán en la torre de Teh Atht, sino en el raro siglo XX de la Tierra, aunque puede que nadie le vea sentido en un principio.



Si los jugadores han interpretado únicamente a personajes antiguos, el Guardián debería haber establecido los planes de los PNJs en la era moderna, hasta el momento en el que interrumpieron en la ceremonia. De repente, los personajes sienten la misma sensación de atracción, tal y como se ha descrito arriba; son arrastrados, como por un río, y luego depositados en una extraña cámara, sin saber dónde (ni cuándo) están.

El primer problema al que tendrán que enfrentarse será al enfurecido aquelarre de madame Chalbert. La bruja está tirada contra la pared, inconsciente o muerta. Todos los miembros del aquelarre están locos debido a sus continuadas experiencias con cosas malignas y perversas, y se lanzan contra los recién aparecidos, tratando de reducirlos (no tienen armas). Si caen más de tres miembros del aquelarre, el resto intentará huir, avisando así a los guardas (si queda alguno). Los cuatro primeros en alcanzar el cobertizo escaparán en lancha, el resto se tirará al mar en un desesperado y lunático intento por escapar de los personajes.

No se puede sacar nada provechoso de ningún miembro del aquelarre, ni siquiera mediante la persuasión (por no mencionar el hecho de que ningún personaje es capaz de hablar un idioma tan ininteligible –a menos que recurran a la magia-). Si los investigadores permanecen donde están una vez barrida la isla, estarán temporalmente a salvo, y si alguien se acuesta, recibirá los sueños de Teh Atht enviados por los investigadores. Teh Atht puede explicar lo que cree que ha sucedido, pero no sabe cómo invertir el proceso ya que las fuerzas implicadas son inconcebiblemente grandes. No obstante, espera que la magia de Kylakhrion pueda ayudar a devolverles a su época.

Existe otro problema además. Mylakhion está muerto, y así lleva miles de años. Todo su saber, el mayor jamás reunido en Theem'hdra, quedó confinado en su inexpugnable castillo en el norte lejano, en Tharamoon, la isla montaña. Solo aquellos lo suficientemente poderosos como para superar las protecciones mágicas y guardianes que Mylakhion dejó, pueden lograr la información que allí se esconde. Aquí es donde entran Teh Atht y los investigadores. Los personajes antiguos tendrán que hacer un viaje similar, si les es posible. Si Teh Atht consigue dar con un hechizo que los devuelva a su época, cree que será mucho más efectivo si ambos grupos se hallan en el mismo punto en el espacio, facilitando así la transición a través del tiempo.

Dado los millones de años que separan ambas épocas, así también los continentes, ni aventureros ni investigadores sabrán dónde se encuentra en la actualidad el castillo de Mylakhion. No obstante, Teh Atht cree que existe una posibilidad: el hombre que descubrió su cápsula temporal, Theldred Gustau. Cree, gracias a un contacto onírico previo con los investigadores, que vieron su nombre en Theem'hdra, que con la información que hay en la cápsula, Theldred podría dar con las coordenadas del castillo.

Sin embargo, en este punto el principal problema de los aventureros es cómo salir de la isla y sobrevivir en un entorno completamente ajeno. Si los miembros del aquelarre no se han hecho con la lancha del cobertizo, los aventureros

podrían usarla (si se las arreglan para encender el motor). También está la cuestión de sus ropas y equipo, pues estarán vistiendo ropas propias de Theem'hdra, algo no muy apropiado para la Francia de los años veinte. De igual modo el equipo está anticuado. Y hay otros factores como su completo desconocimiento de todo tipo de tecnología, idioma y moneda en Europa. Hay muchos objetos por la casa, así como dinero (tanto libras como francos –aunque si los aventureros lo distinguen o no queda a discreción del Guardián-). Cualquier tesoro que los aventureros llevaran habrá incrementado su valor.

Dentro de tres días (antes si los aventureros van bien o si el Guardián prefiere acelerar la acción) volverán los criados. Junto a ellos vendrán varios policías para comprobar que todo está bien (varios pescadores vieron luces extrañas en el castillo la noche del ritual).

Si los investigadores no disponían de un bote y los aventureros no pudieron hacerse con el del castillo, estos últimos tendrán que esperar a que llegue la policía y los criados para tratar de robar alguno que éstos lleven. Recuérdese que los aventureros tienen que comer y dormir durante la aventura.

Recurriendo a la magia

Debido a la distancia temporal existente entre ambas eras, los aventureros descubrirán que los hechizos no funcionan del todo bien. Esta regla se aplica a todos los hechizos de tipo no druídico. Para que un hechizo surta efecto, el realizador debe sacar la siguiente tirada: ((15xnivel del hechizo) – nivel del realizador) %.

Los Guardianes pueden aplicar otras penalizaciones a aquellos clérigos cuyas deidades dispongan de pocos o ningún seguidor en esta era, como prohibiendo la recuperación de cualquier hechizo superior a nivel 3.

Por otro lado, el ciudadano medio europeo es como un humano de nivel 0, por lo que los hechizos les afectarán más. Es muy poco probable que los ilusionistas y magos dispongan de hechizos de teletransporte, pero sí el equipo que llevasen. Se puede permitir un suministro limitado de hechizos en los libros de madame Chalbert.

A4: Un impacto temporal

Los investigadores llegan la torre de Teh Atht y son conducidos por los sirvientes a sus aposentos para descansar, mientras él lleva a cabo varios conjuros de protección frente a las disrupciones temporales. Cada investigador se despertará pasadas 25-CON horas; si se está jugando un escenario únicamente moderno, este es un buen momento para hablar con cada uno de los jugadores en privado. Examinando a los que se van levantando, si Teh Atht detecta algún síntoma de locura o una gran pérdida de COR, será capaz de recuperar, mediante la magia u otros medios, hasta 1D10 puntos de COR de forma inmediata. También puede eliminar los efectos de una locura temporal.

Cuando todos los investigadores estén despiertos, tratará de explicarles la situación. Ésta, por supuesto, puede provocar una pérdida de COR, sobre todo debido a tan exótico entorno (0/1D6 puntos). Esta pérdida puede ser

recuperada si los investigadores regresan a su propia época. Sin embargo, Teh Atht explica que tendrán que llevar a cabo un peligroso viaje hasta la torre de un hechicero con la esperanza de encontrar allí algo que les ayude a viajar en el tiempo. El agujero que hay en el tiempo se irá cerrando, y si se cierra antes de que cada uno vuelva a su época, todos desaparecerán. ¡Sus antepasados, ahora en el futuro, no podrán tener descendientes!

Afortunadamente, Teh Atht ha averiguado que Gorgos ha resultado herido como consecuencia de la energía despedida por el ritual. Ello significa que Teh Atht puede ir a la torre de Mylakhtrion y ver si puede reordenar el tiempo sin temer por el bienestar de Klühn y Theem'hdra, pues él y solo él los protege de la amenaza del thromb.

Antes de que se pongan en marcha, Teh Atht transmitirá cuanta información pueda a sus antepasados atrapados en el siglo XX. Los aventureros no pueden hablar el idioma (pero Teh Atht dispone de hechizos para poder comunicarse con los investigadores) y tendrán muchas dificultades a la hora de usar tan complicados artilugios y máquinas.

Los investigadores también querrán saber algo más acerca de Theem'hdra, el mundo y sus peligros (consúltense la sección *Theem'hdra* en la primera parte). Descubrirán que, del mismo modo que la magia no surte efecto en el siglo XX, sus aparatos tecnológicos no siempre funcionan en Theem'hdra. Todo lo que no sea algo básico (como ruedas, palancas, poleas o simple acero) funcionará con una tirada de Suerte. Esta tirada puede realizarse cada vez que se use un objeto. Por ejemplo, una pistola podría no disparar y hacerlo después. Aplíquense las penalizaciones a aquellas cosas demasiado complicadas como los relojes. Además, aquel equipo que precise de combustible (como una linterna) podría absorber puntos de magia a los investigadores. Teh Atht tendrá ropa para ellos.

M4: Theldred Gustau

Los aventureros tendrán que localizar al hombre que cogió la cápsula temporal para entregarla a los investigadores. Una dirección les dirá poca cosa, pero en el castillo debería haber un mapa por alguna parte, que serviría para visualizar North Yorkshire.

Llegar allí es cuestión aparte. Hay combustible suficiente en la lancha como para cruzar todo el canal y llegar hasta Dover. También hay algunos suministros en el cobertizo si alguien mira, suficientes para llegar hasta Scarborough o Whitby bajo circunstancias normales. También necesitarán provisiones para su viaje; a pesar de que hay muchas en la cocina, tendrán que averiguar cómo funciona un abrelatas.

Si los aventureros se topan con europeos en este punto, es muy posible que sean tomados como extranjeros, posiblemente del lejano oriente, si hablan su lengua nativa de Theem'hdra. Sería recomendable permitir el uso de conjuros que sirvan para entender lenguas o idiomas recogidos entre los libros de madame Chabbert.

Si los aventureros matan a alguien en la isla, o han sido vistos abandonándola una vez la policía halle los cadáveres, serán perseguidos por las autoridades. No obstante, sin una prueba definitiva de su culpabilidad, es poco probable que

los detectives del país puedan proseguir con sus pesquisas. Otórguese a los personajes el beneficio de la duda si actúan con sensatez y no se dedican a matar a todo el que ven.

Otro factor importante en la travesía de los aventureros será el clima, así que habrá que estar preparado para ofrecer un efecto realista y juzgar los efectos de la velocidad y cualquier inconveniente provocado por éstos. Además, habrá que determinar con antelación si los aventureros disponen de las habilidades adecuadas, como la de Bote.

El método más seguro para llegar hasta Gustau es viajando todo lo posible en bote y después completar el viaje a pie a lo largo de los brezales azotados por el viento de Yorkshire, lejos de la civilización. Rosedale Abbey es un pueblo pequeño situado en un valle al sur de Rosedale Moor, entre Wheedale Moor y Spaunton Moor. La ciudad más cercana es Pickering, a 13 kilómetros al sur. Si el Guardián lo desea, los aventureros podrían toparse con un granjero y su escopeta, o con un hombre lobo (tal vez haya algo de verdad detrás de las viejas leyendas...).

Granjero humano, Guerrero - nivel 1

| | | |
|--------|-------------|--------|
| FUE 15 | INT 10 | SAB 8 |
| DES 15 | CON 15 (+1) | CAR 12 |

PV: 9

Nº ataques físicos por asalto: 1, puñetazo (1D3) o escopeta

Alineamiento: Neutral

CA: 9

Movimiento: 12

GAC0: 20

Tamaño: Mediano

Posesiones: Escopeta y 20 proyectiles.

El granjero, el Sr. Hinchliffe, disparará a todo aquel que actúe de modo sospechoso, ya que asumirá que le están robando.

Hombre lobo

Dados de golpe: 4 +3

PV: 23

Nº ataques físicos por asalto (mordisco): 1, 2D4

Alineamiento: Caótico maligno

CA: 5

Movimiento: 15

GAC0: 15

Inteligencia: Media (8-10)

Tamaño: Mediano (1'80 m.)

Ataque especial: Licantropía.

Defensa especial: Se necesita un arma de plata o mágica para hacerle daño.

El hombre lobo acechará a los aventureros durante una hora o así en su forma humana antes de decidirse a atacar al

La llamada de Cthulhu

último miembro del grupo. Monta una emboscada y trata de matar a uno, transformándose de nuevo en humano una vez haya podido huir. También huirá si se le quitan más de la mitad de puntos de vida.

Una vez que los aventureros hayan dado con Theldred Gustau, tendrán que convencerlo de que van en serio. Si llevaban algún objeto mágico, o pueden ejecutar algún conjuro, les creará. Por otro lado, también pueden demostrarle que saben leer las runas, ya que él no ha compartido ese secreto con nadie. Naturalmente, hablar con Gustau será el principal problema, porque a pesar de que conoce la escritura y es un lingüista, el habla le resulta demasiado rápida. Al principio tendrán que comunicarse mediante garabatos.

Cuando hayan convencido a Gustau de la necesidad de localizar dónde se encuentra la torre de Mylakhion, se sumirá enfervorizadamente en los tomos de Teh Atht y en una amplia colección de atlas. Tras un día y una noche de estudio casi continuado, incluyendo tres horas nocturnas estudiando las estrellas, será capaz de calcular la posición solicitada. Se encuentra en Noruega, a unos 80 kilómetros al sur del Círculo polar ártico y próxima a la frontera con Suecia, cerca de un pueblo llamado Slotavden. Thelred Gustau tendrá que ir hasta Scarborough para ver si desde allí puede hacer el viaje. Los aventureros pueden acompañarle, pero tendrán que inventarse una excusa para justificar su presencia.

Un vapor sale de Newcastle para Trondheim dos veces a la semana, costando el pasaje de 1.400 kilómetros 18'10£ la ida. Desde allí, pueden ir en autobús o trineo (dependiendo de la época del año), o subirse al tren que va a Snasa, cubriendo así 200 kilómetros de los 275 que tiene el trayecto. Slotavden se encuentra en una colina con vistas al Faxveatten, un lago que separa Noruega de Suecia. Gustau estima que el coste total del viaje, incluyendo los gastos de regreso, hospedaje y demás rondará las 100£ por persona. Además, él dispone únicamente de 350£ (y no puede hipotecar su casa).

Los aventureros, tratándose de quienes son, dispondrán de algo de dinero o del equivalente en objetos vendibles, o estarán dispuestos a desprender a alguien de sus pesadas riquezas. Cómo lo hagan depende enteramente de los jugadores; solamente téngase presente que Thelred Gustau no colaborará en la ejecución de ningún acto delictivo, aunque podría ayudar con el plan. Las posibilidades pueden ser robar un banco, atracar un tren o a una persona rica, y cosas así. Déjese a los jugadores hacer lo que quieran en este punto o simplemente ofrézcase una oposición razonable.

Una vez superado el obstáculo de la financiación, Thelred Gustau presentará un nuevo inconveniente: entrar en Noruega. Naturalmente, ningún aventurero tiene pasaporte. Las posibilidades van desde usar la magia hasta sobornar a las autoridades portuarias. También se puede conseguir un pasaporte si se consiguen certificados de nacimiento, sobornando claro está.

Mientras tanto, los aventureros han de evitar ser arrestados. Es de esperar que eludan a los locales, para no parecer sospechosos. Unos entrometidos se darán cuenta de



que se está produciendo un mayor consumo de alimentos en la casa de Gustau. Un policía podría hacer una visita inocente y de cortesía a Gustau y asustar a los aventureros. Tendrán que montar una historia para su viaje a Noruega, pues la gente del lugar es muy curiosa, sobre todo con los grupos numerosos de extranjeros. Por último, también se pueden producir accidentes que precisen atención médica.

A lo largo de toda la preparación, los aventureros entrarán en contacto onírico con los investigadores gracias a la ayuda de Teh Atht.

A5: Un vuelo al hielo

Teh Atht preparará el viaje a la torre de Mylakhion en cuanto los aventureros se hayan establecido en el siglo XX. El mago dispone de una alfombra mágica capaz de transportar hasta cuatro personas. Si hay más de tres investigadores, habrá que llevar a cabo más preparativos. Pueden arriesgarse a viajar tierra a través por mar, o usando varios artilugios voladores, como hipogrifos. También pudiera existir la posibilidad de que Teh Atht tuviese más de un objeto mágico capaz de transportar personas por el aire.

El viaje no transcurrirá sin incidentes, por supuesto, ya que Theem'hdra es un mundo de criaturas fantásticas tal y como los aventureros podrán haber advertido. El viaje lleva a los investigadores por toda la franja del Mar interior, cruzando el continente en dirección a las Tierras gélidas, y después por los glaciares que se arrastran desde el Polo

La llamada de Cthulhu

Antología WHITE DWARF

Norte, por Khrissa, hasta la lejana Tharamoon, donde se halla la torre de Mylakhrión. Durante el viaje, los investigadores podrían ver cosas (o toparse con cosas) totalmente ajenas a su comprensión. Se han de disponer tantos encuentros como se considere, incluyendo alguno en el que los investigadores tengan que vérselas con PNJs del norte de Theem'hdra (consúltese la sección *Theem'hdra* para sacar ideas). A continuación se ofrecen unos encuentros sencillos, cada uno con sus propios peligros. Utilícense según convengan.

Draco

Un draco surge del cielo e intenta atrapar a un miembro del grupo (tírese al azar, excluyendo a Teh Atht). Esta criatura vuela torpemente, de ahí que pueda ser eludida una vez sufrido el primer ataque, o rechazada tras reducir sus puntos de vida a la mitad o menos. Si consigue atrapar a alguien, se lo llevará a su guarida volando bajo, y evitando así una posible persecución.

Draco

FUE 39 CON 20 TAM 40 INT 5 POD 15
DES 7 P.V. 30

Movimiento: 7 volando.

Armas: Mordisco 60%* 1D10**

Cola 60% 1D6+Presa+Veneno***

* 90% si se tiene atrapada a la víctima con la cola.

** Un empalamiento con este ataque significa que la víctima sufre además el bonificador de daño de la criatura (+4D6) cada asalto de forma automática.

*** Un empalamiento con la cola inyecta un veneno letal de POT 18. Tarda 1D6+4 asaltos en surtir efecto; una tirada de Tratar envenenamientos puede salvar a la víctima.

Armadura: 10 puntos de piel.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Tormenta

El cielo está oscuro y hay mucho viento. Se está formando una tormenta y los aventureros deberían descender o buscar refugio. La tormenta no tardará en traer viento y lluvia. Aquellos investigadores que se mojen corren el riesgo de resfriarse o algo peor. Un modo de evitar la tormenta es volando por encima del nivel de las nubes.

Aquellos personajes atrapados en la tormenta deberán tirar FUE contra 3D6 en la Tabla de resistencia para evitar caerse. Esta tirada tendrá que ser realizada cada media hora, existiendo un +1 acumulativo por cada media hora de vuelo en tan inclementes condiciones. La visibilidad quedará severamente reducida, así que para cuando se den cuenta de que alguien se ha caído será demasiado tarde! Por último, cada hora hay un 5% de probabilidades de que un personaje sea alcanzado por un rayo, sufriendo 1D10x1D6 puntos de daño, la mitad si se tira Esquivar. Si el daño es suficiente para matarlo, un éxito enfrentando su CON a 3D6 en la Tabla de resistencia significará que ha sobrevivido con 1 punto de vida.

Frío helador

A menos que vayan abrigados con las ropas adecuadas, un fuego o magia, los investigadores sufrirán 1D6 puntos de daño por congelación cada hora que pasen sobrevolando los glaciares árticos. El daño sufrido se dobla si están mojados o no llevan ropa. Teh Atht ya está mágicamente protegido contra el frío y no lo notará; serán los investigadores quienes tengan que pedirle la misma protección. Ello implicaría un alto en el camino, pues Teh Atht no puede efectuar un conjuro en pleno vuelo. Se pueden aplicar efectos de congelación permanente si los investigadores reciben un daño igual o superior a la mitad de sus puntos de vida, perdiendo dedos, nariz, etc.

Águilas gigantes

Se divisan dos águilas gigantes volando en círculos por encima del grupo. Si los viajeros siguen en la misma dirección, pasarán por un nido de águilas y éstas atacarán hasta que se marchen. Si los investigadores se desvían, las águilas se limitarán a chillar. Las águilas son grandes, y podría hacer caer a una persona de la alfombra mágica. Nótese que las águilas son criaturas inteligentes y que podrían mostrarse amigables a quienes las ayuden. Pueden hablar, pero en su propio idioma.

2 águilas gigantes

FUE 30 CON 18 TAM 24 INT 12 POD 15
DES 20 P.V. 21

Movimiento: 5/12 volando.

Armas: Picotazo 45% 1D8+2D6

Garra 45% 1D6+2D6

Armadura: 2 puntos de plumaje.

Murciélago mensajero

Un murciélago mensajero con buenas nuevas se acerca de Teh Atht. Ha sido enviado por Ikrish Sarn (asumiendo que sigue con vida, si no, por uno de los aprendices de Teh Atht que permanece en la torre) para informar al mago blanco de que el fin de Gorgos parece estar cerca. La violenta reacción de la partida de la Bestia de más allá del tiempo acabó con el thromb y con la mayor parte de los sacerdotes que quedaban en el Templo de los dioses secretos. El templo fue saqueado por una turba de Klühn, quemándolo después. Se dice que Gorgos huyó gracias a un artefacto mágico.

A6: La morada sombría

La torre de Mylakhrión es un pináculo inhóspito de piedra negra verdosa, que atraviesa las siempre presentes nubes frías de la región. Las temperaturas aquí varían entre los 0°C y los -10°C durante el día (posiblemente 5°C o poco más en el verano), cayendo en torno a -20°C durante la noche. El viento puede bajar la temperatura hasta los -30°C, dependiendo de su fuerza y dirección (el del norte es el más fuerte y frío).

La torre en sí tiene unos 8 metros de ancho, pero se alza sobre una base rectangular de unos 55 metros de profundidad y 37 de ancho, con entre 10 y 15 metros de

altura. No parece tener ventanas. La base está construida con el mismo tipo de roca, inmune a todos los ataques naturales y la mayoría de mágicos. Hay una puerta de doble hoja de bronce, lisa y con un símbolo arcano grabado en ella. A lo largo de todo el edificio hay otros símbolos. La torre tiene un total de 100 metros de altura, más alta que el mayor de los glaciares que se pueden ver desde su pináculo.

Teh Atht debe llevar a cabo un complejo ritual para abrir la puerta y desactivar todas las trampas mágicas que pusiera Mylakhrión hace mil cien años. Ello le llevará 3 horas, tiempo durante el cual no puede ser molestado. Se puede mantener al grupo ocupado con una pequeña jauría de lobos.

Lobos

FUE 13 CON 11 TAM 11 POD 12 DES 13
P.V. 11

Armas: Mordisco 30% 1D8

Armadura: Pelaje por valor de 1 punto.

Habilidades: Descubrir 60%, Seguir rastros (mediante el olfato) 80%.

Ajustese el número de lobos a la cantidad de miembros del grupo y fuerza de éstos. Los lobos pueden ser ahuyentados con un disparo. Si no pueden atacar a nadie en un periodo de 20 minutos, se escabullirán. Si se mata a algún lobo, el resto huirá aullando con fuerza.

Cuando Teh Atht consigue abrir la puerta, el grupo verá un imponente vestíbulo, resplandeciente con sus paredes blancas, un techo dorado y un suelo verde que recuerda a hierba fresca recién cortada. Unas luces mágicas se apiñan en el aire y todo el lugar parece una especie de cielo primaveral, un paraíso en la Tierra. El aura es tal que todo aquel que haya perdido COR durante la aventura recuperará inmediatamente un 10% de los puntos perdidos. No obstante, la sala también actúa como cebo para que todo aquel personaje que falle una tirada de PODx5 quiera quedarse allí para siempre. Tales personajes se resistirán a todo intento por sacarlos fuera, pero no recurrirán a la violencia. También serán inmunes a las amenazas; sin embargo, si se emplea la violencia, pueden tirar Suerte para resistirse por cada punto de vida perdido.

Una vez superada esta trampa inicial, Teh Atht procurará guiar al grupo a través de una especie de laberinto de corredores y salas hasta el centro del edificio. No se ofrece ningún mapa. Teh Atht estará seguro de que tiene el control del grupo, y si desobedece sus órdenes, el Guardián debería inventar alguna trampa mágica o mecánica para darles una lección: una bestia ilusoria que carga contra ellos, una aparición que fuerza a tirar COR 0/1D10, un dardo envenenado que debilita o deja inconsciente a un personaje, y así.

Todos los corredores y estancias tienen una forma de *confusión* mágica a la cual los personajes han de enfrentar su INT y su POD cuando tengan que tomar una decisión respecto a una dirección. La magia tiene POD 25. Si se falla una tirada, el personaje en cuestión no podrá recordar por dónde pasaron antes; si se fallan ambas tiradas, el personaje

estará seguro de que ha tomado una ruta distinta. Elabórense unas pocas ideas. Aquí ofrecemos unas cuantas:

Un corredor ajedrezado con hornacinas que contienen réplicas metálicas de especímenes botánicos (flores, pantas, ramas, etc.) en urnas de jade.

Una habitación construida en forma de colmena y con un fuerte olor a miel.

Un recibidor con paredes de espejos y cobre martillado y una resplandeciente capa de ámbar sobre un suelo de madera de teca, con bancos de ébano a ambos lados.

Una cámara con una vidriera azul y verde que a primera vista parece representar una fría charca, atravesada por un puente de cristal amarillo que sirve de trampa para paralizar a todo aquel que lo mire.

Una estancia con una mesa grande y redonda hecha de madera verdosa con todo tipo de cubertería distinta a la habitual de cuchillos y tenedores.

Todo el interior está iluminado y calentado mediante magia, haciendo que el lugar sea muy confortable. Ningún objeto mágico que lleven los investigadores podrá ayudarles a avanzar si sucumben a la confusión. Se puede permitir al grupo separarse de Teh Atht. Si se quedan en un sitio, el mago los encontrará en seguida; pero si se aventuran demasiado puede que pasen algún apuro antes de ser localizados.

A Teh Atht le lleva una hora y media por lo menos dar con lo que buscaba: una escalera secreta que asciende hasta una parte interesante del edificio: la torre en sí, la cual contiene el estudio y la biblioteca de Mylakhrión. Hay unos quinientos escalones hasta la primera cámara. Esta es la primera parte de la biblioteca que ocupa tres plantas, con cada habitación repleta de tomos mágicos. Teh Atht se volverá loco hasta que recuerde el motivo de su presencia allí, poniéndose a buscar el conjuro que necesitan.

En este momento, aquellos investigadores que tengan POD 14 o más, sentirán un leve escalofrío que recorre sus espaldas dorsales. ¿Está haciendo más frío? se preguntan; y ¿por qué sienten como si algo espantoso estuviese acechándoles? Teh Atht estará tan sumido en su búsqueda que no prestará atención alguna a estos hechos. Se pierde entre las pilas de libros que va formando en el suelo.

Afortunadamente, Mylakhrión era muy organizado, y a Teh Atht no le llevará demasiado tiempo encontrar lo que busca; o al menos podrá saltarse conjuros de cocina o para transformar el vidrio en diamante. Si los investigadores le ayudan, podrá ir más rápido. Con un grito de regocijo, Teh Atht coge un tomo que trata sobre las anomalías del tiempo, poniéndolo junto a las anotaciones del viejo mago. Allí hay una referencia a otro libro, en el cual Mylakhrión escribió un conjuro para reparar toda anomalía temporal. En un par de segundos, sus entusiasmados ojos se iluminan... pero luego se vuelve de una palidez cadavérica...

Ante el umbral aparece una figura malformada y abotargada de una piel negruzca y brillante. Es apenas humanoide. Sus ojos son muy negros y sus uñas largas y curvadas. Así es, se trata de Gorgos, que ha venido a vengarse de Teh Atht, un acto tan tenebroso como la propia



Tom Sest © 1986

criatura. Sus labios esgrimen una mueca de satisfacción mientras la raída túnica negra y amarilla que lleva puesta cae al suelo para revelar una retorcida masa de tentáculos y tenazas, alzándose ante todos los presentes.

Todos los personajes menos Teh Atht sufren un ataque de uno de los apéndices. Un investigador puede ofrecerse voluntario a proteger al mago blanco, recibiendo dos ataques. En su turno, Teh Atht realiza un conjuro de protección sobre el grupo para que Gorgos no pueda atacarles. Teh Atht abandonará entonces el círculo de protección para luchar contra Gorgos, entregándole el libro al investigador con más experiencia en la magia y diciéndole que se lo lleve mientras él distrae al monstruo. El círculo se transforma en una esfera opaca cuando él sale.

El conjuro tarda 30 minutos en armarse. 40 minutos después de que Teh Atht se marchase, el círculo de protección desaparece de repente y ven cómo un trozo de muro cae como si hubiese sido golpeado por una fuerza mágica inmensa. Desapareciendo por el agujero de la pared, caen el mago blanco y su asaltante. Fuera está nevando con fuerza, haciendo imposible discernir qué ha ocurrido con los dos, quienes han caído desde una altura superior a los 45 metros. Conforme la nieve comienza a filtrarse en el interior del viejo 'scriptorium', los investigadores han de decidir qué hacer a continuación.

Si deciden bajar y buscar a Teh Atht, es casi seguro que acabarán perdiéndose. Si disponen del conjuro que corrige las anomalías temporales, tendrán un 2% de probabilidades

por cada punto de magia invertido más un 5% por cada punto de POD permanente sacrificado. La ejecución del hechizo conlleva el coste de 1D8 puntos de COR a cada persona implicada. Mientras tanto, la torre va perdiendo calidez, así que pronto hará frío, aunque hay muchas estanterías y libros para quemar (¡sacrilegio!).

Si el conjuro no surte efecto, Teh Atht retornará y lo realizará tras unas pocas horas de descanso, tiempo durante el cual los investigadores han de mantenerlo caliente. Una tirada de Primeros auxilios servirá para sanar sus heridas, pues está sangrando tras la batalla con el thromb. Teh Atht tendrá éxito en la ejecución del conjuro.

M5: Hacia Sløtavden

Llegados a este punto se asume que los aventureros se hallan de camino a Noruega. Pueden viajar hasta Newcastle sin problemas porque Thelred Gustau tiene un coche, y es de esperar que hayan llevado a cabo los preparativos para poder viajar en barco. Recuérdese que necesitarán una buena cantidad de la moneda local (corona noruega) para llegar a Sløtavden. Por suerte, Gustau sabe algunos idiomas escandinavos.

El viaje en tren hasta Snasa transcurrirá sin incidentes, a menos que los aventureros los causen. El Guardián puede crear cualquier número de situaciones que puedan dar pie a pensar a los jugadores que algo malo está a punto de ocurrir. Ejemplos pueden ser un policía local muy desconfiado, un tipo sospechoso que parece estar siguiéndoles, un ladrón que roba algo que les pertenece, y cosas por el estilo.

En Snasa, los aventureros tendrán que registrarse en un hotel y buscar transporte. El medio más fiable y menos caro de viajar es en trineo. Un trineo tirado por ocho renos puede transportar hasta doce pasajeros con su equipaje. Alternativamente, se puede alquilar un vehículo a motor.

Sløtavden es un pintoresco pueblo noruego. Dependiendo de la época del año, los bosques de pinos pueden estar de un resplandeciente verde o cubiertos por una espesa capa de nieve. Hay un hostal muy acogedor con habitaciones suficientes para ocho huéspedes; si hay más, tendrán que compartir. El posadero querrá saber algo acerca del motivo de la visita de los aventureros, y pedirá a algún agente que no pierda de vista a los recién llegados si su comportamiento es extraño. Muchos de los habitantes se las apanan con el inglés, si es que los personajes se han tomado la molestia de aprender un poco de Gustau.

Puesto que la localización de la torre no puede ser estimada más allá de los alrededores del pueblo, no hay necesidad de ir más allá, pero si quieren explorar el área, no tendría por qué haber problemas. Tal vez lo hagan para que no se sospeche de su tapadera (podrían haber acudido allí fingiendo ser naturalistas que estudian la migración de los renos, o astrónomos buscando nuevos meteoros y cometas en el cielo del norte).

Si alguien intenta comunicarse oníricamente con sus descendientes, no obtendrá respuesta alguna, sino la más absoluta negrura. Ello podría hacerles preocuparse por el bienestar de Teh Atht (algo muy lógico), pero en cuestión de horas se producirá el contacto. Si alguien (por ejemplo, un

policía o el posadero) está vigilando, ello provocará una gran alarma, como es natural. Theldred o los investigadores, una vez en su época correspondiente, tendrán que recurrir a una tirada de Charlatanería para salir de Sløtavden, o simplemente ignorar a los locales y salir tan rápido como les sea posible. Es muy posible que los locales no estén dispuestos a perseguir a los investigadores demasiado lejos, pero si causan algún daño o hieren a alguien, pudieran tener que enfrentarse a problemas más serios, como ser perseguidos por la policía para exigirles explicaciones. Si alguien trata de explicar lo sucedido, se arriesga a ser encerrado en un manicomio. De hecho, Theldred Gustau pudiera tener que ayudar a investigadores que se hayan vuelto temporalmente locos (¿y quién les culparía?) durante la transposición, porque será necesaria otra tirada de COR.

También podría haber problemas para Gustau en su regreso a Inglaterra si los aventureros dejaron evidencias de

su paradero cuando cometieron algún delito. Y si vendieron algunos artefactos antiguos para pagar el viaje, los nuevos propietarios se darán cuenta de cómo éstos desaparecen misteriosamente. Me atrevo a decir que Theldred Gustau querrá recoger su excitante aventura...

A7: Atando cabos

Los aventureros aparecerán en la destrozada biblioteca de la torre de Mylakhion. Si Teh Atht fue quien ejecutó el conjuro, todo habrá salido bien; podrá guiarles hasta el exterior de la estructura para acampar donde se encuentran los transportes, y los aventureros pueden acompañarle de regreso a Klühn para recuperarse. Podrían tener que volver a entrar en el Templo de los dioses secretos para recuperar su equipo, robado por los sacerdotes de Gorgos al comienzo de la aventura.



Si los investigadores completaron el hechizo exitosamente por ellos mismos, los aventureros verán que la explosión mágica que les ha devuelto a su era ha dañado la estructura de la torre y que está empezando a desmoronarse. Si intentan escapar bajando las escaleras, descubrirán que está bloqueada por la mampostería que se ha desprendido. De pronto, la torre empieza a inclinarse alarmantemente y cae, estrellándose contra el suelo y haciéndose pedazos. Los aventureros salen disparados de la torre y caen a salvo en la nieve. ¡Quizá la reciente tormenta no fuese tan mala después de todo! Todos los aventureros tendrán que enfrentar su DES a 3D6 en la Tabla de resistencia o perder los puntos de vida que les queden con la caída; luego tendrán que enfrentar su CON a 3D6+3 para no quedar aturridos durante 10D6 minutos. Quien caiga aturrido más de media hora sufrirá daño por congelación a razón de 1 por minuto.

La tormenta de nieve ha cesado, y los aventureros podrán verse unos a otros y ayudarse entre ellos. Pasada una hora, Teh Atht aparecerá, agotado tras su contienda con Gorgos, la cual ha ganado... cree. Si los aventureros siguen allí, le verán inmediatamente y podrán ayudarlo. En cuanto Teh Atht se recupere, podrán volver a su torre.

El viaje de regreso será tranquilo y sin incidentes, a menos que el Guardián considere que el escenario ha sido demasiado fácil.

Personajes

Teh Atht

No se ofrecen estadísticas para este PNJ. Teh Atht es sencillamente capaz de hacer cualquier cosa que el Guardián quiera. Los personajes no podrán herirle, salvo Gorgos. Sin embargo, aunque su presencia en este escenario sirve para ayudar a los personajes, no tiene por qué ser él el protagonista en todo momento.

Teh Atht es un ferviente devoto del orden que se opone al caos, representado en este escenario por las criaturas de los Mitos (el thromb y la Bestia de más allá del tiempo). La aventura ofrece una guía sobre cómo interpretar a Teh Atht y sus acciones (debe considerarse como un mago blanco normal). Siempre empleará la fuerza mínima ante cualquier situación y otorgará a los demás el beneficio de la duda. También tratará de preservar sus vidas, neutralizando amenazas en lugar de destruirlas.

Gorgos

Este personaje es ruin, mezquino y despiadado. Es un villano megalómano, una entidad que pretende dominar toda la Tierra, a quien no le preocupa deslazar todo el continuo espacio-tiempo.

Gorgos es invulnerable para los personajes, tanto para los aventureros como para los investigadores. Ello implica que puede ignorar *deseos* e intentos de convocación de algo

que pueda acabar con él (esto último podría producir un cataclismo que acabaría matando inevitablemente a los personajes y conduciendo a la destrucción de la Bestia de más allá del tiempo al no poder encontrar a Gorgos). Permítasele disponer de los puntos de magia y hechizos necesarios. Su templo es la fuente de su energía, y debería ser considerado como el peor lugar posible en el que los personajes pueden estar. Para propósitos del juego *Dragones y mazmorras*, Gorgos será un psíquico de clase 6, haciéndolo invulnerable a todos los ataques psíquicos.

Físicamente, Gorgos parece un hombre de piel muy oscura que viste una túnica dorada con capucha, la cual camufla sus rasgos. Verlo así no incurre en pérdida alguna de COR, pero quienes lo miren a los ojos quedarán afectados por su presencia. En términos de *Dragones y mazmorras* se trata de un *Ataque de pánico*; en términos de *La llamada de Cthulhu* será necesaria una tirada de POD contra POD. El efecto es el de quedarse paralizado si se falla la tirada.

Al final del escenario, la auténtica naturaleza de Gorgos como thromb es revelada a los investigadores. Úsen las siguientes estadísticas para cuando ataque al grupo hasta que Teh Atht pueda interponer una defensa mágica.

Gorgos

“Una masa negra y peluda... alargándose... Coronada por una especie de bongo repugnante y abotargado, del que surgen unas larguiruchas patas de araña... También pseudópodos, saliendo de las uniones de su piel quitinosa, rematados por pinzas y garras huesudas, cerniéndose hacia sus víctimas.”

FUE 30 CON 30 TAM 20 INT 20 POD 25
DES 15 P.V. 25

Movimiento: 6.

Armas: Tentáculo* 75% 2D10+2D6

**Puede atacar con cuantos desee.*

Armadura: 5 puntos de piel; regenera 5 puntos de vida por asalto.

Pérdida de COR: 1D3/1D20

Madame Louise Chalbert

Es poco probable que madame Chalbert juegue un papel activo en este escenario, a menos que los investigadores puedan acceder al castillo antes de la celebración de la ceremonia. Es una anfitriona encantadora y elegante, que negará ser aficionada al ocultismo, explicando que solo está interesada en la “magia blanca” (espiritismo, adivinación, sanación y cosas así). Si los investigadores tratan de convencerla para que no celebre la ceremonia, ella negará todo conocimiento de la misma, pero hablará en secreto con sus contactos en el gobierno francés para que los hostiguen, llegando incluso a planificar un accidente.

Habla francés perfectamente y su inglés es excelente, y puede resultar encantadora. Sin embargo, por mucho que los investigadores duden de ella, no podrán convencer a nadie de su doble naturaleza, así que es mejor que no le suceda nada. Es muy cautelosa en todo cuanto hace, de ahí que siempre disponga de guardaespaldas o testigos para evitar un intento de asesinato.

La llamada de Cthulhu



Antología WHITE DWARF

Madame Chalbert

FUE 12 CON 15 TAM 11 INT 18 POD 16
DES 15 APA 17 EDU 16 COR 0 P.V. 13

Armas: Daga 40% 1D6

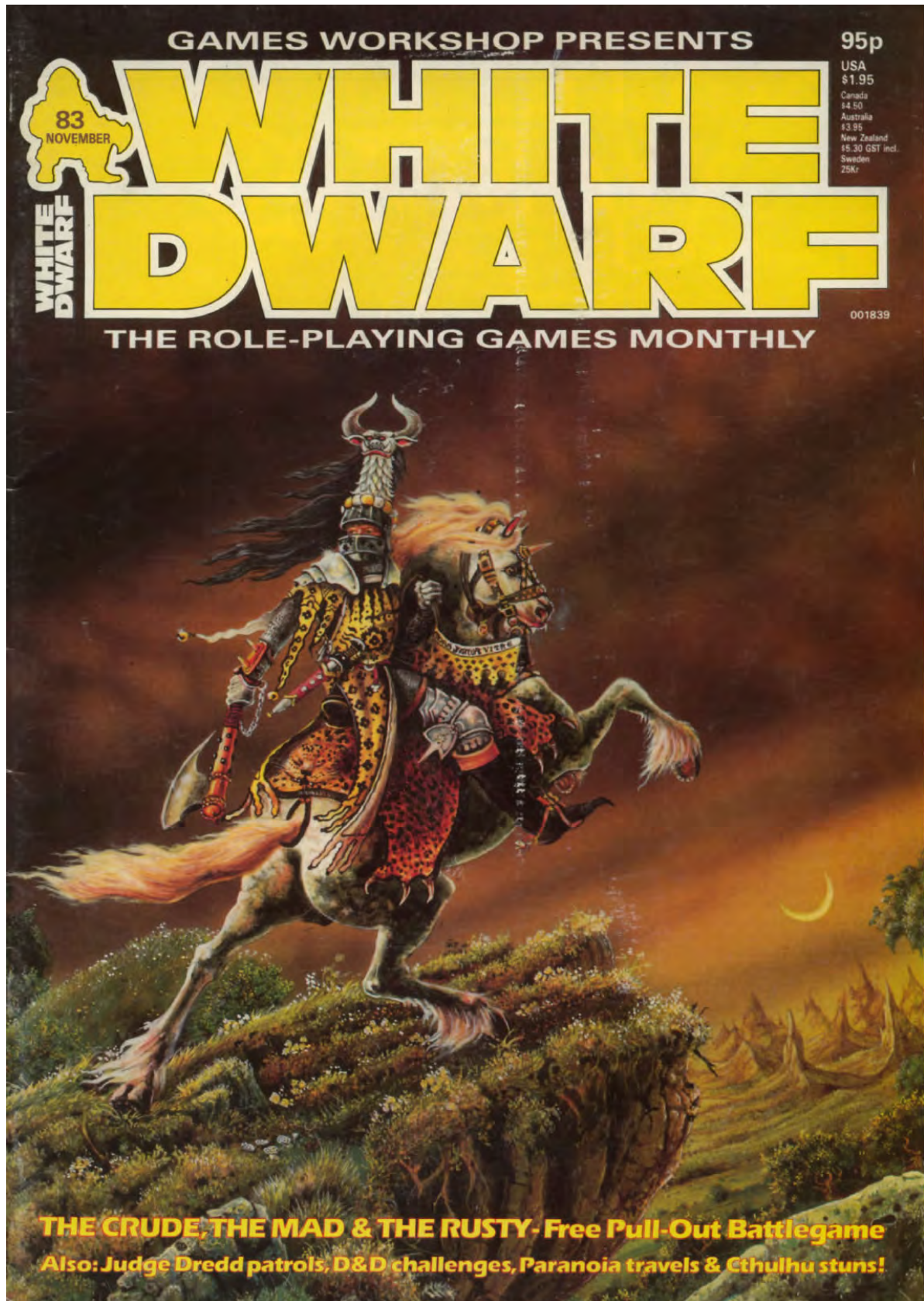
Automática .22 35% 1D6

Habilidades: Arqueología 20%, Camuflaje 50%,
Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 80%, Conducir
automóvil 45%, Descubrir 35%, Discreción 35%, Discusión

40%, Elocuencia 20%, Equitación 40%, Escuchar 40%,
Esquivar 35%, Hablar francés 90%, Hablar inglés 75%,
Historia 35%, L/E francés 75%, L/E inglés 60%, Mitos de
Cthulhu 28%, Ocultarse 25%, Psicología 25%, Regatear
25%, Tregar 50%.

Hechizos: C/A a un Ángel descarnado de la noche, Crear
Gul, Maldición de Azathoth, Consunción, Contactar con un
Profundo, Llamar a la Bestia de más allá del tiempo. ☹





Portada de la revista White Dwarf nº 83, de noviembre de 1986



Por **Marcus L. Rowland**

Una regla opcional para La llamada de Cthulhu.

A pesar de que el estilo de *La llamada de Cthulhu* deriva en buena medida de los escritos de Lovecraft y otros autores relacionados con él, el modo en el que tiende a desarrollarse el juego recuerda bastante a las historias detectivescas de los años veinte. La mayoría de investigadores llevan armas, conocen a delincuentes y viven en un mundo de violencia. Como diría Philip Marlowe: “*En esas miserables calles es donde un hombre tiene que estar.*” Los investigadores suelen moverse por calles más siniestras todavía que aquellas por las que Marlowe iba.

Puesto que el juego debe mucho a dicho género, resulta extraño que uno de los mayores rasgos del mismo haya pasado desapercibido por las reglas existentes: es casi imposible noquear a alguien de un solo golpe. Aunque esto suele ser una ventaja, puesto que tanto PJs como PNJs deben tener la oportunidad de responder a los ataques, algunas actividades resultan difíciles de desarrollar.

Por ejemplo, supongamos que un único asaltante quiere incapacitar temporalmente a un investigador para robarle una prueba importante, como parte de la trama de un rapto, o para inculparlo de un delito. Así pues, el atacante debe:

1. Aproximarse silenciosamente (tirada de Discreción).
2. Soltar un golpe que inflija un daño igual al menos a la mitad de los puntos de vida de la víctima (tírese para impactar y después el daño).
3. Por último, rezar porque la víctima obtenga un resultado superior a sus puntos de CON en 1D20.

Esta regla ofrece cierta probabilidad de éxito, y tiende a dejar a la víctima incapacitada durante un periodo prolongado de tiempo.

En comparación, los detectives solían ser dejados inconscientes, pero normalmente eran capaces de levantarse y luchar poco después de recuperar la consciencia. Esto no es del todo realista, puesto que golpes en el cráneo lo suficientemente fuertes como para causar la inconsciencia también pueden provocar fácilmente fracturas craneales o hemorragias cerebrales, pero sirve para el desarrollo de la trama.

Las reglas siguientes son bastante simples, totalmente injustas, y no deberían estar disponibles para los PJs; no tienen que utilizarse para avanzar en la trama de una

aventura, ni tampoco de modo rutinario, ya que dan mucha ventaja al atacante.

- (1) Cualquier ataque sorpresa (o contra alguien indefenso) puede llegar a noquear; la víctima no tiene que estar en peligro de muerte; y debe efectuarse con el arma apropiada (un palo, un ataque de artes marciales, un puño, una culata, etc.) para provocar la inconsciencia si se impacta.

- (2) La duración de la inconsciencia es proporcional al daño producido tal y como sigue:

| <u>Daño producido</u> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6+ |
|---------------------------------|---|---|---|---|----|----|
| <u>Minutos de inconsciencia</u> | 1 | 2 | 4 | 5 | 15 | 30 |

- (3) Si el golpe causa la inconsciencia, la víctima se recupera con un fuerte dolor de cabeza, pero solamente recibe 1 punto de daño.

Ejemplo: *Eli Still, el mayordomo corrupto de la mansión Grimsdale, ha matado a Lord Grimsdale, pero se da cuenta de pronto que ha perdido el amuleto maldito de Set, prueba de su fe secreta. Aproximándose a la habitación donde dejó el cadáver (a través de un pasaje secreto), echa un vistazo por una mirilla. Un investigador, Sir David Neville-Smythe, está arrodillado delante del cuerpo, ¡de espaldas a la puerta secreta! Recogiendo el atizador que usó antes para matar a Lord Grimsdale, abre la puerta con cuidado, camina sigilosamente hasta la posición de Neville-Smythe y le golpea en la cabeza, recupera la gema y deja intencionadamente el atizador en la mano de Neville-Smythe. Conforme Nevill-Smythe recupera el sentido y se pone de pie, un trío de agentes entra por la puerta, y una excitada doncella exclama: “¡Ha matado a mi amo!”...*

Eli Still hizo dos tiradas de Discreción, una para abrir la puerta y otra para deslizarse hasta Neville-Smythe. Luego tiró por impactar con el atizador. Normalmente un golpe así causaría 4 puntos de daño (modificado a 3 porque Still es bajito y debilucho). Neville-Smythe queda inconsciente 4 minutos, tiempo suficiente para que Still pueda hacerse con la gema, incrimine a Neville-Smythe y escape.

Neville-Smythe no se halla en peligro inmediato (el hematoma que tiene en la cabeza debería demostrar que es una víctima, no el asesino) y sabe que el asesino se encuentra en la mansión. También llegó a ver el amuleto, aunque no puede identificarlo. El arma homicida ha sido encontrada, y pudiera revelar alguna pista. Eli Still puede proseguir con su plan de eliminar a toda la familia Grimsdale y reclamar la herencia como familiar lejano. Después empleará el dinero en montar un templo en las catacumbas que hay debajo de la mansión. El plan está en marcha.

Ejemplo: El siniestro doctor Wo Fat y una docena de matones han acorralado a tres investigadores en su guarida de Whitechapel, pero necesitan llevarlos a Salisbury Plain para un sacrificio ritual en Stonehenge. Sabe que se pondrán a pegar gritos si siguen conscientes, e indica a sus matones que los noqueen a todos.

Lady Amanda Prentiss recibe un golpe inmediatamente, y cae al suelo inconsciente durante ocho minutos. Sir David Neville-Smythe y Joe Hammond "el galgo", su conductor, intentan oponer resistencia. Neville-Smythe no puede zafarse de los matones, y recibe un palo en la cabeza, quedando fuera de combate durante quince minutos. Hammond parece tener más suerte; consigue librarse y se pone a pelear. Desgraciadamente está en clara desventaja, trece contra uno, y los matones no tardan en dejarlo inconsciente. Cuando los tres han sido reducidos, Wo Fat les inyecta una misteriosa droga oriental; recuperan la conciencia cuando se les suministra el antídoto.

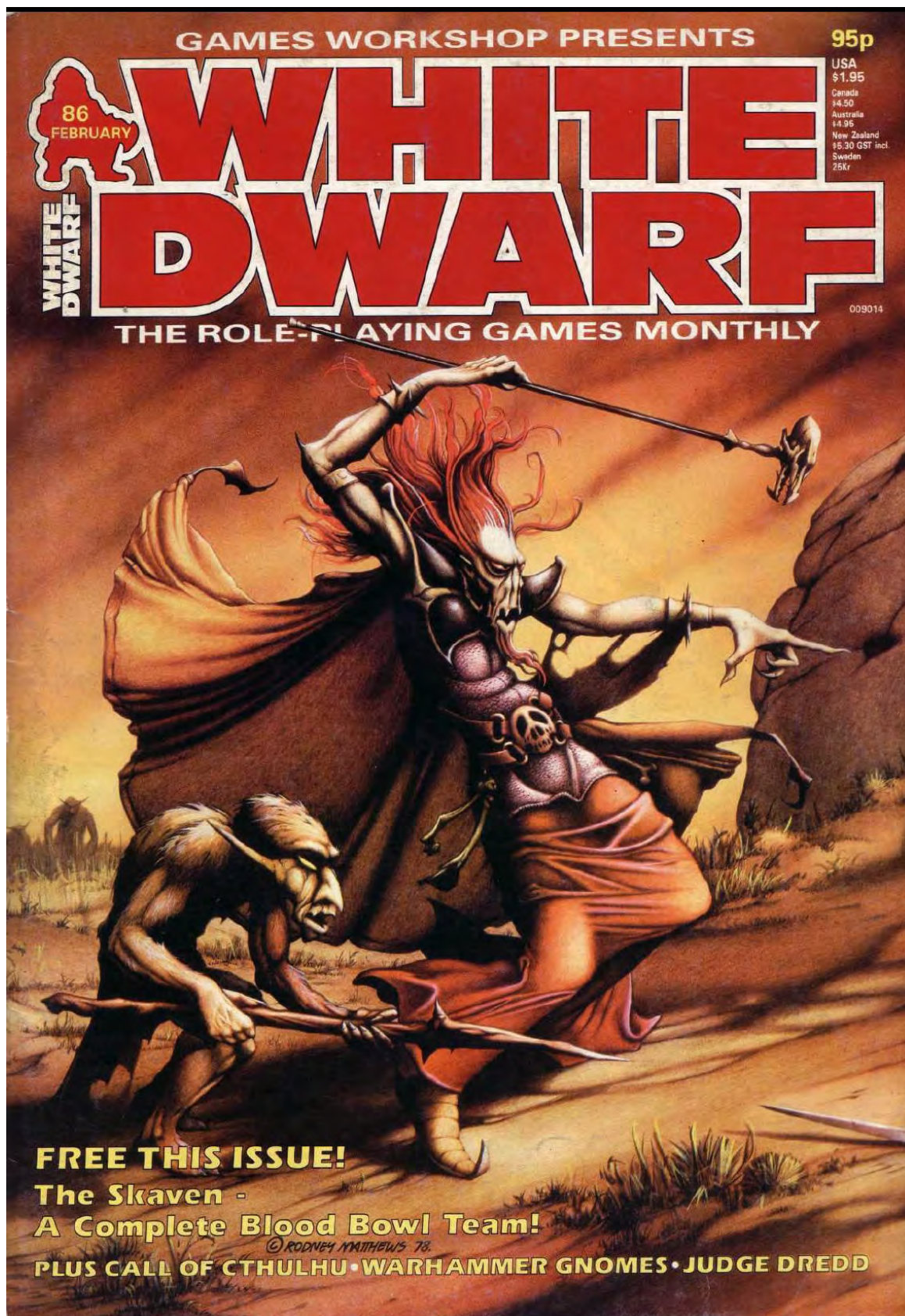
Mientras Wo Fat y sus hombres transportan tres pesados canastos de ropa, el inspector Fosdyke de Scotland Yard y un furgón lleno de policías se preparan para seguirlos.

Según estas reglas, una víctima indefensa no puede eludir un ataque así, y un prisionero retenido por alguien está también indefenso. Lady Amanda fue cogida por sorpresa (Wo Fat hizo una señal no verbal). Neville-Smythe trató de liberarse (tirando FUE contra FUE) sin éxito, y recibió el porrazo. Hammond recibió una paliza sin más. Afortunadamente, no se trata más que de un PNJ y necesitará pasar varias semanas en el hospital sin que ello afecte seriamente a la campaña.

A pesar de las apariencias, la situación no es tan desesperante, porque el inspector Fosdyke y los policías llegarán a tiempo para liberar a los investigadores después de que Wo Fat los haya reanimado y explicado su plan de invocar a un Primigenio, momentos antes de que tenga lugar. Por supuesto, el conocimiento de los investigadores sobre los Mitos será necesario para impedir tal acción, transformándose en los salvadores de toda Inglaterra...

En resumen, esta regla especial debería ser utilizada únicamente para mantener la trama, y no en situaciones donde los investigadores estén en peligro. Noquear a un investigador para robarle una evidencia o asesinar o raptar a un PNJ, pueden ser buenas excusas, pero no se ha de usar para matarlos después de dejarlos inconscientes. No es preciso recurrir tanto a ella, o los investigadores irán con cautela por todas partes. ☛





Portada de la revista White Dwarf nº 86, de febrero de 1987

LA MALDICIÓN DEL HUESO

Por **Marcus L. Rowland**

Una aventura en Londres de La llamada de Cthulhu en la actualidad para 2-5 investigadores.

Ilustraciones de **Martin McKenna**

Información para los investigadores

El investigador con mayor porcentaje en Ciencias ocultas es llamado por la doctora Erika Fowler, una conocida que sabe de sus “intereses”. La doctora Fowler es una psicóloga del hospital Alberton, uno de los suburbios de la periferia de Londres, y recientemente ha tenido un curioso caso que precisa de cierto conocimiento. Uno de los pacientes cree haber sido maldecido, y está muriendo (aparentemente) por daños psicosomáticos. Aunque la Dra. Fowler no cree en el ocultismo, apreciaría cualquier ayuda con la que convencer a su paciente de que no está bajo un ataque mágico.

Información para el Guardián

Sumario de la situación

El paciente es Kerim Fomutesca, un estudiante de medicina africano. Inadvertidamente, Fomutesca se ha entrometido en las actividades de Eric Green, un sectario, asesino y caníbal que lidera una pequeña tribu de Gules.

En 1964, Green era el copiloto de un avión de transporte que se estrelló contra las montañas de Papua Nueva Guinea. Él fue el único superviviente, pero su pierna izquierda estaba rota y no podía escapar de entre los restos. Desesperado, comenzó a comerse los cuerpos de los muertos. Poco después una tribu caníbal se topó con los restos del avión; en ese momento Green estaba loco, e interpretaron su delirio como una inspiración divina. Lo llevaron a su poblado y lo iniciaron en su culto a los Chthonians. Demostró ser un entusiasta estudiante, y aprendió con rapidez su idioma y varios hechizos, mientras intensificaba su apetito por la carne humana.

Finalmente, la búsqueda del avión halló los restos, y el chamán local ordenó a Green volver a la civilización. Había



sido escogido por los Chthonians, y podría ser una útil herramienta en Inglaterra.

Green contó a sus rescatadores que había pasado un tiempo con una tribu nativa, sin admitir su canibalismo o actividades de culto, y regresó a Inglaterra. Pasó muchos meses en el hospital, mientras su pierna se restablecía y se recuperaba lentamente de varias infecciones tropicales. Los daños sufridos le dejaron una cojera permanente, así que fue retirado del ejército con una pensión médica. Irónicamente, también recibió la Medalla del Imperio británico por su (supuestamente) heroico papel en el accidente.

Pasaron cuatro años. Green adquirió una pequeña tienda de coches usados y un piso sobre su oficina, e intentó llevar una vida que no llamase la atención, esperando la llamada de sus dioses. Fue dándose cuenta gradualmente de un crecimiento de su ansia por la carne humana, ya que la comida normal no le satisfacía.

En 1969, Green se vio involucrado en una pelea en la puerta de un pub local, e hizo pedazos a uno de sus agresores. La policía llegó antes de que el verdadero daño fuera hecho; sin embargo, el probar la carne humana intensificó el ansia que sentía, y decidió satisfacer poco a poco su apetito antes de revelar sus secretos.

Un mes más tarde, Green estranguló a un vagabundo cerca de su casa y consumió porciones de su cuerpo. Guardó los restos en una vieja casa del lugar, para poder darse otro festín a la noche siguiente. Sin embargo, el cuerpo había desaparecido cuando regresó. Green siguió los rastros de sangre y las marcas de talones hasta un viejo refugio antiaéreo tras la casa en ruinas, y encontró un túnel oculto por una chapa ondulada de hierro. Un familiar olor a carne provenía del túnel, y se dio cuenta de que se había topado con un nido de Gules.

Aunque Green no podría controlar a los Gules, decidió arriesgarse a entrar en el túnel e intentar establecer contacto. Siguió el olor a través de un laberinto de viejas alcantarillas y caminos olvidados hacia su guarida, una cripta bajo el cementerio local. Los Gules aún estaban comiéndose al vagabundo cuando Green llegó, y de algún modo se dieron cuenta de que él era el responsable de su inusual y fresco festín. Le dieron la bienvenida, permitiéndole compartir su comida. A la semana siguiente volvió a matar, llevando otra víctima al banquete de los Gules. Pronto se convirtió en un miembro de la manada, y aprendió a comunicarse y a contactar con sus inhumanos amigos.

En los años siguientes Green convenció al grupo de colaborar con los Chthonians. Cuando las autoridades locales decidieron construir un bloque de pisos en la zona, Green ayudó a los Gules a cerrar la entrada original y a crear un túnel dentro del sótano de la tienda de coches. Sus negocios le permiten el acceso a cierto número de coches y furgonetas, y le resulta muy fácil recoger víctimas por todo Londres y llevarlas para que los Gules las maten. De media, comete un asesinato todas las noches.

Este estilo de vida no carece de riesgos; Green fue herido en un par de ocasiones por víctimas, y fue infectado de varias desagradables enfermedades y parásitos, incluyendo hepatitis, salmonera y otras. Green no se preocupa de esto, ya que se está transformando lentamente en un Gul y ha adquirido la inmunidad a estas enfermedades, pero a cualquiera que él muerda o ataque es probable que quede infectado. Su transformación es solo retrasada por su reacia disminución de su utilidad para los Chthonians.

La última semana Green tuvo un descuido. Tras cada asesinato debe deshacerse de huesos humanos, ropa y otras cosas, y normalmente lleva una bolsa de basura de plástico con estos restos, coge un coche o furgoneta de la exposición, y deja el saco en un contenedor a varios kilómetros de su casa. Desafortunadamente, la bolsa se rajó en su última salida, y se vio forzado a verter el contenido rápidamente antes de que cualquiera viese lo que llevaba.

Con las prisas, no se dio cuenta de que el hueso de un dedo se había quedado en el maletero, y dejó el coche en el patio sin inspeccionarlo. Fomutesca adquirió el coche la

mañana siguiente, y encontró el hueso mientras estaba limpiándolo.

Fomutesca sospechó que se trataba de un hueso humano, y lo llevó al hospital para ser analizado. Por desgracia, no informó de su descubrimiento; en cambio, decidió buscar su procedencia y volver al garaje de Green para hacerle algunas preguntas.

Green se dio cuenta de su error, y decidió matar a Fomutesca antes de que hablase con la policía. Le explicó que había alquilado el coche varias veces antes de venderlo, y le ofreció los nombres de sus clientes.

Mientras Fomutesca examinaba los archivos, Green cerró el local y llamó a los Gules de los túneles. Esperaba acabar con Fomutesca sin dificultad alguna, pero habiendo subestimado su fuerza y agilidad, Fomutesca corrió hacia el piso superior y saltó a través de una ventana para escapar de los Gules.

Green y los Gules no podían perseguirle a plena luz del día, así que decidieron utilizar su magia para maldecirle. Esta maldición, conocida como “la maldición del hueso”, ha causado ya estragos, aunque un examen demuestra una afección psicosomática, descrita más en detalle abajo.

A pesar de su educación, Fomutesca aún conserva algunos vestigios de supersticiones tribales, y ha perdido su cordura como consecuencia de su encuentro con los Gules. Es incapaz de explicar lo que le pasó, excepto decir que está maldecido por “demonios”, y morirá si el hechizo no es detenido.

Las pistas en el hospital y en el piso de Fomutesca deberían conducir a los investigadores hasta Green. Éste intentará aparentar ser inocente, aunque cualquier investigación determinante sacará a la luz sus actividades, y por extensión a los Gules. Si el grupo puede frenar el hechizo, Fomutesca quedará libre de la maldición y se recuperará paulatinamente bajo el tratamiento médico apropiado.

Aunque esta no es una aventura sencilla, hay que recordar que un error podría acarrear graves consecuencias. Si Green se entera de que los investigadores están interesados en sus actividades y dispone de tiempo para maniobrar, los investigadores podrían ser atraídos a una emboscada o llegar a ser las próximas víctimas de la maldición. Si es derrotado pero sale vivo, Green podría convencer a los Chthonians para tomar represalias. El





Guardián es libre de complicar el escenario añadiendo direcciones falsas e información confusa. Varias pistas y detalles espurios han sido incluidos más abajo.

Por el hospital

Fomutesca no se encuentra en condiciones de responder preguntas, pero la Dra. Fowler puede permitir a los investigadores verle.

Fomutesca ocupa una habitación en el ala este del hospital. Sus brazos cuelgan y su hombro derecho está enyesado. Sus ojos están abiertos de par en par y mirando fijamente, y es casi inconsciente de la presencia de los demás en la habitación. Si alguien se le acerca susurrará: "El hueso... el hueso...", y también podría murmurar "¡Demonios! ¡Ellos me maldijeron!"

Mientras permanecen en la habitación, de repente empieza a parlotear y a chillar. Los doctores y enfermeras aparecen y descubren que el radio de su brazo derecho se ha partido, aparentemente como resultado de intensos espasmos musculares. Lo sedan y hacen que los investigadores abandonen la habitación.

Los investigadores pueden pedir también en el hospital los informes médicos y académicos de Fomutesca. La Dra. Fowler hará todo lo que pueda para ayudarles. Para dar con dichos documentos precisarán una tirada de Buscar libros.

Sumario del informe médico sobre Kerim Fomutesca

Fomutesca nació en Kenia en 1963, y ha sido estudiante de medicina en Inglaterra desde 1984. Es soltero y no tiene historial médico previo. Grupo sanguíneo A Rh-, sin marcas distintivas o anomalías físicas.

El pasado miércoles Fomutesca fue encontrado inconsciente en las escaleras de la residencia para estudiantes adjunta al hospital. Fue ingresado en el hospital y se descubrió que tenía el brazo izquierdo roto, así como cortes y abrasiones en la piel. Se encontraron fragmentos de cristal en los cortes, sugiriendo que había sido víctima de un accidente automovilístico. Cuando recuperó la conciencia se manifestó en él un ataque de ansiedad, expresado como la negativa al contacto humano, miedo extremo y espasmos musculares. Se negó a responder preguntas, aunque ocasionalmente menciona algo llamado "el hueso" y dice que ha sido maldecido por "demonios". Desde que fue ingresado ha sufrido dos fracturas más: una fractura simple en el tobillo

derecho y una múltiple en el omoplato del hombro izquierdo. Todos estos daños se corresponden a extremas enfermedades psicosomáticas, provocando fracturas mediante espasmos musculares que exhiben una fuerza "histérica". Las causas clínicas para los espasmos, como las del tétano, han sido descartadas por exámenes bacteriológicos. Ha sido referido a la doctora Fowler para una evaluación psicológica.

Desde que fue admitido, se ha determinado que los fragmentos de cristal hallados en sus cortes eran de una ventana, y no de los faros o el parabrisas de un automóvil.

Sumario del informe académico sobre Kerim Fomutesca

Fomutesca es un estudiante medio, y ha aprobado todos los exámenes sin ninguna nota alta. Ha mostrado cierto interés por la medicina forense, y pretende especializarse en este campo tras graduarse.

Aquellos investigadores que tiren Informática pueden configurar un programa de búsqueda para hallar todos los registros que mencionan a Fomutesca, estén o no listados bajo su nombre. Este procedimiento encontrará el siguiente informe en los registros de la Sección de patología, fechado el jueves de la semana pasada:

Entrega de muestra ósea

De: Fomutesca, Kerim (estudiante)

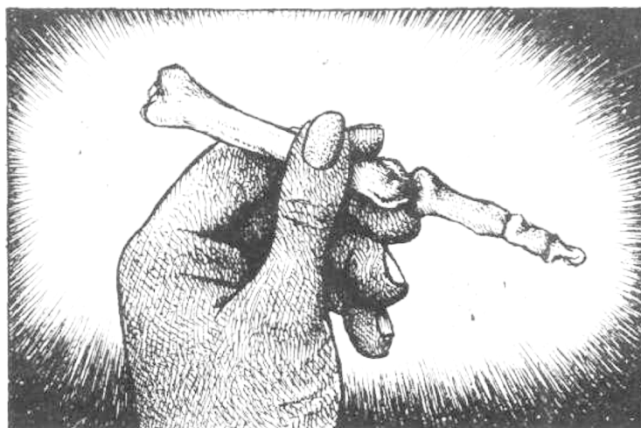
Referencia: Muestra ósea 14.352 (se requiere identificación).

Este espécimen es la falange media (hueso del dedo) del dedo índice de un humano de entre 18-25 años de edad (edad establecida por un examen de los depósitos de calcio), sangre del grupo O Rh+. Los fragmentos de carne y otros indicadores patológicos sugieren que fue amputado, aproximadamente, cinco días antes del examen. La ausencia de piel y fibras musculares y las marcas de colmillos sugieren que fue presa de roedores tras ser amputado.

Recuerde que no ha rellenado el número de registro del paciente para esta muestra. Por favor, hágalo lo antes posible.

Una copia impresa de este informe se encuentra en el estante de cartas comunales de la residencia para estudiantes, dirigido a Fomutesca.

Si se le pregunta, el Dr. Edgerton no puede añadir nada más a este informe, pero puede mostrarles el hueso. Si se le presiona, admitirá que parece haber sido roído, posiblemente

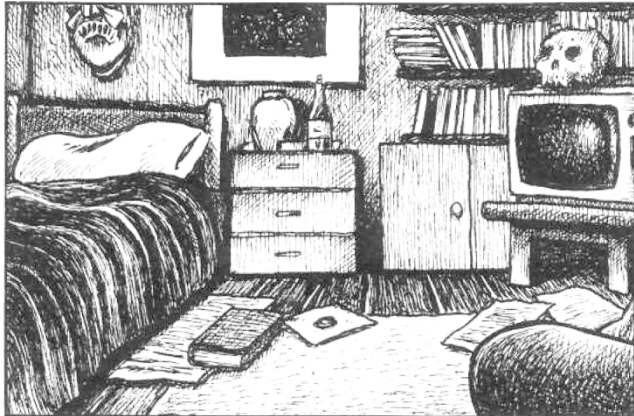


La llamada de Cthulhu

por algo tan grande como un perro o un cerdo. Se trata, por su estado, de un hueso de dedo humano sin propiedades inusuales.

Si se le muestra a Fomutesca, éste reaccionará violentamente, chillando hasta ser sedado y perdiendo 3 puntos de COR.

La única otra pista en el hospital es una caja que contiene la cartera de Fomutesca y otros efectos personales. Esto incluye algún dinero, una calculadora y dos llaves; una llave (para su apartamento en la residencia para estudiantes) y otra marcada "GLE 36J-Mini Coop".



Residencia para estudiantes

La residencia adjunta al hospital acomoda a 221 estudiantes de medicina, doctores y enfermeras. Fomutesca tiene un apartamento en la octava planta, habitación 812. Un portero controla la entrada a este edificio, y no admitirá a los investigadores a menos que lleven una autorización del administrador del hospital.

Será necesario el plano de un apartamento de dos habitaciones simples, con un pequeño dormitorio y un estudio adjunto. Las pertenencias personales en la habitación incluyen una radio, libros de medicina y notas, una máquina de escribir, ropa y trastos varios.

Hay un repugnante cráneo encima de la radio, recubierto de carne podrida y sangre seca. Un examen más cercano revelará que es de plástico, un elemento decorativo para las fiestas de los estudiantes.

Una gran máscara africana cuelga sobre la cama, hecha con madera y cuero con abalorios y plumas como ornamentación. Se trata de una genuina máscara tribal, un recuerdo del hogar de Fomutesca, pero no tiene poderes mágicos u ocultos ni relación con los Mitos.

Hay varias cartas guardadas en el cajón del escritorio del estudio, escritas en un dialecto francés con palabras tomadas del bantú. Será necesaria una tirada de L/E francés -10% para comprender que son chismorreos familiares enviados por su madre.

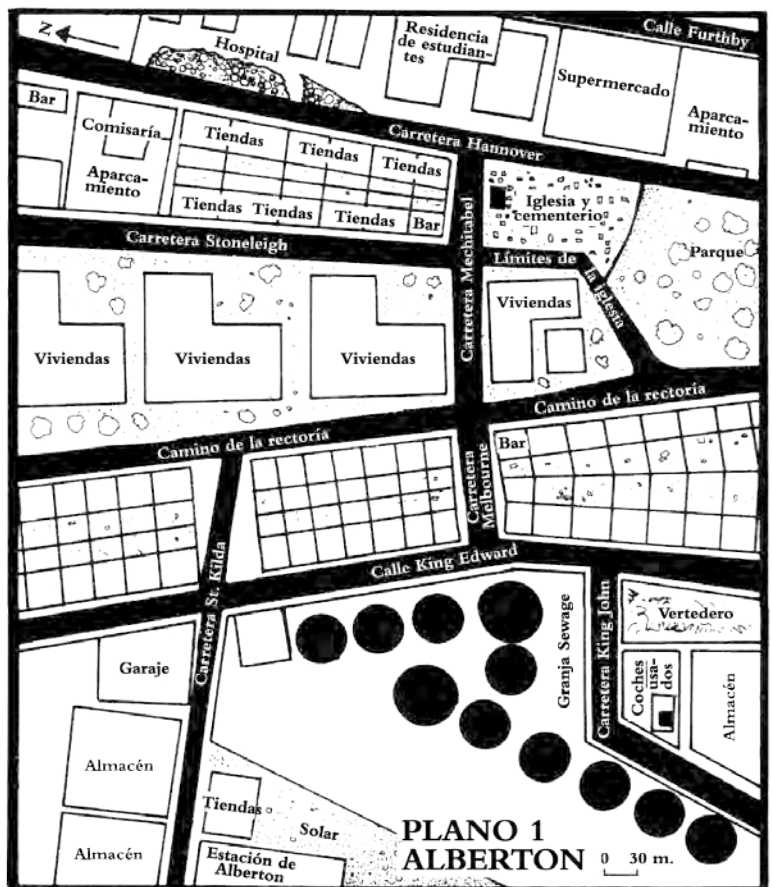
Antología WHITE DWARF

La única pista real en el apartamento es la cuenta bancaria de Fomutesca, la cual se encuentra guardada en otro cajón del escritorio. Ésta revela que retiró 150 libras el lunes de la semana en que cayó enfermo (para pagar el coche). Los papeles del automóvil no están en el apartamento. Un certificado del seguro llegará por correo una hora después de que los investigadores lleguen al piso, y será dejado en el buzón de Fomutesca.

Si los investigadores no reparan en el coche, no lo harán más tarde. Existe un 25% de probabilidades de que un estudiante al que se le pregunte sepa que Fomutesca compró un coche de segunda mano antes de caer enfermo. Sin embargo, ninguno de los estudiantes sabrá la matrícula o el modelo. El portero sabe que a Fomutesca se le ha asignado una plaza de aparcamiento y puede identificar el vehículo (un Mini-Cooper antiguo), el cual no ha sido movido desde que Fomutesca entró en el hospital. Habrá que decidir si mencionar esto si los investigadores preguntan por Fomutesca sin mencionar el coche.

GLE 36J

La evidencia aportada debería conducir con facilidad a los investigadores a un maltratado coche de segunda mano aparcado al lado de la residencia de estudiantes. Con una tirada de Descubrir se darán cuenta de que el maletero está ligeramente abierto. Hay un recogedor y un cepillo dentro, y un neumático de repuesto fuera de su hueco. Aquellos investigadores que tiren Idea se darán cuenta de que esto



implica que alguien fue interrumpido mientras limpiaba el maletero. Hay unas manchas de sangre diminutas (grupo 0+) sobre el neumático, pero solo podrán ser encontradas por alguien que use una lupa y que tire Descubrir.

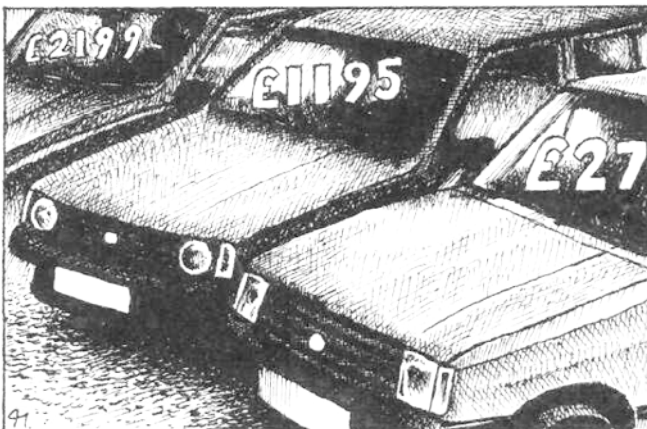
El asiento del pasajero está totalmente limpio, y el motor está en condiciones razonables. No hay radio y algunos instrumentos del tablero de mandos están dañados (aunque todos funcionan). La guantero guarda un par de guantes de cuero (pertenecientes a Fomutesca), una bolsa de caramelos de menta, un paquete de cigarrillos sin abrir y unas pocas tarjetas.

Las tarjetas son de varios negocios de la zona (véase el *Plano 1*): Restaurante chino Hai Fong en el 14 de la calle Hanover, Garaje Rex en la calle St. Kilda, Toro viejo en la avenida Rectory, Vehículos de segunda mano Green en la calle King John, y Lavandería Stoneleigh en la calle Stoneleigh. La tienda de coches es, por supuesto, la única dirección significativa entre estas tarjetas; Green suele colocar una tarjeta en los coches que vende, para una pequeña publicidad. Las otras tarjetas carecen de interés, pero podrían llevar a desagradables complicaciones; es posible que el inocente propietario de un restaurante parezca ser, de algún modo, un siniestro oriental, y el bar tener algunas conexiones criminales que podrían despertar las sospechas de los investigadores. Más tarde o más temprano, no obstante, tendrán que acudir al negocio de Green.

Vehículos de segunda mano Green

Esta es una tienda normal, un tanto aislada por su localización entre el depósito de chatarra y las aguas residuales. Hay una verja (FUE 25) alrededor de la propiedad, con dos puertas de entrada (abiertas durante el día). Puede romperse con alguna herramienta de una fuerza efectiva de 8 puntos. En cualquier momento hay 20+3D6 coches a la venta. Green no está especializado en ningún tipo de vehículo, pero no tendrá nada realmente caro que ofrecer. Intenta sacar partido. Abordará a los investigadores tan pronto como entren.

Si los investigadores aún no han visitado el Toro viejo, tendrá lugar el siguiente incidente. Un Jaguar XJ-6 color negro se introduce en la tienda mientras Green habla con los investigadores, y dos hombres de aspecto rudo y con trajes grises entran en su oficina (descrita más abajo). Green deja a



los investigadores y se mete dentro, habla con los tipos y les da dinero. Luego se marchan. Green no explicará a los investigadores lo que querían estos visitantes. Una tirada de Descubrir puede hacerles fijarse en la matrícula del coche.

El coche está registrado a nombre de Christopher Grove, siendo el titular de la licencia el Toro viejo en la avenida Rectory. Él y su hermano Peter son los mafiosos locales, especializados en protección y compra de bienes robados. Green considera que lo que paga es aceptable, y ocasionalmente les vende los objetos de valor que poseían sus víctimas. Si los investigadores quieren seguir por aquí, será necesario el plano de un bar. Los hermanos Grove y sus señoras viven en un piso sobre el bar y guardan los objetos robados en el sótano. Debería haber dos o tres matones en el bar en cualquier momento, haciendo de gorilas cuando no tienen trabajo. Los Grove y sus matones son de naturaleza hostil hacia los extraños insistentes.

El único edificio es una estructura de ladrillo construida a finales de los cuarenta (véase el *Plano 2*). Está formado por un aparcamiento y una oficina, con un pequeño apartamento en el tejado. Alcanzar el tejado solo requerirá una tirada de Trepas.

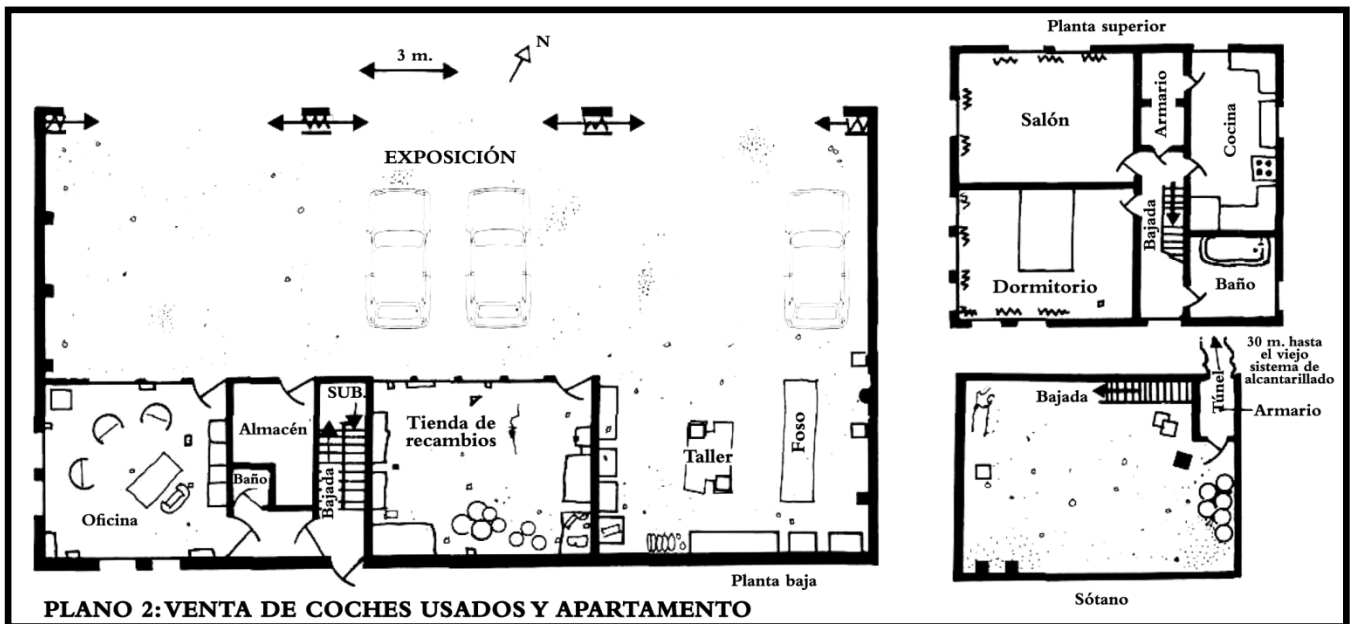
La exposición dispone de espacio para seis vehículos, aunque normalmente tiene cuatro o cinco coches y unas pocas de motocicletas. La parte delantera puede ser cerrada con tres puertas de metal de doble hoja. Las puertas tienen FUE 50 y están cerradas con cadenas. Abrirlas requiere una tirada de Cerrajería o FUE contra FUE.

Green realiza reparaciones rutinarias en el área de servicio, la cual cuenta con un gato hidráulico, herramientas y otras facilidades. Las reparaciones con dificultad las pasa a la estación de servicio (no se muestra en el mapa). Una pequeña tienda de recambios vende componentes de segunda mano para la mayoría de automóviles británicos; Green los compra, los limpia y los vende, sacándoles el 200% o el 400% de beneficio.

Un almacén cerrado guarda toda una variedad de trastos viejos, incluyendo bidones de gasolina, piezas de motores, asientos y llantas de automóvil. Hay una bolsa negra de basura en uno de los bidones, con más huesos humanos roídos (los restos de una mujer de entre 25 y 30 años -tirada de Medicina forense-), más ropas rasgadas llenas de sangre, pelo y fragmentos de piel. Cualquiera que mire dentro debe tirar COR 0/1D6. La bolsa ha sido rociada con un pulverizador y recubierta de aceite; no hay un olor que revele su contenido hasta ser abierta.

La oficina tiene el típico equipo de cualquier pequeño negocio: una máquina de escribir, teléfono, archivadores, calculadora y unas pocas de sillas. Una caja fuerte contiene 3.400 libras en billetes y monedas. Hay una fotografía enmarcada de Green con el uniforme de la RAF sobre la pared. Las fechas de la medalla pueden ser utilizadas para dar con la versión pública de la historia de Green, tal y como está recogido en los artículos de periódico de 1964.

La oficina está enmoquetada, y el escritorio se encuentra sobre un tapete circular. Si se aparta el tapete, queda a la vista un punto desprovisto, sospechosamente, de moqueta.



Este punto estaba manchado de sangre, pero se limpiaron las evidencias.

Las llaves de los coches, furgonetas y motocicletas están en una caja cerrada sobre el escritorio.

Los clientes no podrán acceder a las demás zonas del edificio, a menos que Green quiera matarlos, aunque intenta mantener una apariencia de normalidad ante las llamadas oficiales (policía, inspectores de ITV, cobradores, etc.).

El resto de la planta baja consiste en un corto corredor que da acceso a los baños públicos y a las escaleras que conducen al piso superior y al sótano. La caja de fusibles y un medidor de electricidad están instalados en este corredor, todo cerrado en estuches de FUE 18.

La puerta de la escalera y la puerta trasera del edificio están siempre cerradas. Las puertas interiores tienen FUE 11, la puerta principal FUE 25. Green lleva las únicas llaves.

El piso sobre la oficina está compacta pero confortablemente amueblado. Una estrecha escalera conduce a una entrada que conecta con un salón, un dormitorio, una cocina y un baño.

El salón no muestra signos evidentes de ninguna actividad sospechosa. Las estanterías contienen libros sobre diferentes tipos de coches, unas pocas novelas (pornografía, espionaje y aventura), y algunos mapas de carretera y directorios. Ninguno tiene significado alguno para esta aventura. Otros muebles incluyen televisión, radio, mueble bar y una pecera. Los investigadores con la habilidad de Zoología reconocerán los peces como pirañas. Hay unos pocos huesos en el fondo de la pecera; una tirada de Zoología revelará que son de pollo.

Un armario cerrado guarda una escopeta galga 20 de doble cañón y munición. Green tiene el certificado y es el propietario legal del arma. Hay un teléfono encima de este armario. Si los investigadores irrumpen en el interior del piso, Green llamará a la policía y empezará a disparar.

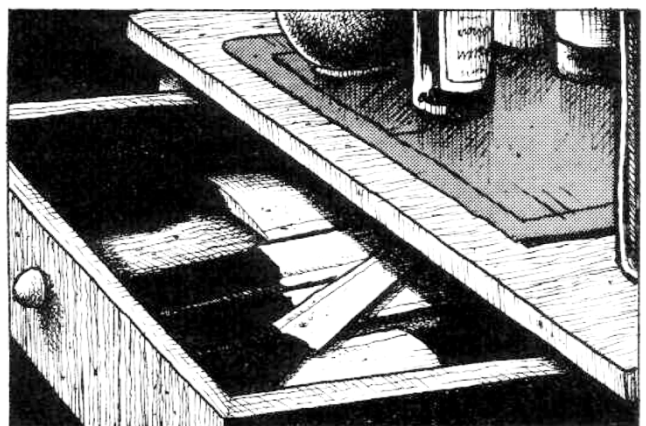
Un cajón en el dormitorio contiene unos cuantos anillos, relojes, carteras y brazaletes, la mayoría de escaso valor, que

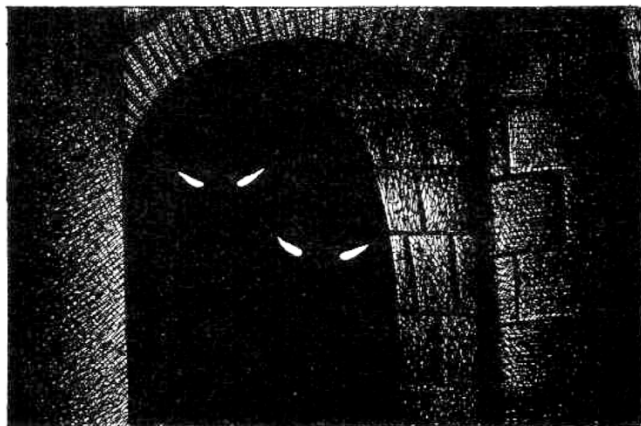
Green robó de sus víctimas. Si se le pregunta, dirá que tales objetos han sido encontrados en el interior de los vehículos y que son guardados por si alguien los reclama. Un examen con lupa y una tirada de Descubrir harán dar con restos de sangre.

El baño está totalmente alicatado, y ha sido escenario de muchos asesinatos. Las rejas tras la ventana traslúcida es lo único extraño. Un examen detallado y una tirada de Descubrir darán con restos de pelos y carne, y un colmillo roto entre el inodoro y la pared.

Un armario en la entrada contiene herramientas, cosas de casa y trastos varios, la mayoría irrelevante para esta aventura. Entre estas cosas se incluyen más bolsas de basura, una fregona, trapos y una pala. Todo está limpio desde que Green intenta evitar dejar evidencias de sus actividades.

En la cocina hay evidencias concluyentes del canibalismo de Green, aunque están bien disimuladas. Un congelador junto a la puerta tiene trozos de carne; enterrados más abajo hay cortes de una pierna humana, un bolsa de plástico con costillas y un brazo. Todos han sido despellegados, e identificarlos requiere una tirada de Medicina forense. Cualquiera que haga las identificaciones debe tirar COR





0/1D4. Los cuchillos de carnicero que están guardados en un cajón de la mesa muestran leves restos de sangre.

El armario de la cocina es una despensa, y no contiene nada de interés para los investigadores. Green aún come vegetales y otros alimentos, que están guardados en este lugar.

El sótano bajo el edificio data de la Segunda guerra mundial, y fue originalmente un búnker. La luz no funciona. Hay neumáticos viejos, cajas, piezas de coche y trastos varios. Un estrecho pasillo entre la basura conduce hasta un armario bajo las escaleras. Hay restos de sangre apenas perceptibles en la base del armario, así como un olor a mustio y humedad. Aquellos investigadores que tiren Descubrir en este armario se darán cuenta de que su parte trasera está hecha con una lámina de contrachapado, y puede ser abierta y cerrada a voluntad.

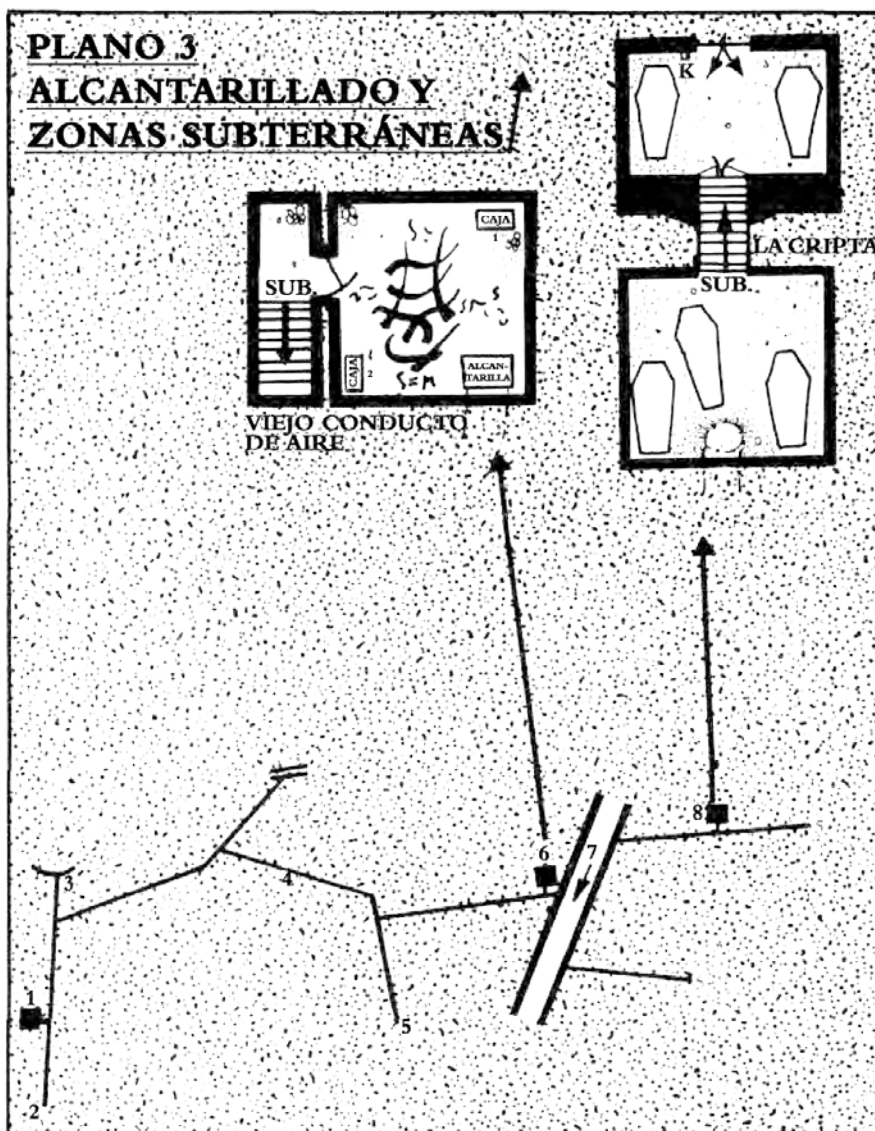
El túnel tras el armario lleva hacia el noreste a lo largo de treinta metros, para conectar con un viejo sistema de alcantarillado bajo la tienda. Durante la Segunda guerra mundial esta zona fue bombardeada por varios misiles V1 y V2, y los subsecuentes proyectos de edificación y reconstrucción provocaron muchos cambios. En particular, una zona de aguas residuales, haciendo necesario desviar o reemplazar la mayoría del alcantarillado. Algunos túneles del viejo sistema aún permanecen y son utilizados por los Gules. Los túneles son húmedos y huelen a podrido. Es posible toparse con 2D6 ratas por cada 30 metros de túnel explorados.

Si Green se huele problemas habrá 2 ó 3 Gules en el túnel próximo al sótano, capaces de llegar a éste y a cualquier parte del edificio en 2D6

asaltos.

El Plano 3 muestra las zonas relevantes del sistema. Desde el sótano (1) el túnel se une al alcantarillado, bajo una boca de alcantarilla en la tienda. Esta ramificación del alcantarillado se dirige hacia el sur hasta un callejón sin salida (2) (bloqueado por los cimientos de algún edificio) y hacia el norte hasta otro callejón sin salida (3), donde el túnel es bloqueado por una oxidada plancha de hierro. Los investigadores podrían verse tentados a romper este bloqueo; esto es un error, la plancha de hierro es un tanque de contención (FUE 19). Si se rompe, el sistema de túneles comenzará a inundarse. Una ramificación del túnel conduce al noreste. Un punto (4) está cerrado con una puerta de metal (FUE 17), cinco metros sobre el suelo de un túnel del alcantarillado en funcionamiento. Hay muchas rutas hacia la superficie desde este túnel.

Varias ramificaciones del túnel están bloqueadas por escombros caídos (5), los cuales se desmoronarán sobre cualquiera lo suficientemente inepto como para intentar cavar en esos puntos. Otra ramificación del túnel lleva al



viejo conducto de aire del búnker (6), y entra en una vieja arcada que cubre un riachuelo subterráneo (7). El viejo conducto del aire del búnker es una estructura de hormigón bajo los cimientos de un nuevo bloque de pisos junto a la iglesia. Los Gules entran y salen mediante una alcantarilla en la planta de hormigón, unida al viejo sistema de alcantarillado mediante un túnel de 1 metro de alto. En cualquier momento habrá 1D4 Gules en la cavidad principal, la cual es utilizada para sus rituales.

El suelo de esta cavidad está comparativamente limpio, pero está marcado con unas líneas (trazadas con sangre) usadas en los rituales. Dos cajas, fabricadas ingeniosamente uniendo huesos humanos, contienen cierto equipo utilizado en los rituales:

Caja 1. Contiene cuatro cuchillos afilados, hechos con huesos humanos roídos (de al menos sesenta años de edad), y un tambor hecho con huesos humanos y una membrana de piel. No tienen propiedades mágicas.

Caja 2. Contiene nueve velas hechas con grasa humana y un hacha hecha con un fémur. Tampoco son mágicos.

La habitación más pequeña fue, originalmente, la salida; una escalera sube hasta el nivel del suelo. La puerta no ha sido abierta desde 1972, y la parte superior de la escalera está cerrada mediante una lámina ondulada de hierro. Si se tira de ella hacia abajo, una mezcla de ladrillos viejos, escombros y basura caerá sobre las escaleras. Cualquiera que no pueda evitarlo sufrirá 2D6 puntos de daño.

El riachuelo subterráneo (7) al este del conducto del aire del búnker corre hacia el sur, en dirección al centro de Londres. Este es uno de los muchos riachuelos que fueron acueductos, pero que acabaron siendo cerrados y olvidados en los siglos XVIII y XIX. Fueron utilizados como alcantarillado hasta la década de los cuarenta, y el túnel todavía huele a alcantarilla. El agua corre lentamente, y tiene aproximadamente medio metro de profundidad. Este riachuelo puede ser seguido hacia el norte o el sur; ambas direcciones conducen a ramificaciones de túneles y alcantarillas, que se irán estrechando gradualmente hasta que los investigadores no puedan pasar.

La guarida de los Gules se halla (naturalmente) bajo el cementerio de la iglesia situada al este de la tienda de Green. Un túnel vastamente excavado lleva desde otro viejo alcantarillado hasta la vieja cripta (8), la cual se encuentra bajo un amasijo de monumentos victorianos cercanos a la esquina noroeste del cementerio. Hay tres ataúdes en la cripta más profunda, y la escalera que lleva a la superficie contiene dos más. Todos los ataúdes están llenos de huesos roídos, los cuales datan desde el siglo XIX hasta la época actual. Al final de la escalera hay una puerta de hierro forjado (FUE 39); Green ha puesto un candado y cadenas nuevas para mantener a los intrusos fuera de la cripta; él lleva una llave, el Gul chamán lleva otra. La habitación superior de la cripta no es normalmente utilizada por los Gules, y está cerrada mediante pesadas puertas de hierro. Estas puertas están cerradas, pero la llave cuelga de un gancho (K) a la izquierda de las puertas. Esta tumba

pertenecía a los Robinson, una familia acaudalada del siglo XIX; sus descendientes todavía viven en las cercanías, y quedarán horrorizados ante cualquier daño que se haga a la tumba.

Incluyendo los cuatro Gules descritos arriba, un total de siete Gules ocupan esta tumba. Todos aquellos que no hayan sido eliminados antes de que esta tumba fuese descubierta, aparecerán si los investigadores llegan hasta aquí.

Concluyendo la aventura

Si los investigadores tienen éxito al enfrentarse a Green y los Gules, podrían tener dificultades al justificar sus acciones a la policía, prensa y público.

Si matan a Green pero no pueden procurarse evidencias de sus actividades, posiblemente sean arrestados por asesinato. Cómo se explicarán los cuerpos muertos de los Gules, queda para su imaginación; no obstante, es probable que las autoridades rueguen silencio, por miedo a hacer cundir el pánico. Por supuesto, esta explicación podría encubrir misterios más profundos; tal vez una secta se encuentre activa en una parte del Gobierno, utilizando esta excusa para evitar dar a conocer a los Mitos. En este caso los investigadores habrán sido incluidos, de algún modo, en la lista negra de la policía, probablemente para interrogarlos cuando algo misterioso tenga lugar.

Si matan a Green y desaparecen de la escena del crimen sin esperar a la policía, puede que sean objeto de una persecución. Debería anotarse cualquier acción que el grupo realice en la oficina o el piso, teniéndose en cuenta que la policía buscará pistas tras tan inexplicable incidente. Si hay disparos, la policía llegará en cuestión de minutos.

Si los investigadores tienen éxito y Fomutesca sobrevive y recupera la cordura, se habrán ganado la admiración y colaboración de la Dra. Fowler. La policía podrá identificar a 2D6 víctimas, y así aclarar varios casos de personas desaparecidas.

Tanto si los investigadores reciben publicidad como si no, puede que varios miembros de la policía quieran saber de sus acciones, y que las noticias se filtrarán hacia otras partes interesadas.



Personajes

Kerim Fomutesca, estudiante de medicina, 26 años

FUE 16 CON 12 TAM 10 INT 13 POD 8
DES 15 APA 12 EDU 17 COR 26 P.V. 4

Habilidades: Botánica 35%, Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 10%, Diagnosticar enfermedades 25%, Farmacología 25%, Hablar bantú 65%, Hablar francés 50%, Hablar inglés 50%, L/E inglés 65%, Lingüística 25%, Primeros auxilios 30%, Psicología 10%, Química 25%, Tratar enfermedades 25%, Tratar envenenamientos 30%.

Fomutesca no toma parte en la acción de este módulo pero podría ser un contacto de utilidad para próximas aventuras.

Dra. Erika Fowler, psicóloga, 32 años

FUE 12 CON 12 TAM 12 INT 17 POD 15
DES 14 APA 16 EDU 20 COR 75 P.V. 12

Habilidades: Botánica 45%, Buscar libros 65%, Diagnosticar enfermedades 45%, Farmacología 25%, Primeros auxilios 60%, Psicoanálisis 55%, Psicología 65%, Química 55%, Tratar enfermedades 45%, Tratar envenenamientos 55%, Zoología 40%.

Equipo: El presente en las instalaciones hospitalarias.

La Dra. Fowler es una mujer racional, y no creerá en lo esotérico ni en los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, el cadáver de un Gul o cualquier otra prueba contundente la harán cambiar de parecer.

Dr. Tom Edgerton, médico forense, 50 años

FUE 15 CON 16 TAM 16 INT 15 POD 15
DES 14 APA 16 EDU 21 COR 75 P.V. 16

Habilidades: Botánica 55%, Buscar libros 75%, Diagnosticar enfermedades 60%, Farmacología 45%, Primeros auxilios 30%, Psicoanálisis 15%, Psicología 15%, Química 85%, Tratar enfermedades 20%, Tratar envenenamientos 45%, Zoología 60%.

Equipo: El presente en el laboratorio.

Otra persona racional, quien puede llegar a ser un inestimable aliado si hay pruebas médicas.

Hai Fong, propietario, 32 años

FUE 11 CON 13 TAM 8 INT 13 POD 11
DES 17 APA 10 EDU 14 COR 26 P.V. 11

Habilidades: Artes marciales 45%, Ciencias ocultas 10%, Cocinar 55%, Hablar inglés 25%, L/E inglés 25%.

Nota: La habilidad de Artes marciales dobla el daño causado por ataques físicos (Puñetazo, Cabezazo, Patada y Presa), pero no el modificador al daño. También sirve para detener ataques.

Armas: Varias cuchillas, cuchillos, pinchos y sus propias manos.

Hai Fong es un cocinero de comida rápida, que no quiere verse inmiscuido en otras actividades. También estudia artes marciales en un club local. Guardianes sádicos podrían acompañarlo con una mujer y uno o más hijos, todos ellos con la habilidad Artes marciales, por si los investigadores se ponen violentos con él.

Christopher Grove y Peter Grove, gangsters, 30 y 32 años

FUE 16 CON 16 TAM 17 INT 10 POD 10
DES 14 APA 10 EDU 11 COR 75 P.V. 17

Equipo: Palas, hachas, martillos, etc. Jaguar XJ-6 (compartido), furgoneta (compartida).

Armas: Escopeta recortada .12 40% 4D6
Revólver .45 45% 1D10+2
Pico 55% 1D6+1D6
Puñetazo 70% 1D3+1D6
Patada 40% 1D6+1D6

Habilidades: Contabilidad 10%, Conducir automóvil 55%.

Los hermanos Grove son unos matones, pero no atacarán a cualquiera. Se mostrarán peligrosos solamente si creen que los investigadores están causando problemas, poniendo su negocio en peligro o cualquier otra situación que les comprometa. Es posible, aunque poco probable, que los investigadores y los hermanos Grove forjen una alianza. Sería poco aconsejable, puesto que estarían vigilados por la policía. También son una buena fuente de armas y otros productos ilegales. No obstante, posiblemente informen a los investigadores si estuvieron implicados en un asesinato o en cualquier otro delito grave que pudiera llamar la atención no deseada de la policía.

8 matones

FUE 17 CON 16 TAM 18 INT 6 POD 10
DES 14 APA 10 EDU 7 COR 75 P.V. 17

Gorilas de diferentes edades, la mayoría británicos. Tres estarán en el bar, los hermanos podría dar con otros 2D4 en una hora.

Armas: Revólver .45 15% 1D10+2
Palo 25% 1D6+1D6
Escopeta .12 35% 4D6
Puñetazo 55% 1D3+1D6
Patada 40% 1D6+1D6
Presa 30% Especial

Habilidades: Conducir automóvil 30%.

Equipo: El proporcionado por los hermanos Grove. La mayoría tendrán coche o furgoneta.

Estos matones se limitan a cumplir órdenes; es poco probable que actúen sin seguir instrucciones. Existe un 25% de probabilidades de que uno de ellos sea un chivato de la policía.

Eric Green, sectario, 49 años

FUE 14 CON 17 TAM 13 INT 13 POD 17
DES 15 APA 12 EDU 11 COR 0 P.V. 15

Armas: Espada corta 35% 1D6+1+1D4
Escopeta galga .20 45% 1D10+4
Mordisco 27% 1D4+10% de enfermedad

Habilidades: Artes marciales 25%, Astronomía 25%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 30%, Conducir automóvil 35%, Conducir motocicleta 25%, Contabilidad 15%, Descubrir 40%, Dibujar mapas 25%, Discreción 45%, Electricidad 35%, Esquivar 50%, Hablar gul 30%, Lingüística 30%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 34%, Ocultarse 25%, Pilotar avión 30%, Regatear 35%, Seguir rastros 20%, Zoología 10%.

Nota: Green es el típico vendedor de coches de segunda mano; trajeado y algo insistente. Siempre viste un traje de tres piezas (no importa el tiempo), y no parece aceptar un “no” por respuesta. Luce una cicatriz en su mano izquierda, y cojea un poco. Una fea cicatriz en su brazo izquierdo y un tatuaje grande en el pecho quedan tapados por la ropa. El tatuaje se lo hizo un chamán, y en él se ve a un Chthonian devorando a un sacrificio. Todo aquel que lo vea deberá tirar COR 0/1D3.

Si Green se da cuenta de que los investigadores son una amenaza, intentará sugerirles otra línea de investigación (por ejemplo, si le mencionan a Fomutesca, les señalará que las comunidades africanas de Londres podrían tener algo de información). Podría hasta unirse al grupo, afirmando que no ha vuelto a ver acción desde que dejó la [RAF=Ejército], haciéndoles seguir un rastro falso y organizando algunos “accidentes”.

Si su plan falla, pero los investigadores se marchan, avisará a unos cuantos Gules y ejecutará la Maldición del hueso varias veces, hasta estar seguro de que Fomutesca muere. Entonces ejecutará el hechizo contra los investigadores, y se preparará para un ataque o un intento de robo.

Gul 1

FUE 18 CON 16 TAM 14 INT 10 POD 14
DES 11 P.V. 15

Armas: (2) Garras 30% 1D6+1D4
(1) Mordisco 30% 1D6+Presa

Habilidades: Descubrir 55%, Discreción 85%, Escuchar 65%, Ocultarse 56%, Saltar 73%, Preparar 87%.

Equipo: 9 metros de cuerda, cuchillo.

Gul 2

FUE 15 CON 17 TAM 16 INT 11 POD 12
DES 10 P.V. 17

Armas: (2) Garras 31% 1D6+1D4
(1) Mordisco 32% 1D6+Presa

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 87%, Escuchar 71%, Ocultarse 62%, Saltar 75%, Preparar 88%.

Hechizos: Maldición del hueso.

Gul 3

FUE 17 CON 13 TAM 13 INT 13 POD 14
DES 13 P.V. 13

Armas: (2) Garras 32% 1D6+1D4
(1) Mordisco 30% 1D6+Presa

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Ocultarse 60%, Saltar 75%, Preparar 85%.

Gul 4

El Gul nº 4 es el chamán del grupo, y posee más conocimiento que Green sobre los Mitos. Lleva un objeto un tanto inusual que podría ser importante en este escenario.

FUE 18 CON 17 TAM 10 INT 15 POD 18
DES 11 P.V. 14

Armas: (2) Garras 45% 1D6+1D4
(1) Mordisco 47% 1D6+Presa

Habilidades: Descubrir 65%, Discreción 92%, Escuchar 80%, Ocultarse 74%, Saltar 70%, Preparar 80%.

Hechizos: Maldición del hueso, Contactar con un Chthonian, Contactar con un Gul, Símbolo arcano, Consunción, Encantar flauta, Encantar cuchillo, Ritual de la flauta.

Equipo: Flauta, cuchillo de hueso*, llave (consúltese más abajo).

* El cuchillo de hueso que lleva este Gul está bañado por un veneno de POT 5.

Un Guardián interesado en extender esta aventura debería considerar la posibilidad de que el Gul tenga en su poder un huevo de Chthonian, incubándolo antes de soltarlo en Londres. Si se juega esta opción, será ayudado por otros Gules, protegiendo el huevo en un lugar apartado antes de dar inicio a la nueva aventura.

Flauta de hueso: Este artefacto está hecho con un hueso de brazo humano, cuidadosamente transformado en un instrumento musical. Se emplea para el *Ritual de la flauta*, un hechizo que genera una invisibilidad ilusoria. Este hechizo requiere de 4 asaltos para su ejecución. Los puntos de magia invertidos por el hechicero son enfrentados al POD de los presentes. Si el hechicero vence, pasará desapercibido. El efecto se mantiene mientras se toque la flauta. Este hechizo cuesta 1 punto de COR. **Ejemplo:** Green decide que Fomutesca ha de morir enseguida, y pide a este Gul que lo organice todo. Ejecuta el hechizo y se mete en el hospital, donde es visto como un médico o una enfermera por todo aquel con quien se encuentra. Naturalmente, el Gul no estará camuflado ante cámaras de foto o de vídeo.

Gul 5

FUE 15 CON 17 TAM 15 INT 12 POD 14
DES 15 P.V. 16

Armas: (2) Garras 32% 1D6+1D4
(1) Mordisco 37% 1D6+Presa

Habilidades: Descubrir 56%, Discreción 82%, Escuchar 65%, Ocultarse 61%, Saltar 75%, Preparar 85%.

**Gul 6**

FUE 17 CON 13 TAM 13 INT 13 POD 12
DES 16 P.V. 13

Armas: (2) Garras 31% 1D6+1D4
(1) Mordisco 30% 1D6+Presencia

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Ocultarse 54%, Saltar 72%, Tregar 85%.

Hechizos: Maldición del hueso, Contactar con un Chthonian, Signo de conjuración, Consunción.

Gul 7

FUE 15 CON 16 TAM 15 INT 17 POD 15
DES 15 P.V. 16

Armas: (2) Garras 36% 1D6+1D4
(1) Mordisco 33% 1D6+Presencia

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Ocultarse 65%, Saltar 75%, Tregar 85%.

Hechizos: Ritual de la flauta.

Equipo: Flauta de hueso.

Nuevos hechizos

Maldición del hueso.- Este hechizo vuelve al cuerpo de la víctima contra ésta. Los puntos de magia utilizados para ejecutarlo deben superar los de POD de la víctima en la Tabla de resistencia. El hechizo tendrá éxito si la FUE de la víctima supera a su propia CON en la Tabla de resistencia, provocando espasmos musculares y rompiendo un hueso mayor. Cada vez que se parte un hueso, la víctima debe tirar COR 0/1D4. Si la víctima está sedada o es tratada con relajantes musculares, sufrirá una rotura de hueso si su FUE/2 supera a la CON. Cada hueso roto implica la pérdida 1D6+1 puntos de vida. El realizador debe conocer el nombre y la apariencia de la víctima, o al menos tener una muestra de su ropa, pelo o piel.

Ritual de la flauta.- Un hechizo que provoca una especie de invisibilidad ilusoria. Requiere 4 asaltos para ser ejecutado. Los puntos de magia empleados se comparan al POD de cualquiera que pueda ver al realizador en la Tabla de resistencia. Si el observador vence, podrá ver al realizador. El efecto continúa mientras se toque una flauta encantada (hecha de hueso). Realizar este hechizo cuesta 1 punto de COR. ☹

AYUDA: SUMARIO DEL INFORME MÉDICO SOBRE KERIM FOMUTESCA

Fomutesca nació en Kenia en 1963, y ha sido estudiante de medicina en Inglaterra desde 1984. Es soltero y no tiene historial médico previo. Grupo sanguíneo A Rh-, sin marcas distintivas o anormalidades físicas.

El pasado miércoles Fomutesca fue encontrado inconsciente en las escaleras de la residencia para estudiantes adjunta al hospital. Fue ingresado en el hospital y se descubrió que tenía el brazo izquierdo roto, así como cortes y abrasiones en la piel. Se encontraron fragmentos de cristal en los cortes, sugiriendo que había sido víctima de un accidente automovilístico. Cuando recuperó la conciencia se manifestó en él un ataque de ansiedad, expresado como la negativa al contacto humano, miedo extremo y espasmos musculares. Se negó a responder preguntas, aunque ocasionalmente menciona algo llamado "el hueso" y dice que ha sido maldecido por "demonios". Desde que fue ingresado ha sufrido dos fracturas más: una fractura simple en el tobillo derecho y una múltiple en el omoplato del hombro izquierdo. Todos estos daños se corresponden a extremas enfermedades psicosomáticas, provocando fracturas mediante espasmos musculares que exhiben una fuerza "histérica". Las causas clínicas para los espasmos, como las del tétano, han sido descartadas por exámenes bacteriológicos. Ha sido referido a la doctora Fowler para una evaluación psicológica.

Desde que fue admitido, se ha determinado que los fragmentos de cristal hallados en sus cortes eran de una ventana, y no de los faros o el parabrisas de un automóvil.

AYUDA: SUMARIO DEL INFORME ACADÉMICO SOBRE KERIM FOMUTESCA

Fomutesca es un estudiante medio, y ha aprobado todos los exámenes sin ninguna nota alta. Ha mostrado cierto interés por la medicina forense, y pretende especializarse en este campo tras graduarse.

AYUDA: ENTREGA DE MUESTRA ÓSEA

De: *Fomutesca, Kerim* (estudiante)

Referencia: Muestra ósea 14352 (se requiere identificación).

Este espécimen es la falange media (hueso del dedo) del dedo índice de un humano de entre 18-25 años de edad (edad establecida por un examen de los depósitos de calcio), sangre del grupo O Rh+. Los fragmentos de carne y otros indicadores patológicos sugieren que fue amputado, aproximadamente, cinco días antes del examen. La ausencia de piel y fibras musculares y las marcas de colmillos sugieren que fue presa de roedores tras ser amputado.

Recuerde que no ha rellenado el número de registro del paciente para esta muestra. Por favor, hágalo lo antes posible.





Portada de la revista White Dwarf nº 87, de marzo de 1987

CON UNA PIZCA DE SAL



Zombis en La llamada de Cthulhu

Por **Marcus L. Rowland**

Uno de los horrores al que han de enfrentarse todos los investigadores es el descubrir que muchas leyendas aparentemente absurdas son reales. Un ejemplo son los zombis, seres humanos muertos que obedecen a la voluntad de quien les resucitó. Los zombis proceden de muy diferentes culturas, pero existen tantos mitos que cuesta dar con una base auténtica. Este problema se complica más por el hecho de que hay varias clases distintas de zombis, cada una con rasgos, debilidades y atributos diferentes, y además, porque hay una forma de trastorno que condiciona el comportamiento tipo zombi.

“Muerte” en vida (el zombi histórico)

Existen muchas historias acerca de hombres y mujeres que se transforman en zombis mediante un conjuro, pasando de estar vivos a muertos sin enterarse. Tales criaturas carecen de emociones y motivación, se mueven lentamente y parecen ser incapaces de entender nada que sea más complejo que instrucciones sencillas. Sus amos (usualmente poderosos hombres-medicina) los usan para cultivar la tierra u otras labores simples donde sus lentas reacciones y pesadez no sean un problema, haciéndose así inmensamente ricos con los beneficios de tener mano de obra zombi. En ocasiones, pero rara vez, estos zombis se recuperarán y huirán de sus amos, pero su recuperación jamás será completa.

Esta forma de zombi no es peligrosa en sí misma, pero da una idea del poder del hechicero. La población de un área determinada sabe que también puede ser transformada en zombis, así que rara vez desafiarán al mago. Algunas regiones más aisladas pueden estar controladas por completo por estos señores de los zombis, pero la mayoría actuará de forma normal para no ser transformada. Por ejemplo, un

grupo de diez zombis o así podría estar dominado por una persona normal. Los seguidores humanos de un señor de los zombis son mucho más peligrosos que los zombis; muchos pueden adquirir dinero y cierto estatus a través de los zombis de sus amos, y lucharán por mantener su posición.

Notas para el Guardián

Esta clase de zombi está bien documentada, con numerosos casos reales explicados científicamente. Ciertos bebedizos naturales pueden inducir un estado prolongado en el cual la víctima carece de voluntad. Suministrando dosis suficientes, la víctima nunca se recuperará. Las drogas sintéticas poseen efectos similares, y las terapias para contrarrestar sus efectos no fueron descubiertas hasta los setenta y ochenta, aunque, a pesar de ello, algunas de estas drogas siguen siendo muy desconocidas. En una campaña de los años veinte la causa y el tratamiento de esta condición serán todo un misterio; en cualquier campaña la causa podría ser totalmente distinta, como por ejemplo la manifestación genuina de magia o de los Mitos.

El mecanismo para “reclutar” a este tipo de zombi es bastante sencillo. Los siervos de un señor de los zombis buscan una víctima adecuada y envenenan su comida o bebida. También se puede poner el veneno en una flecha o dardo, o formando una nube de polvo, o mediante una inyección. Esta dosis inicial deja a la víctima dócil y sugestionable, lista para ser reclutada por su futuro amo. Posteriormente se les suministra una dosis mayor bajo condiciones diseñadas para hacerlas más sugestionables. Por ejemplo, la víctima podría participar en una larga ceremonia



religiosa y ser drogada a intervalos durante la misma. Participando en los cánticos y bailes, la víctima va cayendo cada vez más bajo el control del mago.

Puesto que el proceso es principalmente químico, este elemento ceremonial no es parte esencial del proceso; simplemente ayuda a “programar” al zombi para su papel como autómatas. Los señores zombis pueden recurrir al hipnotismo u otra forma de condicionamiento en lugar de todo lo anterior. Si el control se refuerza mágicamente, la ceremonia resulta vital, pues acumula energía para doblegar la voluntad de la víctima. La dosis inicial se usa para que la víctima entre en trance hasta que se pueda llevar a cabo el hechizo. En cualquier caso, es necesaria una potenciación del tratamiento para mantener la voluntad de la víctima bajo mínimos, pero tendrá que efectuarse en intervalos de semanas o meses. En ciertas ocasiones el efecto será permanente, únicamente reversible mediante fármacos muy potentes o magia poderosa.

Los zombis “vivos” carecen de iniciativa, y proseguirán con sus acciones (por ejemplo, llenar un pozo) hasta que se le ordene otra. No obedecerán órdenes que puedan hacerles peligrar ni que sean demasiado complejas. No pueden explicar su estado, y de hecho normalmente no hablan.

Mecánica de juego

Cada sistema de transformación de un ser vivo a zombi tiene dos estadios, siendo el primero la dosis inicial. La primera dosis tiene POT 2D6+2. Surte efecto tras 1D4 asaltos. Si el veneno supera la CON de la víctima en la Tabla de resistencia, el POD queda reducido a 1 punto; la víctima no tiene voluntad, y obedecerá cualquier orden que se le dé. La DES también se reduce, pero en 1D6. Si el veneno no vence, el POD se reduce a la mitad; la víctima se vuelve más sugestionable, y debe tirar PODx5 para negarse a resistir órdenes, perdiendo aun así 1D6 puntos de DES. Ambos efectos duran 1D3+1 horas; cuando el veneno desaparece de la víctima, ésta recupera todo su POD al cabo de 2D4 minutos, pero siente cierto malestar y pereza durante al menos 20-CON horas más. La DES sólo se recuperará tras varias horas de sueño. Una tirada de Tratar envenenamientos inmediatamente después puede reducir a la mitad las pérdidas de POD y DES.

Ocasionalmente, la captación comienza con un ataque mágico, el cual absorbe POD y deja a la víctima vulnerable ante la sugestión, en lugar de recurrir al envenenamiento. En tales casos el hechicero debe enfrentar sus puntos de magia a los de la víctima; si la víctima es superada, obedecerá las órdenes del hechicero hasta que éste dé por concluido el hechizo, con un coste de 1 punto de magia por hora. Este método es comparativamente raro, puesto que hace entrar al hechicero en contacto directo con la víctima y no surte efecto si el hechizo falla.

Si la transformación es principalmente química, en el ritual que le sigue se suministran dosis repetidas de una droga más poderosa, una vez cada 1D6+5 minutos. La droga tiene POT 10, y cada dosis reduce el POD y la DES en 1D4 puntos, la mitad si se resiste al veneno. Los señores de los zombis que tienen mucha experiencia con estas

drogas pueden proseguir con el ritual hasta haber suprimido por completo la personalidad de la víctima (es decir, POD a 1), y no cometerán el error de transformar a alguien en zombi parcialmente. Como consecuencia de la pérdida de POD, se pierden también los puntos de magia.

Para el equivalente ritual mágico, el hechicero debe emplear sus puntos de magia para superar a los de la víctima. Una vez conseguido, el hechicero y sus cómplices pueden unir todos sus puntos de magia contra la víctima. Durante un periodo de preparación de 3D6 minutos, cada participante en el ritual debe donar hasta 3 puntos de magia para el hechizo. Cada vez que se superen los puntos de magia de la víctima, ésta pierde 1D4 puntos de POD y 1D2 de DES. El procedimiento se repite a intervalos de 3D6 minutos hasta reducir el POD de la víctima a 1 punto. Nuevamente, todos los puntos de magia también se pierden. Los hechiceros que usan estos hechizos pierden 1D4 puntos de COR en la primera ejecución, después no.

Una vez completado el tratamiento, hay un periodo de 2D10+10 días durante el cual no se puede recuperar POD. Luego hay un 1% acumulativo por día (hasta un máximo de 20%) para los PJs de probabilidades de recuperar 1 punto de POD; los PNJs raramente se recuperarán sin ayuda. Una vez una víctima va recuperando POD, puede intentar desobedecer órdenes o escapar; solamente se puede llevar a cabo un intento al día, tirando PODx5. Naturalmente, los señores de los zombis son alertados por su pérdida progresiva del control, y repetirán la ceremonia si lo consideran necesario. Si saben magia, pueden incluso llegar a realizar un hechizo de larga distancia, en cuyo caso el número de puntos de magia necesario para superar al POD debería ser el doble.

Regla opcional: Si la víctima no es rescatada o no escapa, habrá un 1% acumulativo por semana (pasado el primer mes) de producirse un daño cerebral irreversible, restando 1 punto de POD y 1D2 de INT. Cuando esto suceda, el Guardián debería proseguir tirando el daño todas las semanas, aunque sin incrementar las probabilidades de daño. El daño sigue produciéndose hasta que el POD y la INT quedan reducidos a 1 punto.

Si estos zombis vivos son rescatados, pueden recibir un tratamiento médico o psicoterapéutico; cada uno requiere una tediosa investigación y trabajo de biblioteca para que surta efecto, especialmente en los años veinte. Recúrranse a las reglas normales para psicoterapia y desastres institucionales.

Las víctimas de cualquier proceso de transformación en zombi pierden 1D3/2D6 puntos de COR durante el ritual, y recordarán todo lo experimentado durante el periodo de sometimiento. Esto significa que cualquier encuentro con criaturas de los Mitos y otros horrores afectarán a la salud mental del individuo cuando recupere la voluntad. No obstante, cuanto más tarde, menor será el impacto de tales experiencias, pudiendo llegar a reducirse a la mitad la pérdida de COR.

Encuentros inesperados con esta clase de zombis pueden provocar la pérdida de 0/1D2 puntos de COR. El efecto de

ver a un ser querido o un amigo en esta forma puede provocar la pérdida de 1/1D6 puntos de COR, los cuales se pueden recuperar si la víctima puede ser rescatada y curada. Las estadísticas para estos zombis son las mismas que las de cualquier ser humano normal, con la excepción de que el POD está a 0, no se pueden utilizar la INT ni la EDU, y la DES queda reducida en buen grado. No pueden combatir, y dan más pena que miedo. Si se les ataca, sufren el daño normal, y no pueden esquivar ni parar.

“Vida” en la muerte (el zombi tradicional)

El zombi tradicional es una manifestación genuina de lo sobrenatural, un hombre muerto traído de vuelta por un hechicero. Se suele asumir que el hechicero responsable ha de ser perverso; sin embargo, algunos magos neutrales o benignos también han recurrido a este proceso, aunque es poco probable que a través de él no hayan incurrido en pérdidas de COR. Aquellos magos que tratan de dominar esta técnica, posiblemente están virando hacia el lado oscuro, ahondando en hechizos cada vez más peligrosos y relacionados con los horrores de los Mitos. El aspecto más dañino de este hechizo es que parece tener un mejor efecto con cadáveres frescos; por ello, el mago ha de recurrir al saqueo de tumbas y a otras actividades igual de desagradables, pudiendo incluso llegar al homicidio ritual.

Superficialmente, el zombi tradicional se asemeja a los zombis vivos descritos arriba, y es fácil confundirlos. La principal diferencia radica en que el zombi tradicional está muerto; si el hechizo que lo reanimó deja de tener efecto, “morirá” al instante, no pudiendo volver a ser animado. Existen muchas variantes, algunas apenas reconocibles como zombis; si se invierte la energía suficiente en el hechizo, el zombi podría parecer una persona normal, y los observadores casuales pudieran pensar que sigue vivo.

La preparación de un zombi empieza con un cadáver, aunque también con un ser humano sacrificado durante el proceso de transformación. Se dice que tales rituales propician la consecución del hechizo, y aquellos hechiceros que controlan varios zombis de este tipo es casi seguro que emplean este método.

Muchas leyendas sugieren las formas de matar a zombis tradicionales; la más común implica el uso de sal, aunque existen pocas evidencias que la corroboren. Es muy posible que los investigadores tengan que experimentar con estas criaturas, para así hallar una mejor respuesta.

Notas para el Guardián

Esta clase de zombi puede encontrarse bajo las mismas circunstancias que la anterior, y ambas pueden hasta estar juntas. Si los zombis son reanimados a partir de una muerte natural, existe una mínima posibilidad de que puedan ser dirigidos por un mago benigno o neutral; sin embargo, los de *La llamada de Cthulhu* suelen ser más violentos.

El ritual para crear estos zombis es muy parecido al anterior. Lo más conveniente es cometer el asesinato en el mismo lugar en el que se va a proceder a celebrar la ceremonia, en lugar de matar a la víctima durante el secuestro o recurriendo a un veneno. La víctima es

preparada ritualmente antes de ser asesinada (se le corta una arteria), se le extrae toda la sangre y es convertida en un zombi antes de que se produzca el *rígor mortis*. Normalmente se utiliza alguna técnica de embalsamamiento o tratamiento para preservar el cadáver y que no se deteriore; en culturas más primitivas este paso solía omitirse, y los zombis no tardaban en pudrirse y arrastrarse cuales masas de un fuerte hedor.

Estos zombis están permanentemente muertos, y no precisan de ningún “mantenimiento”, aunque, ocasionalmente, se necesite realizar algún hechizo para mantener la animación. Algunos hechiceros ya desquiciados pueden llegar a sentir cierto apego por sus zombis, comprándoles ropa y cosiéndoles la piel.

Los zombis también pueden ser creados mediante una forma de resurrección, pero es más difícil y rara vez se obtiene un siervo eficaz. Suele ser usada por hechiceros benignos y aquellos que no están preparados para cometer un homicidio.

Mecánica de juego

La forma más común de zombi tradicional se describe en el libro de reglas de *La llamada de Cthulhu*. El rasgo más distintivo de estas criaturas es su fuerza y su resistencia al daño.

La selección preliminar es igual a la arriba descrita, reduciendo el POD de la víctima.

La ceremonia de transformación está formada por tres partes. La primera es la invocación de energías mágicas. Cuando el hechicero dispone de los puntos de magia necesarios se da inicio al ritual de muerte; el hechicero o un acólito corta una arteria, y la víctima se desangra hasta morir, perdiendo 1 punto de vida cada 1D3 minutos. Mientras, el hechicero enfrenta los puntos de magia acumulados al POD de la víctima, a intervalos de 1D6 minutos. Si no se tiene éxito y la víctima muere, no podrá ser transformada en zombi. Si se tiene éxito, a la víctima no le quedará nada más que 1 punto de POD tras la muerte, manteniéndola “viva”.

En este punto el mago ha de hacerse con el control. El zombi sigue poseyendo INT, aunque perderá todo rastro de consciencia al cabo de INTx1D6 minutos. El hechicero debe imponerse como su amo, enfrentando los puntos de magia acumulados al único punto de POD que le queda a la víctima. Este enfrentamiento es bastante fácil, aunque pudiera requerir varios intentos (a intervalos de 2D3 minutos) para tener éxito. Aquellas víctimas “rescatadas” durante esta parte de la ceremonia creerán que sigue con vida, y podrían plantar cara al hechicero. Si el hechicero muere o no puede hacerse con el control, el zombi perderá toda su INT y actuará salvajemente.

Una vez logrado el control, el zombi puede ser tratado para evitar su descomposición; lo normal es introducirlo en un compuesto químico preparado para tal efecto o encantado mediante algún hechizo. Generalmente este proceso es dejado a los acólitos, pues el hechicero tiene que recuperarse del ritual. Si el hechicero quiere que el zombi tenga un aspecto más humano, deberá gastar más puntos de magia; por ejemplo, con un gasto adicional de 5 puntos de

magia el zombi poseerá una expresión algo más humana en su cara.

La única alternativa para una transformación tan violenta es el uso de una variante del hechizo *Resurrección*. Mediante él, el cuerpo no tiene que ser destruido, sino reactivado en el mismo estado en el que murió, y nunca podrá ser nada más que un zombi descerebrado. El hechizo cuesta 1D10 puntos de COR la primera vez, 1D3 las sucesivas, y 1D6 puntos de magia, más 1 punto por cada día que llevase muerto el cadáver.

A pesar de que las reglas lo omiten, el encuentro con esta clase de zombi debería afectar a la COR: 0/1D2 en el primer encuentro, y 1D2 automático si se identifica positivamente como un zombi. Ver a un amigo o un ser querido transformado en un zombi acarrea la pérdida de 1D6 puntos de COR.

Reanimación

En este equivalente científico de transformación, el científico recurre a un proceso químico arcano y eléctrico para dar a un cadáver apariencia de vida, llegando incluso a poder ensamblar partes de varios cuerpos para formar uno a reanimar. Normalmente, la criatura formada será muy similar al zombi tradicional descrito arriba, y algunos científicos podrían llegar a creer erróneamente que han creado o restaurado vida. Sin embargo, es mucho más probable que tales científicos no sean conscientes de que han usado magia para mantener la vida tras la muerte, con muchos aparatos (como máquinas enormes llenas de luces parpadeando, compuestos químicos muy elaborados y fuertes descargas eléctricas) actuando para canalizar las energías y los puntos de magia del científico. El comportamiento asociado tradicionalmente con tal experimentación está formado por un periodo de investigación, seguido de un frenético trabajo de laboratorio, llegando a un punto en el que el científico cae agotado y débil; es muy posible que el científico se sienta débil porque, sin saberlo, ha llevado a cabo una gran proeza mágica.

Los reanimadores suelen verse forzados a tratar con ladrones de tumbas o a recurrir al asesinato para asegurarse

un suministro de cadáveres frescos, y su estudio les conducirá en última instancia a contactar con los Mitos. Este último paso suele darse por culpa de una criatura destructiva (como Nyarlathotep), que se deleita aportando a estos reanimadores el conocimiento suficiente para asegurar un éxito parcial, el cual los mete de lleno en los Mitos. Las criaturas que crean son apenas controlables, y suelen ser la causa de su desaparición.

Información para el Guardián

La reanimación es un proceso extremadamente complejo que requiere años de estudio e investigación. Aquellos científicos que deseen perfeccionar el proceso deberán tener un mínimo total de 200% en tres o más habilidades relevantes; por ejemplo, Química, Farmacología y Zoología. De ser así, estos científicos han de pasar más de la mitad de su tiempo despierto afanados en esta tarea. Por cada periodo de 6 meses de estudio, el científico debe tirar Buscar libros. Si tiene éxito, gana 1D6% en una habilidad nueva: Reanimación, y debe tirar COR 0/1D2. Ciertos libros raros pueden ser empleados para aumentar esta habilidad, del mismo modo que los libros de los Mitos pueden incrementar el porcentaje en Mitos de Cthulhu, con una mayor posibilidad de pérdida de COR. Por ejemplo, las notas de Herbert West podrían aportar un 15% a la habilidad de Reanimación, si se consigue pasar la tirada, pero el lector perdería 1D3/2D6 puntos de COR. Algunos libros que contienen información relacionada con la reanimación también tratan sobre los Mitos, con la consecuente pérdida adicional de COR. La naturaleza exacta de tales obras queda a discreción del Guardián.

El estudio de la reanimación también tiende a ser extremadamente extenuante; conforme los científicos aprenden más y más, intentan reunir equipo de laboratorio cada vez más especial, uniendo lo viejo con lo nuevo. Se deberían gastar alrededor de 500\$ por cada 1% que se gane en Reanimación, en equipo y materiales, más un mínimo de $500\$ + (50\% \times \text{Reanimación})\$$ por año en suministros, mantenimiento y demás gastos. Por ejemplo, un profesor con un 50% en Reanimación debería gastar 25.000\$ en



equipamiento y otras instalaciones permanentes, durante varios años, teniendo que costearse unos gastos de aproximadamente 3.000\$ al año. Para un profesor medio esto sería todo un problema; ingeniárselas para conseguir todo esto e inventarse una historia encubierta puede ser la parte más difícil de la investigación.

Los experimentos pueden llevarse a cabo en cualquier momento, con una probabilidad de éxito igual al porcentaje en Reanimación. Usualmente solo se puede efectuar 1 intento por cada periodo de 6 meses; el resto del tiempo se pasa experimentando a pequeña escala con animales, y tratando de conseguir los componentes (como cadáveres frescos) necesarios. Una reanimación exitosa no conlleva necesariamente la creación de un zombi. En los primeros estadios es muy posible que se adquiera conocimiento suficiente como para ganar 1D4% en Reanimación para la siguiente vez, costando además 1D6 puntos de magia y 1/1D3 de COR.

El Guardián debería decidir si estos experimentos serán exitosos, y determinar las consecuencias del mismo. Por regla general, un cadáver reanimado tendrá el aspecto del zombi "tradicional" descrito arriba, aunque en algunos casos parecerá poseer cierta personalidad. Estos casos pueden darse por la posesión, como se describe a continuación. En cualquier caso la disipación de la magia o la expulsión del espíritu poseedor darán como resultado una muerte instantánea y permanente. Los efectos a la COR son los mismos que con el zombi "tradicional".

Posesión

En algunas ocasiones un cadáver puede ser animado por el espíritu de otro ser. Las motivaciones de estos intrusos pueden variar de la malevolencia a la mera curiosidad; lo normal es que se desconozcan. Lo sofisticado de su imitación de la vida humana varía según la INT y el POD del espíritu invasor. En algunos casos la criatura resultante es poco más que un zombi, en otros la presencia es tan poderosa que resulta imposible detectar el engaño. Hechiceros poderosos (y posiblemente científicos reanimadores) pueden ser capaces de capturar a tales

entidades y utilizarlas para animar a sus zombis; de lograrlo, suelen "programarlos" para cumplir sus órdenes.

En algunos casos estas criaturas pueden llegar a ser las responsables de las muertes de sus cuerpos anfitriones, como parte de un plan siniestro (e incomprensible del todo) que requiere de su presencia en la Tierra. Si el espíritu es extraído, el cuerpo yacerá muerto; en ciertos casos de posesión de un cuerpo vivo la personalidad del anfitrión permanece en un segundo plano hasta que el intruso se marcha.

Información para el Guardián

La posesión de un cadáver tendrá lugar si un ser humano es asesinado bajo circunstancias que favorezcan la intrusión del espíritu involucrado; por ejemplo, alguien sacrificado en un templo de Cthugha podría ser poseído por un Vampiro de fuego. En general, la posesión es solamente posible cuando la personalidad a poseer no está firmemente ligada al cuerpo físico. En el ejemplo de arriba, un Vampiro de fuego es esencialmente una nube de gas de forma cambiante, y la esencia controladora será una parte muy pequeña de la misma. Un miembro de la gran raza de Yith podría emplear este método, cuando su telepatía temporal "sintonice" con alguien que esté muriendo; esto sería un caso muy raro, puesto que la gran raza cuenta con aliados que estudian a los humanos con los que van a intercambiar sus mentes.

La posesión directa (convocando a una criatura de los Mitos y ordenándole ocupar un cadáver) requiere del conocimiento de hechizos de convocatoria y atadura, así como de un ritual comparable al de creación del zombi tradicional descrito antes. En este caso no es necesario extraer la sangre ni reducir a 0 el POD de la víctima; la víctima es matada cuando la invocación tiene lugar, y el espíritu invocado se hace con el control del cadáver. Mediante esta técnica el cuerpo debe estar todo lo intacto y fresco posible, y el realizador deberá haber ejecutado un ataque rápido e indoloro para no provocar daños irreparables. En muchos casos puede recurrirse a las artes marciales. Otro método puede ser el ahogo, la congelación, la asfixia, etc. (aunque las dos primeras resultarían poco



La llamada de Cthulhu

apropiadas para un Vampiro de fuego).

El hecho de que el espíritu invasor esté unido al cuerpo anfitrión, no quiere decir que se encuentre bajo el control del hechicero o científico que lo invocó; puede que sea necesario realizar otro ritual de atadura para poder controlarlo.

Los zombis creados mediante esta técnica dispondrán de la INT, el POD y la DES del espíritu invasor, y la FUE, la CON y el TAM del anfitrión. El espíritu tendrá consciencia de todos los hechizos, y podría disponer de poderes relacionados con él mismo. Por ejemplo, un cadáver humano poseído por el espíritu de un Vampiro de fuego podría tener el poder de la piroquinesis, provocando fuegos sin necesidad de contacto físico.

Los zombis creados por poseídos son seguramente los más peligrosos. Afortunadamente son también los más sumisos, aunque es posible que puedan ser creados por la instigación del espíritu invasor, como parte de un complejo plan de destrucción.

Otra forma de posesión es el intercambio de mente, utilizado por la gran raza de Yith y otras criaturas. Con este método las mentes pasan de un cuerpo a otro. El efecto suele ser permanente, pero a veces resulta posible invertir el efecto. Algunos hechiceros poderosos pueden transferir sus mentes con este método, buscando un cuerpo más joven para ser inmortales. Un prerrequisito suele ser el de reducir el POD de la víctima mediante un ritual o drogas; los detalles exactos van más allá del alcance de este artículo.

Parasitismo

En ciertas ocasiones un cadáver puede ser reanimado por enfermedad o por un parásito capaz de reactivar el cuerpo. Estos cadáveres reanimados suelen ser “programados” para un comportamiento estereotipado que sirva para extender la infección, como por ejemplo matar a seres humanos no infectados. Esta clase de infección también puede ser controlada por un hechicero o un científico con recursos suficientes, y la enfermedad puede ser empleada para matar a víctimas y convertirlas directamente en zombis.

Información para el Guardián

La infección es más efectiva en zonas aisladas e incomunicadas; en esos lugares la infección se arraigará antes

de que alguien se dé cuenta de lo que está sucediendo. La enfermedad puede ser vulnerable a ciertas curas naturales o sintéticas, tales como los antibióticos modernos; no hay ninguna necesidad de que el Guardián facilite el desarrollo de dicha cura. Aplicando la cura se mata al paciente, porque la infección solo afecta a los tejidos muertos. La infección puede provocar que el cadáver se vuelva increíblemente fuerte, tal y como en el caso del zombi tradicional.

Automatismo

Otra cusa del comportamiento zombi es el automatismo, una locura bajo la cual la mente “se desconecta”, dejando al cuerpo realizando una acción sencilla repetidas veces. Normalmente estas acciones están relacionadas con los acontecimientos que causaron la locura; una víctima podría hacer el movimiento de sacar y disparar un arma de fuego, levantar las manos para prevenir de un ataque, y cosas así. Estos “autómatas” pueden ser creados para llevar a cabo distintas actividades, como limpiar el suelo o pulir una mesa. Una vez establecido un patrón de movimientos, el autómata lo seguirá indefinidamente, incluso bajo otras circunstancias; por ejemplo, seguirá moviendo el brazo para limpiar a pesar de que se le haya quitado el trapo. A veces el automatismo está asociado a fobias y otras formas de locura.

Información para el Guardián

Los “autómatas” pueden ser creados para llevar a cabo acciones como mover las manos o seguir una secuencia determinada. Tras unas pocas repeticiones, los movimientos proseguirán espontáneamente. Las víctimas del automatismo pueden ser sanadas mediante la psicoterapia, usando las reglas normales para tratamiento y desastres institucionales.

En general, el automatismo es un efecto de la locura; es poco probable que un zombi tradicional sea utilizado para provocar la locura de esta forma. No obstante, es posible que algunas criaturas de los Mitos puedan inducir este efecto deliberadamente. También es posible que zombis genuinos puedan ser disfrazados como autómatas; por ejemplo, como pacientes de un manicomio dirigido por sectarios. El automatismo es una forma de locura adecuada para alguien que se haya vuelto demente viendo a zombis o presenciando un ritual de transformación. ☹



GAMES WORKSHOP'S ROLEPLAYING MONTHLY 95p

88
APRIL

WHITE DWARF

009038

USA \$1.95
Canada 14.50
Australia 14.95
New Zealand 15.20 GST incl.
Sweden 25kr
West Germany DM5.- empty

JUDGE DREDD
CALL OF CTHULHU
RUNEQUEST
Adventures
DUNGEONS & DRAGONS
Assassins
BLOOD BOWL
New Teams
RAVENING HORDES
An Army!

and...

FREE
CHAINSAW
WARRIOR

NEW CARDS!
NEW RULES!

Portada de la revista White Dwarf nº 88, de abril de 1987

TERROR EN PADDINGTON

*Teniendo en cuenta lo expuesto en el artículo del mes pasado, **Con una pizca de sal,**
Marcus L. Rowland nos presenta una aventura para La llamada de Cthulhu*

El rapto de uno de los investigadores puede tener terribles consecuencias si sus compañeros no llegan a tiempo.

*Ilustraciones de **Ian Miller***

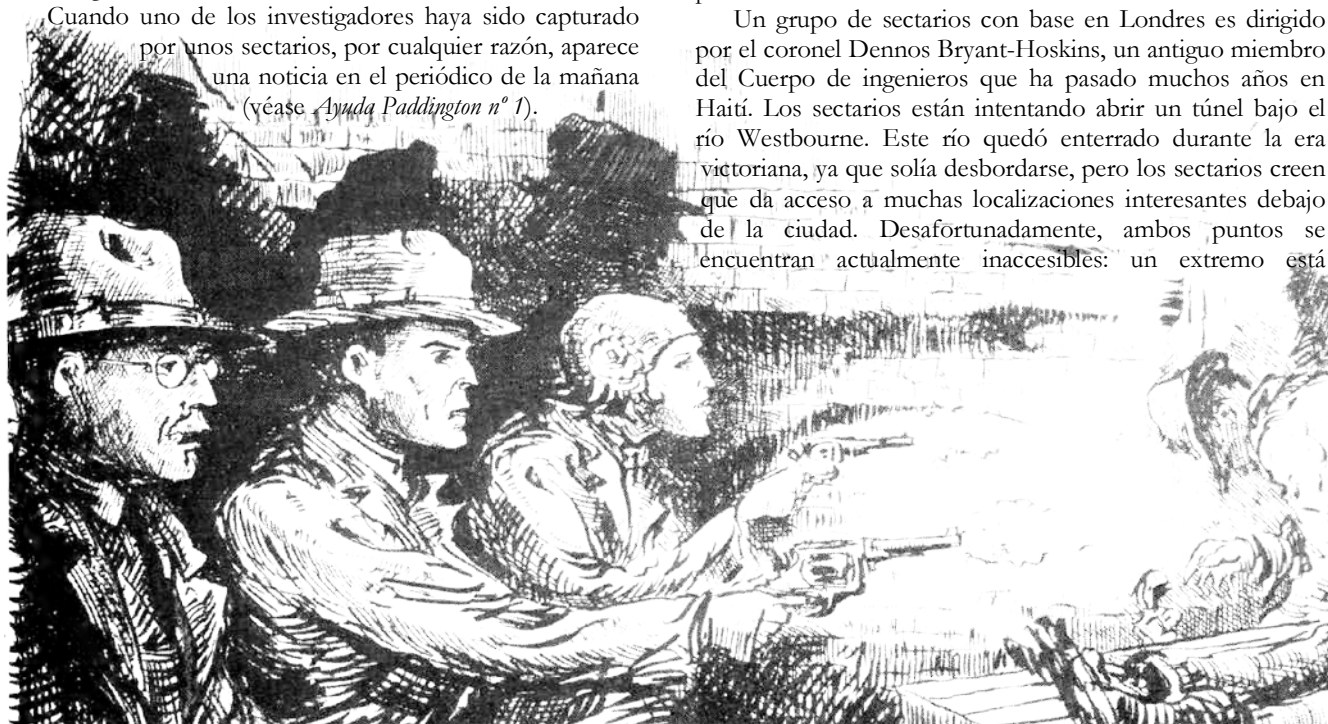
Esta aventura está diseñada para ser insertada en una campaña de los años 20, en la cual uno de los investigadores ha sido capturado por sectarios, y no rescatado de forma inmediata. Todo el material aquí contenido es solo para los ojos del Guardián. Los sucesos tienen lugar en Londres y sus alrededores, y el material presentado en *Green & Pleasant Land* resulta especialmente útil para arrancar esta aventura. Si la campaña se desarrolla en una localización distinta, los detalles pueden ser modificados con facilidad.

Cuando uno de los investigadores haya sido capturado por unos sectarios, por cualquier razón, aparece una noticia en el periódico de la mañana (véase *Ayuda Paddington* n° 1).

Información para el Guardián

Esta aventura solo debería ser utilizada cuando uno de los investigadores se encuentre completamente a merced de los sectarios. Cualquier intento por capturar a un investigador en concreto para esta aventura es desaconsejable, puesto que si opone resistencia, probablemente muera. Para los propósitos de esta aventura se asume que los sectarios adoran a Hastur; en la campaña del Guardián tal vez sea preciso sustituir a esta deidad.

Un grupo de sectarios con base en Londres es dirigido por el coronel Dennyos Bryant-Hoskins, un antiguo miembro del Cuerpo de ingenieros que ha pasado muchos años en Haití. Los sectarios están intentando abrir un túnel bajo el río Westbourne. Este río quedó enterrado durante la era victoriana, ya que solía desbordarse, pero los sectarios creen que da acceso a muchas localizaciones interesantes debajo de la ciudad. Desafortunadamente, ambos puntos se encuentran actualmente inaccesibles: un extremo está



taponado como consecuencia de un corrimiento de tierras, el otro está en Hyde Park, donde un hilo fluye hasta el lago Serpentine. La boca del túnel está muy honda y seguramente esté bloqueada, y usarla llamaría demasiado la atención.

Bryant-Hoskins conoce el secreto para crear zombis, y los sectarios emplean cadáveres reanimados para cavar desde el sótano de una casa cercana a las vías de tren. Lamentablemente, tres de los zombis quedaron enterrados cuando el túnel sufrió un derrumbamiento, y los sectarios andan intentando crear repuestos, usando la técnica descrita en *Con una pizca de sal* con los "zombis tradicionales."

Bryant-Hoskins es ayudado por su chófer, Oscar Nadler, y su mayordomo, Hugo Jervis, que son sectarios comprometidos. Su primera víctima fue Michael MacNamara. Desafortunadamente, calcularon mal su fuerza y cayó muerto antes de que pudiesen transformarlo en un no muerto. Ahora, miembros de un culto aliado (cualquiera que esté siendo usado en tu campaña), le han entregado otra víctima... el investigador que fue capturado. Bryant-Hoskins estará listo para intentar realizar los hechizos otra vez en unos pocos días.

En este escenario debería decirse al investigador capturado que ha sido dejado inconsciente, y que despierta en una celda de ladrillos, desnudo pero con un colchón y unas pocas de mantas. La puerta es gruesa y de metal, y no tiene señales de haber sido golpeado. Por la rejilla del techo se ve algo de luz, pudiéndose distinguir una bombilla un poco más arriba. Un cuenco con papilla y una rebanada de pan son deslizados a través de una portezuela de la puerta tres veces al día; no hay cubiertos, los utensilios están hechos de papel maché, los cuales no pueden ser empleados para excavar o ser usados como armas. Hay un pequeño urinario en una esquina; no será vaciado a menos que se empuje por la portezuela. Los gritos serán ignorados; si el investigador se pone a escuchar atentamente, llegará a oír un débil y rítmico golpeteo.

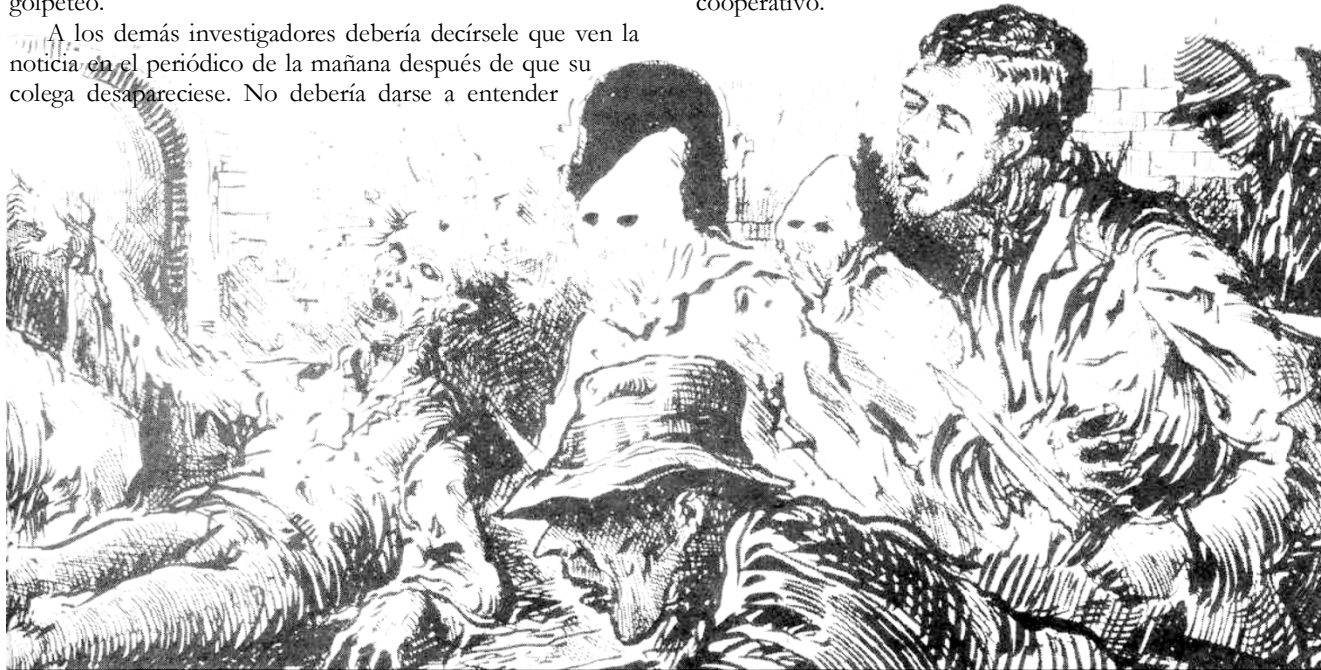
A los demás investigadores debería decirse que ven la noticia en el periódico de la mañana después de que su colega desapareciese. No debería darse a entender

que es una pista sobre el paradero de su colega, y aunque el Guardián tenga libertad para añadir otras historias que enlacen con su campaña, debería asegurarse de que no existe otra historia que pudiera ser malinterpretada como parte de este caso. Los detalles varían ligeramente entre un periódico y otro, pero naturalmente el *The Times* ofrece la información más completa.

Si deciden investigar, no será necesario llevar a cabo más acciones, ya que aquellos personajes con el trasfondo apropiado serán contactados por la policía o el Dr. Spilsbury, quien querrá que echen un ojo a las extrañas marcas halladas en el cuerpo. Una tirada de Mitos de Cthulhu reconocerá los símbolos como relacionados con Hastur, pintados sobre la piel con tinta roja, aunque están borrosos e incompletos. Una tirada de Ciencias ocultas reconoce algunas de las marcas secundarias como relacionadas con la magia ceremonial africana, pero no son capaces de identificarlas correctamente puesto que tienen unas formas muy extrañas. Si pueden convencer a Spilsbury para que hable del caso, dirá que la policía anda buscando a un hombre que fue visto con MacNamara la noche en que éste desapareció; no tiene más detalles.

A través de la policía y sus contactos los investigadores deberían ser capaces de enterarse de que ambos hombres salieron juntos de un bar en Kilburn la noche en que MacNamara desapareció; el otro tipo vestía de color oscuro, tenía barba y medía unos dos metros de alto.

Mientras los investigadores ahondan en el caso se dan cuenta de que no son los únicos tras la pista. La policía busca a los asesinos, demostrando a veces ser un incordio, y por alguna razón la mayoría de la gente con la que habla en Kilburn se muestra extrañamente silenciosa. Por ejemplo, la mujer de MacNamara se negará a hablar con el grupo si no van acompañados por la policía, y el propietario del bar donde fue visto por última vez se mostrará hosco y nada cooperativo.



Llegado el momento un grupo de hombres, con el rostro tapado por gorros y bufandas, acorrala a un investigador y empieza a interrogarle. Debería quedar inmediatamente claro que MacNamara pertenecía a una u otra facción actualmente activa en Irlanda. La noche de la desaparición iba camino de una reunión, llevando consigo “una gran cantidad de dinero” (unas 24 libras) aportada por ciertos apoyos de Kilburn. No le revelarán más detalles de sus actividades.

Los compañeros de MacNamara quieren saber de qué se ha enterado el investigador. Si coopera, uno de los irlandeses le dirá que MacNamara salió con tres hombres, no uno, y fue visto entrando en una furgoneta Morris de color azul, con matrícula U7 213, que partió sin que nadie pudiera detenerla. Dos de ellos eran de constitución gruesa, el tercero era calvo; los tres eran desconocidos. No pueden revelar más información de utilidad, ya que están demasiado ocupados evadiéndose de la policía como para proseguir con la investigación. Finalmente mostrarán algo de gratitud (como ofrecerle información de utilidad en un futuro caso) si el grupo da con los asesinos de MacNamara. Un investigador lo suficientemente insensato como para luchar debería ser vapuleado, aunque no herido de gravedad; los irlandeses no quieren meterse en problemas que puedan interferir con sus actividades de financiación en Gran Bretaña. Naturalmente, no confiarán al cien por cien en los investigadores bajo ninguna circunstancia, y jamás deberían revelar la verdadera naturaleza de su causa, ni dar sus nombres o mostrar sus rostros. Si el grupo lo investiga, se enterará de que la matrícula U7 213 parece ser falsa. La policía no sabe nada acerca de una furgoneta y dos hombres más.

El lugar donde fue hallado el cuerpo no revelará mucho. El puente no está bien iluminado, y es fácilmente accesible mediante varias casas (incluyendo, a propósito, la de Bryant-Hoskins). Ambos extremos se encuentran próximos a cruces de carretera. La policía ya ha ido preguntando casa por casa, pero nadie ha informado de haber visto u oído nada extraño. Y no resulta sorprendente; la línea del ferrocarril pasa en un cambio de vía, y siempre hay ruido de trenes, traqueteo de vagones, motores y trabajadores. Las casas de alrededor están cubiertas de hollín y mugre, y las calles suelen ser invadidas por una asfixiante neblina de vapor y humo cuando pasa una locomotora.

Mientras los investigadores andan buscando por la zona se les acercará un niño de ocho años del vecindario, quien empezará a hacerles preguntas sobre el coche: el tamaño del motor, su velocidad máxima, caballos de potencia y cosas así. Reunir datos de automóviles era una afición común en los años veinte, y muchos niños escribían las matrículas y los modelos de todos los coches que veían, junto con la fecha y la localización. Un soborno de 1 ó 2 peniques o unos cuantos caramelos debería ser suficiente para que el niño les deje ver su cuaderno. Finalmente, darán con dos o tres que recuerdan haber visto el furgoneta en la calle Portobello, a kilómetro y medio o así hacia el oeste. Por supuesto, los adultos podrían oponerse a que unos extraños den dinero o caramelos a los niños, pudiendo tener lugar algún incidente, a discreción del Guardián.

Preguntar a más niños por la calle Portobello terminará por conducir a los investigadores a un garaje cerrado, lo suficientemente grande como para albergar dos coches, pero que guarda la furgoneta.

El garaje está cerrado, y los vecinos avisarán a la policía si ven a los investigadores irrumpiendo en él. Es propiedad de una agencia local, aunque el nombre utilizado para alquilarlo era falso. El dueño puede describir al hombre que alquiló el garaje: se trataba de Jervis, pero no utilizó ese nombre. Si consiguen entrar encontrarán la furgoneta, unos cuantos trastos, sacos y cuerdas. No hay pistas que revelen la verdadera identidad del propietario.

Si los investigadores vigilan el garaje, acabarán viendo un Bentley de color negro, con matrícula B6 144, llegando una hora después del anochecer. El conductor (Nadler) espera mientras un pasajero (Jervis) sale, entra al garaje y vuelve a salir un minuto o dos después. Mientras el Bentley se marcha, los investigadores huelen a humo; el visitante ha rociado gasolina por el garaje, y ha quemado la furgoneta para destruir las pruebas. A menos que los investigadores vayan con mucho cuidado, podrían ser alcanzados por las llamas.

Se puede seguir al Bentley camino de la casa, pero se requerirá una tirada de Conducir automóvil para no ser detectados. Por otro lado, pueden apuntarse la matrícula y localizar el coche mediante contactos policiales, aunque ello llevará muchas horas.

La casa de Bryant-Hoskins es un edificio de tres plantas de estilo victoriano, situada en un modesto barrio y a unos cien metros de las vías del tren. A veces hay signos que manifiestan la presencia de gente en la casa (una cortina moviéndose o una luz encendiéndose o apagándose). El Bentley está aparcado en la calle, lo cual resulta llamativo en una zona como esta. Mientras los investigadores estudian la casa llegan dos coches, y sus ocupantes son admitidos al interior de la misma. Naturalmente Jervis conoce a los sectarios de vista, y no admitirá a quien no reconozca. Nadler acudirá en su ayuda si hay problemas.

Durante esta sección de la aventura el jugador que interpreta al prisionero debería ser separado de los demás, si no lo está ya. No hay que decir nada que confirme la presencia de la víctima en la casa de Bryant-Hoskins.

Llegados a este punto, al investigador cautivo ya debería habersele dicho que se puso enfermo en la última comida. Dos hombres encapuchados entran a la celda y ordenan al prisionero que les acompañe arriba. La víctima ha sido alimentada con una droga que reduce el POD, como se ha descrito arriba. Si la droga ha surtido efecto, será imposible resistirse; si ha fallado, a la víctima le quedará algo de POD, y deberá tirar PODx5 para resistirse a las órdenes. Ambos sectarios llevan cachiporras y cuerdas, y deberían ser capaces de superar a la debilitada víctima. Conforme sale de la celda puede ver un agujero en el suelo, pero es conducido por una casa aparentemente normal hasta el ático, donde es atado en cruz a un marco de madera.

La casa de Bryant-Hoskins no posee un diseño inusual, y se puede usar cualquier plano de un edificio de tamaño medio. Los principales puntos de interés son las

excavaciones en el sótano (un agujero de 10 metros de profundidad, y un túnel que conduce al río), la celda, una copia de *La rama dorada* y algunos papeles guardados en la caja fuerte del coronel, así como un santuario en el ático acolchado. Los documentos en la caja fuerte describen el proceso para crear zombis; se trata de una fuente única, escrita en una mezcla de inglés y francés, otorgando un +8% a Mitos de Cthulhu, un +15% a Ciencias ocultas, un multiplicador de hechizos de x2 (solo para el ritual de creación de zombis) y la pérdida de 1D8 puntos de COR. Hay un armario con armas en el estudio, con fusiles y escopetas suficientes para todos los sectarios, y las usarán si sospechan de un ataque. Uno de los dormitorios ha sido convertido en un pequeño laboratorio químico; contiene todos los productos necesarios para crear un compuesto químico que sustraiga POD, empleado en el primer paso para la zombificación.

Si los investigadores consiguen entrar, podrán oír voces provenientes de arriba y un ruido sordo del sótano. Si bajan se toparán con los zombis, pero no pueden entretenerse o su colega será asesinado. Si van primero arriba habrán de abrirse camino entre Jervis y Nadler y/o dos sectarios más, quienes montan guardia en la puerta del ático. Si pueden derrotarles en 5 asaltos o menos, la víctima aún estará viva cuando entren (aunque solo con 1D4 puntos de vida), y estará desangrándose.

Hay tres sectarios por cada investigador, además de Bryant-Hoskins y sus dos siervos. Hay cuatro zombis, los cuales suelen pasar el tiempo excavando. Dos o tres de los sectarios son miembros de la alta sociedad, y un arresto podría ser un gran escándalo; si se les mata, se interpondrá una denuncia para que se arreste a sus asesinos.

Como es natural, los vecinos avisarán a la policía en cuanto oigan el primer disparo; en los años veinte la policía tenía coches, pero no radio, y llegará relativamente pronto. Los agentes por la zona pudieran llegar en bicicleta o a pie, usando sus silbatos para pedir refuerzos.

Mientras tanto, el prisionero en el ático ve a los sectarios iniciando algún tipo de ceremonia. Se le asesinará de forma elaborada, con cortes en las muñecas y los tobillos. La sangre empieza a chorrear, perdiendo 1/1D6 puntos de COR. Conforme los minutos pasan (asumiendo que los investigadores no aparecen inmediatamente) la víctima se siente más débil. Cuando sus puntos de vida caen por debajo de la mitad de su CON empieza a quedarse inconsciente. “Despierta” un poco después, sintiéndose mucho más fuerte. Puesto que el personaje no ha visto a los zombis podría no sospechar la verdad durante algún tiempo.

Si los investigadores no llegan a tiempo, la víctima se sentirá lo suficientemente fuerte como para liberarse ella misma. Las ataduras tienen FUE 10. Se puede intentar varias veces. La lucha continúa hasta que los sectarios o los investigadores son detenidos de algún modo. Si el zombi (el investigador capturado) resulta herido, sufre 1 punto de daño por ataques con armas capaces de empalar, y la mitad del daño del resto de armas.

Una vez termine la pelea, el zombi empezará a sentirse mal, y los investigadores tendrían que darse cuenta de que no sangra por las heridas. No tiene pulso ni le late el corazón, pudiendo hacerles sospechar que ha sufrido algún tipo de transformación. 1D6+INT minutos más tarde la víctima habrá perdido toda su INT, y el zombi empezará a arrasarlo todo, atacando a sus amigos hasta ser destruido.

La mayoría de consecuencias en esta aventura son desagradables. Los investigadores no deberían tener pista alguna por parte de sus enemigos originales, puesto que el grupo de Bryant-Hoskins es completamente distinto. También tendrán que responder un montón de preguntas acerca de su participación en un tiroteo o en asesinatos rituales. No es probable que la verdad sea creída, aunque podría haber pruebas suficientes como para convencer a las autoridades de no montar un escándalo. O peor, la publicidad consiguiente pudiese hacer más difícil la vida de los investigadores, ya que sus nombres serán agregados a las listas de enemigos de ciertas sectas, planeando venganza. Dependiendo de los planes de la campaña, podría ser una buena idea para los investigadores abandonar el país durante uno o dos años (permitiéndoles alguna que otra aventura en un clima distinto), o incluso cambiarse los nombres.

Personajes

Coronel Dennon Bryant-Hoskins

Se trata de un antiguo y duro soldado. Abandonó el ejército tras un escándalo que involucraba la muerte de un sirviente nativo; no hay más detalles disponibles.

FUE 13 CON 15 TAM 17 INT 18 POD 22
DES 15 APA 16 EDU 17 COR 0 P.V. 16

Armas: Revólver .45 61%

Bastón estoque 72%

Habilidades: Ciencias ocultas 75%, Conducir automóvil 55%, Farmacología 55%, Electricidad 35%, Escuchar 56%, Esquivar 65%, Hablar francés 77%, L/E francés 77%, Lingüística 42%, Mecánica 45%, Mitos de Cthulhu 64%, Química 45%.

Hechizos: *Consunción, Contactar con Hastur, Ritual de zombificación.*

Hugo Jervis y Oscar Nadler deberían ser generados como matones fuertes, con altas puntuaciones en FUE, TAM y CON, buenas habilidades de combate y sigilo, pero poca EDU. Los demás sectarios son los típicos seguidores de bajo nivel de los Mitos; poseen pocos conocimientos sobre los Mitos, sin hechizos, y sus características y habilidades suelen ser las normales. Al menos dos o más deberían ser tan fuertes y duros como Jervis y Nadler. Tendrán cuchillos al comienzo de la aventura, aunque podrán coger armas de fuego en el estudio.

Nota de trasfondo

A excepción del Dr. Bernard Spilsbury (posteriormente Sir Bernard Spilsbury) todos los personajes son ficticios. Durante muchos años, desde antes de la Primera guerra mundial y hasta después de la segunda, Spilsbury fue el patólogo forense británico más distinguido de su tiempo, y apuntó a muchas técnicas innovadoras, tales como la

reconstrucción de cadáveres y el uso de pruebas dentales. Fue responsable de la condena de muchas de los asesinos de su época; por ejemplo la de Rouse, Grippen, Thompson y Bywaters. Fue uno de los líderes de la revolución criminológica en el siglo XX, y sus cualidades deberían resultar admirables a todo detective de homicidios en Gran Bretaña. ☹

AYUDA PADDINGTON N° 1

SINGULARES REVELACIONES EN EL JUZGADO DE INSTRUCCIÓN

La investigación sobre la muerte de Michael MacNamara fue suspendida hoy en espera de los informes médicos. El Sr. McNamara, un peón albañil, fue encontrado muerto entre los raíles del tren, cerca de la estación de Paddington, el lunes por la noche. Llevaba desaparecido de su casa en Kilburn desde hacía una semana.

En un principio se pensó que el difunto había caído del tren y muerto debido a las heridas, pero el Dr. Bernard Spilsbury, patólogo de la policía, apuntó a que no se había encontrado sangre. Declaró: "Cuando examiné el cadáver hallé pruebas de que MacNamara llevaba muerto algún tiempo; calculo que al menos tres días. El cuerpo parece haber estado atado antes y durante la muerte." En aquel instante la esposa del difunto sufrió un desmayo.

El Dr. Spilsbury añadió: *"Había cortes en muñecas y tobillos, y creo que la causa de la muerte fue la pérdida de sangre. Las marcas en el cuerpo se corresponden al daño sufrido poco después de la muerte. Supongo que el cuerpo fue arrojado desde el puente que hay encima. No obstante, me gustaría llevar a cabo más pruebas antes de estar completamente seguro. Algunas marcas son anteriores a la muerte y sobre éstas preferiría no añadir comentarios en esta ocasión."*

El juez de instrucción suspendió la investigación, pendiente de nuevas investigaciones médicas y periciales. Se cree que la policía está considerando el caso como de asesinato.



GAMES WORKSHOP'S ROLEPLAYING MONTHLY 95p

USA \$1.95

Canada \$4.50
Australia \$4.95
New Zealand \$5.50 GST incl.
Sweden 25kr
West Germany DWS - empf

89 MAY

WHITE DWARF

009040

RAVENING HORDES

£2,000
in Citadel Miniatures

In Our Ravening Hordes Competition

Plus
Warhammer, Call of Cthulhu, Robin Hood...
and Killer Sheep?

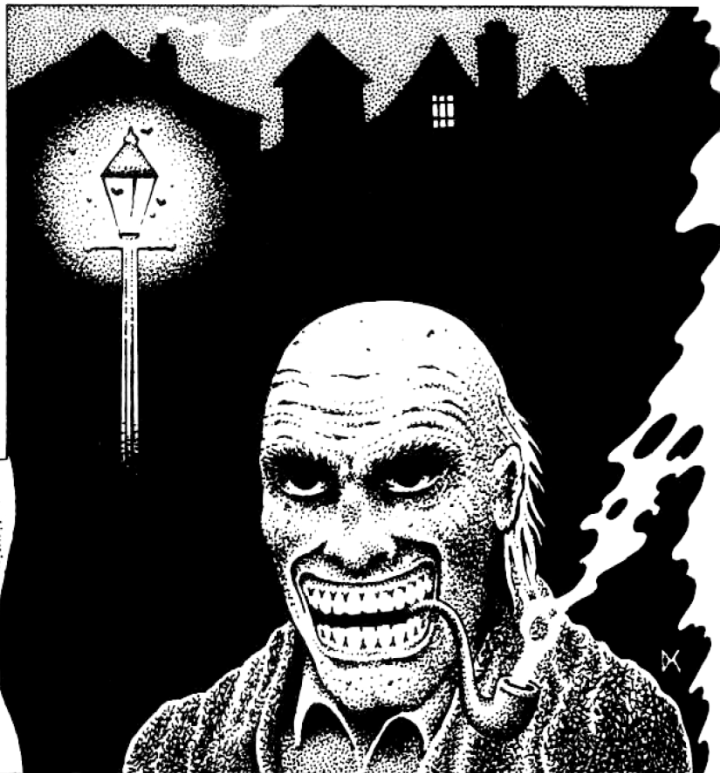
Portada de la revista White Dwarf nº 89, de mayo de 1987

Siente miedo, mucho MIEDO

Fobias en La llamada de Cthulhu

Por **Carl Sargent**

Ilustraciones de **Dave Carson**



“Horripilantes lenguas babosas, escurriéndose por mis piernas... bocas obscenas y pringosas, segregando una espuma caliente. La risilla de numerosas bocas, el goteo de lenguas con forma de serpientes. ¡Aiiieeee!”

“Sí, claro, Sr. Smith. Entiendo que ha atravesado una especie de experiencia traumática. ¿Y qué tiene eso que ver con que le atemoricen los guantes para conducir?”

Las fobias juegan un papel muy importante en *La llamada de Cthulhu*, y hasta los investigadores más intrépidos acabarán desarrollando una de ellas durante sus carreras. Las fobias son el resultado de una locura temporal, y resultan más frecuentes en las permanentes.

Para disponer de un buen número de fobias, los Guardianes deberían pensar en el desorden de personalidad que se produce como resultado de la experiencia de sus investigadores. Está claro, tal y como se recoge en el libro de reglas de *La llamada de Cthulhu* y en muchos relatos de Lovecraft, que la forma de las fobias debería reflejar las formas y/o principios de los horrores de los Mitos que volvieron loco al personaje. En otras palabras, fuera lo que fuese lo que el desdichado investigador experimentase, debería verse reflejado en buena medida en la fobia que desarrolla.

El libro de reglas de *La llamada de Cthulhu* y *El compañero de Cthulhu* (incluido en el mismo libro de la versión castellana) listan muchas fobias, pero los Guardianes siempre pueden añadir más. ¿Cómo se denomina el miedo a las babas? ¿Y el miedo a la soledad? En *El compañero de Cthulhu* se afirma que se trata de la monofobia, pero es una errata, puesto que se trata del miedo a una cosa. Así pues, como sé algo acerca de las fobias, y puesto que he

desarrollado tres o cuatro como resultado de mis tratos con los editores de la *White Dwarf*, este artículo revela muchos secretos de utilidad para los Guardianes. Si los jugadores han leído todas las fobias que se recogen en el juego, sorpréndaseles con unas cuantas de estas. La mayor parte ha sido seleccionada por su expresa relevancia en *La llamada de Cthulhu*, aunque una o dos se han incluido porque son bastante raras, y al menos una porque resulta muy absurda, como la *alectofobia* o miedo a los pollos...

Acarofobia

Miedo a las picaduras

Cualquier picadura puede implantar huevos dentro de ti. Puede que no sientas el pinchazo porque el aguijón cuente con su propia anestesia. Todo lo que sabrás es que en los últimos segundos de tu malestar surgirá de tu interior una semilla. Vigila tu peso (las larvas absorben los nutrientes de tu interior así como tus fluidos). Teme a cualquier cosa, sobre todo a aquellos que tengan aguijón, pelitos, brillen y sean de piel quitinosa.

Acrofobia

Miedo a los precipicios

Esta fobia es para el vértigo lo que la malaria para un estornudo. Una simple caída por un precipicio es algo tremendamente simbólico. No se trata de una cuestión de preguntarse qué hay abajo, o si hay algo subiendo en tu busca. Sabes qué hay abajo, y que subirá a menos que te tires y te agarres del borde, fuertemente, sin que puedas moverte de ahí. El mero pensamiento de la posibilidad de caerte es suficiente para paralizarte.

Agateofobia

Miedo a volverse loco

El miedo a perder la cabeza es bastante común y normal, pero existe una diferencia entre un miedo racional y una fobia, la cual domina buena parte de la vida despierta de un individuo. La agateofobia es el miedo a la locura. ¿Te estás volviendo majara? Tal vez ya los estés... ¿cómo saberlo? ¿Y qué vas a hacer al respecto? No hay forma de que sigas siendo un investigador.

Una variante de esta fobia sería el miedo a los manicomios. Es algo más racional que el miedo a la demencia. Recuérdese que en los años treinta se practicaban lobotomías, tratamientos de electrochoque y las condiciones eran pésimas.

Alectorofobia

Miedo a los pollos

No estoy bromeando. Todos sabemos que los pollos son Shantaks disfrazados, ¿verdad? Todas esas plumas y huevos no son más que para camuflarse. Los pollos dan mucha tarea. Estás deseando reventarlos a tiros ante la más mínima oportunidad.

Amicofobia

Miedo a los arañazos

Las cosas tienen garras. Las cosas te arañan con esa innominada e indefinible resonancia interior que indica que tu alma está perdida en beneficio de los Primigenios o de alguna de las muchas abominaciones de los Mitos. Un arañazo es una imitación de la naturaleza de la condenación. La auto-amicofobia indica que pronto sentirás picor durante el resto de tu vida, teniendo que rascarte... Pero, ¿y si no se trata de un picor?

Astrofobia

Miedo a las estrellas

Hasta una persona con poco conocimiento acerca de los Mitos sabe de dónde proceden los Dioses exteriores y los Primigenios, y la naturaleza y nombres de al menos unas pocas de esas monstruosidades que atraviesan el firmamento de mundos de pesadilla. Una noche estrellada es una ventana al auténtico horror de la existencia. Las estrellas son fábricas de abominaciones.

Autofobia

Miedo a la soledad

Estar solo es la cosa más terrorífica del mundo. Por definición, no dispones de ayuda ni de consuelo, nadie con quien enfrentarte a la adversidad ni a quien llamar amigo. Resulta imposible, intolerable, estar solo. Porque algo se acerca, y cuando llegue querrás estar solo. En la calma de la soledad oirás un crujido o algo deslizándose, o el sonido de una masa obscena, aproximándose con la promesa implícita de que nunca más volverás a estar solo. Porque entonces jamás volverás a ser nada...

Blenofobia

Miedo a las babas

¡Que alguien me diga una aventura en la que esta fobia no encajaría! Todo lo que hay en los Mitos es baboso (bueno, casi todo). Y la cosa no acaba ahí: el aceite viscoso, la gelatina... señales de que una criatura de los Mitos ha pasado recientemente por ahí. Para adaptar esta fobia al juego, podría restringirse a fluidos orgánicos como los restos que quedan en la bandeja después de hornear un Shantak (perdón, me refería a un pollo, por supuesto).

Carnofobia

Miedo a la carne

¿Cómo puedes estar seguro de la procedencia de esta cosa? Los carniceros te miran de un modo que... es casi seguro que se tratan de sectarios, y si la carne es lo que crees que es, ¿podría haber Gules detrás? ¿O algo peor? Las posibilidades son demasiado horribles de contemplar.

Catoptrofobia

Miedo a los espejos

Lo más terrorífico no es que los espejos puedan mostrar las cosas como son en realidad. No es suficiente que envejezcas y que esas extrañas marcas de dudoso origen queden reveladas. Tampoco es que aquellos que te rodean mantengan una ilusión de normalidad para ocultar su verdadera naturaleza monstruosa, y que puedas verla a través del cristal. No, el horror va más allá de todo esto. Lo realmente terrible es el cambio progresivo de las cosas. Cada día pueden verse esos horrores con mayor claridad, y ello te lleva a preguntarte: ¿las abominaciones que ves degeneran con el paso del tiempo o es el maldito espejo el que decide qué revelar de las cosas?

Equiofobia

Miedo a las sombras

El vampiro, algo terrorífico para muchos, es muy temido. Es normal, ya sabes por qué. ¿Y qué es lo que revela la presencia de esta impía criatura, demostrándonos su auténtica naturaleza? No tiene sombra. Una criatura horrible y antinatural con las mismas características no muertas. Pero, en lugar de sentir miedo por el hecho de que el vampiro no emite sombra alguna, la equiofobia es consciente de que existe un horror mayor y sobrecogedor: la sombra no forma parte de la criatura.

Hafefobia

Miedo a ser tocado

Si puede tocarte, puede comerte, infectarte, hacer que tu piel se desprenda, y/o cubrirte con un ácido paralizante que vaya consumiendo tu piel. Y esas son nada más que las posibilidades imaginables. De todos los sentidos, el del tacto es sin duda el más desagradable, porque es tan primario, tan primitivo, como la indistinta erupción de protoplasma, la semilla de los Profundos, tocándote en su ceguera...

Helmintofobia

Miedo a los gusanos

Y no solamente a los Dholes. Los más chicos son sus espías, buscando una presa de un modo aparentemente inconsciente. Los gusanos, más que cualquier otra cosa, representan los horrores de los Mitos más fétidos; no en vano se alimentan en los cementerios por los que merodean los Gules. Pero, por encima de todo, los gusanos son extremadamente desagradables cuando se mueven; esos seres invertebrados, retorciéndose sin parar... Piensa cómo tiene que sentirse eso; piensa cómo te sentirás cuando descubras que el secreto mejor oculto de los gusanos son sus destructivos dientes.

Herpetofobia

Miedo a los reptiles

Las criaturas de sangre fría parecen tener cierta afinidad con esos horrores repugnantes como los Hombres serpiente y los Horrendos cazadores, así como con otros inimaginablemente escamosos, fríos y sobrenaturales con grandes colmillos, lenguas bífidas y un apetito humano voraz. Hasta las lagartijas, consideradas como inofensivas por la mayoría de la gente, están vigilándose.

Ictiofobia

Miedo al pescado

No hace falta más que decir que el pescado procede de las profundidades, al igual que muchas otras cosas, y sabemos muy bien a qué se parecen... ni siquiera lo pienses. Las redes de pesca sacan en ocasiones cosas espantosas y desagradables. Hasta un pez muerto parece... ya sabes. Han visto tu futuro. Es mejor que empieces a escribir ya tu autobiografía, porque no te queda mucho. Los peces son viejos, más de lo que uno se imagina, y poseen abominables secretos.

Nebulafobia

Miedo a la niebla

Más temible que la oscuridad. En la oscuridad puedes morir sin preaviso. Pero en la niebla, los horrores se pueden distinguir. Emergen de ella lentamente, pudiéndose ver los detalles de sus membranosas formas para tu desesperación. Blasfemias vaporosas se materializan a partir del mucoso brillo para engullir a sus víctimas, ahogando sus gritos con su abrazo sofocador. La niebla no es nada bueno.

Odontofobia

Miedo a los dientes

Los dientes muerden e inyectan veneno. Hay algunos que son afilados y desagarran la carne y otros romos que sirven para masticar. Algunos son serrados y curvados y de otros gotea un icor que paraliza o causa un dolor más allá de la comprensión. Y lo peor de todo, los monstruos tienen dientes que suelen usar incluso cuando no se les provoca. No puedes hablar mientras tus dientes trabajan a toda velocidad. Los peores son los dientes pegados a una garganta necrótica. Pueden aparecer en cualquier momento, en cualquier lugar...

Omatofobia

Miedo a los ojos

Te pueden ver. No hay donde esconderse. Huye a donde quieras, pero los ojos siempre estarán buscándote. Primero repararás en miradas ocasionales e inusuales, de ojos que miran para otro lado cuando te giras, la única persona entre un centenar que ha revelado el juego....

Pero te vas dando cuenta de la universalidad de su sádico escrutinio, de que son algo más que meros órganos: las proyecciones de una consciencia blasfema y omnividente.

Parasitofobia

Miedo a los parásitos

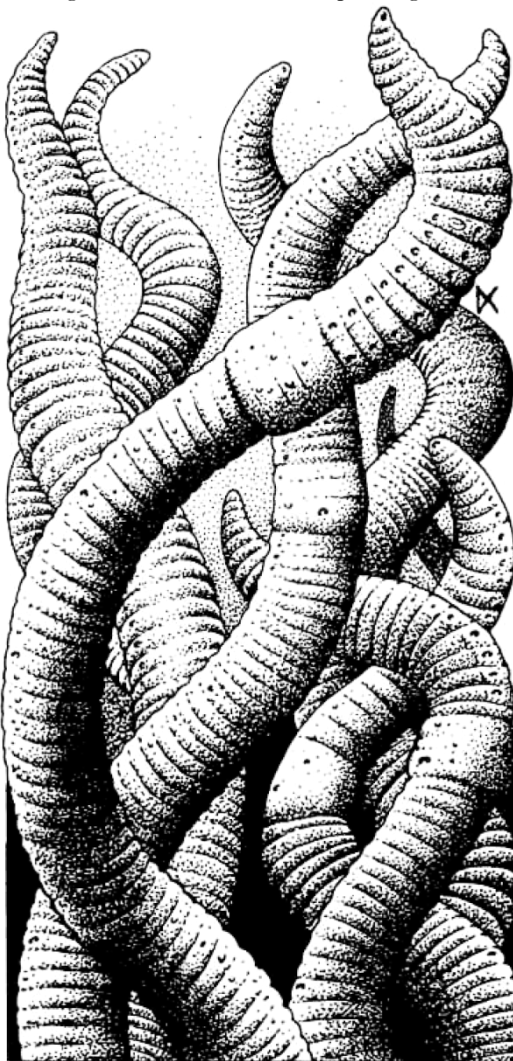
Los parásitos invaden el cuerpo, por lo que la parasitofobia se parece a la acarofobia. Pero los parásitos son peores, porque permanecerán dentro de ti debilitándote, reduciendo tu resistencia pero sin dejarte morir hasta hallar un anfitrión mejor. Y podría ser alguien de tu entorno, alguien con quien pasas mucho tiempo, alguien a quien quieres... La última imagen que tienes mientras esa cosa se abre paso por tu garganta y causa una explosión de sangre es la del rostro de tu ser querido con un grito

ahogado mientras el parásito se muda a su nueva residencia, trazando una espiral escarlata conforme avanza inexorablemente.

Pnigerofobia

Miedo a la asfixia

Algunas formas de morir son verdaderamente divertidas, pero la asfixia... ser incapaz de respirar mientras algo cubierto de una mucosidad obtura tu nariz y boca. Sabes que es peor que cualquier cosa que puedas imaginar (y ello te



La llamada de Cthulhu

preocupa bastante), porque bien sabido es que las criaturas tienen neuma. El neuma, aire y aliento, es alma y espíritu. Taponando tu aliento y ahogando un grito dentro de ti, esas espantosas criaturas sin nombre atrapan tu alma. Pueden deleitarse con ella durante toda la eternidad. La asfixia es la promesa de una muerte sin fin, gritando sin cesar a lo largo de los eones.

Pogonofobia

Miedo a las barbas

Los hombres con barba poseen tres rasgos inquietantes. Primero, son fanáticos, probablemente sectarios y casi seguro locos. Segundo, son unos viciosos sexualmente hablando. Y por último, leen muchos libros, normalmente del tipo que no deberían leer. Esta combinación los hace peligrosos (especialmente si eres una investigadora). Cuidado con los hombres barbudos. Son cultos, peligrosos y están locos.

Siderodromofobia

Miedo a los ferrocarriles

Y no solamente a los vagones y las locomotoras. Es una fobia muy rara, pero los túneles y los terraplenes añaden cierta claustrofobia, y todo el mundo sabe que no se puede escapar de un tren en marcha. No obstante, teniendo todo en cuenta, el comedor es posiblemente el mejor lugar para que aparezca una terrible criatura innominada.

Tapefobia

Miedo a las tumbas

Ir a cualquier sitio próximo a un cementerio es un suicidio. Incluso asumiendo que la tumba no tiene un ocupante no muerto, estás seguro de que hay un grupo de sectarios locos armados hasta los dientes y con hechizos, o una jauría de Gules que vuelve a casa del bar y que está deseando llevarse algo para comer. Si tienes la suerte de evitar todo esto, la tumba contendrá algo tan desagradable que afectará a tu salud mental (o un libro, que sería más o menos lo mismo). Las tumbas te hacen sufrir escalofríos. El miedo es el mejor amigo del hombre, aquí.

Tomofobia

Miedo a la cirugía

Los médicos están locos; es algo obvio para todos. Han estudiado durante tantos años que están estresados. Y se



tratan de hombres doctos y que leen libros. Libros peligrosos, quizás. Y lo peor de todo, están interesados en la medicina, y en la vida, las fuerzas vitales... Salta a la vista que están relacionados con los Mitos. Por eso son unos enfermos, unos peligrosos fanáticos, y la cirugía es lo peor de todo, porque te anestesian y te dejan indefenso para que ellos puedan realizar operaciones profanas y extraer Dios sabe qué fluidos y órganos de ti o meter obscenidades serpenteantes y pringosas... Conoces esa sensación, lade estar indefenso pero no inconsciente. Todo el mundo conoce a alguien que ha sufrido experiencias extracorporales durante una operación, que ha quedado indefenso pero consciente, rabiando de impotencia ante los espeluznantes actos de los desquiciados médicos. ¿Cirugía? La muerte es mucho mejor.

Triscaidecafobia

Miedo a ser trece en una mesa

El apocalipsis. Si alguna vez sois trece en una mesa, se formará una tormenta, un rayo iluminará el cielo y un trueno rugirá con fuerza, y la estructura entera del cielo se partirá en dos dejando paso a los Primigenios. Evocadores cánticos alcanzarán un volumen intolerable mientras los Profundes salen a la superficie, y el fin del mundo estará cerca. Tu destino, por supuesto, será especialmente espantoso...

Una última nota si el Guardián desea saber cuál es la mayor de las fobias. Hay una fobia para todas las cosas, que según *La llamada de Cthulhu* se trata de la pantofobia. Se trata, claro está, del miedo a tener que asistir a aburridas representaciones de teatro en diciembre o enero, por ejemplo. En realidad se trata de la panofobia, el cual es el término correcto. ☹



Portada de la revista White Dwarf nº 90, de junio de 1987



Por Marcus Rowland

Ilustración de Dave Carson.

Justo antes de la publicación de *Green and Pleasant Land*, un suplemento para *La llamada de Cthulhu* de Games Workshop, “algo” decidió eliminar una de las secciones. A pesar de ello, una pérdida es una victoria para la *White Dwarf*... Y aquí está, la sección que intentaron cancelar, «Lenguas en una tierra verde y placentera».

Aunque el dicho “Bretaña y Estados Unidos son dos países separados por una lengua común” es bastante acertado, sería más correcto decir que Bretaña es una colección de países. Antes de que la radio y la televisión estuviesen tan extendidas, la diferencia de habla entre las regiones era muy amplia. Y entre las clases era incluso mayor.

Va más allá del alcance de este artículo el ofrecer una información detallada acerca del galés, el córnico, el gaélico y otras lenguas no inglesas, las cuales eran habladas en los rincones más remotos del país. A continuación ofrecemos unas cuantas expresiones de aquel periodo, junto con un breve glosario para el mummerset, un dialecto ficticio aunque bastante significativo.

Jergas

Lo que viene a continuación son palabras y frases de los argots empleados durante el periodo en cuestión. Eso no quiere decir que todo el mundo recurriese a todas ellas, debiendo ser usadas solamente en casos concretos. Por ejemplo, un aristócrata no entendería la forma de hablar de un delincuente o de un paria, pero posiblemente estaría familiarizado con términos militares, y ciertamente conocería palabras corrompidas de idiomas nativos del imperio. Algunas entradas vienen datadas para indicar el periodo de uso. Los símbolos utilizados para indicar el origen son: *

barriobajero; % delincuente; £ clase alta; † militar; \$ estadounidense.

Adán y Eva (*): Creer; ejemplo, “No me seas Adán y Eva.”

Aliado (£): Cualquier aristócrata varón.

Ally Pally: Alexandra Palace, primera ubicación de los estudios de la BBC.

Aprovechado: Término para referirse a quien abusa de las fisuras existentes en la sociedad; ejemplo, “Ese tipo no es más que un aprovechado.”

Asaltar (%): Robar, sobre todo relojes de bolsillo y cadenas.

Atmosféricas: Estática.

Bint (†): Mujer joven, especialmente una prostituta; del árabe para “hija”.

Blanquito (†): Inglés, del hindi para “europeo”.

Bobby: Policía, por Sir Robert Peel, fundador de la policía.

Bobo (£): Idiota; ejemplo, “Muy cierto so bobo.”

Boche (†): Alemán.

Bolsas: (pantalones holgados empleados por primera vez en la Universidad de Oxford.

Cad (£): Un amigo embustero y no de fiar.

Cagada: Un error, sobre todo en el deporte.

La llamada de Cthulhu

Caracol: Un objetor de conciencia (despectivo).
Cascador (%): Ratero.
Cero a la izquierda (\$): Una gloria pasada.
Chacha: Sirvienta de bajo rango.
Char: Té, una corrupción barriobajera del chino “ch’a”.
Civil (%): Todo aquel que no es un delincuente.
Como una cuba: Borracho.
Contentillo: Ligeramente borracho.
Dago: Una persona de raza latina, generalmente española; corrupción del nombre “Diego”.
Desertor: Quien abandona el servicio militar.
Destrozar: Echar a perder; ejemplo, “Ya me has destrozado el invento.”
¡Eh oh! (£): Bienvenido.
El gobernador: Padre.
Flapper: Una chica guapa.
Gasper: Un cigarrillo, normalmente barato.
Gong (†): Medalla.
Guía Bradshaw: Los horarios del tren.
Hacer la cabra mocha: Hacer el tonto.
Huevo: Una persona, normalmente un “huevo bueno” o un “huevo malo”.
Jerga: Dícese del idioma extranjero.
Joderla: Estropear, fastidiar; ejemplo, “La acabas de joder.”
La Gran guerra: Primera guerra mundial.
Ladrillo (£): Un amigo fiel y de fiar.

Antología WHITE DWARF

Lejos (%): En la cárcel.
Lerdo: Tonto.
Llevarse un paquete: Resultar herido.
Manzanas (y peras) ()*: Escaleras.
Por media pulgada (%)*: Robar, por poco.
Mojar (%): Meter la mano en los bolsillos.
Niebla: Un fiasco; ejemplo, “Fue una niebla completa.”
Pájaro (%): Un periodo de tiempo en la cárcel; ejemplo, “Ha hecho el pájaro.”
Pechera: La parte delantera desmontable de una camisa.
Piel y ampolla ()*: Hermana.
Pijo: Todo hombre rico e influyente.
Rana y sapo ()*: Carretera.
Revienta-cucarachas (†): Unas botas muy pesadas.
¡Se hizo la luz!: Expresión de sorpresa.
Sensible (%): Dinero falso.
Soborno (\$): Dinero.
Soplón (%): Chivato.
Taponazo: Cate; ejemplo, “Menudo taponazo te han dado en la cara.”
Tener rodillas de abeja (1930-¿?): Bella, perfecta; ejemplo, “Tiene rodillas de abeja.”
Tip-top: Excelente, espléndido.
Tommy (†): Soldado británico, “Tommy Atkins” fue el soldado ficticio que aparecía en la propaganda durante la guerra.
Trota-pantanos: Irlandés (despectivo).
Vigentes: Billetes.
Volar una cometa (%): Cobrar un cheque falso.

Mummerset

La palabra “mummerset” se usa para describir un dialecto regional empleado por los autores que no pueden indagar acerca del vocabulario adecuado de un área en concreto.

1. Suéltense palabras malsonantes siempre que resulte posible.
2. Úsese “arr” y “dicen” con bastante frecuencia.
3. Empléese siempre el pronombre incorrecto; por ejemplo, “ellos” en lugar de “esos” como en el caso “Esos están locos.”
4. Mézclese singular y plural; por ejemplo, “eran” y “era”.
5. Utilícese “señor” (pronunciado “señó”) cuando se hable con una persona de un estatus social aparentemente superior.
6. Todo el que es de otro sitio es un forastero, con la posible salvedad de los pueblos más cercanos. No hay

Eso la hace ideal para añadir rápidamente algo de atmósfera al trasfondo de un país. Las reglas básicas son muy simples:

7. distinción en cuanto a la distancia.
7. Empléense digresiones totalmente irrelevantes e innecesarias todo lo posible, para dar la información mínima con el mayor número de palabra.
8. Para una definición regional existen unos cuantos términos que se pueden acentuar durante una conversación.
9. Hay un 50% de probabilidades de que la primera persona con la que se encuentre un forastero sea un idiota.
10. Toda la gente de campo es muy supersticiosa.
11. Toda la gente de campo bebe cerveza copiosamente.

A continuación ofrecemos unas cuantas palabras y frases típicas. Las traducciones no son siempre exactas, pero ilustran lo que se quiere decir.

Mummerset

Abu
Arr, qué calor hace
Como te lo cuento
Dice la gente...
El día que parió la vaca
El lumbreras
En San Micael
Es un güen paseo
Kilómetro y medio o así
¡Largo!
No es d'acá
Para arriba
¡Qué güen tiempo que ase!
¡Que nostoy sordo!
Una pechá andá
Vaya diíta de caló, señó

Español

Abuelo
Tal y como lo vi
Me gustaría tomar algo fresquito
El preludio de una superstición
El miércoles pasado
El jefe
El próximo domingo
Está entre 500 metros y 15 kilómetros
Tres kilómetros por lo menos
¡Márchate!
Es de Guilford/Londres/Escocia/Francia/R'lyeh/Marte
Pa'riba
Me gustaría tomar algo fresquito (a un amigo del mismo estatus social)
Soy sordo y/o mayor, pero no lo admito
Más de tres kilómetros
Me gustaría tomar algo fresquito, señor (o a un superior social)

Marcus Rowland



LAS LÍNEAS LEY DE LA TIERRA

Un estudio sobre los monumentos antiguos

Por Graham Staplehurst

Ilustraciones de Martin Mckenna y Tony Ackland

Líneas ley: ¿Fuentes de poder místico que cruzan el país o simplemente una bobada? Durante algún tiempo la gente sostuvo teorías acerca del origen y el uso de muchos de nuestros monumentos antiguos, citando todo tipo de evidencias, aunque lo cierto es que se ha demostrado más bien poco. Vaciamos nuestras mentes y especulemos un rato sobre la naturaleza de los círculos de rocas, los megalitos y los túmulos, y de cómo han sido éstos utilizados en la literatura fantástica. Después de todo, seguramente sean una de las imágenes más potentes en el reino de la fantasía, como unos artefactos de poder arcano, espiritual y siniestro, incluso malévolo.

He dividido todas las clases de monumentos en tres categorías: círculos o anillos de piedra, incluyendo *benges*; megalitos, también conocidos como monolitos o piedras verticales; y túmulos, con varios nombres como crómlech, dólmenes y majanos. Explicaré cada una por separado, pero primero traslademos nuestra atención a las tres “épocas” a las que tales monumentos pueden ser introducidos en un juego de rol. Estas tres “épocas” no se excluyen entre sí, y se deben a la percepción de los locales y de cómo reaccionan en ellas.

La primera “época” es la de construcción, cuando se levantó el monumento y la gente sabía cuál era su uso. Durante la Edad de bronce en Bretaña, los túmulos eran construidos como tumbas para los jefes y otras personalidades importantes de un clan. Estas tumbas se

usaron durante mucho tiempo, hay quien estima que durante mil años. Los locales lo sabían y consideraban los túmulos como el hogar de los muertos, del mismo modo que nosotros respetamos los cementerios y los mausoleos; el túmulo no era algo que temer en sí mismo. Puede que, igualmente, los *benges* y los círculos de piedra fuesen utilizados como unos toscos medidores de las fases de los cielos, o más probablemente como puntos de reunión para asambleas y rituales. Otros usos que se les pudiese dar a tales lugares, fuesen místicos o mágicos, no eran más alarmantes que la gente que allí se congregaba.

La segunda “época” es el equivalente al periodo medieval. En aquellos tiempos los monumentos eran utilizados regularmente y adquirieron un aire superficial de misticismo. Muchos llegaron a ser asociados con nuevos mitos y leyendas, sobre todo cuando aparecieron nuevas creencias religiosas y sus explicaciones de la creación. Los túmulos pasaron a ser el hogar de poca gente, o las tumbas de caballeros durmientes que un día se levantarían para salvar al país de un ataque. Las rocas eran hombres transformados en piedra tras sufrir alguna clase de maldición; los círculos o anillos eran obra de gigantes o demonios. A pesar de que el verdadero uso de los monumentos hubiese desaparecido,

pudo haber unos cuantos iniciados en sus secretos. Además se les atribuían nuevos poderes, asociados con la influencia de los nuevos dioses. En ocasiones los monumentos eran incorporados enteramente a la nueva cultura, provocando una fusión de ideas y usos.

La tercera “época” es la actual, la era moderna. Con la degeneración de todas las fes y el abandono de la religión “real” y las prácticas mágicas, los monumentos están empezando a perder su aura y poder, volviendo a ser nada más que rocas y agujeros de los que se relatan historias entretenidas. Unos cuantos inconformistas, rebelándose contra la desalmada Era moderna, o puede que sencillamente obsesionados con sus propias ideas sobre la historia, forman sociedades para recrear lo que creen que las culturas antiguas hacían en esos sitios. Extraños grupos de banqueros, profesores, marginados sociales y escritores visten túnicas y hacen cabriolas pretendiendo ser “druidas” o “brujos”. Seguramente, en toda esta época no haya nadie que sepa qué uso tenían esas rocas.

Aventuras en yacimientos

Usando estas ideas, estoy seguro de que en tu cabeza tendrás ya un montón de aventuras y encuentros. Hay unos pocos juegos de rol que no encajan dentro de estas épocas (algunos



en más de una), pero hay ejemplos contrarios muy interesantes como *Doctor Who* o *El señor de los anillos*.

Aventuras relacionadas con la primera “época” encajan bien en la ambientación de *RuneQuest*, en regiones de culturas más primitivas, o donde un sistema de creencia “primitivo” se haya mantenido hasta hoy día (independientemente del contexto del juego). Las tribus, tales como los drúedain de Tolkien, están fuertemente conectados con el poder de las rocas; también hay habitantes en el lejano oriente y en el sur que conservan una fe muy antigua. En *Warhammer* se da un caso similar a este último. Estas ideas también se ajustan a juegos como *Traveller*, donde los aventureros viajan a toda clase de planetas primitivos en los que puede haber creencias de lo más raras conectadas a construcciones muy simples. Una parte significativa de una aventura puede ser el conflicto ideológico entre la cultura antigua y los viajeros espaciales.

Posiblemente la segunda “época” sea la que mejor se ajusta a los juegos de rol de fantasía, sobre todo a *Warhammer*, *Dragones y mazmorras* y *El señor de los anillos*. Allá donde una cultura reciente se superpone a una antigua (pero sin hacerla desaparecer), las reliquias y descendientes de la segunda podrían ser una base excelente para una aventura. Lo normal sería expediciones y saqueo, aunque también el ansia de taponar la “energía” que surge de un monumento para beneficio de los personajes o de sus aliados, o para acabar con el poder maléfico que se alimenta del monumento. Puede que los anteriores moradores del túmulo resurjan como espectros, o que una secta secreta de druidas haya estado celebrando rituales impronunciados en el altar de piedra de un círculo...

Y hablando de ritos impronunciados, también hay juegos de rol basados en la actualidad, siendo el más famoso de todos ellos *La llamada de Cthulhu*. Este juego de fuerzas y espíritus malignos, magia arcana y misterios ocultos se basa en la idea de la existencia de conexiones oscuras entre la adoración de nuestros ancestros y los Dioses exteriores. Puede que alguno de estos enigmáticos monumentos sea de una edad mayor de la imaginable, erigido por razas no humanas ni extintas del todo, sino escondidas en los rincones olvidados del mundo. ¿Quién sabe qué fuerzas podrían desatar los “inocentes” arqueólogos o qué cónclave trate de

perturbar las piedras? ¿Qué yace enterrado bajo los monolitos de los páramos y las montañas? Se pueden crear escenarios basados en las acciones accidentales de otros en los juegos de superhéroes, donde puede ser divertido tener que tratar con grandes vórtices de energía, bestias durmientes de tamaño enorme y cosas así.

Círculos de piedra

Existen muchos tipos de círculos y avenidas de piedra. Los conjuntos de rocas verticales pueden ser grandes o chicos, complejos o sencillos. Aquí ofrecemos algunos ejemplos de los que pueden encontrarse en Bretaña y el resto de Europa.

La mayoría de círculos de piedra se localizan en posiciones altas y abiertas. Fueron levantados hace 2.000-5.000 años, y sus constructores se esforzaron mucho para llevarlos a cabo. Este esfuerzo merecía la pena, pues para la tribu que levantaba el círculo debía ser como un símbolo de su estatus. La clase de roca utilizada era importante, por sus supuestas propiedades mágicas. Muchos anillos no son círculos perfectos, sino más bien ovalados o con forma de herradura; suelen tener entre seis y veinte rocas sin apenas forma. Algunos pueden hasta contar con un altar de piedra en su centro o donde una avenida se une al círculo.

Las rocas en sí pueden ser de distintas formas y tamaños. No todos los círculos están formados por piedras verticales: hay muchos en el noreste de Escocia con rocas tumbadas. A veces hay presente algún majano o un pequeño montón de piedras, mayormente con forma de pirámide. La forma de las rocas parece estar relacionado con el círculo. En Avebury, Wiltshire, las rocas que alternan entre los pilares y las esculpidas con forma de diamante, se dice que representan los principios del hombre y la mujer. Otro rasgo extraño pero llamativo son los trilitones (“tres piedras” en griego). Estos arcos de piedra están formados por dos rocas verticales sobre la que descansa una tercera horizontal.

Todo aquello que rodea a la roca también puede ser importante. Muchas fueron colocadas encima de plataformas artificiales o de túmulos, y en ocasiones conectadas con un

banco o una zanja. Este tipo de círculos es conocido como *henge*, y también se incluyen anillos encerrados por una serie de postes de madera. Aunque dichos postes no eran de carácter defensivo, servían de barrera para los no iniciados. El mayor círculo de piedra de Europa, Stonehenge, entra dentro de esta categoría, con sus cuatro toneladas de piedra azul transportadas cientos de kilómetros desde el oeste de Gales y sus veintiséis toneladas de piedra arenisca formando trilíones. La conexión entre este monumento y los druidas celtas es puramente mítica; los druidas modernos surgieron en 1833 y desde entonces han extendido la idea de rituales y sacrificios de sangre, cuando (hasta donde se sabe) los auténticos druidas estaban más interesados en la tierra y los árboles. Stonehenge data de en torno al 2800 a.C. (y está formado por un grupo de 56 pozos).

Otros círculos importantes son el de Avebury, Arbor Low en Derbyshire, Long Meg y sus hijas en Cumbria, y las rocas Rollright en Oxfordshire. Estos dos últimos son ejemplos del mito común relacionado con las rocas verticales y los círculos: que son personas transformadas en piedra. El primero era un aquelarre de brujos calcificado por un santo; del segundo, que ahora incluye a la roca del rey, los hombres del rey y los caballeros susurrantes, también se dice que eran brujos. Hay otras historias extrañas relacionadas con los círculos, en concreto con el monumento de tres anillos en Bodmin Moor en Cornualles. Los 'hurlers' solían decir: "Una numeración redoblada nunca es igual a la primera" (Richard Carew, 1602), y hasta el día de hoy nadie sabe exactamente cuántas rocas hay allí. Esta idea resulta provechosa para usar las rocas como "algo más" (¡puede que sean monstruos!).

Rocas verticales

Los megalitos (en latín: rocas grandes) y los monolitos (en latín: rocas) han sido construidos por una variedad de razones, y en una variedad de formas. Muchos de los que se pueden ver hoy día no son en realidad rocas levantadas por culturas pre-romanas, sino los restos de cruces gigantes construidas por los celtas y lo sajones. Desgraciadamente, los brazos y las cabezas de estos monumentos eran frágiles. Estas rocas suelen tener entre 7'5 y 9 metros de altura, y poseen forma de columna o de bloque rectangular. Algunos no son más que depósitos naturales de la última glaciación, rocas derretidas y restos de glaciares. Las conexiones posteriores con un evento o una persona han sido recogidas por el folclore como historias de su construcción.

Algunas de las piedras más interesantes tienen formas especiales. A menudo se dice que representan una marca en el horizonte. Puede que fuesen utilizadas como indicadores para propósitos astronómicos y orientativos, mostrando por dónde salía la Luna en los días importantes del año, o el camino más seguro para cruzar un paso. También hay muchos ejemplos de rocas con agujeros (como Hole Stone en Crouse, Escocia). Éstas eran usadas en tiempos medievales en relación a ritos de "fertilidad" y "alumbramiento": los novios se tomaban las manos a través de los agujeros e intercambiaban sus votos; los recién nacidos eran pasados por

los agujeros para asegurarles una buena salud; las mujeres estériles también las visitaban. Estas rocas también tuvieron curiosas tradiciones acerca de cómo se hizo el agujero: una en Gales fue atravesada por la lanza de un amante celoso.

Unas cuantas rocas tienen una conexión especial con la gente. Puede que fuese una tradición el que un jefe, un rey o un sacerdote empleara una roca determinada en su nombramiento, un buen ejemplo de lo cual lo encontramos en Dunadd Fort, cerca de Lochgilphead, Escocia, donde los reyes de Dalriada grabaron sus huellas en la roca. Otra roca "dedicada" es la Broad Stone cerca de Tedenham, Gloucestershire, en los bancos del Severn. Marca el punto al que acuden los evangelistas celtas y se da un sermón en memoria de St. Cyndir en la fiesta de Micael. Esta rara piedra no es más que uno de los numerosos casos en los que la cristiandad se apoderó de los monumentos y prácticas de tiempos antiguos. La roca vertical más grande de Bretaña es el monolito Rudstone, situado en el camposanto de Rudston. Al igual que muchos otros, la Iglesia le dio la explicación de que fue un proyectil lanzado por el Diablo y que no impactó a su objetivo.

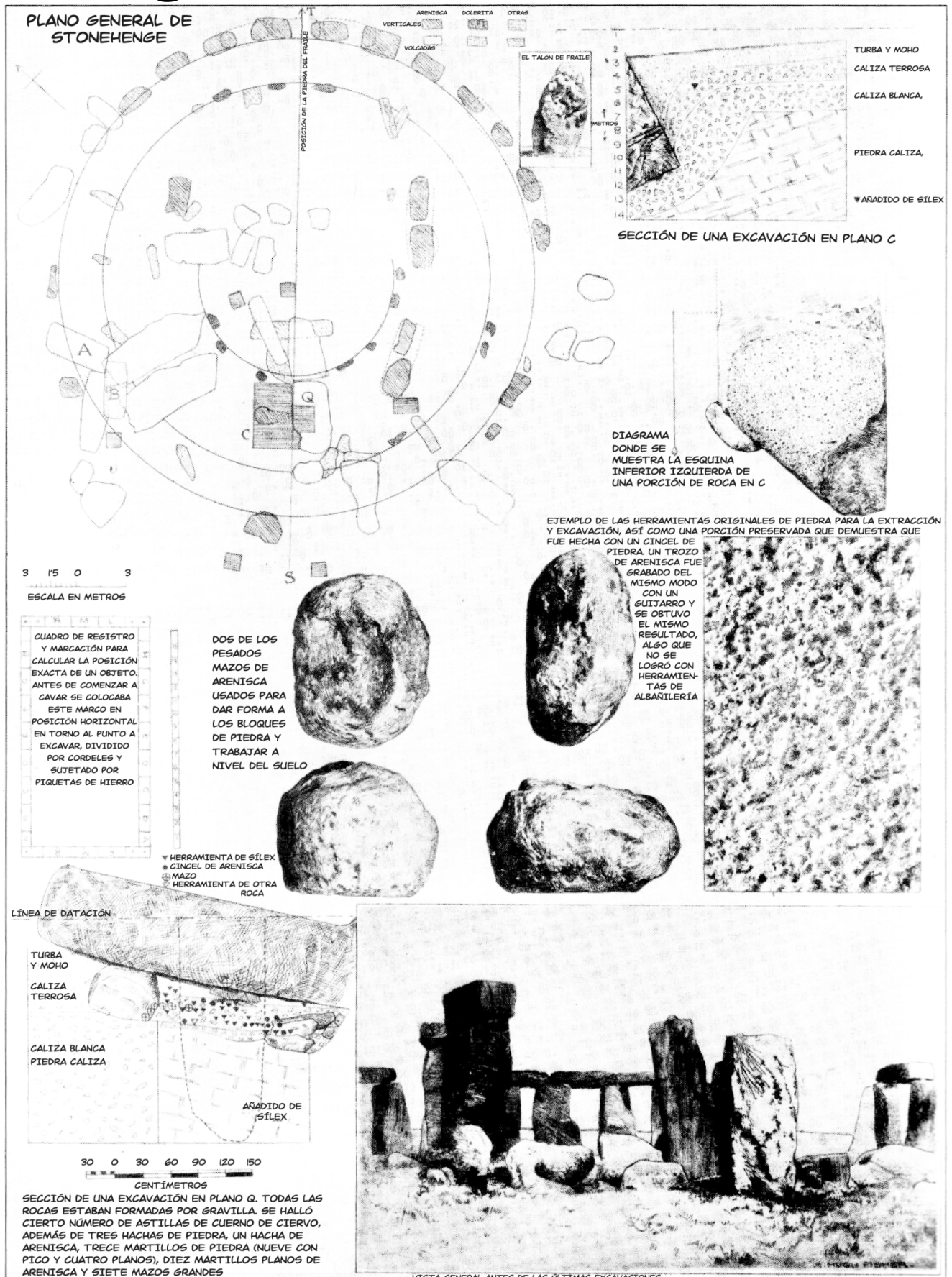
Una explicación más común para estas rocas es su uso como marcas. Podían ser vistas por una posición elevada desde largas distancias, y puede que sirvieran como punto de reunión y demarcación. Cerca de Harlech, en Gwynedd, está la piedra Carreg, una de las trece que se supone marcaban una ruta segura a través de las montañas desde Llanbedr hasta Moel Goedog. Actualmente se sostiene la idea de que formaban un elemento importante en la construcción de indicadores de la presencia de líneas ley. Esto lo discutiremos más abajo.

Túmulos

Túmulos, tumbas o nichos, llámalos como quieras. Los túmulos contienen los lugares de reposo de nuestros ancestros dentro de tumbas tapadas con losas de piedra, y puede que sean los monumentos más fascinantes para que los exploren los aventureros. En todo el mundo los monumentos a la muerte son los más impresionantes que podemos encontrar: las pirámides de Egipto, los monasterios de Camboya, los mausoleos de los emperadores chinos e indios... Pero estos lugares no tienen el simple misterio y el peligro encanto de un túmulo inglés: inofensivo por el día y misterioso por la noche.

Dichos túmulos suelen contener una o más cámaras empleadas para el entierro de un líder importante de la Edad de bronce o la de piedra. A menudo, los túmulos grandes son asociados a épocas anteriores y los más pequeños a posteriores. Fueron construidos como las trincheras y recubiertos de piedras para que no se derrumbaran. Después se colocaba encima una plancha de madera o grandes sillares en las "paredes". A veces cuesta imaginar tales proezas: un sillar del crómlech de Ligwy en Anglesey pesa 28 toneladas.

Las características más avanzadas de los túmulos surgieron con la incorporación de un túnel de entrada, bordeado por pequeñas rocas clavadas en el suelo. Una losa



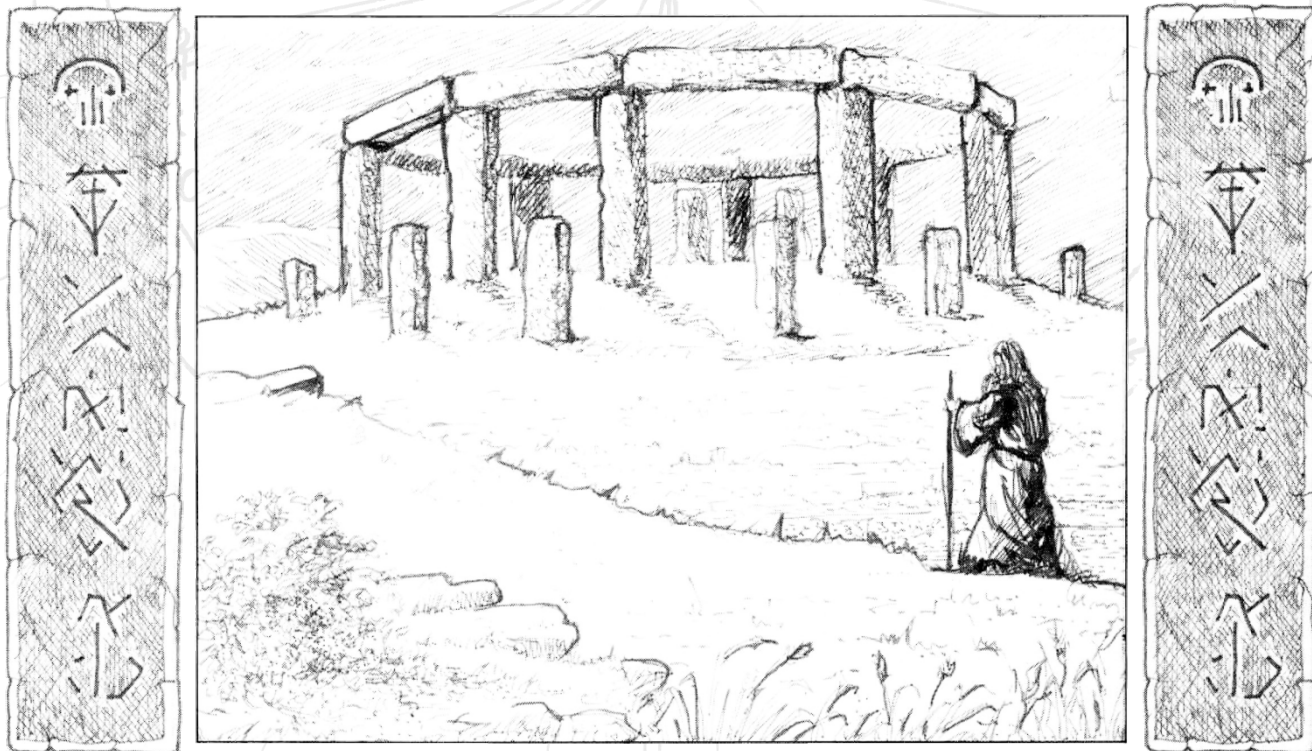
grande servía de puerta, pudiendo ser apartada (con dificultad) para enterrar a otra persona. A menudo los muertos eran cremados antes del entierro, y se dejaban obsequios sobre ellos, como comida y bebida, armas para cazar y ofrendas de perlas, conchas, jarras, joyas y otros objetos hechos a mano. Los monumentos menos antiguos, como los túmulos sajones, albergan grandes tesoros: reliquias de oro y plata. Dada la necesidad de proteger las tumbas de ladrones y profanadores, eran construidas lo más sólidas posible y algunas contaban con entradas falsas, como por ejemplo un pasaje descendente hasta una cámara vacía, mientras que a la tumba en sí se accedía mediante un pasaje secundario. Las tumbas podían ser selladas con granes losas o escombros, o ambas cosas, en un intento por impedir el acceso a los intrusos. Con estas medidas los propietarios sabían que sus antepasados descansarían en paz.

Sin embargo, algunos agujeros y huecos que había en las entradas de los túmulos tenían un mayor significado y un propósito místico. Se ha demostrado, gracias a muchas tumbas que han permanecido sin ser violadas hasta nuestros días, que en ciertos días del año los rayos solares o lunares atraviesan el agujero hasta un altar o, en el caso de Newgrange, hasta un cuenco que contiene los restos del difunto. Newgrange es una tumba con pasaje localizada en un cementerio del Palacio de Boyne, en el condado de Meath, Irlanda. Una construcción similar se puede encontrar en Maes Howe, en las islas Orcadas. Estas considerables hazañas de ingeniería astronómica (la exactitud de Newgrange es tal que la luz solamente penetra en su interior en el solsticio de invierno hasta alcanzar un cuenco situado a 24 metros), sumadas a las espléndidas y artísticas decoraciones que embellecen los túmulos y al esfuerzo necesario para transportar y levantar tan enormes bloques de piedra,

demuestra que las culturas antiguas eran muy sofisticadas, hasta para nuestros estándares.

Otros túmulos importantes incluyen Bryn Celli Ddu, un túmulo con cámaras en Anglesey, construido encima de un *benge* y rodeado por una zanja panelada con losas de piedra; West Kennet, con 97 metros de largo y 2'5 de alto y sus 46 nichos (se sabe que muchos restos fueron retirados en el siglo XVII por el Dr. Toope, quien usó los huesos para fabricar medicinas); Capel Garmon cerca de Betws-y-Coed en Gwynedd con la entrada falsa; y Stoney Littleton de 30 metros de longitud y un pasaje de 15, tres pares de cámaras hacia el exterior y una roca con un delicado fósil de amonita para marcar la entrada.

Los restos de los túmulos como los de arriba siguen en pie a pesar de que la tierra amontonada a su alrededor haya desaparecido por la erosión. Estas estructuras son conocidas como dólmenes, de las palabras bretonas francesas para mesa (*dol*, *taol*) y piedra (*men*). En algunos lugares también se les llaman crónlechs, pero es incorrecto, ya que crómlech significa en galés "rocas circulares" (*crom-lech*). Normalmente un dolmen está rodeado por otras piedras, o se ha derrumbado para formar un majano (del galés *carn*). Tales estructuras pueden ser confundidas con trilitones, y poseen sus propias tradiciones y creencias. Algunos de los mejores ejemplos son Pentre Ifan en Dyfed; Trevelty Quoit en Cornualles; y las tumbas-portal Kilclooney More del condado de Donegal en Irlanda. Algunos majanos, como en caso de Nether Largie en Kilmartin, Escocia, eran el equivalente rocoso de un túmulo. Las piedras eran apiladas encima de una estructura hueca en lugar de en el suelo, y los cuerpos colocados dentro de cistas o "cajas" de piedra. A veces, como Clava en Inverness, los majanos están rodeados por rocas verticales.



Monumentos falsos

No resulta fácil distinguir monumentos auténticos de la antigüedad como rocas verticales y túmulos en unos terrenos naturales y otras obras del hombre. La costumbre de nuestros antepasados de inventar historias espurias acerca de tales elementos oscurece la verdad. ¿Cómo se sabe si un círculo de piedras es producto de una cultura primitiva o nada más que un conjunto de rocas formadas caprichosamente por la erosión? El túmulo grande y circular que sobresale de una planicie no es una colina natural, sino un túmulo (a menos, por supuesto, que se trate de uno de los muchos cientos de motas feudales levantadas). Guillermo el conquistador llegó a invadir un castillo de madera para pacificar a los ingleses y ofrecer un refugio a sus tropas aliadas normandas. Ese túmulo que los locales jurarían ser una tumba neolítica, en realidad sería una conejera. Un majano puede no ser más que el resultado de un derrumbe o una roca depositada por un glaciar en lugar de salvajes tirando con cuerdas y maderos. Para un Guardián existen numerosas oportunidades para confundir a los investigadores y hacerles dudar.

Líneas de poder terrenal

La localización de ciertos lugares atiende a una serie de líneas ley que cruzan el país (y puede que el mundo entero), siendo éstas las venas de energía de la Tierra. Quienes creen en la ley también creen que los habitantes prehistóricos de una región determinada poseían “una sensibilidad innata que les permitía detectar las energías naturales del suelo y manipularlas en su beneficio.” (Bord, 1986).

¿Pero qué es una línea ley? Para explicarlo brevemente, una línea ley es la alineación de unos lugares antiguos, como los restos castreños, los círculos de piedra, las rocas verticales, las cámaras y túmulos sepulcrales, las iglesias y otras estructuras tan antiguas como calzadas, fosos, cruces de caminos y pozos (Bord, 1986). La primera vez que alguien se refirió a ellas fue el investigador Alfred Watkins de Hereford (1855-1935) en 1925. Watkins consideraba las líneas ley como antiguas sendas, las cuales también eran vistas como rasgos naturales. Se ha sugerido más recientemente que las líneas ley no se limitan a Europa. En Perú se conocen como *ceques*,

cuarenta y una de ellas parten del Templo del Sol en Cuzco y se extienden por todo el país, estando sus rutas marcadas por huacos o santuarios sagrados en forma de manantiales, colinas, cuevas, puentes, casas, campos de batalla y sepulcros.

La naturaleza de la energía canalizada por las líneas ley es desconocida, aunque se postuló que pudiese estar relacionada con el campo magnético de la Tierra. El uso del cuarzo en muchas construcciones de la antigüedad sugieren que los constructores sabían de sus propiedades: produciendo así una corriente piezoeléctrica bajo presión y vibrando velozmente en un campo eléctrico. La seriedad con la que el estudio está siendo llevado a cabo queda perfectamente ilustrada por el proyecto Dragón de 1978 en Rollright para monitorizar las estructuras prehistóricas y las líneas ley de la manera más sofisticada posible. Que esa energía sea capaz de afectar a la gente (y que pueda ser utilizada por ella) aparece en la siguiente cita (Bord, 1986): “...en la cripta normanda de Lastingham... debimos entrar en el momento justo para coincidir con un punto álgido del ciclo de energía, el cual nos produjo una explosión en nuestras cabezas.”

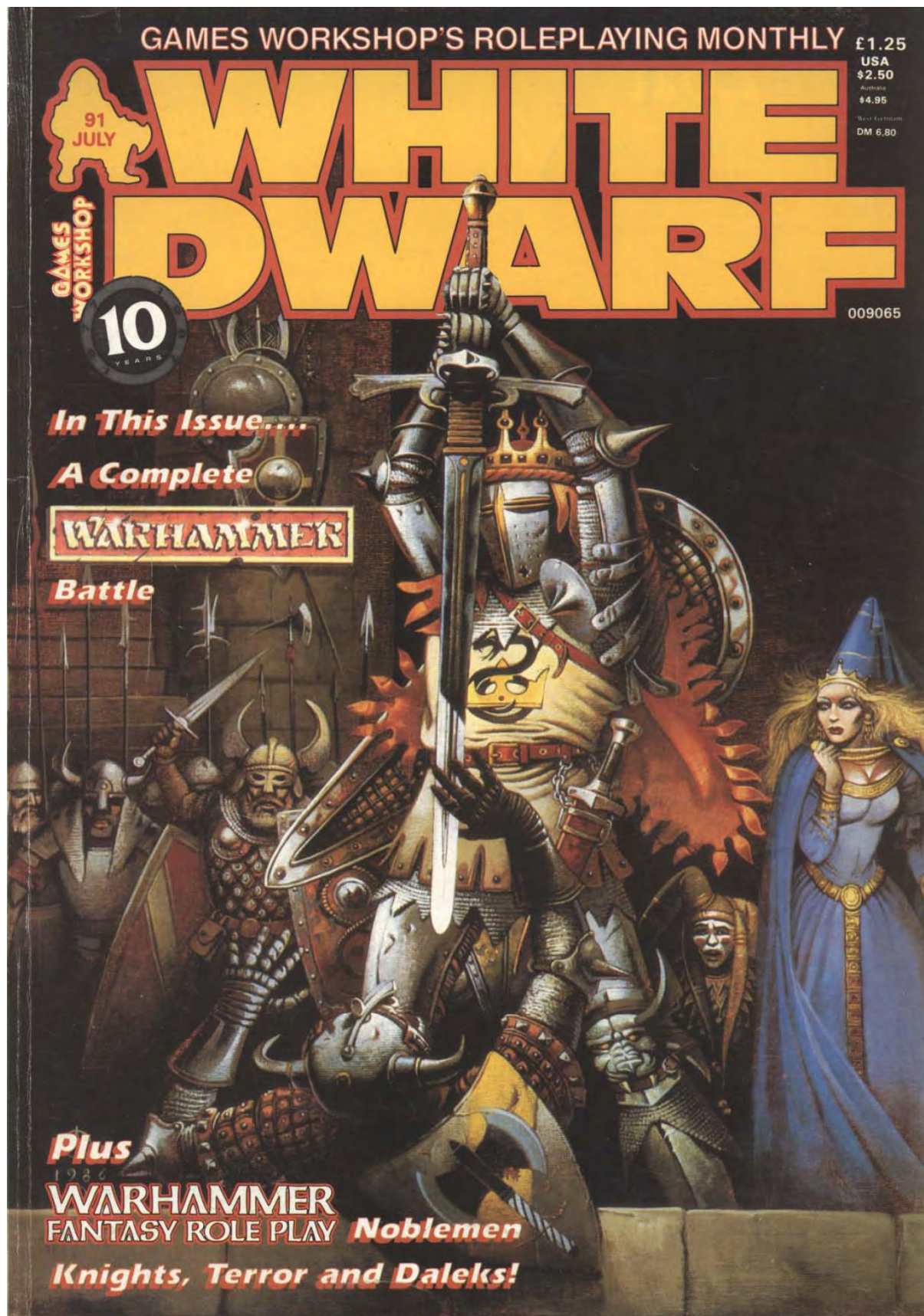
Este tipo de experiencias puede resultar intrigante en algunos juegos de rol. Las hay que ya se usan para recuperar poder y para proteger esos lugares. En un juego como *La llamada de Cthulhu*, se puede descubrir que estas líneas de energía están siendo consumidas por algo que escapa a nuestra imaginación, pero que llegó al sitio después de su construcción, apoderándose de él. La energía de las líneas ley también serviría para protegerse a sí mismas, creando varias maldiciones y amenazas para evitar intrusos. ¡Quien perturbase una piedra o un círculo podría verse cubierto de verrugas!

Conclusiones

Hay mucha información que no he podido cubrir en este artículo tan breve. Si estás interesado en usar algunos monumentos antiguos en tus campañas o aventuras, espero que te sirvan estas notas. Si deseas aprender más, prueba a leer uno o dos libros de tu biblioteca. Cualquiera que sea la verdad del asunto, creo que estarás de acuerdo en que hay muchas ideas para aventuras.

Graham Stapplehurst





Portada de la revista White Dwarf nº 91, de julio de 1987

FANTASMITAS, ESPÍRITUS Y... ¿CALAMAR?

Los Mitos detrás del juego de rol La llamada de Cthulhu

Por **Simon Nicholson**

Ilustraciones de **Dave Carson**



La llamada de Cthulhu es un juego de rol mercedamente popular. Ha sido elogiado por su originalidad y simplicidad, y por su fuerte ambientación.

Aun así, todavía hay un aspecto del juego que sigue causando controversia entre los viejos y nuevos jugadores: los Mitos de Cthulhu mismos. Este artículo tratará de aclarar la confusión en torno al legado de H. P. Lovecraft.

Quisiera aclarar que mi intención no es la de ofrecer un argumento materialista. Me ciño a la filosofía de Lovecraft, explicando cómo los Mitos de Cthulhu nacieron de ella. Como puntualización, debo decir que no estoy de acuerdo con la mayoría de puntos de vista de Lovecraft. Eso no quiere decir que no pueda disfrutar jugando en un mundo basado en ellos. Por el contrario, resulta refrescante poder jugar a un juego en el cual la naturaleza de la vida, del universo y de todo ya ha sido decidida. Combinando esta filosofía con la ambientación histórica de los años veinte, *La llamada de Cthulhu* demuestra ser mucho más descriptiva que cualquier otro juego de rol. No resulta pues sorprendente que la ambientación sea tan llamativa. El mundo en ella presentado podría ser el nuestro propio, un mero reflejo de un espejo lovecraftiano.

Limitarse a decir que Lovecraft escribió historias de terror sería toda una injusticia. No hay vampiros, fantasmas ni hombres lobo en sus relatos. Lo que Lovecraft hizo fue basar sus historias de terror en la no existencia de lo sobrenatural. Permítaseme que me explique...

Howard Phillips Lovecraft era ateo, materialista y nihilista. Negaba la existencia del mundo espiritual, afirmando que "*nunca fui un creyente de la abstracta y estéril mitología cristiana.*"

En la época de Lovecraft, la ciencia ya había entrado en conflicto con las creencias religiosas. La ciencia sostenía que el hombre no era producto del jardín del Edén, sino de un proceso evolutivo. Es decir, que el hombre es una máquina biológica compleja, ligeramente distinta de sus ancestros: los simios. También sostenía que el hombre no habitaba en el centro del universo, sino en un pequeño planeta orbitando en una galaxia diminuta de millones de estrellas.

Esto era lo que Lovecraft creía. No le gustaba la idea, pero la aceptó amargamente como una conclusión lógica

al hecho probado de la ciencia. Como una vez escribió:

“...La vida es algo horrible, y desde nuestra perspectiva de realidad, demoníacos indicios de verdad la hacen mil veces más horrible. La ciencia, siempre opresiva con sus chocantes revelaciones, tal vez sea la exterminadora definitiva de la especie humana... porque sus reservas de horrores insospechados jamás podrán ser soportados por cerebros humanos.”

Cuando Lovecraft se refería a la ciencia como “la exterminadora definitiva” no hablaba de armas nucleares ni de guerras bacteriológicas. Quería decir que, conforme nuestro entendimiento del universo aumentaba, podíamos darnos cuenta de que nuestra civilización y todo lo que ella conlleva carecía de significado o propósito. Una sociedad que sabía de su insignificancia estaba abocada al colapso. ¿Cómo podría funcionar si se sabía que nada tenía un propósito?

Para Lovecraft, “la reptante y miserable plaga llamada seres humanos” era una mancha insignificante en un vasto universo carente de sentido. Creía que la ciencia acabaría demostrando esta teoría como la verdad absoluta si se lo proponía. Sus creencias repercutieron en su creación: los Mitos de Cthulhu.

Las leyes fundamentales de los Mitos de Cthulhu

1. No existe ni “bien” ni “mal” ni equivalentes. No hay un mundo espiritual ni vida tras la muerte. Solamente existe un universo material. Después de la muerte no hay nada. Dejamos de existir. Solamente hay olvido.
2. El universo está gobernado por las leyes físicas de la naturaleza. No hay nada “sobrenatural”, puesto que no hay nada por encima de esas leyes. Ello no quiere decir que los fantasmas, por ejemplo, no puedan existir, pero si existen se tratan de fenómenos naturales físicos a los cuales la ciencia no puede dar explicación todavía. Los “espíritus” no existen.
3. Toda la vida es simplemente un accidente, un evento producto de las leyes de la naturaleza. La raza humana es el producto de una evolución azarosa. No hay nada que sea un “alma” espiritual abstracta. La consciencia es un conjunto de impulsos electroquímicos en el cerebro. El hombre es una máquina biológica compleja cuya existencia carece de propósito o significancia.
4. La humanidad es insignificante para el cosmos. El universo es tan vasto que el cerebro humano no podría ni atisbar mínimamente la inmensidad de una sola parte. La Tierra no es nada más que uno de los planetas que hay en uno de los sistemas de una de las galaxias en un universo de incontables galaxias.
5. El hombre no es la única forma de vida. Al igual que otras formas de vida terrestres, existen muchos seres alienígenas de los cuales no sabemos nada. La mayoría de estos seres alienígenas son tan avanzados, grandes, complejos y extraños que tendríamos problemas para comprenderlos. La humanidad es tan insignificante para estas criaturas como los insectos lo son para la humanidad. Cthulhu es una de esas criaturas.

6. Los valores religiosos y morales son conceptos humanos, tan insignificantes como la humanidad. Esto es simple nihilismo. “Bueno” significa “cualquier cosa que beneficie a la humanidad”, y no se trata de un concepto universal, sino de una extensión del instinto de supervivencia humano. Por lo tanto, los conceptos bueno y malo no pueden ser aplicados a entidades no humanas. Estos alienígenas tendrán sus propios conceptos: muchos serán sencillamente diferentes a los de la humanidad (a veces nos matarán porque estamos en su camino, o porque su supervivencia depende de ello). Ello no es más “perverso” que pisar un insecto por accidente, o matar a un animal para comer.

Téngase en cuenta que para Lovecraft Dios era la personificación del bien, y el Diablo la del mal. No obstante, Dios y Diablo no tienen cabida en los Mitos de Cthulhu. En lugar de ellos tenemos a Azathoth, que representa las fuerzas mecánicas ciegas e indiferentes del cosmos, y a Nyarlathotep, la aleatoriedad cósmica del caos.

Todo esto es lo que hace de las historias de los Mitos de Cthulhu algo tan terrorífico. La deprimente visión de Lovecraft sostiene que la humanidad es insignificante, y que sus creencias y valores carecen de sentido. Naturalmente, al ser humano le cuesta aceptar todo esto.

La aplastante revelación de tal insignificancia e indiferencia cósmica es demasiado dura. Es más chocante todavía cuando se nos presenta con pruebas irrefutables y desaparecen las ilusiones. Entonces nos volvemos locos.

“No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de placida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiéremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas.”

- La llamada de Cthulhu

Si todo parece inútil, considérese qué sucedía en la época de Lovecraft. El darwinismo estaba de moda; Einstein había presentado sus teorías acerca de la relatividad; se acababa de producir una guerra tecnológica. La Era de la ciencia había comenzado.

Había gente que no quería que comenzase la Era de la ciencia. Esta gente buscó refugio en el misticismo y la filosofía mística: cosas para las que la ciencia no tenía explicación. Así pues surgieron la Aurora dorada y la Sociedad teosófica de madame Blavatsky y se produjo el impacto de Aleister Crowley.

Espíritu de cuerpo

A mucha gente le gusta utilizar a los monstruos “convencionales” en La llamada de Cthulhu: vampiros, lobos, zombis y demás. Eso está muy bien. No importa si tales criaturas no aparecen en las historias de los Mitos (si van

bien en el juego, ¡genial!) El disfrute de los jugadores debería ser siempre lo primordial, y un encuentro con estos “viejos conocidos” resulta divertido... hasta cierto punto.

Es posible, sin embargo, usar estos monstruos tradicionales en el mundo de los Mitos. Siempre se les puede dar una explicación pseudocientífica en caso necesario. Después de todo Lovecraft lo hizo con los zombis en su ahora famoso relato *Herbert West, reanimador*. El epónimo protagonista descubre cómo inducir vida químicamente en un cadáver. O en parte de un cadáver...

Tal vez un vampiro sea en realidad alguna especie de criatura extraterrestre, capaz de absorber la fuerza vital de una persona. De igual modo, la licantrópía pudiera tratarse de algún virus extraterrestre que reestructura el ADN y regenera las células, haciendo al infectado “crecer” de forma muy diferente. Los Antiguos de *En las montañas de la locura* son unos fantásticos ingenieros genéticos, y podrían ser los responsables de cierto número de bestias consideradas míticas. De acuerdo con los Mitos de Cthulhu, son indirectamente los responsables de la humanidad.

Todos los monstruos tradicionales están rodeados por el mito y la leyenda popular, y se pueden usar en las partidas. La leyenda puede ser muy engañosa. Si los jugadores tienen la más mínima idea de a lo que se enfrentan, el Guardián puede estar seguro de que recurrirán a los medios tradicionales: balas de plata, estacas, mazos, crucifijos, viales de agua sagrada, ajo, acónitos, campanas, libros y velas...

Entonces tampoco esperarán ver a vampiros caminando durante el día, ni a licántropos que puedan transformarse en algo más terrorífico que en lobos, independientemente de la fase lunar. Y si Dios no existe en los Mitos, el agua sagrada y los crucifijos van a resultar ser muy inadecuados. Como siempre, aquellos investigadores que se precipiten heroicamente tendrán que aprender por las malas...

“...Un trueno sacudió el castillo mientras el Dr. Van Helsing levantaba el crucifijo. ¿Atrás, hijo de Satanás!”

El conde Drácula se dirigió al doctor, sonriendo. “En realidad, soy ateo...”

Entonces, ¿dónde quedan la magia negra y el esoterismo dentro del juego? Simple: en ningún sitio. Los principios fundamentales de los Mitos no permiten la concurrencia de fenómenos paranormales, y si el Diablo no existe en los Mitos, practicando la magia negra y los rituales de Crowley no se va a llegar muy lejos.

Esto no quiere decir que no se puedan hacer cosas que puedan ser percibidas como “magia”. Hay muchas cosas que la ciencia no puede explicar todavía. Por ejemplo, hace cuatrocientos años, uno podría haber sido quemado en la hoguera

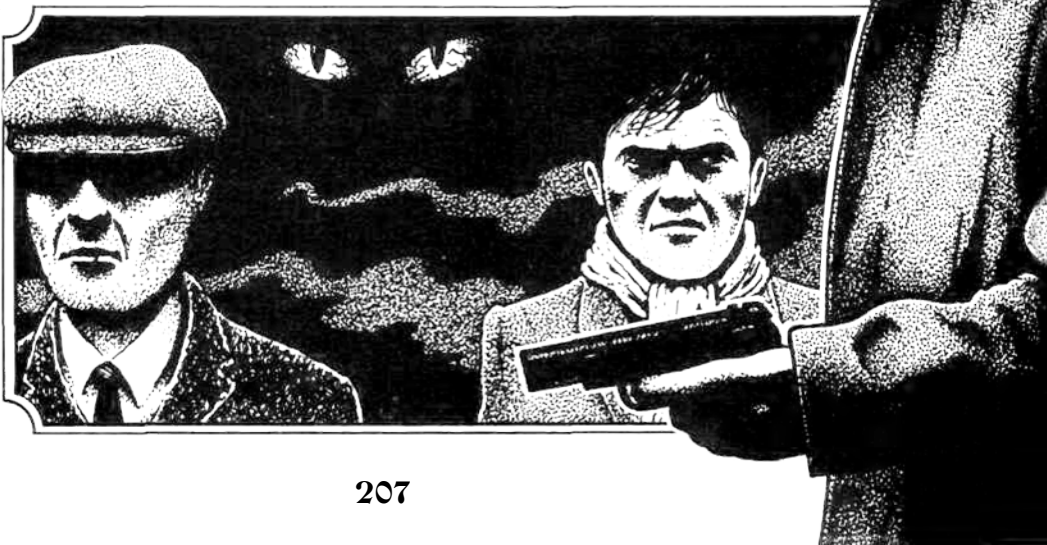
por brujería por hacer sonar una voz a través de una caja; actualmente se enciende una radio sin más. Tal vez dentro de cuatrocientos años comprendamos tecnologías que hoy día consideramos como “magia”.

En otras palabras, el Guardián es libre de recurrir a la “magia” en el juego. En *La llamada de Cthulhu* debemos asumir que la magia es la manipulación de la materia del universo por medios desconocidos (aunque naturales). Por consiguiente, el poder mágico procederá de aquellos que lo entienden: los Primigenios y las avanzadas razas alienígenas. Pero, ¿por qué estos seres superiores e incomprensibles transmiten el poder mágico a simples seres humanos?

Sería imposible para un ser humano entender las mentes de entidades totalmente alienígenas sin volverse loco. ¡Esto también se aplica al Guardián! Es mejor ignorar los designios y planes que esas razas tengan en mente para el universo, pues eso va más allá del alcance de cualquier campaña. Concentrémonos en lo que llama nuestra atención de una de estas criaturas. Asumamos que posee un instinto básico de supervivencia.

Consideremos, por ejemplo, el culto a Cthulhu. Durante la época del juego, Cthulhu se encuentra de algún modo atrapado bajo el mar. “Yace” en un sueño profundo en la ciudad sumergida de R’lyeh. Posiblemente debido a su origen extraterrestre, no puede volver a despertar hasta que “las estrellas estén en posición”. A pesar de hallarse físicamente atrapado, Cthulhu puede llegar hasta sus fieles a través de visiones y sueños. Su interés inmediato es quedar libre.

Los sectarios y los siervos menores son claramente de utilidad para Cthulhu: pueden hacer cumplir su voluntad y no se ven afectados por las estrellas. Son sus ojos y tentáculos en el mundo, alimentándole con información. Y, por supuesto, hay algunas cosas que Cthulhu sencillamente no puede hacer, pero un hombre sí, a pesar incluso de que el Primigenio es debidamente atendido por los Profundos. Su naturaleza acuática restringe su movimiento por el planeta,



La llamada de Cthulhu

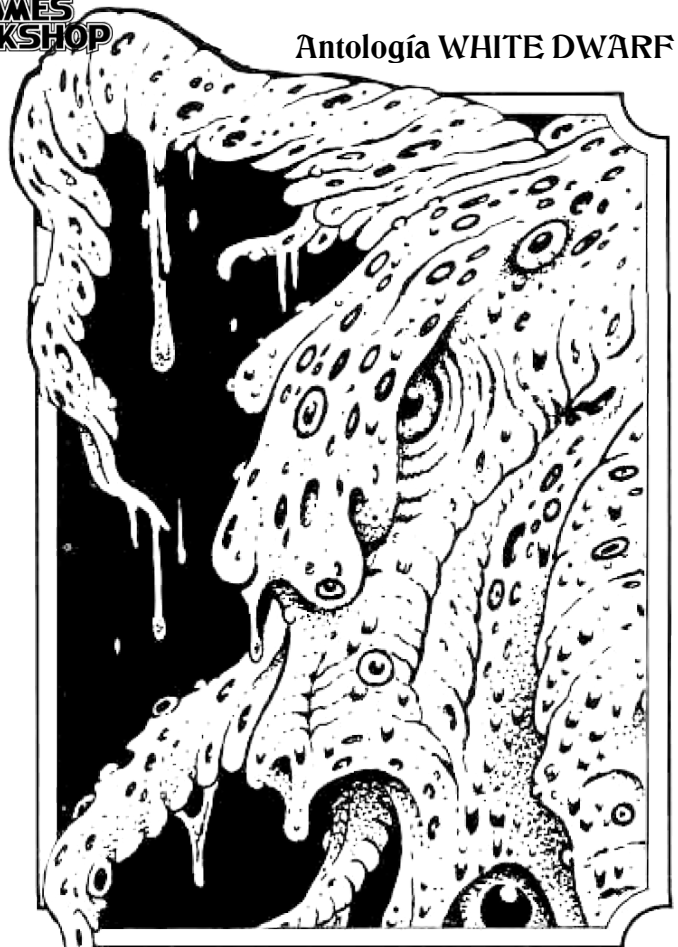
así que si los seres humanos quieren servirle también, no será Cthulhu quien se lo niegue.

Si a los fieles se les ofrece poder “mágico”, es para que sean mejores siervos. Conforme el sectario ahonda en los ritos secretos y la magia, más se sumerge en el servicio a Cthulhu. Es incapaz de comprender lo que hace, todo cuanto sabe es que Cthulhu así lo quiere. Al principio, el devoto sentirá los beneficios de su servicio pues, después de todo, se le otorga un gran poder mágico. No importa si este poder solo sirve para ayudar a Cthulhu. Para cuando la verdad resulte patente, el devoto estará demasiado loco como para preocuparse por ella. Su destino estará ligado a Cthulhu.

Todo ha de estar preparado para cuando R'lyeh emerja del mar, y Cthulhu sea el gran Cthulhu una vez más. Recuértese que la Tierra una vez le perteneció, y volverá a pertenecerle. ¿Qué ocurrirá entonces a sus seguidores humanos? Es difícil de decir. Resulta incomprensible en los dos casos: es imposible para Cthulhu llegar a comprender la mente humana como para los humanos la de él.

Cuando “*las estrellas estén en posición*” y Cthulhu se apodere del mundo habrá poca gente a la que eso le importe. Es muy posible que se deshaga de aquellos que no encuentre útiles, o simplemente los ignore. Pero Cthulhu no es el tipo malo en realidad. Si se le es fiel y se le sirve entregando toda la salud mental, su recompensa será el mayor presente de todos...

Transformará al devoto en Profundo para que pueda servirle por toda la eternidad.



Se han perpetrado muchos errores ridículos que relacionan a Lovecraft con la magia negra y el esoterismo, afirmando que él poseía cierta “*percepción mística*”. De hecho, lo que Lovecraft sentía era desprecio por aquellos que creían en la brujería. Su propia imaginación era responsable de la mayoría de hechizos, libros y nombres en sus historias. Simplemente la usaba para dar colorido y autenticidad a su obra. Repetiría los mismos detalles en otros relatos, dando así consistencia a los Mitos. Su invento más famoso seguramente sea el *Necronomicon*, un temible tomo escrito por el árabe loco Abdul Alhazred. A pesar de ser totalmente ficticio, muchos se convencieron de su existencia...

Puede que Lovecraft haya sido sobrevalorado, pero su obra no es que carezca de valor. Hay algo muy llamativo en el contenido imaginativo de sus relatos. Aunque no se trate de un talentoso escritor, psicológicamente es uno de los más interesantes de su generación.

Los escritos de Lovecraft

H. P. Lovecraft no era un gran escritor. Sus personajes son bidimensionales en el mejor de los casos, sus diferentes protagonistas resultan prácticamente indistinguibles. Las tramas de sus historias suelen basarse en finales reveladores y chocantes, o simplemente en un horror inexistente. Su estilo narrativo es atroz. El lector tiene que vagar de adjetivo en adjetivo de pomposa prosa, donde todo es “*fétido*”, “*blasfemo*”, “*terrorífico*” y “*ciclópico*”.

Este es el contenido de los relatos que hicieron de Lovecraft alguien especial. Dándose cuenta de que los lectores nunca más se impresionarían con fantasmas y criaturas similares, se dispuso a crear un mito erudito que resultaría convincente por su plausibilidad y detalles circunstanciales. Al igual que todos los escritores, utilizaba la ficción como un vehículo para sus propias creencias filosóficas. Se pueden atisbar los aspectos de los Mitos de Cthulhu a través de sus relatos.

El único invento importante de Lovecraft fue las ficticias Tierras del sueño. Los relatos basados en ellas son pura fantasía, fuertemente inspiradas por obras similares de Lord Dunsany. No debemos confundir estas historias oníricas con los relatos de los Mitos de Cthulhu. Ciertamente, existen conexiones entre ambos (inevitablemente, puesto que Lovecraft lo escribió todo), pero el mundo onírico es más bien fantástico. No ofrece una visión pesimista como en el caso de los Mitos de Cthulhu. Los relatos de Lord Dunsany no son inferiores a los de los Mitos; son sencillamente demasiado distintos como para compararlos.

Uno de los problemas que encontramos cuando tratamos de unir todas las piezas de los Mitos de Cthulhu es que Lovecraft nunca se lo tomaba en serio. El personaje de Robert Blake en *El que acecha en la oscuridad*, por ejemplo, era una broma entre él y su amigo Robert Bloch. Igualmente, el autor del *Culto de los Gules* es el conde D'Erlette, una referencia a August Derleth, quien fundó la editorial Arkham House, asegurándose así de que la obra de Lovecraft sobreviviría hasta la actualidad. Lovecraft también animó a sus amigos a contribuir a las historias de los Mitos.

Y aquí es donde surgieron los problemas.

Cuando August Derleth compuso su propia ficción de los Mitos, tomó prestadas y mezcló ideas de los Mitos de Cthulhu con el mundo onírico de Lord Dunsany. El resultado es un diferente e inventado cripto-Mitos, con un ángel caído (Cthulhu) y los Profundos enfrentados al antropomorfo Nodens y a los Dioses arquetípicos por el dominio de la Tierra.

En estas historias, heroicos investigadores llevan símbolos arcanos y crucifijos, ¡a menudo derrotando a los Primigenios! En un relato se produce un incidente donde el héroe lleva una bolsa llena de símbolos arcanos, ¡y los usa para proteger toda su casa! En ocasiones los investigadores forman alianzas con los Profundos (como por ejemplo el Dr. Shrewsbury, quien se aprovecha de la enemistad existente entre Hastur y Cthulhu, obteniendo magia, poder y conocimiento de Hastur para derrotar a los Profundos). ¿Por qué no se volvería completamente loco? Es un misterio.

Todo esto es un tanto diferente al crudo y pesimista punto de vista de Lovecraft. No hace falta decir que muchos de los seguidores de Lovecraft no apreciaban la contribución de Derleth.

La llamada de Cthulhu es un juego que combina las ideas de Lovecraft y Derleth. Aunque los creadores afirman haber dejando a un lado la idea de Derleth sobre una “guerra celestial” porque creían que debilitaba el concepto original,

no la han ignorado. Aun así el juego contiene criaturas y lugares del mundo onírico de Lord Dunsany, símbolos arcanos, a Hastur, a Ithaqua, a Cthugha, y otros. Esto no es una debilidad, sino todo lo contrario, pues el suplemento *Las Tierras del sueño* permite a los jugadores aventurarse en los mundos de Lovecraft en lugar de tener dos juegos en uno.

La elección entre jugar a unos Mitos donde se enfrentan el bien y el mal o a unos Mitos de perspectiva gris, queda en manos del Guardián. No cabe duda de que los Mitos de Lovecraft son más impactantes y devastadores. Los de Derleth se basan más en la aventura, consiguiéndose así partidas largas. En cualquier caso hay mucho juego en ambos estilos. Pero es importante elegir el principal. Los dos son muy distintos, y sería un juego inconsistente el intentar usar ambos.

Si los Dioses arquetípicos están dispuestos a ayudar a la humanidad, es algo que acabará viéndose a lo largo de una campaña. ¿Los investigadores sobreviven gracias a que evitan situaciones desesperadas o porque disponen de un arma potente? ¿Por qué debería ser algo repelido por un símbolo arcano? Es más, ¿sería repelido?

Cuando, en un enfrentamiento final, los investigadores se encuentran ante fuerzas superiores, podrían empezar a preguntarse si alguien les podría ayudar...

Y sería de utilidad saber si hay alguien... o algo... ☹



UNA LEY DIFÍCIL DE CUMPLIR

El orden público para campañas de La llamada de Cthulhu con base en Gran Bretaña.

Por **Mark Lee**

Fotografías de *The Illustrated London News Picture Library*.

En el periodo del cambio de siglo hasta la Segunda guerra mundial se produjeron varios disturbios en Gran Bretaña, desde la revuelta de los sufragistas hasta las disputas de la clase obrera. También fue la época de la huelga general y de las marchas de Mosley en los años treinta. Algunos, aunque no todos, de estos acontecimientos aparecen recogidos en *Green and Pleasant Land*, el libro de reglas para *La llamada de Cthulhu* en Gran Bretaña. Este artículo es un vistazo al desorden civil de la época y a la legislación aprobada para tratar el problema...

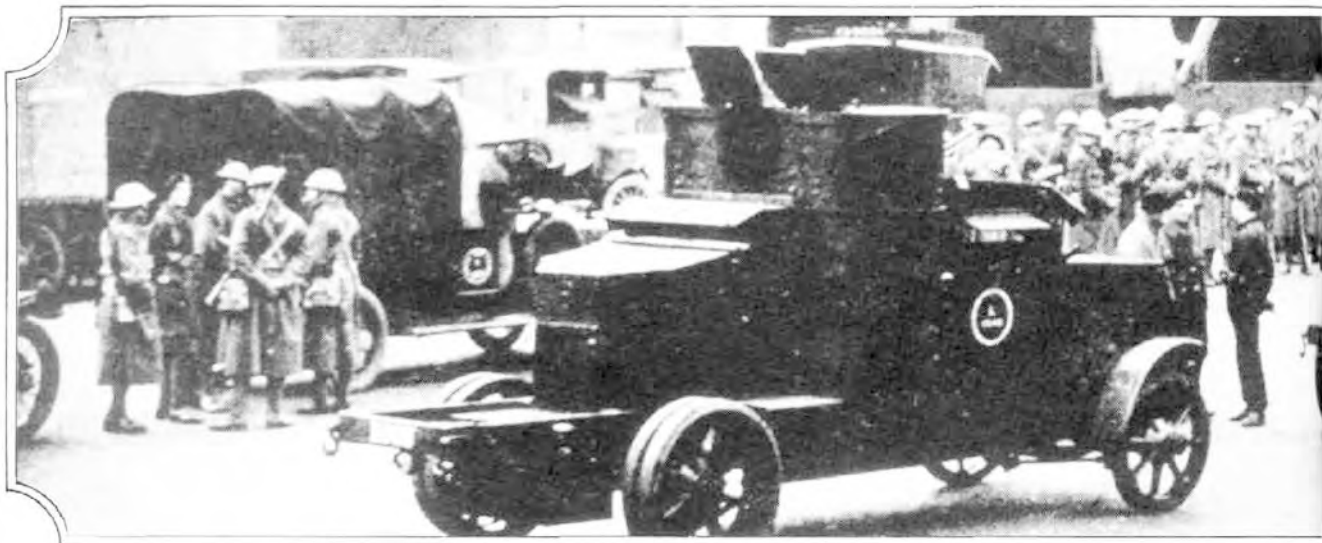
La historia del orden público en Gran Bretaña está directamente relacionada con el desarrollo ferroviario. Hasta la mitad del siglo XIX la mayor parte de los disturbios se

produjeron a nivel local. Si se producía un problema, ahí estaba el magistrado local y sus asistentes para tratarlo, pudiendo incluso llegar a intervenir tropas del ejército. Eso era un caso raro, pero llegó a ocurrir (como la "masacre de Peterloo" en Mánchester). A las tropas les llevó días alcanzar el punto problemático, así que las revueltas podían durar varios días en áreas aisladas. Afortunadamente, estas revueltas eran a pequeña escala, pues los mismos impedimentos terrenales que dificultaban la llegada de las tropas también afectaban a los movilizados.

Con la aparición del ferrocarril la gente podía viajar por el país realmente rápido, y las ciudades se fueron poblando. Poco a poco se fue haciendo aparente que existía un número cada vez mayor de incidentes en los que se veían implicadas grandes muchedumbres, ya fueran pacíficas o violentas. No obstante, las nuevas formas de transporte hicieron posible una respuesta rápida (en ocasiones exageradamente). Una vez las tropas podían moverse con mayor velocidad por el país, el ejército se vio inmiscuido en más desórdenes civiles. Esto hizo posible mantener a las unidades militares en suelo británico, y así entrenarlas para la guerra. El número de revueltas de larga duración descendió, aunque el número de heridos a consecuencia de ellas aumentó.

Conforme las fuerzas policiales aumentaban en número y en un mejor equipo, la necesidad de intervención militar fue decayendo. Sin embargo, el papel de la policía fue cayendo gradualmente en el desprestigio en algunos cuarteles, pues a menudo se creía que no permitían la libertad de expresión, y se vio reducida por culpa de los sindicatos y los partidos políticos de izquierda.

Un importante ejemplo de este fenómeno fue el Acta del orden público de 1936, supuestamente escrita para refrenar la violencia de los fascistas. Prohibía el uso de uniformes políticos en las reuniones públicas, y otorgaba al jefe de policía amplios poderes a la hora de prohibir reuniones y marchas. En la práctica, como algunas fuentes sugieren, estos poderes raramente se usaron contra los fascistas, aunque sí frecuentemente contra las facciones de izquierda. En torno a 1938 la mala conducta policial estaba tan extendida que el Consejo nacional para las libertades civiles



pasó mucho tiempo vigilando a la policía, y empezó a recurrir a voluntarios para asistir a reuniones públicas.

La revuelta más grande de este periodo fue la Batalla de Cable Street, en octubre de 1936. La Unión británica de fascistas, encabezada por Oswald Mosley, programó una marcha por todo el East End de Londres acompañada por una escolta policial. Unos cien mil judíos y comunistas se movilizaron para detenerla. Coches y tranvías fueron volcados, ventanas y escaparates rotos, y cientos de personas fueron arrestadas y resultaron heridas. Al final los fascistas admitieron su derrota y cancelaron la marcha. Posteriormente se dijo que la policía había confiscado armas a los opositores de Mosley, mientras que ignoraron las que llevaban los fascistas.

A pesar de que estos sucesos fueron algo excepcional, ilustran el hecho de que Gran Bretaña no era un lugar pacífico antes de la Segunda guerra mundial. Para ser realistas, una campaña de *La llamada de Cthulhu* con base en Gran Bretaña debería tratar de reflejar esta situación. Si los investigadores no se meten en estos fregados ni actos de violencia, los jugadores y el Guardián deberían ser por lo menos conscientes de la ley imperante y de los riesgos de su incumplimiento.

Alteración del orden público

Este es un interesante cargo que se usaba ocasionalmente tras actos de violencia pública. En esencia, la ley establece que cualquier comportamiento violento que provoque la preocupación de otra persona es una ofensa. Por ejemplo, una pelea con armas donde haya sangre sería posiblemente tratada como una alteración del orden público, mientras que los participantes de una simple pelea a puñetazos serían acusados de agresión. El uso de armas falsas para amenazar a alguien mientras se comete un delito también entra dentro de este cargo. El punto importante es que la alteración del orden público conlleva sentencias mucho más duras que una agresión. Pueden llegar a los tres años en algunos casos, comparadas con las de una agresión. Puede que esta

diferencia no importe si los investigadores se enfrentan a una acusación de homicidio, pero podría ser muy importante bajo otras circunstancias.

Un delito poco habitual relacionado con la alteración del orden público es el la injuria al soberano. Se define como una ofensa pública, una categoría que también incluye la traición, la blasfemia y la sublevación. Un documento de 1906 explica el delito de un modo que establece la culpabilidad al mismo tiempo que trata de defender al monarca.

1. Apuntar a o cerca de la persona del rey, con cualquier clase de arma de fuego, cargada o no, o con cualquier otro tipo de arma.
2. Disparar a o cerca de la persona del rey, con cualquier arma cargada o material explosivo.
3. Golpear o atacar a la persona del rey, o arrojarle cualquier cosa.
4. Intentar hacer cualquiera de estos actos, o provocarlos cerca de la persona del rey, con cualquier arma u objeto peligroso, con la pretensión de herir o alarmar al rey.

Una vez condenada por un hecho de los arriba descritos, la persona culpable era castigada con la cárcel y azotamiento.

Aquellos investigadores que traten de empujar al rey para salvarlo de un intento de asesinato (o que saquen sus armas para protegerlo de un atacante) podrían tener más problemas que recompensas.

Disturbios

El grupo medio de investigadores podría ser de un número suficiente para ser considerado como una turba según las leyes británicas. Una ley de 1892 explica que se produce un disturbio cuando: hay al menos tres personas presentes con un propósito común, el cual pretenden llevar a cabo; están preparadas para ayudarse entre sí, recurriendo a la fuerza en caso necesario, contra todo aquel que se les oponga; y recurren a la violencia provocando la alarma en al menos una persona razonablemente firme.



En la década de los ochenta el castigo por disturbios podía incluir teóricamente cadena perpetua y multas ilimitadas. La definición del mismo documento de 1906 añade la reclusión con trabajos forzados, pero eleva el número de participantes a doce.

Control de un disturbio

Se produjeron muchos disturbios en las décadas de los veinte y los treinta; aunque la mayoría fue afrontada por la policía, cierta cantidad tuvo que ser tratada por unidades del ejército. Es importante notar que las tropas llamadas para enfrentarse a un disturbio se encontraban bajo las órdenes de un oficial, y no bajo las de la autoridad civil que las convocaba. Si el oficial a cargo consideraba que el uso de la fuerza no estaba justificado, no se recurría a las tropas.

El preludio al uso de la fuerza para dispersar una revuelta era la lectura pública de la famosa Acta de rebeldía, por un magistrado mayor o un comisario de la policía. Antes de la aparición del megáfono, la lectura del acta se producía cerca de la turba, lo cual resultaba bastante peligroso, puesto que el lector mismo era objetivo de huevos y ladrillos.

“Nuestro señor soberano el rey solicita y ordena que todas las personas aquí reunidas se dispersen inmediatamente, y regresen pacíficamente a sus hogares o a sus trabajos, según las penas recogidas en la presente acta, firmada en el primer año del rey Jorge para evitar tumultos y revueltas.”

DIOS SALVE AL REY

Se solía conceder una hora de gracia antes de que las tropas actuaran. Si la turba no se dispersaba tras la lectura del acta, el resultado más probable era una carga de caballería con espadas. Si no se recurría a las tropas, era la policía montada la que cargaba. Como medida frente a este ataque, los alborotadores solían llevar en los bolsillos piedras y otros objetos para lanzarlos contra los cascos de los caballos. Otras armas que se solían llevar incluían pimienta

(para usarla contra los perros y los caballos), picos de mano y ladrillos.

Después de una revuelta las consultas privadas y los hospitales acababan llenos de pacientes, y las comisarias repletas de detenidos. Los bomberos y las ambulancias también acababan muy ocupados.

Uso en una campaña

Aunque los casos de este tipo de violencia han sido bien documentados como de causas sociales, los investigadores podrían inclinarse a sospechar alguna influencia de los Mitos. Esto sería algo particularmente probable sobre todo si sus planes se han visto desbaratados por uno de estos eventos.

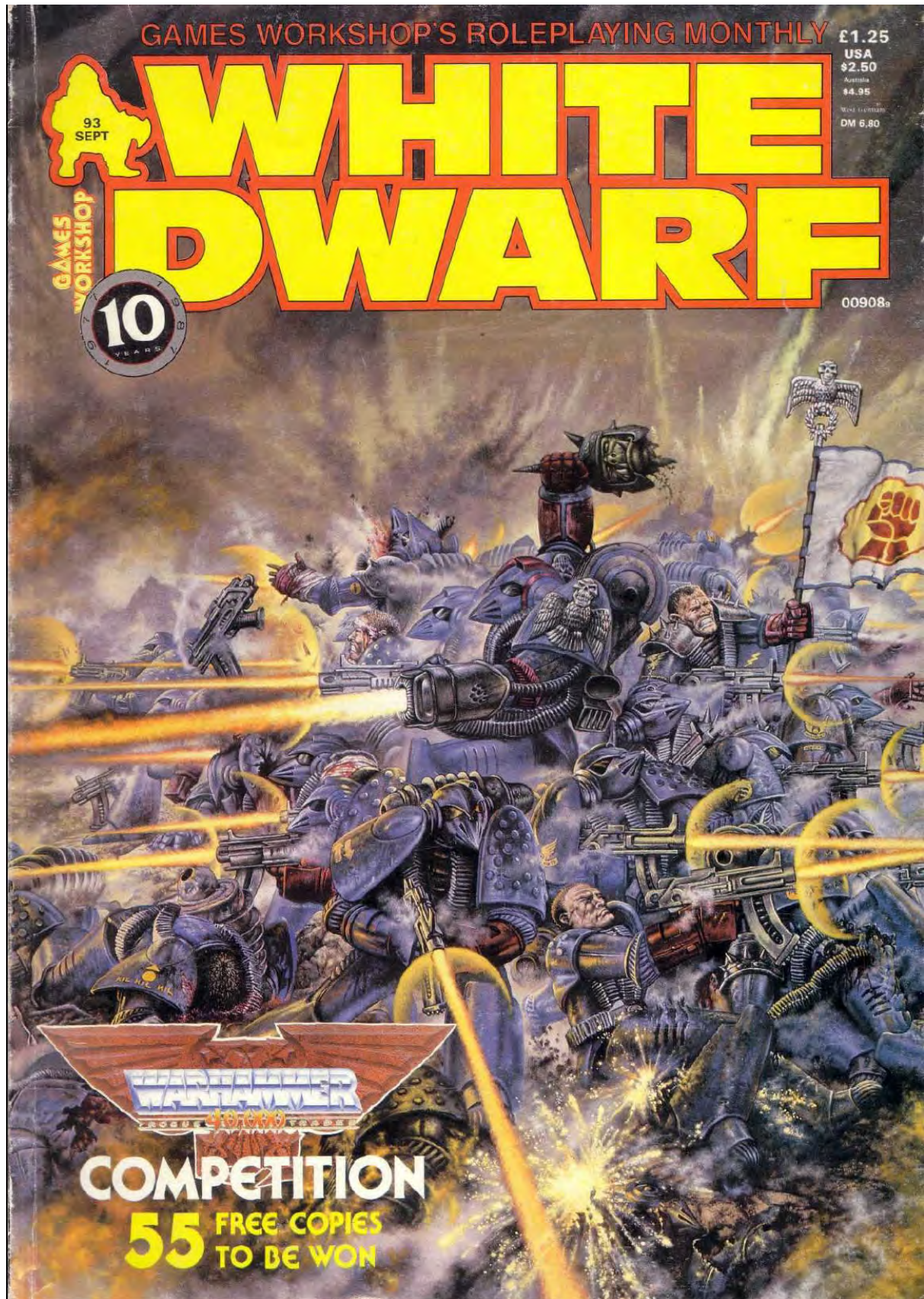
Una posibilidad obvia para una aventura sería una persecución entre una aglomeración de personas manifestándose. Tres o cuatro investigadores siguiendo a uno o varios sectarios entre una muchedumbre podría tener toda clase de interesantes repercusiones. Si los investigadores recurren a las armas, podría ser algo extremadamente peligroso para todos los presentes.

También sería posible que los investigadores formasen tumultos con sus acciones. Por ejemplo, podrían ser erróneamente confundidos con organizadores fascistas o comunistas, o con policías de paisano. La Unidad especial (originalmente la Unidad especial irlandesa), por ejemplo, era especialmente aborrecida en ciertas comunidades irlandesas. Si le es posible, el Guardián debería leerse un caso histórico de revuelta bien documentado, y luego preparar la aventura para meter en una a los investigadores.

Fuentes

The Twenties, por R. J. Unstead; *The Common People 1746-1938* por Cole y Postgate; *The Universal Home Lawyer*, anónimo, 1903; *The Making of Modern London*, Tamesis televisión; y agradecimientos a mi madre, Caroline Mullan y Bridget Wilkinson por tan valiosa información acerca de este tema. ♪





Portada de la revista White Dwarf nº 93, de septiembre de 1987

CARTAS DESDE TIERRA EXTRANJERA

Los investigadores son contratados por un periódico para localizar a un aventurero ruso en los Balcanes

Por Graham Steplehurst

Ilustraciones de Dave Carson

Sinopsis de la trama

La trama esencial de esta aventura es simple. Una pequeña provincia situada a espaldas de una región montañosa está siendo afectada por una facción maligna que pretende hacerse con el control en la zona. Debido a la autonomía histórica del área y a la carencia de todo tipo de ataque externo, las provincias vecinas han demostrado escaso interés por los problemas en esa zona. No obstante, existe una fuerza oculta trabajando tras una facción.

Esta fuerza tiene miras mayores, naturalmente. El área en cuestión es famosa por sus monasterios apartados, retiros religiosos de devoción. Mediante la adivinación y la predicción se ha descubierto que uno de ellos dará a luz a un líder para un área más amplia, que bien pudiera llegar a ser el dirigente del primado. Con una base establecida en la zona, esta fuerza puede asegurarse que su candidato se transforme en un santo, obteniendo así una poderosa herramienta en su búsqueda de la dominación de todo el mundo.

La aventura comienza cuando un amigo o colega de los investigadores desaparece misteriosamente en las montañas. La aventura debería presentarse mediante una serie de cartas de un tal Petrosian describiendo sus viajes. A su llegada, los investigadores son contactados por alguien que anda compilando un libro acerca del país en cuestión y contaba con las contribuciones vitales de Petrosian. Pide a los investigadores que lo localicen.

Información para el Guardián

La provincia en cuestión se sitúa en algún lugar en los Balcanes, en el antiguo imperio Austro-Húngaro. Se trata de la zona más atrasada con respecto a las





naciones formadas a partir de la Gran guerra. Debido a su aislamiento geográfico, cuenta con una variedad de eslovaco como idioma y una cultura posmedieval. El país es, sin embargo, predominantemente católico romano y existen numerosos monasterios, como ya se ha mencionado antes. Nótese que se aportan todos los detalles concernientes al país, pero tal vez el Guardián quiera añadir algo más.

La fuerza maligna está representada por un malévolo no muerto, cuya aura y poder les iguala a los Dioses menores.

Este ser, príncipe en la época del Concilio de Nicea, hizo un pacto con una entidad y sobrevivió, creando el indestructible Anillo de la eternidad mediante el cual su espíritu ha perdurado a lo largo del tiempo. Ahora es adorado por una secta, y él la manipula y la ayuda para llevar a cabo sus malignos designios.

Petrosian es un emigrante ruso, un erudito y aventurero. Escribe atrayentes relatos en sus viajes, y quien ha contratado a los investigadores para que lo localicen es un director de periódico, Courtney St. John. Él sufragará los gastos del viaje y un decente extra a cambio de una buena primicia.

Las cartas

En la sección de *Ayudas* aparecen los extractos de las cartas que Petrosian ha escrito a los investigadores. Les escribe una vez a la semana, y el tiempo de entrega va en función a la distancia que les separa.

Primera parte: Comienzo

La aventura comienza como se ha descrito arriba, con los investigadores siendo contactados por alguien conectado profesionalmente con Petrosian. Esta persona es consciente de la amistad existente entre los investigadores y Petrosian, y sabe que han estado recibiendo cartas suyas. Otra opción sería que los investigadores fuesen contratados por alguien que ha estado recibiendo las cartas.

Los investigadores tienen que viajar hasta la baronía por donde Petrosian viajaba y estudiaba. Su localización viene en el apartado *Información para el Guardián*. Esta región atrasada se encuentra relativamente aislada. Se puede llegar a una ciudad próxima mediante varias formas de transporte comercial, pero a partir de allí el viaje a de hacerse a pie, a caballo o en caravana.

En lugar de salir derechos hacia la baronía, los investigadores podrían querer llevar a cabo una serie de averiguaciones. Revélese aquella información adecuada de la sección *Información para el Guardián*. También podrían descubrir leyendas acerca de conflictos e historias sobre la región (vampiros por ejemplo).

Pudieran tener lugar encuentros a lo largo del camino por ese país rural. Podrían tropezarse con asaltadores de caminos o estafadores; si es invierno, habrá bestias salvajes vagando cerca de las zonas civilizadas, tales como lobos. Esta parte de la aventura finaliza cuando los investigadores llegan a la baronía.

Segunda parte: Patrulla fronteriza

La patrulla fronteriza no es más que una burda pandilla formada por seis hombres armados encabezados por un sargento. Todos hablan su dialecto pueblerino (incluso aquellos que conozcan un idioma similar verán reducida su habilidad a la mitad). El sargento habla algo de eslovaco, pero si los investigadores quieren comunicarse con él, primero tendrán que convencerlo de que sea paciente.

Si los investigadores parecen sospechosos, el sargento ordenará a sus hombres examinar sus pertenencias. Si

encontrasen algo sospechoso, intentarán arrestarles; de otro modo no harán nada. Inténtese presentar al sargento tan siniestro como sea posible. Su aspecto es gris y descuidado, ceceja y gruñe al hablar, y lleva puesto un mugriento pañuelo en el cuello con un bordado que recuerda a pequeños ojos amarillos y negros.

Si los investigadores se dejan arrestar, sus pertenencias son confiscadas (el dinero se lo reparten, el sargento se queda con los objetos de valor) y son escoltados hasta una casucha de piedra situada junto a las casas de los guardias, en torno a 3 kilómetros de donde fueron arrestados. La casucha cuenta con una pequeña ventana y una puerta bloqueada desde fuera con un listón de madera. Hay algo de paja y un cuenco de madera con agua dentro. El tejado está hecho de madera revestido con tejas.

Todo aquel que se queje será apaleado por tres de los hombres. Posteriormente en la noche, los hombres celebrarán su buena suerte emborrachándose. Si los investigadores no aprovechan esta oportunidad para escaparse, priveseles de alimento durante un par de días, liberándoseles luego con unas mínimas pertenencias de vuelta.

Tercera parte: Hacia el monasterio de Mirkal el valiente

Este monasterio es el último lugar del que se tiene constancia que Petrosian visitó, y los investigadores deberían dirigirse allí primero. No resulta difícil obtener la dirección. El mejor lugar al que acudir sería una de las capillas localizadas en la ruta, ya que los sacerdotes suelen hablar otros idiomas (alemán, ruso, francés) conocidos en el “mundo de allá afuera”. Si los investigadores denotan una gran devoción, generosidad o se las arreglan para engatusar a un sacerdote, podrían hacerse con un guía que les conduzca hasta el monasterio.

Utilícense las descripciones dadas por Petrosian en sus cartas para dar un toque de aislamiento a los investigadores. De camino al monasterio tendrían que encontrar cobijo y alimento si fuera necesario, aunque se encuentra tan solo a 32 kilómetros o poco más. Recuérdese que en una región tan fría y elevada como esta, las lluvias repentinas, aguanieve o nieve, son comunes incluso durante los mejores meses del año.

Pueden tener lugar otros encuentros y acontecimientos a elección del Guardián. Las “ciudades” descritas por Petrosian no son más que aldeas amuralladas. Sin embargo, estas ciudades están sujetas a ocasionales revueltas a pequeña escala, dado que aquellas personas bajo el dominio del Maligno intentan arrebatarse el control y minar la autoridad de los que ostentan el poder. Durante la mayor parte del tiempo, los investigadores serán ignorados por los habitantes, a menos que interfieran.

Los investigadores deberían encontrarse con algunos gitanos. Éstos podrán reaccionar de varias formas: por ejemplo cruzándose y apartándose de su camino. Los gitanos hablan en su idioma natal, el cual es uno de los raros dialectos de la baronía. También podrían intentar advertirles,



aunque es probable que resulten incomprensibles.

Si los investigadores son relativamente débiles, el “patriarca” del grupo de gitanos podría leerle a uno de ellos la buenaventura, pudiendo ser aceptada o no.

El monasterio de Mirkal el valiente es un edificio de base cuadrada, amplio y bajo. Cuatro torres con tejados cónicos parten desde las esquinas, conectadas por los muros que albergan un claustro cubierto y las dependencias de los monjes. Una de las torres es de base cuadrada y ligeramente más alta que las demás, en la que residen seis hombres armados que vigilan los alrededores del valle. Suelen andar ocupados con pequeños grupos asaltantes (bandidos) o con animales salvajes que pudieran poner en peligro a los monjes y a las personas que allí trabajan.

Dentro de los muros hay pastos, césped y flores, y en su centro hay un santuario donde los hermanos acuden a realizar sus actividades religiosas. Las paredes del santuario están pintadas con espléndidos frescos; el interior es austero y se respira un aire de espiritualidad.

Cuarta parte: La última parada de Petrosian

El itinerario de Petrosian puede ser seguido hasta el monasterio de Mirkal el valiente. Aquí, los investigadores podrán dar con alguien que hable su idioma, puesto que hay unos 35 hermanos a cargo del padre Maynir. Este último hablará con los investigadores y les contará que:

- Petrosian abandonó el monasterio, diciendo que iba a visitar la oficina de correos en la capital, para después dirigirse hacia valles de más altura (no especificó cuáles) antes de regresar al monasterio.
- Dejó un fardo con ropa y algunas cosas que recogería otro día. Permitirá a los investigadores que se lleven todo si pueden tirar Elocuencia.
- El hermano al que Petrosian oyó dar gritos se encuentra confinado en una pequeña habitación de la torre de los

guardas por su propia seguridad, ya que sufre ataques de epilepsia. Rezan constantemente para que se recupere.

- d) No sabe nada acerca de los disturbios en las ciudades de la baronía, ni de las amenazas, demonios ni nada de eso.

El contenido del fardo de Petrosian tiene poco interés. Hay algo de ropa, una manta, un bastón y algunos libros sobre la historia de la región. En uno de los libros hay flores aplastadas. Se tratan de las mimas que las que crecen en el monasterio (tirada de Idea).

El hermano "loco" no aportará información a los investigadores por más que se les permita entrevistarse con él (tirada de Elocuencia). Si alguien lleva puesto el amuleto, se calmará, aunque esto solo lo notará el padre Maynir. También, si echan un vistazo por su nueva celda, tendrán la oportunidad de notar unas marcas de arañazos detrás de la puerta, tal vez pretendiendo formar un símbolo (Descubrir).

Si se examinan los libros, los investigadores, con una tirada de Idea, pueden recordar que algunos símbolos son similares a los que aparecen en los frescos del monasterio de Voronet. El padre Maynir también puede hacer notar este dato. Si los investigadores no descubren esta información, podrán hacerlo en la oficina de correos de la capital (Mieräch).

Quinta parte: Las ruinas de Voronet

El camino que sube desde Mieräch hasta Voronet es fácil de trazar, ya que la pequeña iglesia está marcada en el mapa. El camino es únicamente transitado por unos cuantos granjeros y gitanos que todavía viajan por los altos valles. No todos los vehículos de rueda pueden pasar. El camino va empinándose hasta alcanzar el cañón.

Los enormes acantilados inferiores se encuentran en la parte más alejada. En esta parte el camino serpentea alrededor de una aldea diminuta en un valle al otro lado del pico de Voronet. Sus muros carentes de techumbre pueden ser vistos fácilmente desde el camino, aunque difíciles de alcanzar. Se pudieran precisar tiradas de Trepas.

Si los investigadores obtuvieron de la oficina de correos la información de que Petrosian acudió a Voronet cuando se refirió a los "altos valles", el Maligno se habrá enterado de sus planes y enviará a un grupo para que les ataque. El grupo está formado por ocho personas armadas con horcas. Intentará emboscar a los investigadores, aunque no resultará muy difícil detectarlo.

No llevarán a cabo un ataque demasiado fuerte, huyendo si varios de ellos resultan heridos o se ven superados en armamento. Si alguno es tomado preso no dirá nada. En último caso parecerán estar demasiado asustados.

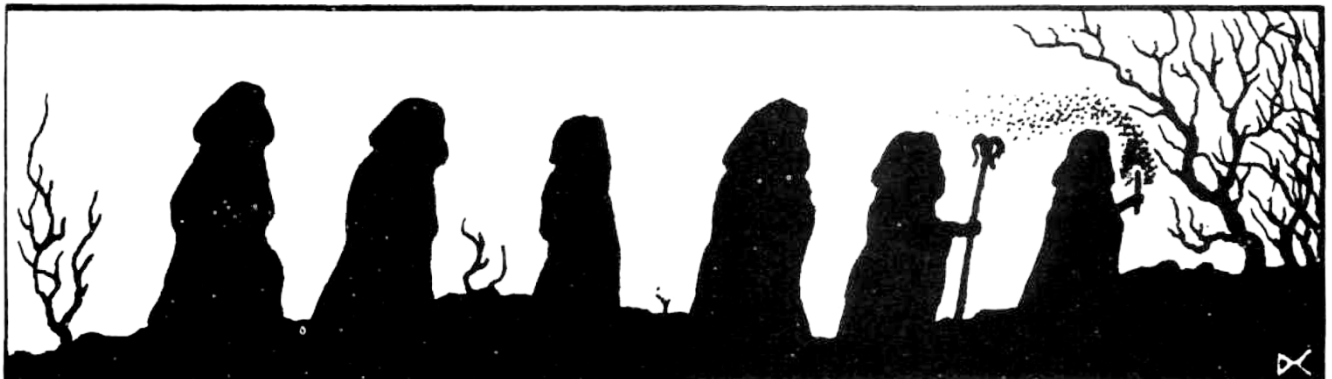
Las ruinas de Voronet son más pequeñas que el monasterio de Mirkal el valiente. Un angosto edificio con dormitorios se halla conectado mediante dos muros a la iglesia formando un claustro rectangular. Toda la estructura se encuentra construida sobre un pequeño llano en la falda de la colina; entre los restos hay árboles frutales, parras y otro tipo de cultivo. El edificio con dormitorios ha perdido el tejado, pero aún tiene los gabletes, aunque parcialmente desmoronados. La iglesia se encuentra en mejores condiciones.

No hay nada interesante en los dormitorios ni en el claustro, salvo el hecho de que muchos de los hierbajos y plantas que allí crecen son ortigas, lilas y palomillas de tintes. En contraste, por los muros de la iglesia crecen pimpinelas y flores de las nieves.

En la iglesia las paredes conservan sus maravillosas pinturas, aunque ligeramente lejos de su gloria original. No queda ni un solo mueble. Hay hornacinas en los sólidos muros que una vez albergaron cirios y candelabros, y el detrito cubre el suelo. Si se examina el fondo de la iglesia, los investigadores notarán, previa tirada de Descubrir, que el altar de piedra (un bloque grande) ha sido partido en dos y hay señales de como si se hubiera quemado algo. Si mueven cualquier trozo (tirada de FUE contra FUE 15), descubrirán un pequeño hueco entre las losas en el que descansa un cadáver quemado, el cual lleva muerto algún tiempo.

Este es el cadáver de Petrosian, aunque los investigadores no tienen forma de saberlo. No obstante, podrían suponerlo si descubren la puerta secreta que hay al fondo de una hornacina situada a la izquierda del altar (tirada de Descubrir). Una losa de piedra se desliza hacia el interior al quitar un pasador, revelando un tramo de escaleras que desciende entre la gruesa pared. Al pie de las escaleras, unos seis metros, hay una cripta excavada en la roca sólida. En el suelo hay un fardo con las pertenencias de Petrosian.

Las paredes contienen grabados: tres se han erosionado hasta el punto de resultar irreconocibles, aunque unas pocas secciones recuerdan a los frescos pintados en la iglesia. Una pared tiene imágenes violentas de un estilo completamente distinto. El título está en una lengua antigua, que pudiera ser traducido como "El dios/único maligno/enemigo danza junto a los



espíritus oscuros/negros.” En el centro del grabado se encuentra la imagen de un sepulcro o templo negro, con una gema negra encima en forma de llama.

Si la gema que representa a la llama es tocada, demostrará estar suelta; de hecho puede ser retirada. Está unida al extremo de una vara o barrote de piedra, grabado con símbolos dorados. Aquel que la sostenga y mire la imagen del templo siente como si estuviese cayendo. Esta sensación le invadirá cada vez que piense en el templo, incluso después de abandonar la cripta. La vara sirve para localizar el templo del Maligno.

El fardo de Petrosian revela poco más de lo que los investigadores ya sabían. Parece ser que se había vuelto paranoico ante algún tipo de fuerza malévola desarrollándose en la baronía y que pretendía derrocar al gobierno (y quizá extenderse más allá de sus fronteras). Afirma en una carta inacabada que no confía en nadie de la ciudad, y que ha sido emboscado en dos ocasiones, la segunda escapando por los pelos. Hay otro amuleto en el fardo.

Si los investigadores se encuentran en los alrededores del monasterio al caer la noche, podrían tener un encuentro con no muertos o con Gules. No debería resultar difícil derrotarlos si se les planta cara, pero después de vencerles tendrán que tirar Descubrir para que su atención se dirija hacia dos murciélagos o aves nocturnas marchándose en dirección al templo en ruinas.

A los investigadores se les debería motivar a localizar el templo; si fuera necesario, añádanse pasajes a la carta inacabada de Petrosian describiendo su creencia de que hay un culto malévolo con sede en el templo representado por el grabado de la cripta. Si no encuentran ni usan la vara, les llevará más tiempo localizar el templo y tendrán que afrontar el riesgo de tener más encuentros con las bestias salvajes de las montañas.



Sexta parte: el templo

Ningún camino conduce al templo. Se sitúa en una depresión de casi 320 metros de alto, a unos 130 metros del valle de Suceva, oculto a la vista por un estrecho valle en forma de “U”. Aquí solo hay ruinas, con filas de piedras negras que eran muros y una tambaleante estructura que una vez fue una espléndida cúpula. Dentro hay una losa circular utilizada antiguamente para sacrificios: eran quemados vivos dentro de un brasero de cobre.

Aquel lo suficientemente incauto como para repetir las palabras del hermano demente en este lugar, invocará al Maligno, quien intentará acabar con los investigadores o hacer que se unan a él. Si cree estar perdiendo, desaparecerá tras infligir tanto daño como le sea posible (incluyendo derruir lo que queda del templo).

Detrás de las ruinas hay una pequeña estructura que se extiende desde la cara de la montaña, enterrada parcialmente debido a los desmoronamientos. Con un examen, puede descubrirse el marco de una puerta. Apartando las piedras que la obstruyen, la puerta se abre utilizando un ariete o diciendo “*Ábrete*” en la lengua antigua. No existe otro modo.

Al otro lado hay una única cámara, sin ventanas ni luz alguna, pero invadida por el hedor fuerte de una sustancia nociva. Sobre un pedestal hay un incensario de cobre, junto a un facistol sobre el que descansa un mamotreto con cierres también de cobre. Los cierres están cerrados mágicamente y no pueden ser abiertos. La cámara resulta agobiante y todas las luces que se enciendan alumbrarán la mitad de lo que deberían.

Si se ilumina el incensario, brillará, iluminando la sala con un color violeta chillón. También hará que el libro se abra y que un penacho de humo se forme sobre el incensario. Si alguien con poderes mágicos mira a través del humo, provocará que el libro vaya pasando páginas hasta llegar a una con el párrafo reflejado en la *Ayuda* nº 9.

A pesar de estar escrito en una lengua antigua, aquel que tenga la vara de Voronet podrá leerlo y, con una tirada de Historia, adivinar que Ferrand (nombre en francés) es el archiduque austro-húngaro Ferdinand. El “*lugar de Mirkal*” es obviamente el monasterio de Mirkal el valiente.

Séptima parte: Regreso al monasterio de Mirkal

Al llegar a la cámara de la profecía descrita arriba (llena de polvo), con una tirada de Descubrir los investigadores pueden distinguir a una figura huidiza. Si deciden seguirla, tal vez tirando Discreción para no ser detectados, verán a un encapuchado. La figura parece estar muy segura del camino que toma y se mueve más rápido que sus perseguidores. Se trata de Herisan, discípulo del Maligno en el monasterio. El objetivo de los investigadores es ahora volver al monasterio y desenmascarar al hermano, cuya identidad tendrán que descubrir por ellos mismos.

A su regreso al monasterio, primero tendrán que convencer al padre Maynir de que no están locos, y de que hay un traidor entre sus hermanos. También podrían mostrarle algún objeto perteneciente a Petrosian, la vara, etc.

La llamada de Cthulhu

Además, Herisan se ha encargado del hermano demente y lo ha asesinado, aunque el padre Maynir cree que murió de un ataque de epilepsia.

Será necesario entrevistarse con los hermanos y hacer una tirada de Psicología para saber quién es el traidor. Naturalmente, Herisan no se dejará capturar, huyendo en dirección al cementerio del monasterio y atrayendo a los investigadores tras él, preferiblemente al caer la noche...

La verdadera naturaleza de Herisan queda revelada. Se trata de una mujer haciéndose pasar por un hermano, utilizando sus habilidades para seducir a los demás hermanos y así esclavizarlos. Así es como ha logrado libertad de movimiento (visitar las ruinas del templo y hablar con el Maligno). Obviamente, los demás hermanos pondrán difícil el interrogatorio.

Posee pocas habilidades eclesiásticas, pero cuenta con un bastón de nigromante que le fue otorgado por el Maligno para convocar y atar a varios tipos de no muertos. Si los investigadores intentan atacarla, se defenderá con tantas criaturas como resulte apropiado. Una lucha tal debería tener lugar de noche, y los investigadores recibirán poca ayuda por parte de los hermanos (exceptuando quizás al padre Maynir); es más, aquellos seducidos por Herisan podrían intentar frustrar la tentativa de los investigadores de darle alcance.

Si los investigadores están cerca, ella romperá el bastón, destruyéndose a sí misma y provocando un desgarramiento en el espacio. A los investigadores les parecerá que el aire se ha teñido de rojo, y una demoníaca visión aparecerá en el cielo, a cientos de metros de altura, justo sobre la iglesia. Si los investigadores recuerdan qué le ocurrió a Voronet, deberían dirigirse hacia la cripta.

Octava parte: La cripta

El padre Maynir (si continúa con vida) admitirá que no ha ido a la cripta en varios años; allí no hay nada importante salvo unos pocos archivos del monasterio almacenados allí durante la limpieza de la biblioteca hecha por su predecesor. Si se entra ahora, los investigadores son recibidos por una ráfaga gélida.

Al final de las escaleras se encuentra la personificación del Maligno (COR 1/1D4+1).

Aquí, en los confines de la cámara subterránea, han de luchar contra el Maligno. El poseedor de la vara de Voronet estará bajo el control total del Maligno.

El Maligno atacará a los investigadores con ráfagas gélidas, ilusiones y visiones, en un intento por volverlos locos. La cripta ha sido modificada con el propósito de imitar a la de Voronet, con pergaminos y vitelas. El Maligno podría animar algunos de estos pergaminos.

El objetivo de los investigadores debería ser sobrevivir hasta que puedan forzar al Maligno a retornar al lugar al que pertenece. Una vez hecho esto, habrán logrado su meta. Aunque deberían prestar atención a las menciones de Petrosian acerca del Anillo de la eternidad. Este objeto mágico hace que el Maligno vuelva a levantarse junto a nuevos discípulos. La única forma de derrotarle es utilizando contra él el bastón de Herisan.



Novena parte: ¡Agarrado a la eternidad!

El Maligno ha hecho que sus restos fueran transportados por Herisan a la iglesia de Mieräch, la capital de la baronía. Desde allí ha recurrido a su influencia hipnótica para obtener el control sobre muchas personas. Ahora hace una llamada a sus adoradores para regenerar su energía (sacrificándose ellos mismos). Naturalmente, este acto va en contra de las inclinaciones de la mayoría de los habitantes, quienes se resisten al deseo de suicidio que impera en la ciudad. Pero unos cuantos no son lo suficiente fuertes y se tiran de los

La llamada de Cthulhu

Antología WHITE DWARF

edificios o se clavan cuchillos. Algunos hasta matan a sus familias primero. Los investigadores han de actuar con prontitud antes de que el Maligno resucite.

La iglesia de Mieräch no posee cripta, pero en los muros se alinean muchas tumbas de piedra, y es en una de ellas donde han de buscar. Una tirada de PODx3 puede forzar a la vara a localizar los restos del Maligno, o podrían seguir el rastro de suicidas o dirigirse a aquellos quienes le protegen. Algunos investigadores tendrán que enfrentarse a los defensores mientras otros abren la tumba y le quitan el anillo al Maligno. Obviamente, esta acción requerirá otra tirada de COR 1/1D6, ya que la realidad es más horrorosa que sus apariciones y proyecciones.

Aquí termina la aventura. Los ciudadanos que han estado influenciados por el Maligno se mostrarán confundidos y aturridos durante algún tiempo tras su destrucción, aunque no tomarán represalias, incluso pudieran ver lo absurda de su adoración y agradecer a los investigadores el salvarles de una muerte segura.

Las autoridades y los hermanos del monasterio podrían ofrecer algún presente a los investigadores por ayudarles a deshacerse del mal en la baronía.

Estadísticas

Herisan

Herisan es una mujer disfrazada de hombre. Se ha estado haciendo pasar por uno de los hermanos del monasterio de Mirkal el valiente durante años, y se ha ganado la confianza del padre Maynir y ha conseguido seducir a cierto número de hermanos. Conoce la localización del templo en ruinas utilizado por el Maligno y ha descubierto su objetivo en la vida: convertirse en la líder de su religión y arrastrar al mundo hacia la confusión y la muerte. Planea llevarlo a cabo en favor de su maestro, el Maligno, a quien ve como una manifestación de su temible dios.

Herisan tiene unos 36 años. Mide 1'84 metros de altura y lleva el pelo corto y moreno. Posee una voz muy dulce, y ayudará a los investigadores confundiéndoles siempre que le sea posible. Viste la túnica negra típica de la orden, a veces con su bastón; también suele llevar una daga envenenada escondida.

FUE 13 CON 8 TAM 16 INT 16 POD 14
DES 14 APA 13 EDU 12 COR 0 P.V. 12

Armas: Daga envenenada (POT 8) 65% 1D4+2+1D4
Bastón de nigromante 70% 1D6+1D4

Habilidades: Ciencias ocultas 48%, Descubrir 55%, Equitación 42%, Esquivar 65%, Hablar lengua antigua 57%, Lanzar 45%, L/E lengua antigua 57%, Ocultarse 55%, Seducir 60%.

Hechizos: *Encantar baston y Levantar a los muertos.*

Poseciones: Bastón de nigromante con 50 puntos de magia, Daga envenenada.

Padre Maynir

El padre Maynir es un venerable anciano, con el pelo blanco y una forma de ser directa. Es capaz de enfrentarse a cualquier tipo de situación, aunque no con la agilidad que solía. La impresión sufrida al descubrir el verdadero género de Herisan probablemente le deje aturrido, quedando únicamente los investigadores para ocuparse de ella.

FUE 10 CON 10 TAM 12 INT 11 POD 10
DES 7 APA 12 EDU 15 COR 40 P.V. 11

Habilidades: Buscar libros 60%, Crédito 70%, Descubrir 65%, Historia 60%, Esquivar 40%, Hablar eslovaco 80%, Hablar latín 45%, L/E eslovaco 80%, L/E latín 70%.

Poseciones: Crucifijo con cadena.

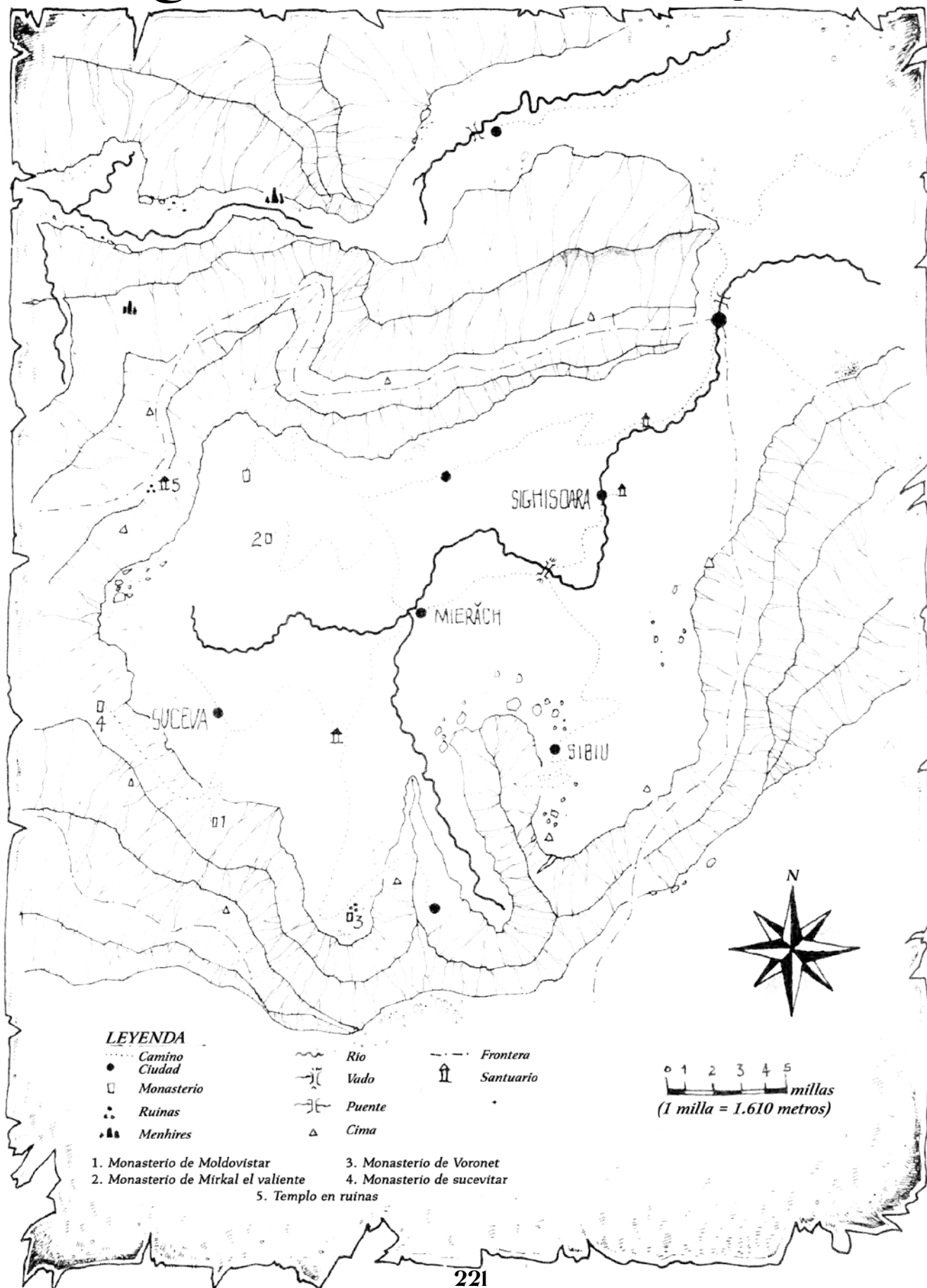
El Maligno

No se ofrecen estadísticas para este ser; el Guardián no debería necesitarlas si los investigadores tienen la suficiente precaución como para evitar un enfrentamiento físico con él. El Maligno posee un gran poder basado en la ilusión y el terror, pero también en el control mental, aunque este último resulta menos efectivo contra los investigadores. La mayoría de sus poderes han de ser canalizados a través del anillo de la eternidad, del cual tiene la mitad en este mundo y el otro en el etéreo. Si se le quita el anillo, empalidecerá y desaparecerá rápidamente. Obtiene su poder del dios al que sirve y también de sus propios seguidores. Está dispuesto a ejercer su poder espiritual en este mundo, imponiendo su tiranía mediante Herisan.


Nuevo hechizo: Levantar a los muertos

Cuesta 50 puntos de magia, 1 asalto y 2D10 puntos de COR. El hechizo hace activar a todos los cadáveres que se





encuentren en un radio de 50 metros de quien lo realiza y los pseudozombis que origina intentan atrapar a cualquier víctima que esté en el radio visual del realizador del hechizo. Para escapar de las garras de un no muerto hay que tirar

FUE del personaje contra la del ser (3D6) y si éste vence logra escapar. Si por el contrario falla, entonces más no muertos intentarán atraparle hasta matarlo por completo. Ver esta escena requiere 1/1D10 de COR. 

Ayudas

AYUDA N° 1

...El servicio de transporte resultó ser puntual y sorprendentemente cómodo; la patrulla fronteriza nos detuvo en una ocasión, pero es bueno saber que la región está protegida. La florida capital era una maravillosa recompensa para los ojos, ya que había verdor por todas partes; las rosas salpicaban los setos que se alineaban junto a las calzadas y se entrelazaban con las cercas, y las mujeres barrían las calles flanqueadas por árboles que formaban un túnel, aunque las papeleras no parecían existir allí.

Hay un santuario, pero se trata de un lugar donde las mujeres cruzan una y otra vez su suelo que representa un vasto mosaico. Cogí una vela encendida y un vaso lleno de agua de un balde vertida con un cucharón; se me permitió subir los escalones de piedra y compartir un alimento un tanto empalagoso. Todo resultó ser acogedor y espiritualmente reconfortante.

AYUDA N° 2

...Y así llegué a Sibiu, después de atravesar las montañas y visitar las aldeas del camino. Atravesé una desgastada senda, por donde viajan constantemente viejos carros tirados por caballos camino de solo Dios sabe dónde. Por allí pasaban trotamundos de todas las razas. Algunos acudían a los mercados de las ciudades mientras que otros pasaban de largo.

AYUDA N° 3

...Acudí a un santuario y permanecí allí junto a la congregación durante el servicio, mientras las monjas cantaban. ... Salí para almorzar a un albergue. Fue un día glorioso, lleno de recuerdos. Las casas junto al camino eran fascinantes; con cigüeñas y sus nidos de paja, y áticos con ventanas arqueadas que parecían ojos (una vista extraña).

AYUDA Nº 4

... Sighisoara fue mi primera parada para tomar un refrigerio, donde 975 escalones conducen a un santuario situado en la cima de una colina, un antiguo refugio para los habitantes. Los niños bajaban silenciosamente por el camino adoquinado de vuelta a casa.

La ciudadela con sus muros concéntricos albergaba en su corazón el santuario con sus diminutas salas de piedra excavadas dentro de la misma roca que ha protegido a sus sufridos habitantes de los enemigos. En la plaza, las flores colgaban de las macetas uniformemente formando un edredón multicolor.

AYUDA Nº 5

... Suceava en el gran valle es una exuberante provincia de tierra fértil, donde cada centímetro de tierra ha sido arado por caballos y bueyes. Suceava es toda alegría, ya que se trata de la antigua residencia de los barones, por donde Mirkal el valiente entró en la ciudadela sin oposición. He de manifestar mi admiración por Mirkal y los demás héroes barones; la estatua de Petru Rares en el monasterio de Moldovistar resulta imponente, con su corona de seis puntas. En el monasterio de Mirkal me recibieron con presentes.

AYUDA Nº 6

... En la región sureña, los pintorescos monasterios de Voronet y Sucevitar se tratan de auténticas obras maestras de arte y arquitectura. Sus representaciones de pasajes bíblicos y escenas históricas son únicas; allí hay de todo, desde escenas de batalla hasta un árbol genealógico. Las llamas de un pozo infernal abrasaban a las almas atormentadas, mientras que los animales devolvían fragmentos de cuerpos humanos para suplantar aquellos que habían sido arrancados. Es una pena que el arte de los frescos parezca haber desaparecido, y que Voronet sea una ruina de aquel esplendor, con sus claustros silenciosos pero con el recuerdo del eco de pisadas.

AYUDA N° 7

... Es un país fascinante, lleno de cosas: los paseos, las flores, los bosques, las ciudades y las villas. Los amables ciudadanos se ayudan los unos a los otros tiñendo así las cosas del día a día del color del oro. Las montañas son de una majestuosidad cautivadora y su flora resulta esplendorosa.

¿Cómo podría describir alguien la magia de esos bosques de montaña en la pedestre lengua de una carta? Espléndidos y mágicos, con las faldas de las montañas ligeramente pronunciadas con una exquisita variación de tonos verdosos, desde los castaños, las acacias y los altos pinos hasta los desfiladeros y las planicies...

AYUDA N° 8

... He vuelto al místico monasterio de Mirkal, pero algo había cambiado a mi llegada. En las habitaciones y pasillos de este antiguo edificio se oía un lamento la última noche. Luego oí un roce y el ruido de algo resbalar, y el lamento desapareció. Todos decían que aquello no era más que un hermano que había sufrido un ataque de epilepsia, pero lo que aquel lamento parecía decir me resultó incomprensible:

*Kha-ly iest'churya 'es tron'n u-kha-ly;
i'Dijurian 'os nazg kechkar!
Ai'kha-ios en all'alluchyren 'es chthon'n nam-ly.*

AYUDA N° 9

Cuando llegue la era de la piedra y las nubes cubran los cielos vendrá un líder de la fe desde su alto retiro. Vendrá con toda su gloria e iluminación en una mano, y con la oscuridad y el engaño en la otra. Sostendrá la balanza del mundo y la dejará caer. Será quien traiga la guerra y la condenación, siguiéndoles la muerte. Será un seguidor de la muerte y la locura. Dará paso a la era de Ferrand en el lugar de la de Mirkal.

GAMES WORKSHOP'S ROLEPLAYING MONTHLY

94 OCT

GAMES WORKSHOP

10 YEARS

009092

£1.25
USA \$2.50
Australia \$4.95
New Edition DM 6.80

WARHAMMER
40,000
ROGUE TRADER

*Skirmish on
Rynn's World*

Epic adventuring with
JUDGE DREDD
THE ROLE-PLAYING GAME

*To Live And Die
In Mega-City One*

A Rough night in
**WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY**

PLUS
*Block Mania, RuneQuest III, Eavy Metal and
Chainsaws in BloodBowl...*

Portada de la revista White Dwarf nº 94, de octubre de 1987

Puestos vacantes

Profesiones alternativas para La llamada de Cthulhu.

Por **Robert C. Avery** y **Phil Roe**

Al igual que en las novelas de Lovecraft, *La llamada de Cthulhu* enfatiza el verdadero horror de sus monstruosidades ficticias presentándolas como reales. Una de las formas mediante la cual la realidad de la ambientación del juego es enfatizada es a través la designación de una fuente de ingresos para el investigador. En la mayoría de casos, esto quiere decir un trabajo. Ya sea un trabajo de detective privado o periodista, o una ocupación como “caballero” o diletante, el jugador debe organizar su vida en torno a esa base. “*Puede que tengas que detener a esos malditos sectarios, Johnson, pero no durante el trabajo, por favor.*”

La selección de profesiones que ofrecemos a continuación son alternativas para investigadores en potencia, junto con unas guías para ajustarlas a la ambientación de *La llamada de Cthulhu*.

DEPENDIENTE

Hay dos tipos básicos de dependiente: el firme encargado de mediana edad y el joven y relativamente inexperimentado dependiente. El tipo elegido depende del jugador y de la edad de su personaje; el primero puede tener cualquier edad por encima de los veintinueve.

Los encargados deben actuar, la mayoría de las veces, de manera pomposa. Deberían mostrarse insoportablemente condescendientes para con aquellos socialmente inferiores a él, y rebajarse sin duda alguna ante quienes sean de estatus superior. Su conocimiento será, en la mayoría de casos, muy limitado. Los jugadores deberían intentar siempre hablar de la tienda. “*¿No me importa si el edificio está ardiendo, este caballero tentaculado y yo discutíamos una selección de chaquetas de verano para su armario!*”

Los más jóvenes deberían mostrarse más risueños a lo largo del día. Sus únicas preocupaciones debieran ser entrar y salir a su hora y la forma en la que “*el señor Blenkinthorp me culpa de su propia torpeza*” y cosas por el estilo.

Aquellos jugadores que interpreten a dependientes deberían meterse en el papel tanto como les sea posible, porque de lo contrario podrían quedarse sin trabajo. No hay que contentarse con usar el comercio como una mera fuente de ingresos. Y hay que asegurarse de que los demás jugadores aprecian el trabajo de los dependientes (un dependiente de Harrods no es una persona normal y

corriente).

Los dependientes son válidos para cualquier ambientación de *La llamada de Cthulhu*, pero funcionan especialmente bien en la era victoriana.

Notas para el Guardián: El factor más importante a tener en cuenta acerca de los dependientes es que debería ser prácticamente imposible sacarlos del trabajo cualquier día que no sea domingo. Naturalmente que esto deja poco tiempo para la investigación, especialmente porque los dependientes suelen trabajar de ocho de la mañana a ocho de la tarde.

Existen dos posibles soluciones para esto: la primera es hacer que otro personaje, de mayor estatus social, “*conozca*” al propietario de la tienda donde el dependiente trabaja, y pueda pedirle algo de tiempo extra, o presente excusas cuando llegue tarde. La segunda es hacer del trabajo algo muy flexible, o fácil de conseguir uno similar. De este modo, cuando un dependiente es echado de un trabajo, cuando haya acabado la aventura, puede conseguir otro.

Habilidades: Contabilidad, Descubrir, Elocuencia, Montar en bicicleta, Psicología*, Regatear, más una habilidad como especialidad personal.

*Máximo inicial 35%.

Ahorros: (1D4x1.000)+1.000\$

La llamada de Cthulhu

GUARDABOSQUES

Los guardabosques son quizá más aconsejables para *Green & Pleasant Land*, aunque alguno podría haber sido “exportado” a América por gente de dinero.

Los guardabosques, como los vaqueros, suelen estar familiarizados con un entorno en particular. En este caso, el entorno más probable es un valle escocés o un río lleno de salmones. Fuera de este entorno, deberían estar tan confundidos como un vaquero, pero tal vez no tanto, debido a su relación inherente con la naturaleza.

Debería recordarse también que el guardabosques era un miembro muy respetado por los demás empleados de una finca, y de una lealtad absoluta hacia el señor de esas tierras. Fuera de sus tierras, el guardabosques era mirado con respeto por parte de los habitantes de las ciudad, aunque solo fuera por su conocimiento y pericia acerca de lo que atañe al campo.

Notas para el Guardián: El guardabosques viene bien cuando el dueño de la finca en la cual trabaja es también un jugador. De lo contrario, hallar una excusa para abandonar los terrenos podría ser algo muy difícil: “¿Cuántas abuelas tiene usted?”

A pesar de no representar un problema en una campaña, para un escenario individual debería quedar claro en qué finca trabaja el guardabosques. Esto da una idea de lo que el personaje podrá y no podrá hacer. Por ejemplo, no es nada razonable que un guardabosques encargado de custodiar un tramo del río tenga que esquivar a una oveja, y viceversa.

Habilidades: Camuflaje, Discreción, Escopeta, Escuchar, Ocultarse, Primeros auxilios, Seguir rastros, Tregar, Zoología*.

*O Botánica.

Ahorros: (1D4x1.000)+2.000\$

CONDUCTOR (CHÓFER)

Esta profesión se ajusta bien a casi cualquier ambientación de *La llamada de Cthulhu*, especialmente si hay miembros de la alta sociedad involucrados.

Los conductores proceden de una amplia variedad de entornos, y así deberían reflejarlo los jugadores. Los jugadores son libres de decidir el trasfondo de su conductor, pero recuérdese que debería ajustarse a la profesión y, lo más importante, a su jefe. Por ejemplo, es muy poco probable que un miembro respetado del Parlamento contrate a un chófer de pasado anarquista.

Cuando se interpreta a un conductor, hay que tener presente que el orgullo y disfrute de éste es su vehículo. Si se trata de un automóvil, el chófer siempre estará limpiándolo y buscando posibles averías, más preocupado por éste que por su propia salud y felicidad. En el caso de un carruaje, representa el medio de vida del conductor. Las bridas, el cuero y demás han de ser limpiados cuidadosamente todos los días.

Antiguamente se esperaba que los conductores actuaran también como guardaespaldas. Podría ser aceptable que uno



llevase un arma de fuego en el vehículo, por ejemplo. También sería aceptable que usasen el arma para defender a su jefe y amistades. Por cierto, la mayor parte de los conductores suelen ser hombres.

Notas para el Guardián: Una vez más, es más fácil si el jefe del conductor es otro jugador, aunque esta dificultad también puede solventarse si el jefe es un PNJ y se halla enfermo (así que no precisa de los servicios de su chófer) o si “vede” su empleado a otro investigador.

En cualquier caso, el Guardián debería tener presente que el conductor suele ser responsable de su vehículo, ya sea un carruaje o un coche. ¿Podría tener que pagar de su bolsillo los costes de un accidente?

Los conductores de gente rica podrían tener la oportunidad de aprender a pilotar aviones, pero únicamente durante un periodo de tiempo apropiado.

“Adelante, Parker.”

“Sí, señora.”

Habilidades: Conducir automóvil*, Equitación, Escuchar, Mecánica, Primeros auxilios, Puñetazo, más una habilidad como especialidad personal.

*Conducir carruaje en el caso de la era victoriana.

Ahorros: (1D4x.1000\$)+1.000\$

ESTAFADOR

Ideal para cualquier ambientación de *La llamada de Cthulhu*, pero especialmente en ciudades con bancos.

Existen dos tipos básicos de estafadores: el sonriente y el tímido. El primero es un personaje muy calmado, que se va ganando poco a poco la confianza de sus víctimas, y acaba saliendo por las puertas de sus casas con su botín legalmente obtenido. Pero sabe que la ley no lo protegerá de la ira ni de los remordimientos de sus víctimas.

El timador, por otro lado, nunca deja de hablar, llegando a gritar, acerca de los beneficios de lo que se trae entre manos. Las víctimas suelen caer en este truco, soltando la pasta por el mero hecho de dejar de oír al estafador.

Los jugadores pueden elegir su modo de operar, pero tendrían que prestar atención a las siguientes reglas: siempre han de ser discretos, y no exponer sus estafas abiertamente. Una estafa siempre debería suponer una gran cantidad de dinero, porque la reputación de uno no vale un puñado de dólares. La violencia es el último recurso (el homicidio pone fin a la carrera de un estafador, es su muerte). Y el bienestar de uno mismo siempre es más importante que el éxito de una estafa.

No está bien considerado estafar a conocidos (especialmente otros jugadores), pero es perfectamente correcto el mentirles con respecto a la profesión. Es más, uno de los prerrequisitos para un buen estafador es el poder asumir identidades diferentes a voluntad. Las identidades suelen depender de voces y vestimentas, pues la verdadera no será utilizada salvo en casos extremos, como a la hora de intentar estafar a un familiar.

Notas para el Guardián: Durante una campaña o un escenario en el que haya un personaje estafador, hay que asegurarse de que se presenta al menos una oportunidad para una estafa. De este modo, el personaje no es usado meramente por los jugadores como una persona muy elocuente, sino que también tiene sus intereses particulares.

Los estafadores operan al margen de la ley. No obstante, cooperarán con la policía si ello les conviene. Por otra parte, recuérdese que informar a la policía es algo muy peligroso. *“¿Zapatos de cemento, señor?”*

Además, no se olvide que las víctimas de estafas anteriores podría buscar venganza (posiblemente ilegalmente). Un PNJ enfadado siempre estará interesado.

Habilidades: Contabilidad, Crédito, Derecho, Discreción, Elocuencia*, Psicología, Regatear.

**O Charlatanería o Discusión.*

Ahorros: 750+1.350\$*

**Si se tira Suerte.*

INMIGRANTE

Esta clase de personaje se ajusta mejor a los años veinte en Estados Unidos, aunque se puede usar en otras ambientaciones (europeos del este, irlandeses o judíos en la era victoriana).

Se asume que los personajes inmigrantes *“acaban de llegar”*. Deberían ser presentados al inicio de una campaña, desconociendo casi totalmente las costumbres locales, y con un conocimiento básico del idioma. Deberían tener poco dinero, y depender casi por completo de los peores trabajos posibles o de lo que puedan robar para vivir.

Es muy posible que los nativos muestren cierto resentimiento hacia los inmigrantes, pudiendo derivar en actos de violencia o linchamientos. No es de esperar que un inmigrante sea creído por la policía, a menos que sea respaldado por otros nativos.

A pesar de las considerables desventajas estadísticas y ambientales para los personajes inmigrantes, dan mucho juego a una partida. Saca a lucir tu acento extranjero mientras ayudas a subir a los demás personajes a un muro siendo tú prácticamente incapaz de entender lo que dicen. Usa tu ignorancia como excusa para no tener que hacer los trabajos desagradables, y aprovéchate de las oportunidades que se te presenten para coger cosas. Sé fanáticamente patriótico tanto para tu país de origen como para tu hogar actual. Lleva siempre cerca de tu corazón una miniatura de la Estatua de la libertad para usarla cuando tengas problemas.

Las pruebas para esta *“profesión”* resultaron ser muy divertidas:

“Muy bien, Leonardo, entra en la cueva y dínos qué hay.”

“¿Qué?”

“¡Oh, no, otra vez no! Leonardo...”

“Disculpe, mi nombre no es Leonardo, es Leonaardo.”

“Está bien, está bien. Leonaardo, ¿podrías entrar en la cueva y traer mi abrigo?”

“¿Qué?”

Y así. Este personaje es el *“compañero”* perfecto, y debería estar protegido por otro personaje.

Notas para el Guardián: Es importante tener en cuenta las posibles dificultades a las que podría tener que enfrentarse el inmigrante a la hora de buscar un lugar al que llamar hogar.

Por ejemplo, aparte de todo lo mencionado arriba, no hay que olvidar que no todos los inmigrantes son deseables, y que podrían ser devueltos a su patria en caso necesario. Intercambiar inmigrantes siempre ha sido el juego favorito de los gobiernos.

Sin embargo, hay que procurar no hacer de la vida del inmigrante algo demasiado duro, porque ya tienen demasiadas preocupaciones de por sí: no tienen dinero, malas perspectivas de trabajo, y posiblemente no tengan apenas posesiones. Una manera de compensar todo esto es hacer que se relacionen con comunidades de personas de su país de origen, y puedan vivir en ella un tiempo determinado. Los chinos, por ejemplo, no tardaron en exportar sus triadas a América. La pertenencia a una de estas comunidades podría dar algo de seguridad al inmigrante.

Habilidades: Charlatanería*, Discreción, Hablar idioma, Hablar inglés**, L/E idioma, Nadar, Regatear*, Vaciar bolsillos, más una habilidad como especialidad personal.

**En su idioma natal.*

***O del país al que haya emigrado.*

Ahorros: 1D2x1.000\$ o sin ahorros.

Especial: Crédito 0.

MONJE

Ideal para su uso en *Green and Pleasant Land*, el monje está representado por el ideal ficticio de la vida monasterial.

Con sotanas, cortos de miras y abnegados, los monjes deberían actuar siempre dentro de sus ideales y su fe. El mal ha de ser enfrentado con el bien, los pecadores con el

perdón y la piedad, y la violencia con la clemencia, la mayoría de las veces...

Los PJs monjes han de saber que las posesiones terrenales son trabas innecesarias en la búsqueda espiritual del bienestar: todo el dinero que se necesite debe proceder de la caridad. La caridad puede venir de los bolsillos de los amigos, o ser obtenida mediante argumentos.

Ya sea cuidando las rosas del jardín en el monasterio, o llevando la palabra del Señor a las peores profundidades de la depravación, los monjes creen. Y la creencia es el arma más fuerte de todas...

Notas para el Guardián: A continuación ofrecemos una serie de puntos importantes que queremos considerar respecto a los PJs monjes.

Primeramente, está la cuestión del Crédito. Los monjes deberían empezar, y continuar, con poco o ningún dinero. El dinero es únicamente necesario para los gastos del día a día, y ello no incluye una sotana nueva todos los meses. Si un monje consigue dinero, es lógico pensar que lo entregue a la caridad, aunque su propio monasterio también podría

apreciarlo.

El segundo punto importante es que los monjes no deberían mantener relación alguna con aquellas personas que cometan actos inmorales o ilegales. Esto podría incluir a otros jugadores, así que hay que asegurarse de que los monjes no están preparados para "corromperse" asociándose con malhechores durante mucho tiempo. Si la cuestión es cómo debería comportarse un monje? (que en última instancia es interpretado por un jugador), hay que reducir la situación al bien o el mal, castigándose a aquellos monjes que opten por el mal, siendo éstos expulsados de sus monasterios hasta haber cumplido penitencia, por ejemplo. Eso de "el fin justifica los medios" depende en buena medida, para los monjes, del tipo de "fin".

Tercero, los monjes no deberían tratar con gente que sabe magia y cosas por el estilo. La magia es, para ellos, mala por naturaleza, y solamente un santo puede obrar milagros.

Por último, los monjes deberían actuar en todo momento como los monjes novelescos: ya sea el ideal ficticio fraile Tuck, los monjes de Umberto Eco de *El nombre de la rosa* (aunque de hace unos cuantos siglos), o el padre Brown. Hay que asegurarse de que los beneficios de ser monje, como la confianza plena de aquellos con quienes se encuentra, se pagan: el amanecer y el anochecer son un buen momento para empezar.

Habilidades: Antropología*, Buscar libros, Discusión, Elocuencia, Hablar latín, Historia, L/E latín.

*O *Arqueología o Botánica*.

Ahorros: 0.

VAQUERO

Hubo una vez en la que los grandes prados estaban llenos de manadas de ganado y de sus protectores: los duros vaqueros. Ahora, sin embargo, el ganado es vendido para carne, y la tierra está siendo horadada en busca de petróleo o utilizada para edificar. Junto a la desaparición de las grandes manadas de ganado, un flujo constante de vaqueros sin trabajo fluye hacia el mugriento pozo de las ciudades del más urbanizado norte de Estados Unidos.

Los PJs vaqueros suelen andar cortos de dinero. Se les puede sacar con mentiras un puñado de dólares ganados con esfuerzo por un propietario y demás comerciantes sin escrúpulos. Al mismo tiempo, y por otro lado, su experiencia en el "salvaje oeste" hace de ellos unos hombres peligrosos, especialmente cuando sacan a relucir su moral única de lo que está bien y lo que está mal.

En una campaña los vaqueros deberían deambular de un trabajo para otro en las ciudades, sobreviviendo en los límites de la pobreza en el mejor de los casos. "Y no, hijo, no puedes tener caballos en tu dormitorio por la noche."

Los PJs vaqueros resultan apropiados para un entorno americano, pero se ajustan mejor al británico (contratados como expertos en el cuidado de caballos) y al australiano, a donde podrían estar huyendo ante la destrucción de su medio natural, buscando uno virgen.



La llamada de Cthulhu

Notas para el Guardián: La idea es hacer que el jugador se sienta tan fuera de lugar como resulte posible en el entorno urbano de todas las ambientaciones de *La llamada de Cthulhu*. Por ejemplo, el vaquero debería querer llevar sus armas de fuego con él todo el tiempo. ¡No es permisible! Hay que asegurarse de que todo policía con el que se encuentre decidirá cachearlo por su aspecto sospechoso.

Al mismo tiempo, no obstante, si el juego se va adaptando mejor a las habilidades de un vaquero, por ejemplo en una comunidad granadera o en un ambiente africano como en el caso de *Las máscaras de Nyarlathotep*, se puede permitir ciertas cosas. ¡Aquí tiene la oportunidad de demostrar a esos pijos de ciudad que no es un paleta!

Habilidades: Arma corta*, Camuflaje, Descubrir, Discreción, Equitación, Habilidad artística (cantar), Ocultarse, Seguir rastros.

*O Fusil, Puñetazo o Lanzar.

Ahorros: 1D4x75\$

ACTOR/DIRECTOR

Esta profesión resulta muy adecuada para la era victoriana, ya que define un oficio muy específico.

En algunos teatro victorianos las funciones de propietario, director, productor y demás eran todas cubiertas por actores. Estos hombres formidables regían sus establecimientos con brazo de hierro, considerando a los miembros del reparto como de su propiedad.

Solían frecuentar círculos de clase alta, lo cual ofrece un punto de entrada ideal para campañas o escenarios relacionados con actividades de ciertas sociedades secretas de la época como la Sociedad teosófica o la Francmasonería.

Los actores deberían considerarse importantes, ser autoritarios y dominantes. Sin embargo, apreciaban el orden social, y gustaban de mantener a la gente en su respectivo lugar, al mismo tiempo viéndose a sí mismos como poseedores de un estatus elevado. A pesar de esto, no aspiraban a algo más que un ocasional romance con una miembro del reparto o alguien de la alta burguesía.

Estos personajes deberían poseer un temperamento artístico, y no perder la oportunidad de exhibir sus cualidades teatrales. Todo debe ser exagerado (“*Oh, es sencillamente maravilloso!*”). Como, por ejemplo, cuando se enfrentan a un perro de Tíndalos:

“*Ser o no ser, esa es...*”

“*Deja de citar esa basura, pomposo y viejo charlatán. Por cierto, ¿qué es?*”

“*El discurso de Hamlet cuando pretende suicidarse, mi querido muchacho; más que apropiado dada nuestra presente situación.*”

“*¿Eh?*”

Notas para el Guardián: Esta clase de personaje siempre estará pretendiendo dominar al grupo, pero esto dejará de ser un problema si los jugadores aprovechan sus



oportunidades para tranquilizar a su compañero artista.

La investigación tendrá que ser diseñada en concordancia a las funciones del actor, aunque éste podría tomarse un descanso entre algunas producciones durante un breve periodo de tiempo.

Los actores pueden acceder a las clases altas de la sociedad, además de tener acceso a varios artilugios muy prácticos del equipamiento de un teatro: incluyendo maquillaje y disfraces. Estos objetos no deberían ser tan resistentes como los reales, en el caso de una espada o un escudo. No hay que permitir que estas ventajas perjudiquen la campaña. Por ejemplo, el objeto que se necesita se encuentra esa noche en el escenario.

Y por último, es importante recordar que, en el análisis final, cuando todo se ha dicho y hecho, cuando se juega la última carta, cuando se acaban las fichas, y el juego acaba...

¡El espectáculo debe continuar! (y continuar, y continuar...)

Habilidades: Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Elocuencia, Habilidad artística (cantar), Hablar otro idioma, L/E otro idioma, Psicología.

Ahorros: (1D6x1.000)+250\$

Puesto cubierto

Como comentario final, es importante recordar que las descripciones de arriba son simplemente guías y, al igual que las demás reglas, no importa el sistema empleado, sino el juego que el Guardián quiere desarrollar. El Guardián es libre de otorgar más habilidades a un PJ inmigrante si éste se lo merece. Lo importante siempre es mantener el equilibrio en el juego. ☺



Portada de la revista White Dwarf nº 97, de enero de 1988

TRILOGÍA DE TERROR

Tres casos para *La llamada de Cthulhu* • Por el Guardián **Graeme Davis**

Ilustraciones de **Tony Hough**

El libro

Un periodista ha descubierto lo que parece ser una secta primigenia que implicaría a altos cargos de la corona británica

Información para los jugadores

Gregory Hawthorne, columnista de crónica social de un popular diario, llama a los investigadores por teléfono, claramente excitado y deseando enseñarles algo que acaba de conseguir. Si uno de los investigadores es periodista, será él el contactado. Si no, pueden serlo a través de autoridades en ocultismo. Hawthorne les dirá solamente que está al borde de "algo grande", y les rogará que le visiten en su casa, y que no digan a nadie que ha contactado con ellos.

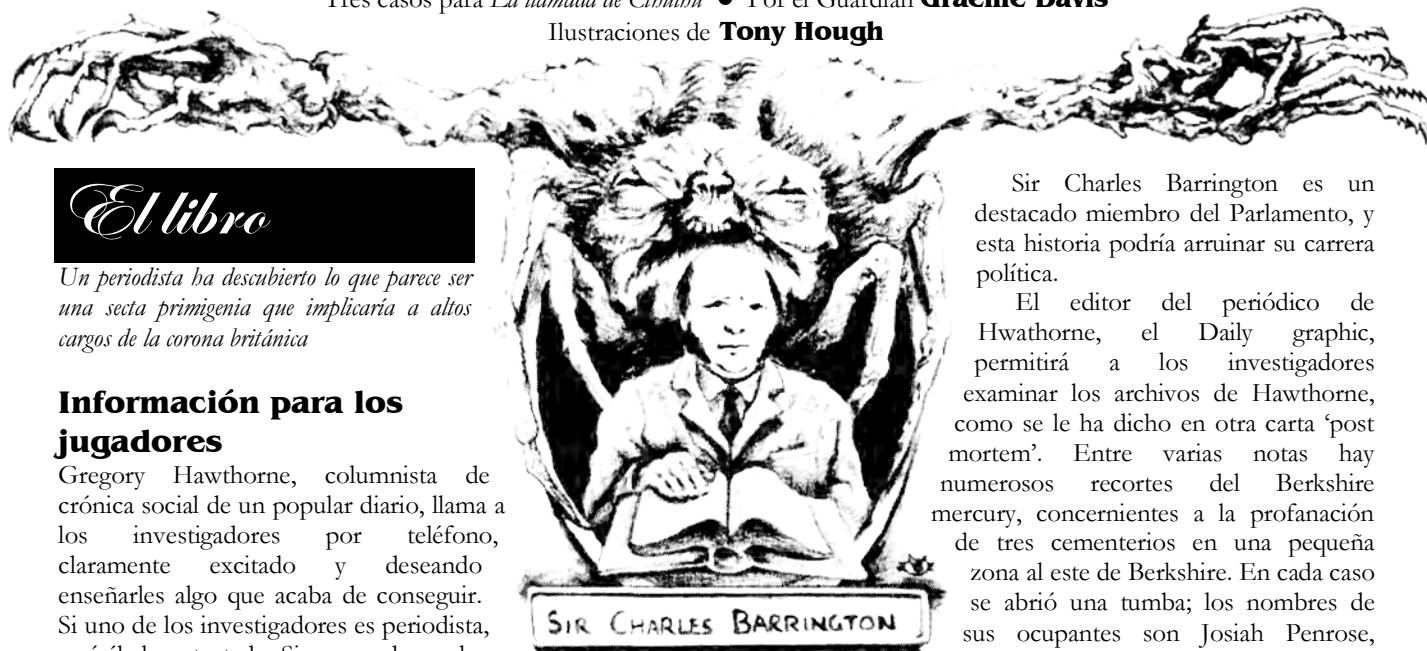
Información para el Guardián

Hawthorne no responderá a la puerta cuando los investigadores llamen. Si miran por las ventanas, verán que la casa parece haber sido registrada, y una tirada de **Descubrir** revelará que la puerta trasera ha sido forzada. El cuerpo de Hawthorne yace cruelmente mutilado en una habitación del piso de arriba.

Dos días más tarde, los investigadores recibirán una carta de Messrs Jameson, de Hall Sykes & Jameson, los abogados de Hawthorne. La carta les invita a la sede de la firma, donde se enterarán de algo que les interesa. En las oficinas de los abogados les entregarán un paquete sellado que contiene una carta y un libro escritos a mano (*Ayuda Libro nº 1*).

El libro se titula *Liber tenebrae* (*El libro de la oscuridad*), y la primera entrada data de 1666. La mayor parte del libro está escrita en latín y se requiere una tirada de **L/E latín** para comprenderla perfectamente. Se trata de la historia de un culto a Shub-Niggurath, y expone varios rituales y formas de culto.

Hay una entrada en 1919 que recoge la iniciación de Charles Barrington, y las últimas páginas están escritas de su puño y letra (esto lo confirmará un experto si se le consulta). El libro es una fuente de los Mitos de Cthulhu.



Sir Charles Barrington es un destacado miembro del Parlamento, y esta historia podría arruinar su carrera política.

El editor del periódico de Hwathorne, el *Daily graphic*, permitirá a los investigadores examinar los archivos de Hawthorne, como se le ha dicho en otra carta 'post mortem'. Entre varias notas hay numerosos recortes del *Berkshire mercury*, concernientes a la profanación de tres cementerios en una pequeña zona al este de Berkshire. En cada caso se abrió una tumba; los nombres de sus ocupantes son Josiah Penrose, fallecido en 1755. Edward Smee, fallecido en 1832, y Charles Morton, fallecido en 1904. Si se consulta el libro, estos nombres serán encontrados recogidos como antiguos amos del culto.

Aparte de estos recortes, hay un arrugado mapa de Ordnance Survey con los tres cementerios marcados, con un círculo dibujado alrededor y el nombre del lugar escrito en el centro del círculo. El nombre es Wanfield, y una tirada de **Idea** recordará que Barrington tiene una casa cerca de este pueblo y que es un miembro destacado del club de golf de Sandy Hills.

También hay un trozo de papel garabateado "*Sundale, jueves 8:15*". Si se consulta el *Berkshire mercury* de hace una semana, una tirada de **Buscar libros** hará aparecer la noticia de la muerte de un tal John Smedley, de Wanfield, que fue quemado hasta morir en su casa el pasado viernes por la noche. El nombre de Smedley será encontrado en el libro como un miembro del culto.

Barrington y sus seguidores están desesperados por recuperar el libro; son los responsables de las muertes de Smedley y de Hawthorne, y serán conscientes de que los abogados de Hawthorne contactan con los investigadores. Investigar en Wansfield podría tener algunas dificultades; los miembros actuales del culto se listan en el libro, aunque no sus profesiones. Se incluyen las oficinas de correos y el propietario del Royal oak, un local público, así como otros miembros conocidos. Los sectarios harán todo lo que esté en sus manos para recuperar el libro y destruir cualquier evidencia incriminatoria.

Sir Charles Barrington

Barrington ha sido la cabeza del culto desde hace casi dos años, y además del *Liber tenebrae* posee muchas otras fuentes menores de los Mitos de Cthulhu en su casa. Las profanaciones que llamaron la atención de Hawthorne fueron intentos de exhumar los cadáveres de los anteriores amos para su resurrección. Barrington había encontrado el hechizo en uno de los libros. De las tres intentonas, sin embargo, ninguna fue exitosa.

FUE 13 CON 10 TAM 15 INT 14 POD 16
DES 8 APA 11 COR 0 EDU 16 P.V. 13

Armas: Escopeta galga 12 60% 1D10+6
Cuchillo 30% 1D6+1D4

Habilidades: Ciencias ocultas 60%, Mitos de Cthulhu 45%.

Hechizos: *Llamar a Shub-Niggurath, C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Resurrección.*

La sesión de espiritismo

Una famosa psíquica está siendo perseguida por una entidad que escapa de sus habilidades y conocimientos.

Información para los jugadores

Hermione Elsenham es una celebridad en el mundo psíquico del Home counties, escritora de conocidas revistas así como un número de publicaciones especializadas, e incluso realiza sesiones públicas. Es muy solicitada para sesiones de espiritismo en círculos acaudalados, según se dice 50£ por sesión.

Los investigadores son contactados mediante su agente, un tal Edwin Robey. Algún tipo de percance tuvo lugar en una sesión llevada a cabo en la exclusiva zona de St. George's Hill de Ewybridge, hace una semana. La señorita Elsenham fue ingresada en el hospital St. Peter en Chertsey antes de ser trasladada al Sanatorio Holloway cerca de Virginia Water. El Sr. Robey no ha podido verla, y está preocupado por lo que podría haber sucedido; no ha podido descubrir nada acerca de la noche de la sesión.

Información para el Guardián

Robey sabe poco de ocultismo a pesar de su asociación con la señorita Elsenham, pero puede ofrecer algo de información. El cliente para el cual se preparó la sesión era Arthur Ferneyhaugh, un diletante adinerado.

A los investigadores no se les permitirá la entrada a la residencia de Ferneyhaugh; el Sr. Ferneyhaugh, según el mayordomo, ha ido al sur de Francia, y no se espera que vuelva en un tiempo. Si se pregunta a otros sirvientes, podrán revelar que la habitación en la cual tuvo lugar la sesión ha sido cerrada. Un clandestino reconocimiento desde los arbustos hará detectar que un grupo de ventanas francesas en la planta baja ha sido cubierto con tabloncillos, y con una tirada de **Descubrir** se

verá que fueron forzadas violentamente desde el exterior. Los criados estaban todos fuera durante la noche de la sesión, y no pueden ofrecer información adicional.

Podría conseguirse una lista de invitados con alguna dificultad de uno de los criados; en ella aparece cierta cantidad de conocidos personajes populares, aunque la mayoría de éstos se estarán fuera o rehusarán hablar con los investigadores. Una tirada de **Crédito** (para que les permita pasar el mayordomo) y otra de **Charlatanería** (para persuadir a los invitados para que les atiendan) podrían dar algún resultado; queda claro que todos están asustados y no comprenden qué ocurrió. Parece que fue al poco de comenzar la sesión, cuando la señorita Elsenham gritaba: "¡No! ¡Jamás! ¡Largo!" Hubo una violenta aunque insonora explosión, la cual reventó las ventanas y lanzó los objetos de la habitación como si fuese metralla. Los invitados salieron corriendo, y regresaron poco después para encontrarse a la señorita Elsenham inconsciente bajo la pesada mesa de roble.

Es posible ver a la Srta. Elsenham si uno o más de los investigadores tienen credenciales médicas. Sin embargo, el sanatorio no recibe visitas, y se mostrará contrariado si sus pacientes son innecesariamente alterados.



Ella sufre de catatonía, y solo tiene ocasionales momentos de lucidez. Cualquier investigador que intente hablarle debe tirar **Psicoanálisis** o **Suerte/2** por hora; un éxito implica un intervalo lúcido de **1D10 minutos**. Incluso durante la lucidez, la Srta. Elsenham parecerá confusa e incoherente; hablará de una poderosa presencia y una voz, la cual le prometía cosas maravillosas y obscenas, y afirma que ha sido enviado algo para atormentarla, alimentándose de su alma. Hay un **10%** de probabilidades de que entre sus delirios mencione “un nombre egipcio... el elegido;” un personaje familiarizado con la **Egiptología** puede darse cuenta de que “el elegido” es un sufijo común en los nombres reales egipcios, con la forma “botep” y generalmente va precedido por el nombre de un dios.

La sesión de la Srta. Elsenham acabó en un contacto accidental con Nyarlathotep. Ella rehusó su oferta de conocimiento y poder a cambio de sus servicios, y el dios envió a un Horrendo cazador para atormentarla. Sólo aparece durante la noche, cuando está sola. Mientras mina su COR con su aspecto, toma su energía utilizando *Absorción de poder*. Si los investigadores deducen la involucración de Nyarlathotep y/o intentan interferir, tienen la posibilidad de ahuyentar al Horrendo cazador; de lo contrario, éste continuará atormentando a la Srta. Elsenham hasta que ella muera o enloquezca de forma permanente. No hace falta decir que, si los investigadores deciden llevar a cabo cualquier tipo de acción, se encontrarán con los obstáculos de las autoridades del sanatorio.

Personajes

Hermione Elsenham

FUE 9 CON 8 TAM 10 INT 13 POD 17(9)
DES 10 APA 13 EDU 15 COR 19 P.V. 9

Habilidades: Ciencias ocultas 85%.

Horrendo cazador

FUE 30 CON 12 TAM 30 INT 16 POD 27
DES 16 P.V. 21

Armadura: 9 puntos. Las balas no pueden empalarle.

Armas: Mordisco 1D6+3D6

Cola 90% Presa

Hechizos: *Absorción de poder, Consunción, Contactar con Nyarlathotep.*

Pérdida de COR: 0/1D10 puntos.

Una pena capital

Uno de los líderes de un cónclave es llevado a la horca por celebrar rituales de sacrificios humanos y animales; por una vez parece ser que se hace justicia.

Información para el Guardián

El cónclave de Braylea fue una secta minoritaria de los Mitos de Cthulhu que adoraba a Shub-Niggurath. Ha sacrificado a varios animales de granja robados con el fin de consagrar un altar, aunque no había completado la operación cuando Edwina Moon perdió los nervios y acudió a la policía.

Cuando Cornforth visitó a Manners en su celda la última vez, llevó unos cuantos objetos encantados y otros materiales con él. A pesar de la negativa de las autoridades a que Cornforth asistiese a la ejecución, Manners todavía tenía el derecho de recibir cualquier rito propio de su religión, y el director de la cárcel permitió a regañadientes que Cornforth llevase varios materiales para tal propósito. Así, Cornforth dominó al carcelero que estaba a su cuidado y ayudó a Manners a realizar el hechizo *Intercambio de mente*. Entonces Manners abandonó la prisión con el cuerpo del carcelero, dejando a la mente del éste en su propio cuerpo, para ser ejecutado.

Los investigadores comenzarán su trabajo a partir de las *Ayudas Pena*, y deberían ser capaces de descubrir que Briggs era el carcelero que se encontraba en la celda con Manner y Cornforth y deducir lo que ocurrió. El primer paso de Cornforth probablemente sea dar con Edwina Moon y vengarse. No se aportan detalles de los dos sectarios; el Guardián debería escoger sus poderes y habilidades, según las cualidades de los investigadores. ☞



Ayudas

AYUDA LIBRO N° 1

He ordenado a mis abogados entregar a ustedes este libro si muriese antes de nuestro encuentro. Llegó a mis manos (no puedo revelar cómo) cuando estaba trabajando sobre una historia acerca de Sir Charles Barrington y sus peculiares relaciones. Pero no me esperaba esto. Mi intención era verificar el manuscrito con ustedes antes de seguir adelante con la historia, aunque ahora deben decidir la mejor forma de proceder. Buena suerte y tengan cuidado.

AYUDA PENA N° 1: Daily Record, 17 de septiembre

ASESINO DE MASAS A LA HORCA

— El líder de un cónclave anda libre —

Tras un sensacional proceso judicial, Clive Manners ha sido declarado culpable del asesinato ritual de al menos cinco personas, cuya identidad aún no ha sido establecida, en el caso Braylea. Manners, de 32 años, permaneció impávido en el banquillo mientras que el juez Humphrey le sentenciaba a morir en la horca.

La sentencia fue la culminación de un juicio de catorce días que reveló asombrosos y horribles detalles de una serie de rituales que implicaban tanto sacrificios animales como humanos, los cuales tuvieron lugar en el pequeño pueblo de Braylea durante los últimos años. El principal testigo del acusado era la Srta. Edwina Moon, miembro del cónclave. Ella y muchos otros miembros del cónclave se encontraban bajo prisión preventiva por otros cargos menores y sentenciados a diferentes cantidades de prisión, aunque la Srta. Moon será mantenida de forma indefinida en una institución mental de alta seguridad, por petición propia.

Quizás, lo más extraordinario del proceso fue la absolución de Bentley Cornforth, cabecilla del cónclave, por falta de pruebas. La Srta. Moon sufrió una crisis en la corte cuando Cornforth fue llamado al banquillo, y no se pudo presentar ninguna prueba en su contra. El juez describió el caso como "el más revoltoso y alborotado que jamás ha presenciado."

AYUDA PENA N° 2: Saturday Review, 20 de septiembre

EL ASESINO DE UN CÓNCLAVE SE PREPARA PARA MORIR

Clive Manners, el asesino del cónclave de Braylea, espera la muerte en la prisión de Brixton, donde fue encerrado a las siete de la mañana del lunes. Fuentes de la prisión informan que se negó a ver al pastor, aunque se rumorea que ha sido visitado más de una vez por Bentley Cornforth, absuelto recientemente durante el juicio del cónclave de Braylea. Parece ser que Manners ha nombrado a Cornforth como su pariente más cercano, rechazando ser visto por sus parientes, quienes han afirmado estar "entristecidos pero no sorprendidos." Como su pariente más cercano, a Cornforth no se le puede negar el derecho a visitar al condenado. Las autoridades de la prisión han rechazado la solicitud de Manners de que Cornforth acuda a la ejecución en lugar del pastor.

AYUDA PENA N° 3: Evening Post, 22 de septiembre

ASESINO DE UN CÓNCLAVE EN LA HORCA

— Extrañas escenas durante la ejecución —

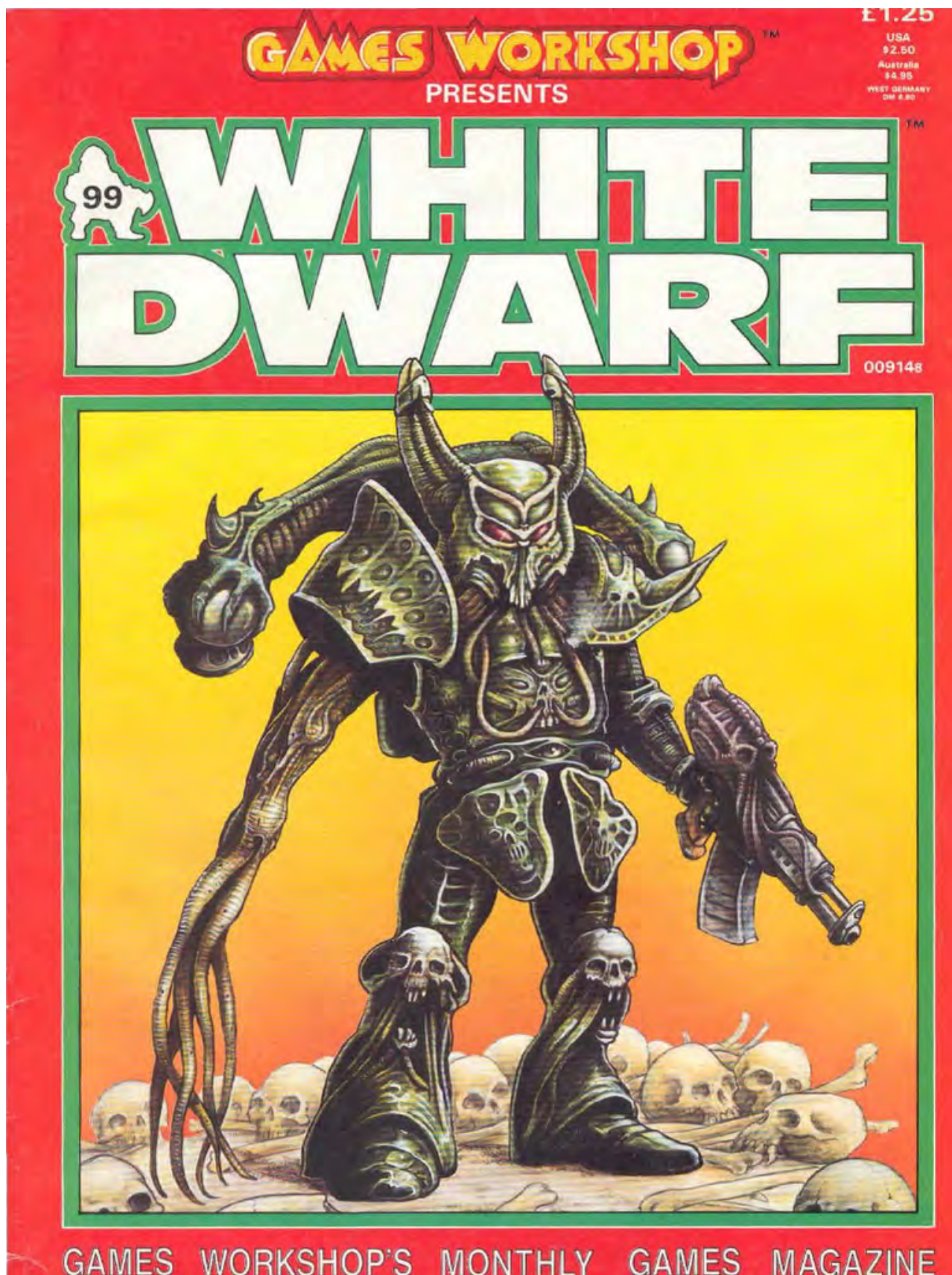
A las siete en punto de esta mañana, el asesino del cónclave de Braylea, Clive Manners, fue ahorcado. La impasible máscara que había exhibido desde el juicio comenzó a romperse cuando los oficiales de la prisión fueron a su celda poco antes del amanecer. Manners hubo de ser llevado a rastras hasta la horca, gritando y rabiando. Llegó a liberarse y atacó a uno de los guardas, gritando que Cornforth le había embrujado y lo acusaba de ser el verdadero asesino.

AYUDA PENA N° 4: Daily Record, 25 de septiembre

PERSONA DESAPARECIDA

Richard Briggs, guarda de la prisión de Brixton, fue visto por última vez abandonando la prisión en tono a las 11:30 de la mañana del pasado lunes, 22 de septiembre. Se ofrece una recompensa por cualquier información.

Contactar con Elizabeth Briggs.



Portada de la revista White Dwarf nº 99, de marzo de 1988



EL ESPÍRITU DE LA MONTAÑA



Una compañía minera está llevando a cabo prospecciones en unos terrenos de posible interés histórico. Graeme Davis pregunta a los investigadores si pueden ayudar en la evaluación del yacimiento.

INTRODUCCIÓN

Sumario de la trama

La Montaña fantasma es un lugar sagrado de los navajos de Arizona. Los indios adoraban allí a Cuifexcomec, el espíritu de la montaña (el realidad Otro dios menor que ocasionalmente acudía allí para deleitarse con el flujo de energía creado por los restos de una actividad pre-humana en la cima).

En el siglo XVIII, en el lugar había una serie de minas de oro controladas por los españoles, incluyendo una de pequeño tamaño en la Montaña fantasma. Los conquistados navajos se vieron forzados a presenciar cómo se profanaba su lugar sagrado, hasta que un chamán se las arregló para invocar a Cuifexcomec y poner fin a aquel sacrilegio.

Muchas vidas se perdieron cuando Cuifexcomec atacó la mina. Las autoridades asumieron que el desastre fue un mero derrumbamiento e, ignorando los delirios de los pocos supervivientes, se envió a un nuevo grupo de reemplazo. Este grupo también desapareció en lo que aparentemente fue otro derrumbamiento, y las historias de una maldición navaja en la mina de la Montaña fantasma comenzó a circular hasta llegar a las autoridades. El segundo reemplazo llegó acompañado por soldados, y lo más importante, por un sacerdote llamado Ramón Vargas, un hereje que había escapado de la hoguera por minutos cuando un indulto papal cambió la sentencia al destierro al Nuevo mundo. El padre Vargas fue enviado a la mina solo, y allí realizó ciertos rituales y leyó algunos encantamientos.

No existe ningún documento que recoja lo sucedido en la mina una noche dada, pero el alba encontró la mina serena y en ruinas. Cuando se iniciaron las labores de limpieza se halló el cuerpo del padre Vargas; no había ni una sola herida en su cuerpo, pero su cabello negro se había vuelto blanco y sus rasgos faciales expresaban un gesto desagradable de contemplar.

A pesar de que no volvió a ocurrir nada en la mina, los trabajadores ya no querían seguir allí, y el capitán Díaz, el comandante de la expedición, elaboró un informe en el que afirmaba que la mina era geológicamente inestable y que la veta de oro ya había sido agotada.

Ahora, la compañía minera Santa Esmeralda ha empezado a hacer prospecciones en la zona con la idea de retomar los trabajos de los españoles, y la Montaña fantasma es uno de los puntos que está estudiando. Nadie sabe que Cuifexcomec sigue atrapado bajo la montaña, debilitado pero no destruido por los rituales del padre Vargas; nadie lo sabe, excepto un chamán navajo llamado Dos árboles, quien fue instruido por sus antepasados para que el lugar no fuese profanado.

Cómo dirigir la aventura

Esta aventura puede ser jugada en cualquier periodo entre 1830 y 1930 con muy pocas alteraciones; el Guardián no debería permitir a los investigadores usar ningún equipo que no haya sido inventado, como pistolas automáticas, escopetas de repetición y revólveres con más de seis cámaras (en una ambientación del siglo XIX), pero las cosas cambiaron poco en el suroeste estadounidense.

El Guardián debería leer toda la aventura antes de dirigirla. Especialmente en la última parte, sucederán muchas cosas a la vez, y si el Guardián no está familiarizado con las acciones de Dos árboles y Cuifexcomec, éstas podrían ralentizarse considerablemente ante la constante necesidad de parar y leer.

Esencialmente, este escenario se divide en tres secciones. La primera es la introducción, donde los investigadores se enteran de la historia de la Montaña fantasma y se les ofrece la oportunidad de llevar a cabo un escrutinio inicial. La segunda es el viaje a la montaña en sí, el cual transcurre sin incidentes y no incluye demasiados detalles. El Guardián es libre de añadir otros datos en este punto si así lo desea, pero no sería correcto retrasar demasiado a los investigadores. En la tercera y última parte los investigadores llegan al yacimiento y empiezan a pasar cosas. El primer incidente es la desaparición de dos mineros, y a partir de ahí el Guardián ha de ir creando una atmósfera de tensión y mantener a los jugadores bajo presión, inicialmente usando a Dos árboles y a los Habitantes de la arena en un juego fatal del gato y el ratón por toda la montaña, y luego ejercer presión a partir de dos frentes, con Cuifexcomec tratando de liberarse.

UN PEQUEÑO MISTERIO

Una invitación

El investigador con mayor puntuación en Antropología, Arqueología o Historia recibe una carta (*Ayuda Montaña n° 1*) anunciando la conferencia pública del Dr. Ellington Bowers, un viejo conocido. La sede será la Universidad Miskatonic, pero puede ser otra. El Guardián debe tener en mente, sin embargo, que la Universidad Miskatonic posee una copia del *Necronomicon*, la cual resultaría de mucha utilidad para las pesquisas iniciales.

Una nota garabateada en el dorso de la carta invita al destinatario a una cena, y a lo largo de ella el Dr. Bowers explicará su “pequeño misterio” tal y como sigue:

“Bien. Sé que usted ha estado interesado en cultos esotéricos y cosas así durante un tiempo, y tenía la esperanza de que pudiera ayudarme. Se me ha pedido que eche un vistazo a un antiguo santuario navajo, situado en la Montaña fantasma. Se van a realizar estudios de prospección en una vieja mina española, y yo tengo que atestiguar la importancia histórica del lugar y de la maldición, si es que la hay, que existe en la mina.

Ya he hecho todo el trabajo de biblioteca preliminar, pero me temo que he llegado a un punto muerto con respecto al yacimiento en sí y la gente que allí trabajaba. No he podido localizar a ningún descendiente vivo. No obstante, encontré a alguien que nació a unos veinticinco kilómetros de allí: un nonagenario. Recuerda que de niño le decían que si se portaba mal, la gente de la Montaña fantasma vendría a llevárselo, pero esa gente no habitaba en su reserva ni ninguna otra persona a quien yo pudiera seguir la pista. También me dio un nombre:

Cuifexcomec. Me dijo que tenía algo que ver con la montaña, pero que no sabía qué significaba.

El nombre no aparece en ninguna leyenda navajo que he consultado, de hecho, ni siquiera me suena a navajo. Eso queda fuera de mi campo de estudio, pero diría que suena a olmeca o tolteca, de algún punto al sur de Arizona en cualquier caso.

En fin, aquí me encuentro, con un nombre que no logro reconocer. ¿Podría usted hacerlo por mí? Si ese tal Cuifexcomec es un dios de alguna clase, puede que no sea ni navajo, pues ya he mirado en todas partes sin encontrar nada. ¿Quién sabe? Puede que descubramos que un puñado de olmecas se trasladó a Arizona por alguna razón. Eso podría dar para un seminario memorable, ¿verdad?

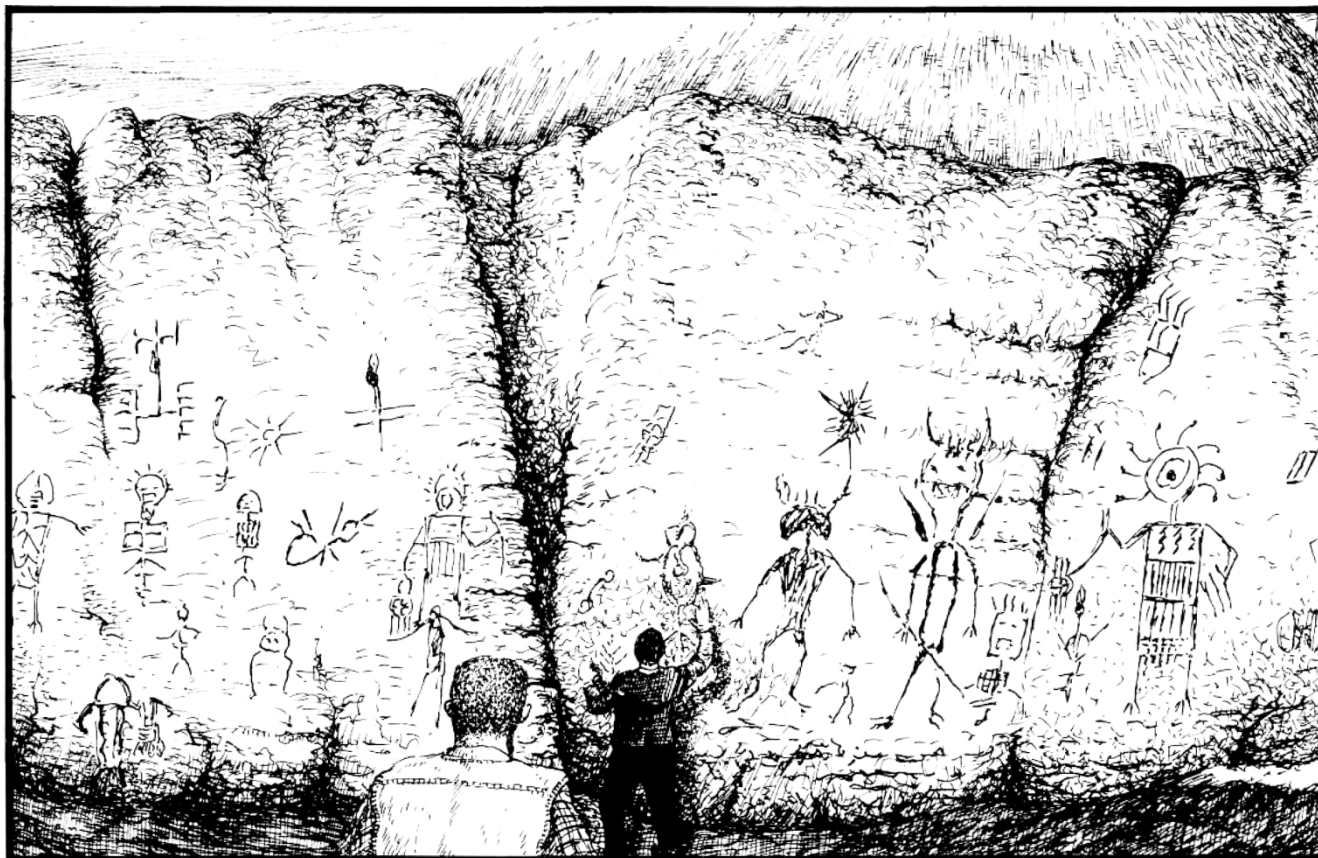
Estaré por aquí un par de días más, ya que se me ha pedido que dé una charla en la facultad de arqueología, y si usted consigue dar con algo, le estaré muy agradecido.”

Investigación

Hay tres direcciones por las que empezar a buscar, y otras posibilidades se abren a partir de ellas. Las más probables se discuten a continuación.

Cuifexcomec: Si se estudia este nombre, una tirada de **Arqueología** y otra de **Buscar libros** revelarán que el nombre no procede de Centroamérica. A pesar de que pueda parecerlo, no puede ser traducido del olmeca, del tolteca ni del azteca, y no parece pertenecer a ningún grupo lingüista.

Una tirada de **Mitos de Cthulhu** indica que el nombre resulta vagamente familiar, pero inidentificable. Aquellos investigadores que hayan leído el *Necronomicon* recordarán un nombre similar: Khife Shomech en árabe, Kipe Chomes en



La llamada de Cthulhu

griego y Quiphesomeque en inglés. Si los investigadores pueden acceder a una copia del *Necronomicón*, hallarán un pasaje revelador (*Ayuda Montaña n° 2*).

Un investigador que haga otra tirada de **Buscar libros** tras encontrar esta referencia, si se encuentra en la biblioteca de la Universidad Miskatonic, localiza un documento del profesor Phileus Sadowsky, traducido del búlgaro por William Hamblin. El documento presenta algunos resultados del trabajo de Hamblin para descifrar algunas notas posteriores a la muerte del profesor Sadowsky, haciendo referencia a dos documentos anteriores: *Notas de un fragmento del Necronomicón* y *Más notas del Necronomicón*. La parte relevante de este documento aparece en la *Ayuda Montaña n° 3*.

Los habitantes de la Montaña fantasma: Los intentos por encontrar información acerca de esta gente resultarán infructuosos, tal y como al Dr. Bowers le ha pasado. Igualmente, ninguna cantidad de tiempo en indagaciones podrá conectar el nombre Cuifexcomec con la mitología navaja.

Minería española: Si se estudia la actividad minera española en Arizona, una tirada de **Buscar libros** dará con la información que aparece en la *Ayuda Montaña n° 4*. El monte Espíritu es, por supuesto, otro nombre que los españoles le dieron a la Montaña fantasma; un investigador con la habilidad **L/E español** se dará cuenta de esto inmediatamente, mientras que el resto necesitará una tirada de **EDUx5**.

Marston hace referencia a una fuente: *Documentos históricos de California y Arizona*, por Ignacio Castiglione (Barcelona, 1874). Es necesaria una tirada de **L/E español** para extraer cada uno de los siguientes datos del libro:

- El monte Espíritu fue explotado durante siete meses, de octubre de 1745 a abril de 1746.
- Los trabajadores fueron reemplazados en dos ocasiones; las excavaciones se cobraron muchas vidas.
- El tercer reemplazo fue acompañado por una pequeña expedición militar; un destacamento de veinte soldados bajo las órdenes del capitán Carlos Díaz y acompañado por un sacerdote, el padre Ramón Vargas. Aquello fue en abril de 1746; la mina fue examinada y declarada no segura, abandonándose la explotación.

Ramón Vargas: Una tirada de **Buscar libros** obtendrá cierto número de referencias relativas a un cura hereje con ese nombre. Salvado de la hoguera en Sevilla a última hora por un indulto papal, Vargas fue desterrado al Nuevo mundo; no fue expulsado del sacerdocio, pero no podía volver a predicar ni dirigirse a las masas. Una tirada de **Suerte** y otra de **Buscar libros** revelará que la fecha de su destierro fue recogida en Sexagésima (un investigador cristiano o que tire **Teología** sabrá que se refiere a principios de febrero, de lo contrario será precisa una tirada de **EDUx5**).

Capitán Carlos Díaz: No hay información acerca del capitán Díaz, salvo un intachable historial militar.

Antología WHITE DWARF

El Dr. Bowers se mostrará muy excitado si los investigadores le revelan la información que han encontrado, y los invitará a ir a Arizona con él. Ha programado una visita al yacimiento a su regreso, y estaría encantado si los investigadores pudiesen acompañarle.

El viaje en tren hasta Arizona transcurrirá sin incidentes, y los investigadores dispondrán de 24 horas en Fénix para llevar a cabo cualquier indagación y adquirir equipo.

Investigar un poco más no sacará nada más aparte de lo que el Dr. Bowers ya ha descubierto. Una tirada de **Buscar libros** mientras se busca sobre el padre Vargas localizará una copia de una carta al gobernador de Arizona de su superior en España, fechada el 16 de febrero de 1746. Es precisa una tirada de **L/E español** para entenderla (véase la *Ayuda Montaña n° 5*).

LA MONTAÑA FANTASMA

Información para los jugadores

El yacimiento se encuentra a dos días de viaje en automóvil desde Fénix, buena parte campo través. En los años veinte el viaje será por carretera; no hay trenes que pasen por allí.

La Montaña fantasma es la más alta de una cordillera llena de matorrales, y se ha instalado un campamento minero a un nivel comparativamente inferior con respecto a las prospecciones españolas. Al llegar los investigadores conocen a Matt Palmerston, el jefe de allí. La compañía minera le avisó de que recibiría la visita del Dr. Bowers, y dará la bienvenida a los investigadores de forma educada aunque no entusiasta. Una vez hechas las presentaciones, dice:

“Al parecer hoy es un día de visitas. Hace tan solo un par de horas tuve que echar de aquí a un indio majara. Supongo que venía buscando lo mismo que ustedes, con la diferencia de que él quería que hiciésemos las maletas y nos fuéramos a casa antes de que el gran espíritu de la montaña nos volviere locos y nos echará.”

Palmerston ofrecerá a los investigadores una visita guiada por el campamento, terminando en la tienda “*despacho*” donde les enseñará unas cuantas reliquias hispanas halladas en el claro: dos monedas de cobre, una bota alta, unas cuantas botellas rotas y una pala. Explicará que, por el momento, sus hombres están limpiando el claro para localizar el punto ideal para iniciar las perforaciones.

Se ha preparado una tienda para el Dr. Bowers, y se puede acomodar a los investigadores. El resto del día transcurrirá sin incidentes, y los investigadores pueden explorar la montaña si así lo desean. Palmerston sabe lo de los grabados (área 3), pero no ha visto las cuevas sepulcrales (área 2).

Clave del mapa

Área 1: Campamento minero

- Trabajos de extracción – Cuando los investigadores lleguen al yacimiento, los trabajadores ya habrán

limpiado esta zona indicada en el mapa. El túnel tiene metro y medio de altura, sostenido mediante vigas y con registros cada 3 metros. Desciende gradualmente en un ángulo de 5°. 1D4+4 mineros estarán trabajando aquí durante cualquier periodo de tiempo (consúltese el *Cuadrante*), usando picos, cuñas y carretillas para sacar escombros de la cámara principal. Cada hora existe una probabilidad no acumulativa del 2% de que alguien encuentre una reliquia española, similar a las ya encontradas.

2. **Oficina** – Palmerston duerme y trabaja en esta tienda grande. En su “despacho” hay documentos relacionados con los progresos en la Montaña fantasma y otros lugares. Se suelen guardar en una pequeña caja fuerte a menos que estén siendo consultados (40% de probabilidades de que así sea en un momento dado). Además de la caja fuerte, hay tres saquitos con lo que parece ser arena y fragmentos de roca. Una tirada de **Geología** revelará que se tratan de muestras de oro parcialmente refinado, con un valor de 20+2D10\$ cada saco. Debajo de la cama hay un baúl que contiene una caja de puros baratos, dos fusiles .30-06, una caja con 100 balas para revólver y otra con 50 para fusil. También debajo de la cama hay un maletín médico, que incluye morfina y un suero contra picaduras de serpiente; hay un total de 10 dosis.
3. **Caseta de la dinamita** – Juiciosamente instalada detrás de los residuos en caso de error, esta caseta de 1'5x1 metro es de madera, y la llave siempre la tiene Palmerston. Solamente se ha traído una caja de dinamita para deshacerse de aquellos obstáculos que no puedan ser retirados a pico y pala. Dentro hay 24 cartuchos un tanto más chicos que los que se emplean habitualmente; en términos de juego tienen la mitad de potencia que un cartucho normal. También hay 10 detonadores, una bobina de quince metros con una velocidad de quemado de 15 centímetros por segundo y una lata de 11'5 litros de queroseno, utilizado para rellenar las lámparas del campamento.
4. **Caseta de las herramientas** – Esta caseta contiene 12 picos, 8 palas, 3 martillos pilones de 6 kilos y una caja con 20 cuñas.
5. **Establo** – Aquí se guardan el caballo de Palmerston y los tres que se usan para tirar a los vagones. 5a es una carreta, utilizada para trasladar suministros. Uno de los mineros coge la carreta en un viaje de dos días para ir a la ciudad más cercana una vez cada quincena. 5b es un carruaje, utilizado para transportar equipo.
6. **Cocina** – Esta tienda grande de tres caras se utiliza para cocinar, y los mineros comen bajo la sombra del toldo que tiene al lado. Debajo del toldo hay un horno de hierro a leña, junto a tres mesas improvisadas. Las provisiones se guardan en una caja de madera en la parte trasera de la tienda (actualmente hay dos docenas de latas grandes de judías, veinticinco latas de ternera en conserva, un cubo grande con café y otro de manteca).

Junto a la caja hay una escopeta galga 20 de doble cañón, usada para cazar, y una caja con 50 cartuchos encima de la caja. En un barril con agua situado en la parte más oscura de la tienda hay una lata dentro de una bolsa de muselina. Contiene 3 kilos de panceta y 1'3 de queso, envueltos por separado y conservados bajo el agua para mantenerlos fríos y libres de moscas. Varias cacerolas, sartenes y otros útiles descansan en una mesa que hay en mitad de la tienda, y del poste central cuelgan tres conejos, cazados esa misma mañana.

7. **Tiendas de los mineros** – Los doce mineros duermen en estas seis tiendas. Durante el día las tiendas están vacías a menos que un trabajador resulte herido o caiga enfermo, y contienen sacos de dormir y objetos personales.
8. **Fogata** – Durante el día está apagada, y a veces se usa para ahumar carne. Por la noche se enciende para espantar a los animales. Las tiendas del Dr. Bowers y de los investigadores serán instaladas cerca de la de Palmerston (dispone de dos con capacidad para dos personas, que pueden llegar a acoger tres si se aprietan un poco).

Cuadrante

El siguiente cuadrante ofrece una guía del día a día en el campamento minero, si no se producen incidentes; por supuesto, puede quedar trastocado una vez comience la acción.

| | |
|-------|--|
| 5:30 | El cocinero (uno de los mineros) se levanta. |
| 6:00 | Desayuno. |
| 6:30 | Comienzan los trabajos. |
| 10:00 | Almuerzo. |
| 12:45 | Reinicio de los trabajos. |
| 18:30 | Fin de los trabajos. |
| 19:00 | Cena. |
| 20:00 | Se apagan las luces. |

Área 2: Cuevas sepulcrales

Estas cuevas han sido usadas como lugar de entierro durante siglos, y contienen los cuerpos desecados y momificados de generaciones de jefes, chamanes y grandes guerreros indios. Los cuerpos están en cuclillas a lo largo de las paredes de las cuevas, y se han preservado gracias al aire seco del desierto.

Las bocas de las cuevas fueron bloqueadas con cascotes después de cada entierro para evitar a los carroñeros, pero desde que Dos árboles llegase, una entrada ha quedado expuesta, tal y como aparece en el mapa, suficientemente grande como para permitir el paso de una persona. Las entradas bloqueadas no son fáciles de detectar, siendo necesaria una tirada de **Descubrir**, debido a las rocas y la tierra desprendidas.

Dos árboles usa estas cuevas como refugio durante su misión. Dado que se trata de un chamán, y por tanto de un hombre puro, su presencia en las cuevas no constituye un sacrilegio, pero la intrusión de cualquier otro individuo sería toda una profanación, y Dos árboles intentaría sacrificar al menos a una persona como compensación. Dos árboles



puede ser encontrado aquí durante el día, pero el Guardián debería recordar que éste cuenta con una percepción muy aguda y que es muy sigiloso. Posiblemente oiga a los investigadores llegar y salga discretamente para vigilarlos desde cierta distancia, a menos que los intrusos tiren **Discreción**.

Las cuevas son oscuras, y los pasajes que las conectan tienen entre metro y metro y medio de altura, y de anchura similar. Si alguno de los cuerpos momificados es examinado, el Guardián tendrá que tirar 1D6. Un resultado de 1-5 indica que el cuerpo es el de un jefe o un guerrero, mientras que un 6 indica que se trata del de un chamán.

El cuerpo de un jefe o de un guerrero estará adornado con ropajes y joyas por valor de 1D10+10\$ para un coleccionista o un museo, y tendrá una lanza, un hacha o un mayal de piedra.

El cuerpo de un chamán tendrá ropajes y joyas por valor de 2D6\$, así como una bolsa medicinal (un saquito de piel con una colección de elementos aparentemente sin valor). Un coleccionista o un museo podrían pagar hasta 20\$ por esta bolsa.

Cualquier arma examinada tiene un 2% de probabilidades de estar encantada (y por lo tanto es capaz de herir a un Servidor de los Dioses exteriores). Una lanza tiene un 20% base y hace 1D6+2 puntos de daño; puede empalar. Un mayal, formado por una piedra metida dentro de un saco y unido mediante una correa a un palo, tiene un 20% base y hace 1D6+2 puntos de daño.

Las propiedades de una bolsa medicinal aparecen en la descripción de Dos árboles. Puesto que solamente tienen

utilidad para aquellos que las prepararon, las encontradas en las cuevas no tendrán ningún efecto beneficioso para los personajes que las usen.

Área 3: Grabados

En la escalonada cara este de la montaña hay varios grabados hechos por los indios y que datan de cuando ésta era considerada un lugar sagrado. Hay muchos símbolos aparentemente abstractos, pero el motivo predominante, con pequeñas variaciones, es el humanoide.

Estos grabados son sagrados para los indios, pues representan a sus ancestros en las cuevas; estas formas sucedáneas han estado siempre en la montaña y reciben al amanecer cada nuevo día.

Los investigadores podrían desconocer el significado de estos grabados (de hecho, en la actualidad, los arqueólogos no están del todo seguros acerca del significado de muchos grabados indios del suroeste); la explicación que aquí ofrecemos es nada más que una de cierto número de teorías, la cual se ajusta más o menos a este escenario. Cualquier daño a los grabados constituiría un sacrilegio, y Dos árboles actuaría en concordancia.

Área 4: Cumbre

La cumbre de la Montaña fantasma parece carecer de detalles, pues nada más que es una superficie plana y ovalada que mide unos 300x200 metros. No hay nada que indique que se trate de un lugar sagrado (de hecho, es el punto más sagrado de la montaña), excepto el espeso aire.

A pesar de que no se ven restos en la cumbre, este lugar fue una vez una ciudad primigenia bajo el océano precámbrico. Un residuo accidental de estas actividades subyace en la forma de varias rocas grandes de aspecto natural (planas), las cuales formaban parte de una red de transferencia de energía empleada desviar el campo magnético de la Tierra.

A pesar de que sus efectos han quedado muy reducidos (si se examinan de cerca, una tirada de **Geología** revelará que están ligeramente metamorfoseadas, como si un gran calor las hubiese afectado durante un largo periodo de tiempo), las rocas siguen creando un campo de energía que fluye por toda la cumbre.

Fue este campo de energía lo que primero atrajo a Cuifexcomec, y lo que ofreció al chamán y a los indios de la Montaña fantasma una fuente extra de POD para la ejecución de hechizos. Cualquier personaje que trate de realizar un hechizo en la cumbre podrá tirar **PODx2**; un éxito indica que el coste en puntos de magia del hechizo se reduce a la mitad. Dos árboles siempre tiene esta ventaja.

COSAS EN LA NOCHE

Información para los jugadores

Un día sin incidentes da paso a una noche tranquila. Todo permanecerá en silencio hasta las tres de la mañana, cuando los investigadores serán despertados por una gran

conmoción procedente de la dirección de las tiendas de los mineros.

Aquellos investigadores que salgan de sus tiendas serán testigos de una gran confusión: los mineros están correteando, algunos han entrado en la caseta de las herramientas y se han armado con picos y antorchas, y Palmerston, revólver en mano, trata de restaurar el orden.

Cuando todo se haya calmado un poco se podrá ver lo siguiente: parte de la cerca ha sido derribada, y una de las tiendas (la *e* por ejemplo) está descosida por la parte de atrás. Los dos mineros que estaban dentro durmiendo han desaparecido. Los demás declararán haber oído gritos y ruidos de enfrentamiento, pero que cuando salieron a investigar no vieron nada. Dos de ellos afirmarán haber visto movimientos en la oscuridad, más allá de la cerca, pero aparte de tener la impresión de ver a una persona, no pudieron distinguir nada más.

El área entre la tienda afectada y el trozo roto de cerca ha sido pisoteada por los mineros, pero una tirada de **Seguir rastros-20%** detectará varias huellas de aspecto extraño, que una tirada de **Mitos de Cthulhu** esclarecerá como pertenecientes a una criatura menor de los Mitos.

Información para el Guardián

Los dos mineros fueron cogidos por un grupo de Habitantes de la arena convocado por Dos árboles para que lo ayudasen con su plan. Les ha "ofrecido" a los mineros del campamento para que se alimenten a cambio de su cooperación.

Cualquier intento de seguir las huellas en la oscuridad precisará de una tirada de **Seguir rastros-40%**. El rastro conduce hacia la cima de la montaña, pero a unos 200 metros del campamento hay cuatro Habitantes de la arena montando guardia, para atacar o confundir a los perseguidores. Atacarán abiertamente si su número es mayor, de lo contrario se limitarán a acosar o a capturar a los rezagados. Los jugadores deberían determinar el orden en el que avanzan.

Después de este incidente, Palmerston ordenará que por las noches siempre haya dos guardas armados con sendos fusiles .30-06. Se hará una lista de mineros; los investigadores pueden ofrecerse voluntarios, o pueden hacer su propia lista.

Si se intenta seguir el rastro durante el día, será necesaria una tirada de **Seguir rastros-20%** (porque las pisadas ya no son frescas). El rastro llega hasta la cima, pero desaparece cuando el suelo pasa de arenoso a rocoso. Hay cierto número de cuevas cerca de la cima, y algunas están conectadas mediante un laberinto de pasajes perteneciente a la colonia subterránea de los Habitantes de la arena. Si algún investigador se atreve a explorar los pasajes, el Guardián tendrá que diseñarlos.

Si no se toman precauciones a la hora de seguir una ruta, los investigadores se perderán automáticamente; de lo contrario, podrán tirar **INTx5** (basándose en el líder al que siguen o tirando quien tenga mayor puntuación) para evitar perderse. Todo investigador que se dé cuenta de que está perdido pierde **0/1** puntos de COR. Por

cada hora explorando los túneles hay un **20%** de probabilidades de toparse con **1D4 Habitantes de la arena**. Además, los investigadores tendrán que tirar **PODx2** cada hora. Un éxito indica que han salido por otra cueva en algún punto de la Montaña fantasma o cualquier otra elevación cercana.

EL SELLO SE ROMPE

Información para los jugadores

Los mineros están nerviosos después de los eventos de la pasada noche, pero Palmerston consigue calmarlos. Está convencido de que el ataque fue planeado por rivales de la compañía minera Santa Esmeralda; se le previno que sufrirían problemas el día en el que se inició el proyecto. Los trabajos se reanudan en el claro.

Hacia mediodía se localiza un pozo, el cual conduce hasta un segundo nivel. Lleva toda la tarde limpiarlo, y el fondo se encuentra a unos 8 metros de la entrada a la mina. En torno a las seis de la tarde, Palmerston llama a los investigadores.

"Allí hay una especie de cámara," dice. "No parece natural por el tipo de roca, pero no es de los españoles. Supongo que el barreno la golpeó por accidente cuando se seguía la veta. Hay algunas cosas sobre las que me gustaría tener su opinión."





Mientras los investigadores se dirigen al pozo, se produce un grito y un ruido de derrumbamiento. Una nube de polvo surge del pozo, reduciendo temporalmente a cero la visibilidad en todo el yacimiento, y para cuando el polvo se asienta, el fondo del pozo vuelve a estar lleno de cascotes.

Se empieza a limpiar el pozo inmediatamente para rescatar a los tres hombres atrapados. Es casi medianoche cuando por fin se alcanza la cámara, y una espeluznante escena espera a los investigadores. Los tres hombres están muertos. Dos han sido aplastados por las rocas, pero el destino del tercero ha sido mucho peor. En la pared más al fondo se encuentran los restos literalmente esparcidos de lo que una vez fue un ser humano. Todos los testigos pierden **0/1D4** puntos de COR.

Parte de un brazo y una mano siguen siendo reconocibles (la mano atenaza una destrozada cruz de hierro, de unos 15 centímetros de largo). Hay cuatro cruces más clavadas en el suelo de la caverna, a ambos lados de una fisura profunda que corre a lo largo de toda la cámara. El agujero del cual el muerto sacó la quinta es claramente visible. Una tirada de **Geología** confirmará la impresión de Palmerston de que la cámara no es natural, y otra de **Mitos de Cthulhu** revelará que las cinco cruces formaban un Símbolo arcano. El diseño quedó deshecho cuando la cruz fue retirada, y sea lo que sea que estuviese contenida por la figura ahora está parcialmente libre.

Información para el Guardián

Esta cámara fue el escenario de la última batalla entre el padre Vargas y Cuifexcomec. Las cruces se dispusieron aquí como parte de un símbolo arcano para encerrar a Cuifexcomec en la fisura; el ojo que se suele hacer en el centro de un símbolo arcano quedó representado por el propio POD del Otro dios. El padre Vargas empleó una versión más poderosa del hechizo *Símbolo arcano*, el cual posee el efecto único de debilitar al prisionero para reforzar el sello. Cuifexcomec casi muere, y hubiese perdido todo su POD en cuestión de décadas si no se hubiera retirado parte del símbolo arcano.

Cuando se retiró la cruz, Cuifexcomec sintió cómo sus ataduras se soltaban. Ciego, se liberó, matando al minero y provocando el derrumbe. Está agotado ante tal esfuerzo, y sigue débil, pero pretende escapar.

Mientras los investigadores examinan la escena, de la fisura surgirá un pseudópodo, reptando ciegamente por el suelo. Captando las líneas de la parte del símbolo arcano que queda, Cuifexcomec intentará destruir las demás cruces aplastándolas. El Guardián debería determinar al azar el orden en el que serán atacadas las cruces; cualquier personaje que se encuentre entre el centro de la fisura (marcada con una X en el mapa) y una cruz será atacado, o en un radio de 3 metros, pudiendo tirar **Esquivar** para no sufrir **4D6** puntos de daño.

Cuifexcomec tiene un **60%** de probabilidades de romper una cruz. Cuando todas las cruces hayan sido destruidas, Cuifexcomec estará exhausto y se quedará dormido durante **1D6+10 minutos**, hasta haber recuperado el POD suficiente para su siguiente movimiento. No abandonará la fisura

durante ese tiempo, pero se defenderá si es atacado. Si se lleva a cabo algún hechizo en la cámara (como por ejemplo renovar el símbolo arcano), Cuifexcomec puede tirar **PODx5** para darse cuenta de que se está usando magia. Lo considerará automáticamente como un ataque, actuando en consecuencia.

Durante el periodo de letargo, Cuifexcomec recuperará 1 punto de POD cada 10 minutos. Abandonará la fisura con la intención de salir a la cima, donde podrá alimentarse con la energía que fluye entre las rocas.

MIENTRAS TANTO...

Información para el Guardián

Durante la noche, mientras los mineros se esfuerzan por apartar las rocas y llegar hasta sus compañeros atrapados, y el resto de la acción descrita en el apartado anterior se desarrolla, Dos árboles estará también muy atareado. Justo antes de medianoche subirá a la cumbre, y ordenará a los Habitantes de la arena que acordonen la zona y que no permitan que nadie pase.

Precisamente a medianoche, empezará a tocar su flauta, ejecutando el hechizo *Convocar a un Servidor de los Dioses exteriores*. Cualquier personaje que se encuentre fuera de la mina oír una música sobrenatural procedente de la cima; pasados **3D10 minutos**, a la primera flauta se le unirá una segunda, y al cabo de otros **1D10 minutos** la música formará un espeluznante y antinatural dueto, con frases, respuestas y cánticos al unísono que costarán a **0/1** puntos de COR. Cualquier personaje que se dirija a la cumbre para investigar será atacado por **1D10 Habitantes de la arena**, cuya táctica principal será emboscar a los intrusos.

En algún momento entre las 00:05 y las 00:40 el servidor descenderá hasta el campamento, destruyéndolo todo a su paso. Después entrará en la mina e irá hasta la cámara inferior, destruyendo todas las cruces que queden y poniendo así fin a los efectos del símbolo arcano. Si Cuifexcomec ya ha abandonado la cámara, el servidor se reunirá directamente con él.

Tocando su flauta, el servidor acompañará a Cuifexcomec hasta la cumbre, protegiéndolo de todo ataque. En la cumbre, Cuifexcomec se “alimentará” del flujo de energía, mientras que el servidor se encarga de que ninguna criatura (incluyendo Dos árboles y los Habitantes de la arena) se acerque a menos de 200 metros, llamando a otro servidor en caso necesario. Mientras fluye la energía, Cuifexcomec recupera 1D10 puntos de POD por asalto.

Cuando Cuifexcomec haya recuperado todos sus puntos de POD, él y el servidor se pondrán a destruirlo todo en un radio de 8 kilómetros a partir de la cima. Después volverán a la montaña y taponarán el flujo de energía para abrir un portal que les permita regresar a su espacio-tiempo. Cuando se abre el portal, la cima de la montaña queda destruida por la gran descarga de energía. Toda criatura viva que se encuentre a menos de 100 metros también será destruida, cesando de existir sin más, y la descarga afectará a un radio de 650 metros. Todo lo que se encuentre a una distancia de

entre 100 y 200 metros sufrirá **10D10** puntos de daño, reduciéndose en 1D10 cada 50 metros más. Quienes se protejan o tiren **Esquivar** pueden reducir el daño de la explosión a la mitad.

CONCLUSIÓN

Información para el Guardián

Existen varias vías para concluir exitosamente la aventura.

La primera es renovar el símbolo arcano antes de que Cuifexcomec escape, o abrir un portal en la boca de la fisura para que Cuifexcomec lo atraviese y se marche lejos de allí. Haciendo eso, los investigadores tendrán que preocuparse únicamente de Dos árboles, los Habitantes de la arena y el Servidor de los Dioses exteriores.

La segunda es convocar a un servidor y pedirle que se lleve a Cuifexcomec con él. Este curso de acción es más arriesgado, puesto que Cuifexcomec siempre tratará de tomar el control sobre cualquier servidor, y si tiene éxito, procederá a destruirlo todo tal y como se ha descrito arriba. Además, un servidor convocado por los investigadores podría tener que enfrentarse al convocado por Dos árboles; los investigadores podrían ser testigos de un espectáculo en el que dos servidores pelean entre sí en la cima de la montaña mientras Cuifexcomec se abre paso.

La tercera es contratar a un erudito que vaya allí y se enfrente a Cuifexcomec y sus servidores. Esta opción es posiblemente la más peligrosa, y debería acabar mal.

Dinamitar la fisura o sellar la mina de algún otro modo podría funcionar, siempre y cuando se hayan reducido a 0 los puntos de vida de Cuifexcomec; de lo contrario éste surgirá de entre los escombros y actuará como se ha descrito antes. Las probabilidades de un derrumbamiento que acabe con toda la mina son de un **4%** por cada cartucho empleado.

Neutralizar a Cuifexcomec y enviarlo de vuelta a su propio espacio-tiempo garantiza a los investigadores **1D20** puntos de COR (esta recompensa no se aplica si se produce la devastación). Neutralizarlo mediante el símbolo arcano les granjea **1D10** puntos de COR; siempre existirá la posibilidad de que alguien lo deshaga.

Si se evita que Dos árboles convoque al Servidor de los Dioses exteriores, los investigadores ganarán **1D10** puntos de COR; se aplica la misma recompensa si lo neutralizan una vez convocado. Se aplican todas las recuperaciones de COR por derrotar a monstruos.

PNJS Y MONSTRUOS

Dr. Ellington Bowers

El Dr. Bowers nació y creció en el sur, y a veces viste como un vaquero para irritar a los académicos del este. Su habla es pausada, así como su modo de actuar, pero una vez toma una decisión, trabaja de forma resolutiva. Es consciente de que se trata de una de las mayores autoridades vivas respecto a los navajos, y goza de una posición de confianza entre

La llamada de Cthulhu

ellos. En la medida de lo posible no permitirá la profanación de un lugar sagrado.

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 15 POD 11
DES 9 APA 15 EDU 18 COR 55 P.V. 13

Habilidades: Arqueología 65% (navaja 95%), Crédito 60%, Hablar español 65%, Hablar navajo 55%, L/E español 70%.

Armas: Automática .38 40%
Cuchillo 30%

Matt Palmerston, 35 años

Palmerston lleva trabajando como prospector y minero más de la mitad de su vida, una profesión que parece ejercer a la perfección. A pesar de su estatura, es capaz de penetrar los pasajes estrechos con suma agilidad, y sabe cómo tratar con los mineros, ganarse su respeto y salirse con la suya. Cree tener controlada la situación, y así actuará en tiempos de crisis. Podrían producirse fricciones si alguien desafía su autoridad.

FUE 14 CON 13 TAM 15 INT 10 POD 13
DES 13 APA 9 EDU 11 COR 65 P.V. 14

Habilidades: Descubrir 55%, Geología 70%, Hablar español 70%, Mecánica 55%, Primeros auxilios 60%.

Armas: Revólver .45 55%
Fusil -30-06 30%
Cuchillo 30%



Antología WHITE DWARF

Dos árboles

Dos árboles es todo un espectáculo, porque lleva puesto su traje tradicional y va con la cara pintada para cumplir con su misión. Todas sus armas son de piedra, no de metal, y han sido ritualmente purificadas por él mismo, para poder andar por el sitio sagrado sin profanarlo.

Su objetivo inicial es el de forzar a los mineros a marcharse, usando a los Habitantes de la arena e invocando a un Servidor de los Dioses exteriores si es necesario. No obstante, una vez descubierta la cámara, se dará cuenta de que Cuifexcomec se encuentra en la mina, y cambiará de táctica. Además de ahuyentar a los mineros con los Habitantes de la arena, invocará al servidor para liberar a Cuifexcomec para que éste se cobre venganza. No sabe que ello provocará su propia muerte, pero aunque lo supiese, ello no le detendría. Semanas de plegarias y ayuno han hecho que se vuelva frenético y sienta odio hacia los perpetradores, y a pesar de que no está dispuesto a morir hasta haber cumplido con su misión, no se preocupa por su seguridad.

Además de sus armas, Dos árboles tiene una flauta encantada que le permite realizar el hechizo *Convocar a un Servidor de los Dioses exteriores* con un +20% de probabilidades de éxito, y también cuenta con una bolsita medicinal (un saquito de cuero que contiene una colección de objetos sagrados para él, aunque sin valor ni significado para los demás). Confiere las siguientes ventajas:

- Puede almacenar puntos de magia hasta igualar el máximo de su propietario; han de ser reemplazados una vez consumidos.
- Puede aportar su POD a cualquier tirada de basada en dicha característica.
- El portador puede tirar PODx5 para reducir a la mitad cualquier daño que reciba.

La bolsa es de Dos árboles, y no conferirá estos beneficios a ningún otro personaje. Si otro personaje la toca, Dos árboles tendrá que tirar PODx5 (sin el bofinicador otorgado por la bolsa) para que no se vuelva inservible.

FUE 13 CON 15 TAM 10 TAM 11 POD 16
DES 12 APA 8 EDU 4 COR 0 P.V. 13

Habilidades: Camuflaje 65%, Descubrir 75%, Discreción 80%, Escuchar 85%, Mitos de Cthulhu 60%, Ocultarse 70%, Seguir rastros 60%, Tregar 80%.

Armas: Cuchillo 55%
Arco 40%
Hacha de mano 40%

Hechizos: Contactar con un Habitante de la arena, C/A a un Servidor de los Dioses exteriores.

Mineros

Las siguientes estadísticas corresponden a un grupo de mineros típico; habrá variaciones, pero la diferencia no será mayor de dos puntos.

FUE 13 CON 12 TAM 10 INT 8 POD 7
DES 10 APA 7 EDU 5 COR 35 P.V. 11

La llamada de Cthulhu

Habilidades: Geología 20%, Hablar inglés 20%, L/E español 65%, Mecánica 30%.

Armas: Cuchillo 55%
Pico de mano 30%

Cuifexcomec (Dios menor)

FUE 46 CON 70 TAM 68 INT 0 POD 70*
DES 10 P.V. 69

*Actualmente 8.

Movimiento: 4.

Armas: Pseudópodo 60% 6D6

Armadura: Ninguna.

Hechizos: C/A a un Servidor de los Dioses exteriores.

Servidor de los Dioses exteriores (convocado por Dos árboles)

FUE 16 CON 20 TAM 20 INT 11 POD 19
DES 19 P.V. 20

Movimiento: 7.

Armas: Tentáculo 45% 2D6

Armadura: Las armas físicas no le causan daño; los hechizos y las armas encantadas le causan el daño normal; regenera 3 puntos de vida por asalto hasta que muere.

Hechizos: Consunción, C/A a un Servidor de los dioses exteriores, Crear portal.

Pérdida de COR: 1/1D10.

Habitantes de la arena

Dos árboles tiene quince de estas criaturas a su disposición. Todas tienen características distintas, pero su movimiento y ataques son idénticos, así como sus armaduras y habilidades. Aquí ofrecemos las características típicas. El Guardián es libre de modificar las puntuaciones por individuo. Prefieren atacar emboscando.

FUE 10 CON 13 TAM 11 INT 11 POD 5
DES 13 P.V. 12

Movimiento: 8.

Armas: Garra 30% 1D6

ANIMALES

Además de las criaturas de los Mitos que aparecen en la aventura, el Guardián puede incordiar a los investigadores haciendo uso de la fauna de la zona. A continuación ofrecemos unas cuentas estadísticas de ejemplo.

Coyote

Los coyotes van en jaurías de 2D6 miembros. Son carroñeros, y evitarán enfrentamientos a menos que se les

arrinconen. Su aullido en la noche puede resultar muy perturbador.

FUE 2D6 CON 3D6 TAM 1D6+1 POD 2D6
DES 2D6+6 P.V. 8

Movimiento: 12.

Armas: Mordisco 30% 1D6

Araña venenosa

La ropa de abrigo evitará que una araña pueda morder a un personaje. El veneno hace que el área afectada se vuelva dolorosa y se inflame durante 20-CON horas; podrían imponerse penalizaciones a la DES y a algunas habilidades. Todas sus características tienen una puntuación de 1.

Armas: Picadura 20% POT 2D6

Serpiente de cascabel

La POT del veneno de una serpiente es igual a su CON.

FUE 1D6 CON 2D6+6 TAM 1D6 POD 2D6
DES 2D6+6 P.V. 8

Movimiento: 6.

Armas: Mordedura 40% 1+veneno

Escorpión

Todas sus características tienen una puntuación de 1. La ropa de abrigo servirá de protección frente al aguijón de un escorpión, pero según se sabe los escorpiones tienden a meterse en las tiendas de campaña, entre las pilas de ropa y cosas parecidas por la noche, representando así una más que desagradable sorpresa a aquellos desprevenidos al día siguiente. No todos los escorpiones son fatales para el ser humano; se sugiere que se tire dos veces en la Tabla de resistencia para resistir su veneno, con dos fallos indicando la muerte, y uno que el área afectada se hincha.

Armas: Aguijón 20% POT 2D6

Buitre

Los buitres son carroñeros, y rara vez se enfrentarán a un humano más grande que ellos. Si un picotazo empala, la víctima deberá tirar Esquivar; de fallar se pierde un ojo, y el ataque provoca únicamente 1 punto de daño, mientras que un éxito indica que el ataque provoca el daño normal (como si no hubiese empalado). Todos los ataques a un pájaro en vuelo se han de efectuar a la mitad de probabilidades normales.

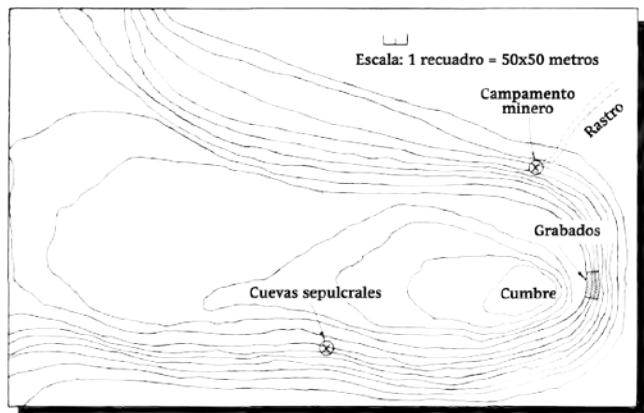
FUE 2D6 CON 2D6 TAM 2D6 POD 2D6
DES 1D6+6 P.V. 7

Movimiento: 4/12 volando.

Armas: Picotazo 40% 1D4
2 garras 45% 1D6+BD.

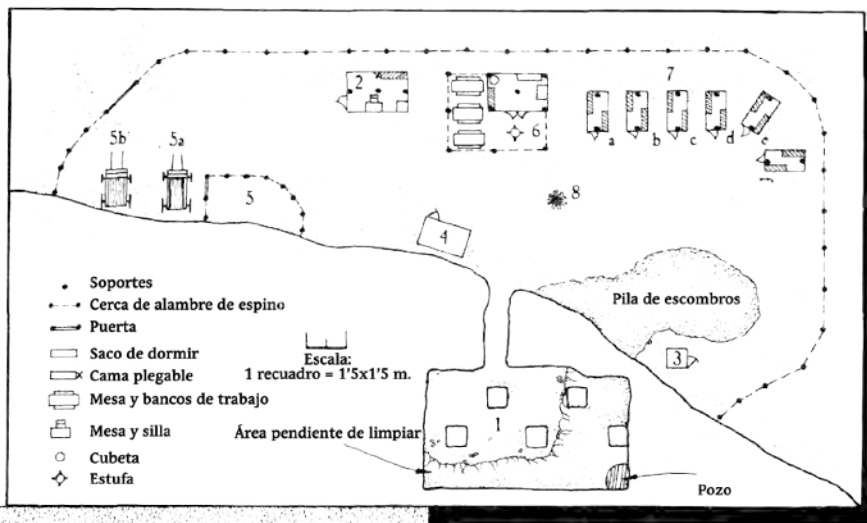


MAPA 1: MONTAÑA

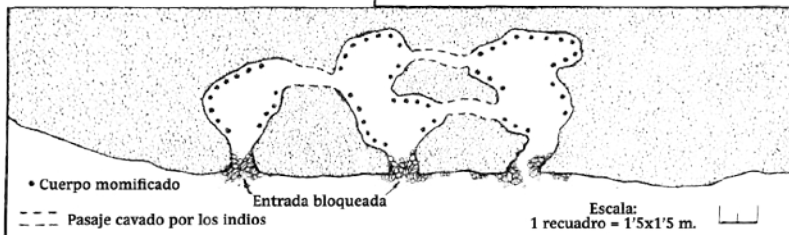


Cada contorno tiene un desnivel de 30 metros

MAPA 2: CAMPAMENTO MINERO



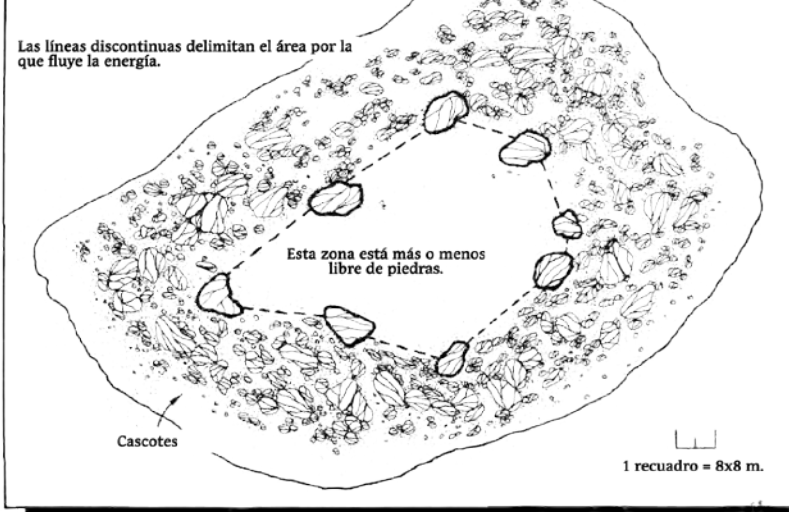
MAPA 3:
CUEVAS SEPULCRALES



MAPA 5: CÁMARA INFERIOR



MAPA 4: CUMBRE



AYUDAS

AYUDA MONTAÑA Nº 1

Asociación de Nueva Inglaterra para estudios americanos

Departamento de antropología, Universidad Miskatonic
Arkham, Massachusetts

LOS NAVAJOS

Avances recientes en su arqueología y etnohistoria

Dr. Ellington Bowers

Asociación de anticuarios del suroeste

Sala Locksley, Calle de la iglesia, Arkham

7:30 de la tarde, 7 de mayo de 1923

Entrada libre

Escrito detrás:

Estimado...:

*Por fin le localizo. Por favor,
reúnase conmigo si puede (¿cenamos
antes?). Tengo un pequeño misterio
entre manos que podría
interesarle.*

AYUDA MONTAÑA Nº 2

...y aquellos que se atreven a aceptarle como guía más allá de la puerta, y aquellos que están allí; incluso éstos pueden ser encontrados por el explorador, hasta aquellos que danzan en la oscuridad, y hasta Shibboleth, Abolynas y Khife Shomech, incluso ellos, está escrito, porque él los conoce, porque él es osado...

~ Del Necronomicón

AYUDA MONTAÑA Nº 3

...Khife Shomech, al igual que muchos otros nombres de dioses, parece estar compuesto o formado por la corrupción de dos nombres, posiblemente Kehphri y Shamash. Kehphri, la deidad egipcia, es representada como un escarabajo, el insecto que se supone capaz de empujar al Sol por el cielo. Shamash, por otro lado, procede de Mesopotamia, y también es un dios del Sol, como el griego Apolo, un dios de la providencia y los oráculos. El nombre parece ser más bien una alegoría que una identificación directa de tres entidades, y podría ser tentativamente interpretado como "aquel que empuja (guía, impone), el otorgador de la luz (saber)". Si esta interpretación es correcta, el nombre podría parecer una referencia a Azathoth, basándonos, como el nombre de Azathoth mismo, en la relación existente entre dicha entidad y Nyarlathotep.

No obstante, ciertos factores parecen contradecir todo esto. El contexto en el cual aparece el nombre implica una entidad separada, ya que hace uso siempre de un nombre compuesto. Resulta posible, por supuesto, que detrás haya una especie de dualismo negativo o avatar coexistente. Por ello parece que tenemos ante nosotros a una entidad separada pero conectada a Azathoth, aunque de forma distinta, y no a uno de los que danzan en la oscuridad.

- Del Necronomicón: Observaciones

Dr. Phileus Sadowsky (traducción de William Hamblin)

AYUDA MONTAÑA N° 4

Los españoles abrieron varias minas de oro en la segunda mitad del siglo XVIII; algunas fueron todo un éxito, otras no tanto. Las condiciones eran primitivas y a menudo peligrosas (una mina, la del monte Espíritu en Arizona, recibió tres reemplazos de mineros en cuestión de pocos meses debido a accidentes).

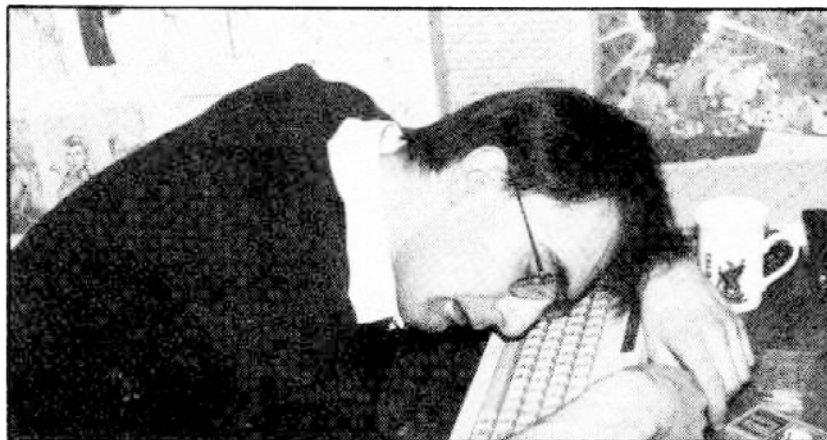
*- Marston, El suroeste español
San Francisco, 1909*

AYUDA MONTAÑA N° 5: Extracto de una carta del cardenal Vázquez, San Francisco, al capitán Díaz

...Hemos enviado al hereje Vargas para encargarse del problema en el monte Espíritu. Atiéndanlo en todo cuanto necesite para llevar a cabo su labor, pero no le permitan rezar ni ofrecer ningún servicio religioso. Yo personalmente lo absolveré a usted y a todos sus hombres del pecado por tener que relacionarse con este hombre.

Vázquez

Graeme Davis





Portada desechada para la versión en castellano de este suplemento

Traducción de inéditos de
La llamada de CTHULHU



Los hispano parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Inforol* Ángel Contreras para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- Tectokronos, septiembre de 2007

Esta labor, iniciada por Tectokronos y Ángel Contreras en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos Tectokronos tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquettadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (Eduard García, Ghostbuster, Miguel Nieve, Khul_mani, demonlord, sectario, Wallace McGregor, Lucifugo, Miguel Fortón, Freddy Triguero, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día Tectokronos: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por Emule. Espero que los disfrutéis mucho.

-Abdul Alhazred, junio de 2016

Material disponible

ABOMINACIONES DEL AMAZONAS: Primer módulo de la serie de suplementos *la Era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por **Ángel Contreras** y **Wallace McGregor**.

¡ADIÓS, A-MI-GO! ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth! Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el *Weird West*™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas. ¡Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía! Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para la llamada de Cthulhu D20 que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de *J. D. Davidsen* y *M. B. Hansen*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ÁREAS DE DESCANSO: Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carretas norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA AURORA DORADA: Únete a la más famosa sociedad esotérica de la Inglaterra victoriana: la *Orden hermética de la Aurora dorada*, junto a iluminados como *W. B. Yeats*, *Aleister Crowley* y otros. Este libro incluye un extenso material de referencia (además de reglas para la proyección astral y la magia hermética) y cuatro escenarios para *La llamada de Cthulhu* que ofrecen un vistazo al lado oscuro del imperio victoriano. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM, un paisaje lovecraftiano. En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades. En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham. *Una tierra prohibida*. Este suplemento forma parte de la serie de La tierra de Lovecraft, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás Secretos de Arkham, Huida de Innsmouth y Cálculos mortales, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

BAJO NUEVA INGLATERRA: Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los difuntos. Escrito en 1997 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA BESTIA EN LA ABADÍA: Extrañas muertes tienen lugar en la costa noreste de Inglaterra; las ruinas de una antigua abadía parecen albergar al causante. Módulo de *Kevin A. Ross* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA CABEZA DE BRUNHOLT: Donde el misterio de la cabeza de latón remachado que fue presentada en el módulo *La subasta*, incluido en el suplemento editado por **Joc Internacional** *El manicomio y otros relatos*, tiene su continuación gracias a los experimentos de un maníaco. Aventura en la actualidad escrita por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA CASA EN LA ISLA: Un pariente lejano de uno de los investigadores falleció hace tiempo dejándole parte de su propiedad en una isla apartada en la costa de Maine. Como inconveniente, el investigador debe compartir la propiedad con otro pariente lejano y la familia de éste. Y como desgracia, la casa y la isla tienen una terrible historia secreta, una historia que sumergirá al investigador en las profundidades del horror. Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

DESDE EL INFIERNO: Aventura en la que uno de los estudiantes del profesor Preston cae en poder de una extraña criatura. Escrito en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EN BUSCA DE KADATH: *Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como TOME) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimple*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento como aventura *bonus*. Las ilustraciones, planos y esquemas son de *Joe Eagle*, *Lawrence Flournoy*, *Elizabeth Liss*, *Elaine Shatto* y *Dawn Wilson*. Los mapas fueron cedidos por la *Philadelphia Free Library*. Por **Ángel Contreras**, **Eduard García**, **Ghostbuster** y **Tectokronos**.

EN MANOS DEL DIOS VIVIENTE: Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de *Daniel Harms* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EN TU PUERTA: *Una campaña de locura y horror en los días que están por llegar*. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente. El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait. Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

La llamada de Cthulhu

ESPEJITO, ESPEJITO: Donde una casa llena de espejos ofrece un horrible reflejo. Módulo de *Dean Shomshak* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO, un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño: Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatonic). “*Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más horribles de uno se convierten en realidad*”, declaró. “*En este paraíso ni siquiera cobran impuestos*”. Si usted ha soñado una vez su camino hacia las Tierras del Sueño, puede volver otra vez, y otra; durante unas pocas horas de sueño, semanas de exploración y aventura pasan por delante de sus ojos. El sueño profundo no es para todos: los buenos doctores advierten que las Tierras del Sueño son tan peligrosas como bellas). -*International Inquirer*, 8 de agosto de 1988. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE MONSTRUOS DE CTHULHU, un manual de campo del observador de entidades preternaturales: Información precisa y completa. Más de dos docenas de las criaturas encontradas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 27 ilustraciones memorables a página completa. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Gráfico especial de comparaciones de tamaño. Notas sobre hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios hipergeométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada! Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H.P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

EL GUSANO DE LAMBTON: Donde glorias del pasado ocultan una amenaza al presente. Módulo de *Steve Hatherley* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HERMANOS DE SANGRE: 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HISTORIAS DEL VALLE DEL MISKATONIC: Este es el cuarto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* y contiene seis aventuras situadas en las comunidades y zonas rurales de todo el río Miskatonic de H. P. Lovecraft. Aunque se pretende completar publicaciones anteriores, estas aventuras son completamente independientes y pueden disfrutarse sin las ventajas que ofrecen los demás libros de la serie. De hecho, con sólo una pequeña dosis de ingenio por parte del Guardián, la mayoría de escenarios pueden ser fácilmente trasladados a lugares fuera del valle del Miskatonic. Por **Ghostbuster**, **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

Antología WHITE DWARF

EL HOMBRE DE MIMBRE: Donde los personajes investigan la desaparición de un inspector de policía. Aventura basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director *Robin Hardy*. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de **Ángel Contreras** y maquetada por **Abdul Alhazred**.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a “*los de fuera*”? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten al Horrible secreto de la isla de Monhegan. Tras una crisis nerviosa, el profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en La casa del bosque? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

LA ISLA SECRETA: Donde una búsqueda de información sobre las actuaciones secretas del ejército en una remota isla del Pacífico complica la vida a los investigadores. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1999. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

JACK EL FLAÑO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

JENKIN VIVE! Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño siervo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por **Ángel Contreras**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se superponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta. La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos. El módulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por **Ghostbuster**.

¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO! Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP (CAMPAÑA COMPLETA): EL CLÁSICO DE LA LLAMADA DE CTHULHU COMPLETO POR PRIMERA VEZ, CON EL CAPÍTULO AUSTRALIANO Y CUATRO NUEVAS AVENTURAS. Cuando el playboy Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas. Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos se quedaron extrañados, y las columnas de ecos de la sociedad de los periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición Carlyle tendría tan terrible final pocos meses más tarde... Ahora las estrellas ya están casi en posición y pronto los planes de Nyarlathotep tendrán éxito; el mundo cambiará irrevocablemente. El triunfo del dios está asegurado... o casi. Tal vez un pequeño grupo de molestos investigadores podría cambiar el curso de los acontecimientos. ¿Pero sobrevivirán lo suficiente para comprender lo que averigüen? Por **Tectokronos**.

MONOFOBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por **Mark Chiddicks** y **Marcus Bone**, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés). Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por **Ghostbuster**, **sectario**, **Lucifugo** y **Abdul Alhazred**.

LOS MUERDE-DEDOS: Donde los investigadores han de acabar con una maldición familiar un tanto particular. Módulo escrito por **Michael C. LaBossiere** en 1998. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

MUERTE EN LÚXOR: En la época de los faraones, un mal inconmensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces. En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor? Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de *La era de Cthulhu* traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte. Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de **Goodman Games**. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser

adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETO: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

PESADILLA EN NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. **HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS.** El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigatorias y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA PIEDRA DEL SUEÑO: Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas. La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica. ¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

UNA PLANTA DE LO MÁS ESPELUZNANTE. Aventura desarrollada en la década de los noventa donde los investigadores indagan en los extraños sucesos ocurridos en una zona aislada del estado de Georgia. Aventura escrita en 1995 por **Michael C. LaBossiere**. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO: En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las décadas de 1920. Mafía japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones y terror, y está recomendada para Guardianes con experiencia. Por **Ángel Contreras**, **Miguel Nieve** y **Abdul Alhazred**.

EL RASTRO DE LA REPUGNANTE BABA: Russell Corey era una respetada autoridad en fenómenos paranormales y misterios ocultistas. Durante algún tiempo había estado investigando la posible

La llamada de Cthulhu

relación entre un naufragio en el Atlántico sur y una secta que practicó sacrificios humanos en los años 20. Corey fue atormentado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentís que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olausson* y *Jonas Hedkvist* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU: Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de H. P. Lovecraft. Cerca del ecuador, en la parte oriental del océano Pacífico uace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más. Escrito en 2006 por *David Conyers*. Por **Ángel Contreras**, **Khulmani** y **Abdul Alhazred**.

SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual. *DOS JAPÓN.* Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas. *Azatboth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu.* *JAPÓN:* Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará. *Secretos de Japón* contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por **Ángel Contreras**, **Wallace McGregor** y **Abdul Alhazred**.

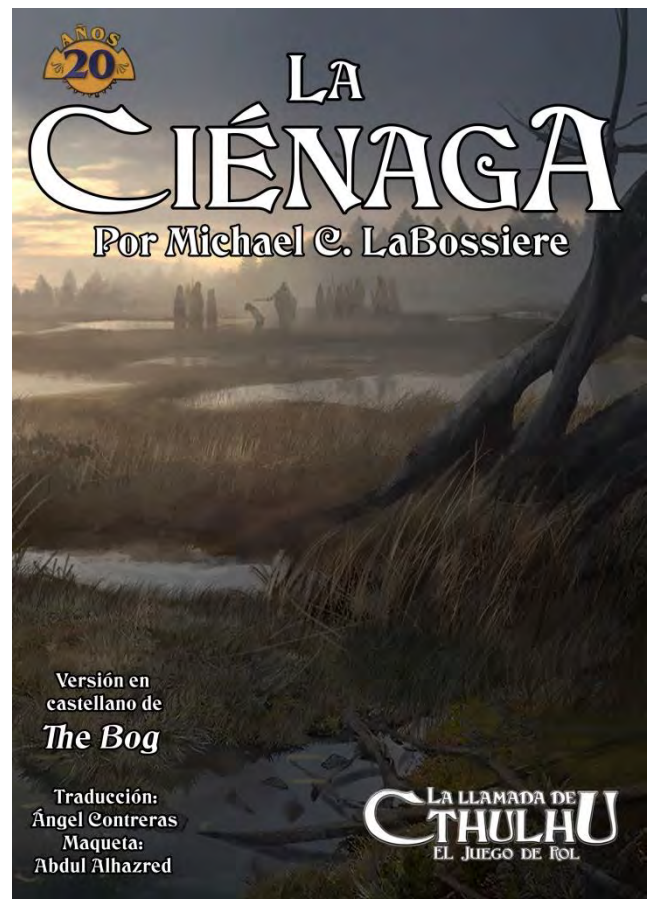
UN TRABAJO FÁCIL: Donde los investigadores tienen un encargo aparentemente sin complicaciones. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 2005. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred** con dibujo de **Freddy Triguero**.

ÚLTIMOS SACRAMENTOS: *Últimos sacramentos:* La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales. *Herencia letal:* Una momia auténtica ha sido robada de un

Antología WHITE DWARF

sarcófago falso de exhibición de papel maché. ¿Por qué ha ignorado el robo la seguridad de la universidad? *La casa en el bulevar McKinley:* El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo. *La sacerdotisa:* Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la corazonada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL UTATTI ASFET, *el ojo de perversa mirada.* Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto de aventuras. Ambientada en la década de los noventa, *El Utatti asfet* es una campaña a nivel mundial. En ella, los investigadores descubren que los Mitos no son sus únicos enemigos, y que el mal puede aguardar durante mucho tiempo. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



NOVEDAD

LA CIÉNAGA: Donde los investigadores se enfrentan a una secta en Escocia en los años 20 y a lo que esta adora. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1999. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

Y próximamente en español:

La maldición de Nínive

(The Curse of Niniveh)

Diario de Neve Selcibuc

(The Journal of Neve Selcibuc)

Diario de Reginald Campbell Thompson

(The Journal of Reginald Campbell Thompson)

Locura en la ciudad de Londres

(Madness in London Town)

El mal de Arkham

(The Arkham Evil)

Susurros en la oscuridad

(Whispers in the Dark)

Silent Hill

(Silent Hill D20 Supplement)

La apuesta

(The Bet)

Y más...