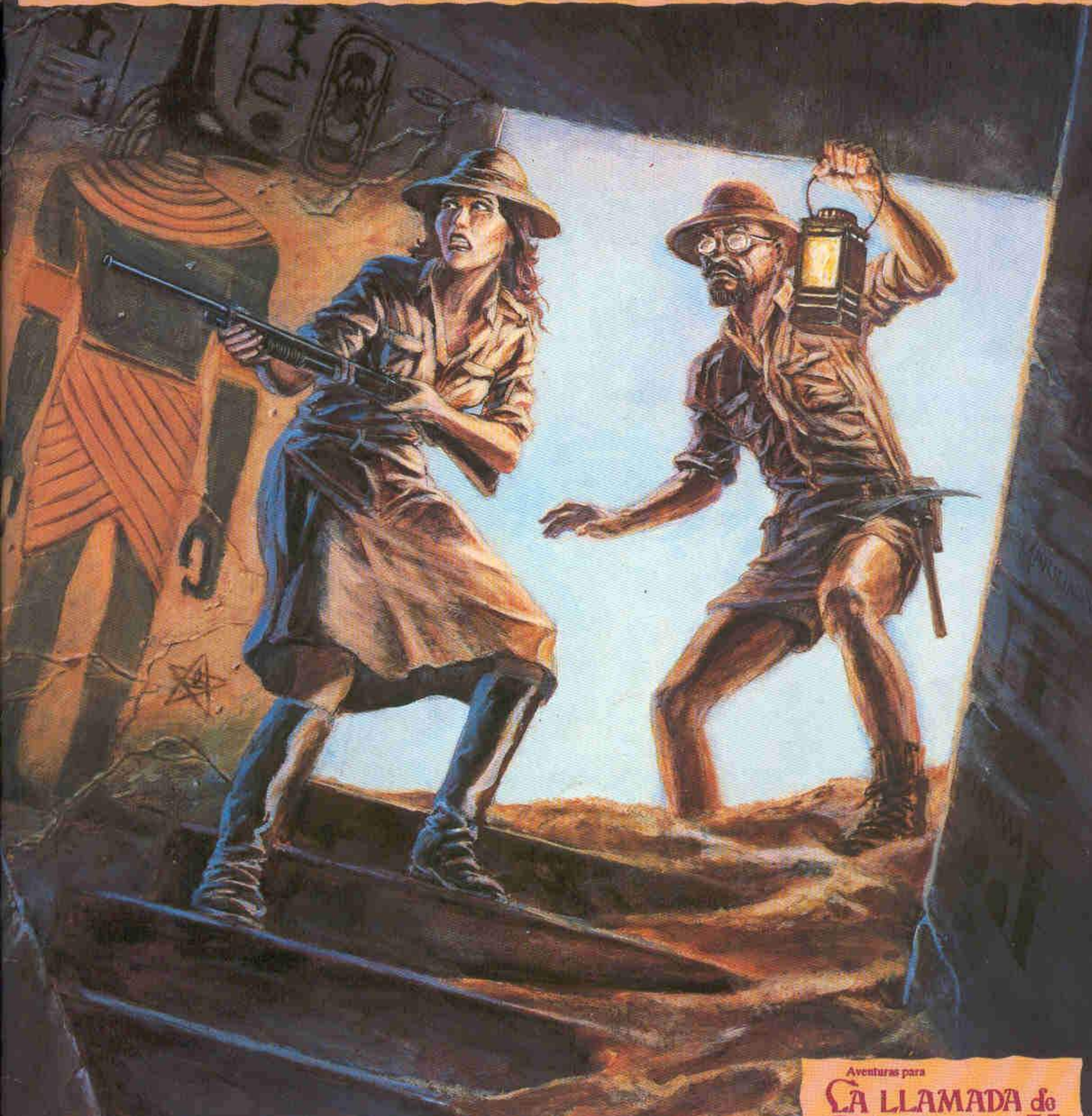


Los hongos de YUGGOTH



Keit Herber

Aventuras para
**LA LLAMADA de
CTHULHU**
con autorización de Arkham House

Los hongos de
YUGGOTH

**Aventuras desesperadas
contra la Hermandad**

por
Keith Herber

Editor:
Sandy Petersen

Ilustrador:
Chris Marrinan

Picado, diseño y mapas de los escenarios:
Tadashi Ehara



Pruebas de juego y otras ayudas:
Chris Allen, Wilkie Collins III, Erik Herber, Sharon Herber, Laura Tyler, y
Joyce y Bob Boyle de 'The Alcove'.

Voces importantes de otros tiempos:
Lee Estes, Lizbeth Estes, David Legg, Sandi Legg y Ron B. Wilder.

Versión en castellano:
Jordi Zamarreño.



Este trabajo está dedicado a:

Clark Ashton Smith y Danté Helcimer

The Fungi from Yuggoth

Copyright ©1984 Chaosium Inc.

Reservados todos los derechos.

LOS HONGOS DE YUGGOTH, edición en castellano, Setiembre 1989

Una publicación de JOC INTERNACIONAL, con autorización de Chaosium Inc.

Este suplemento ha sido diseñado para utilizarse con las reglas del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponibles por separado.

Los nombres de algunas personas vivas en la actualidad han sido utilizados como referencia en este volumen, pero cualquier parecido de uno de los personajes del texto con cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

Los mapas de las páginas 9, 21, 31, 43 y 55 se han utilizado con autorización de la compañía Rand McNally.

JOC INTERNACIONAL
c. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España

Impreso en Hurope, sa - Recared, 2 - Barcelona

ISBN: 84-7831-011-8

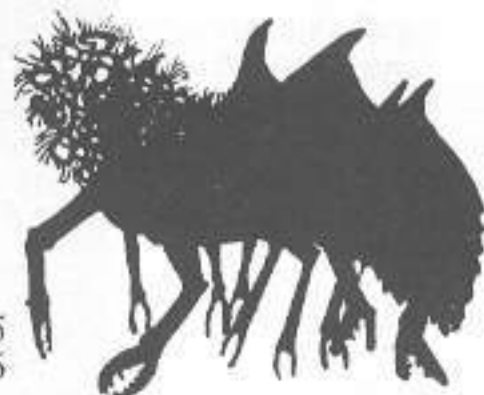
D.L.: B. 22.970-1989

Impreso en España-Printed in Spain

Contenido

Los hongos de Yuggoth

Introducción: La profecía.....	5
Sinopsis de la trama: La Hermandad de la Bestia.....	6
Capítulo I: El soñador.....	8
Capítulo II: El ser del pozo.....	14
Capítulo III: El castillo oscuro.....	19
Capítulo IV: Las arenas del tiempo.....	30
Capítulo V: Las montañas de la Luna.....	37
Capítulo VI: Junto a la bahía, primera parte.....	52
Capítulo VII: Junto a la bahía, segunda parte.....	60
Capítulo VIII: El día de la Bestia.....	66
Conclusión: Cómo frustrar los planes de la Hermandad.....	70
Escenario opcional 1: Los salones de Celæno.....	71
Escenario opcional 2: La voz que surgió del tiempo.....	74
Apéndices.....	76
Índice.....	80



Contenido

Los hongos de Yuggoth



LEMING



Introducción

La profecía

"... y se soñó de nuevo con el sacerdote Nophru-Ka, y con las palabras que pronunció en su muerte; cómo el hijo se alzaría para reclamar el título, y que el hijo dirigiría el mundo en nombre de su padre, y vengaría la muerte de éste, y llamaría a la Bestia a la que se adora, y las arenas beberían la sangre de la semilla del Faraón; y esto es lo que profetizó Nophru-Ka."

del *Kitab al-Azif*

Esta es la profecía que pronunciara un sacerdote moribundo en el año 1773 adC, y que ahora está a punto de cumplirse. ¿Podrán los investigadores detener las maquinaciones de la maligna Hermandad, o fracasarán en su empeño, dejando a un mundo indefenso en manos de un loco?

Usando pistas proporcionadas por un conocido médium de la costa Este, los investigadores visitarán cuatro continentes e incluso posiblemente otro planeta, en un intento de frustrar los planes de la Hermandad de la Bestia, y su tapadera, la New World Incorporated.

Los hongos de Yuggoth es una campaña completa, en ocho capítulos, para *La llamada de Cthulhu*. Sin embargo, cada capítulo puede utilizarse, con un mínimo de cambios, como una aventura completa en sí, y adaptarse en ese caso a cualquier campaña.

EL TIEMPO

En la mayor parte de los capítulos (el VI y el VII son excepciones), no hay un orden de acontecimientos fijo ni necesidad alguna de controlar el tiempo de una forma estricta. Las acciones de los investigadores y el efecto dramático serán quienes ayuden a determinar al guardián qué debe pasar a continuación.

Si el guardián lo desea, puede hacer que la campaña se inicie a mitad de 1928, planeando que acabe un año más tarde, lo cual permitirá atribuir el 'crack' del 29 o bien al colapso del imperio mundial de la Hermandad, o bien a la toma del poder por ésta.

La campaña es peculiarmente moderna en su contenido, y es fácil transferirla del formato usual de los años 20 a los 80 (N. del T.: Totalmente de acuerdo. Yo lo hice). Los 'hijos del terror' y sus bandas anarquistas y nihilistas pueden formar parte con facilidad de cualquier organización terrorista de nuestra propia época, y las multinacionales son hoy en día más comunes que en los años 20. Trasladar la campaña a una época anterior sería algo más difícil, pero también puede hacerse con algo de esfuerzo por parte de un guardián imaginativo.

LOS APENDICES

La trama de *Los hongos de Yuggoth* es bastante larga y ciertamente intrincada. Además, el uso de los escenarios opcionales dependerá en parte de las acciones de los investigadores y en parte de las decisiones que tome el guardián. A continuación se ofrece una sinopsis del argumento pero primero vale la pena explicar los apéndices, porque proporcionan una historia detallada de la situación a la que se enfrentan los investigadores.

El apéndice A explica la historia del ascenso y la caída de un sacerdote egipcio conocido como Nophru-Ka. Asesinado por orden del faraón, el sacerdote, con su último aliento, pronunció la profecía que se cita en el *Kitab al-Azif*. El apéndice B explica el descubrimiento de esta profecía por dos hombres que más tarde fundaron la Hermandad de la Bestia, una organización secreta que pretende dominar el mundo a través de un descendiente del antiguo sacerdote egipcio.

El descendiente adecuado nace por fin a finales del siglo XIX, y se llama Edward Chandler (apéndice C), hijo de un hombre de negocios de Chicago de escasa notoriedad. Las maquinaciones de la Hermandad (que incluyen el brutal asesinato de los padres de Edward) acaban por auparle a una posición de poder e influencia como presidente de la multinacional New World Incorporated (apéndice D).

Los apéndices E y F contienen información adicional sobre dos organizaciones desarrolladas a lo largo de los años por la NWI como parte de sus planes para conquistar el mundo. El apéndice G es una cronología que ayudará al guardián a ordenar acontecimientos pasados y a contestar a posibles preguntas por parte de los investigadores.

El guardián debería leerse a fondo estos apéndices hasta dominarlos, antes de empezar con la trama.

AMPLIAR LA AVENTURA

Aunque *Los hongos de Yuggoth* es una aventura completa, puede que algún guardián quiera ampliarla, sobre todo la segunda parte. Las posibilidades incluyen aventuras en las que entre en juego algún grupo de los hijos del terror, o un viaje a la India para descubrir el origen de la 'sabiduría' diseminada por los templos de Rhon-Paku.

Sinopsis de la trama

La Hermandad de la Bestia

Capítulo I

Esta sección ofrece la posibilidad de resolver el misterio de la desaparición de Paul LeMond, un famoso médium de Nueva York. Los investigadores son contratados por la madre de Paul y pueden ganarse una bonita suma de dinero si consiguen descubrir qué hay detrás de la desaparición de éste. En el capítulo no se puede descubrir nada acerca de la Hermandad, pero servirá para poner en contacto a los investigadores con Paul LeMond, poseedor de misteriosos poderes psíquicos. Paul debe sobrevivir a este capítulo no importa lo mal que lo hagan los investigadores, puesto que será un hilo conductor de pistas e informaciones a lo largo de la campaña.

Capítulo II

Al principio de este capítulo, los investigadores deberán haber sabido valorar la importancia de los extraños sueños de Paul LeMond, y cuando éste les relate que una serie de asesinatos de niños en Boston están de alguna forma relacionados con sus sueños acerca de la futura esclavización de la humanidad, será bueno seguirle la corriente.

Los investigadores podrán rastrear los terribles asesinatos hasta un terrible ser-niño que vive en un viejo pozo. Lo más importante, sin embargo, es que hallarán pistas de la existencia de una organización centenaria, conocida como la Hermandad de la Bestia, cuyo cuartel general está en Rumanía.

Capítulo III

Las pistas halladas anteriormente llevan a los investigadores hasta un castillo casi en ruinas, colgado de la ladera de una montaña en Transilvania. Aquí habita el jefe de la Hermandad, y aquí traza sus malévolos planes. Este hombre, el barón Hauptman, se prepara para abandonar la zona, puesto que sus centenarios planes empiezan a dar fruto. Los investigadores pueden encontrarse con él o no, pero es posible que acaben por entrar en el castillo y, además del horror que acecha en las criptas y catacumbas que hay debajo de éste, encuentren información que explique parcialmente los propósitos y objetivos de la Hermandad, además de proporcionarles mapas y otras pistas que les dirijan hacia la tumba secreta del sacerdote Nophru-Ka.

Capítulo IV

Un equipo arqueológico de la Universidad Miskatonic se encuentra en estos momentos buscando la tumba

perdida de Nophru-Ka. Sin embargo, la información de que disponen es errónea mientras que los investigadores disponen de las claves que pueden conducirles al lugar exacto. Llegar a la tumba, situada en el desierto, a más de 150 Km al Oeste de El Cairo, precisará un largo viaje en camello que acabará en el ataque de una banda de bandidos árabes y el subsiguiente viaje a través de una caverna secreta, donde podrán contemplar la sombra de Nophru-Ka rindiendo pleitesía a su oscuro dios.

Una vez reunidos con el equipo de arqueólogos, los investigadores ayudarán a éstos a encontrar la tumba del sacerdote y entrarán en ella, para descubrir que ha sido violada en fecha no demasiado lejana. En la tumba hay pistas abundantes, pero uno de los miembros de confianza de la expedición pertenece a la Hermandad e intriga en secreto contra los investigadores desde la llegada de éstos a El Cairo.

Capítulo V

En este punto hay lugar para una pequeña intrusión en el hilo de la aventura, puesto que en el capítulo anterior ninguna de las pistas permite seguir adelante. Los investigadores se hallarán en un aparente callejón sin salida, hasta que un nuevo sueño de Paul LeMond les haga viajar al Perú, en un intento de descubrir el origen de una serie de violentos terremotos que han azotado la zona en el último año.

La zona en cuestión está situada en los Andes, a gran altura, pero se puede establecer un campamento base en la mina experimental de la New World Incorporated. Tras explorar la zona devastada por los terremotos, los investigadores descubrirán evidencias de que en el asunto están involucrados los hongos de Yuggoth. Otras pistas apuntarán a la existencia de una conexión entre los Mi-Go y la mina de la NWI.

Antes de acabar el capítulo, los investigadores deberán al menos sospechar que existe algún tipo de relación entre la Hermandad y ciertos empleados de la NWI, y con toda seguridad hallarán pistas que les lleven a San Francisco.

Capítulo VI

Este capítulo proporciona una buena posibilidad de descubrir los planes reales de la Hermandad y la NWI. Los hongos de Yuggoth se dedicaban en el Perú a extraer, para que posteriormente la NWI lo enviara a San Francisco, un extraño mineral denominado Texanio (N. del T.: Este es un juego de palabras particularmente enrevesado. En el original inglés el inexistente mineral se llama 'Blue John', que traducido literalmente sería 'Juan Azul', lo cual no tiene sentido alguno. Sin embargo, el lector no ignorará que el nombre en inglés de los panta-

lones tejanos es 'Blue Jeans', que fonéticamente tiene una conexión innegable con lo anterior, puesto que es el masculino singular del mismo término, y además sugiere un sofisticado doble sentido. Veamos: Se supone que el citado mineral, pieza clave de los planes de la NWI, adecuadamente tratado, provocará una serie de alborotos, desmanes, etc., lo cual también se ha afirmado de los inocentes y ciertamente cómodos pantalones vaqueros. En la duda de cómo traducirlo, y viendo que mi colega Max Thercy lo ha traducido al francés como 'Blue Jean', con lo cual sigue el hilo de este mismo razonamiento, me he permitido traducirlo castizamente como 'Texanio', que por un lado continúa la broma y por el otro es un nombre muy adecuado para un mineral, teniendo en cuenta que por ahí circulan elementos químicos con nombres tan exóticos como Americio, Berkelio o Californio, de lo cual puedo dar fe como Licenciado en Ciencias Químicas). El Texanio está siendo llevado a un laboratorio subterráneo secreto donde se le convierte, mediante los encantamientos adecuados, en un incienso que se quemará en los templos de Rhon-Paku el Día de la Bestia. Este incienso especial es el componente material de un hechizo que permitirá convocar a los monstruosos Dholes desde sus lejanos planetas, para lanzarlos sobre algunas de las mayores ciudades del mundo. Los miembros y líderes de los templos son cómplices inocentes de la Hermandad de la Bestia, puesto que ignoran los efectos del incienso y de las invocaciones.

La operación la dirige un hombre conocido como Lang-Fu, un antiguo hechicero chino que antaño dirigió un culto a los Profundos en la costa Sur de China. Los investigadores pueden ver a Lang-Fu realizando rituales de Cthulhu e Hydra en una playa desierta al Norte de San Francisco.

Capítulo VII

Antes de abandonar San Francisco, los investigadores serán asaltados por una horrible criatura, mientras descansan en su hotel. Una serie de indicios que podrán hallar en los periódicos del día siguiente les llevarán a sospechar (con razón) que la estación experimental de investigaciones electrónicas de la NWI situada en Oakland, al otro lado de la bahía, está detrás del ataque.

Aprovechándose de las visitas turísticas que se realizan a la estación, los investigadores tendrán la oportunidad de echar un vistazo a los sorprendentes avances científicos de la NWI. Mientras algunos aprovechan la ocasión para aprender cosas nuevas, al menos uno o dos de los investigadores deberían intentar deslizarse hasta la zona reservada y encontrar más pistas relacionadas con los planes de la NWI y la Hermandad de la Bestia para dominar el mundo.

El jefe del laboratorio, el doctor Dieter, es un científico loco, y es él quien ha planeado el ataque contra los investigadores. Entre otros trabajos para la NWI, ha implantado dispositivos electrónicos en el cerebro de una serie escogida de personas, utilizándolas después para infiltrarse en diversas organizaciones terroristas del mundo entero. Estos zombis electrónicos se han ido situando en posiciones de mando en sus respectivas organizaciones y dirigirán los ataques contra las sedes de sus gobiernos, y contra instalaciones militares escogidas, en un intento de crear un pánico mundial el Día de la Bestia. Las pistas que pueden hallarse en el laboratorio permitirán a los investigadores notificar a su gobierno y posiblemente a otros del peligro que se avecina. Esta advertencia podría permitir que los gobiernos implicados trazaran planes que impidieran dichos ataques.

Capítulo VIII

Este es el clímax de la aventura y en él los investigadores volverán a viajar a Egipto, esta vez a la necrópolis de Gizeh, donde se alzan las pirámides y la Gran Esfinge. Aquí se encontrarán de nuevo con el Barón Hauptman y con Lang-Fu, esta vez en compañía de Edward Chandler y de una cierta cantidad de malvados guardaespaldas árabes. El maléfico trío intentará convocar a una horrible criatura, conocida como la Bestia, cuya forma es la de una esfinge sin rostro. Dicha convocación, al amanecer, señalará la llegada del Día de la Bestia y coincidirá con los ataques a nivel mundial por parte de los Hijos del Terror, y la inadvertida convocación de los Dholes en los numerosos templos de Rhon-Paku.

Este es el capítulo que más dificultades presenta para los investigadores, puesto que deberán decidir cuál es el mejor método para detener a Chandler y a la Hermandad. Los métodos más eficaces son probablemente los más suicidas, pero los dos escenarios opcionales que se incluyen en la aventura pueden proporcionar alguna manera de resolver la situación.

Escenario opcional 1

La Gran Biblioteca de Celæno está situada en un sistema estelar lejano y el viaje hasta allí es largo y difícil. Lo más valioso que se puede encontrar en la Biblioteca es el hechizo *Crear barrera de Naach-Tith*, que es uno de los pocos que pueden resultar eficaces contra la Bestia, pero que también es costoso de utilizar, y eso por no decir que el viaje de ida y vuelta a Celæno podría costarle la vida a más de un investigador.

Es poco probable que los personajes estén de por sí preparados para semejante viaje, que requiere hechizos poderosos y objetos mágicos. Sin embargo, en el capítulo III tendrán la oportunidad de descubrir éstos y otros objetos utilizados por el Barón Hauptman en sus numerosas visitas a la Biblioteca.

Escenario opcional 2

Describe qué podría suceder si Paul LeMond y los investigadores intentaran ponerse en contacto con el espíritu de Nophru-Ka. Los investigadores se enterarán de que cuanto más tiempo lleve muerta la persona a contactar, más íntimo debe ser el objeto de que Paul debe disponer para realizar el contacto. El capítulo VI ofrece un ejemplo en el que Lang-Fu utiliza el hígado momificado de Nophru-Ka para este mismo propósito, del que los investigadores podrán ser testigos si se dedican a espiar las horribles ceremonias que tienen lugar en la desierta Pearl Beach. El órgano será abandonado por el mago chino y puede ser recuperado por los investigadores. Si éstos no aciertan a comprender el potencial de este descubrimiento, el guardián puede proporcionarles algunos indicios. Por supuesto que también se puede utilizar algún otro órgano obtenido en la tumba de Nophru-Ka. El escenario está diseñado para permitir que los investigadores interroguen al espíritu de Nophru-Ka y puedan obtener informaciones que se les hayan podido pasar por alto en capítulos anteriores.

Los textos introductorios y finales de cada capítulo y escenario ofrecen información adicional sobre cada uno de ellos.

Nueva York

Capítulo I

El soñador

Se requiere de los investigadores que se ocupen de la misteriosa desaparición del famoso espiritista neoyorquino Paul LeMond.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Paul Le Mond, famoso espiritista y medium neoyorquino ha desaparecido en extrañas circunstancias. Si los investigadores no están al corriente de dicho acontecimiento por sus propios medios, al cabo de dos semanas de la desaparición podrán leer un anuncio en el periódico, insertado por la madre de Paul, en el que ofrece una recompensa de 2.000 \$ por cualquier información que le ayude a recuperar a Paul sano y salvo. Al pie del anuncio se citan un apartado de correos y un número de teléfono de Buffalo, Nueva York.

Otra manera de que los investigadores entren en la aventura es que la madre de Paul se ponga en contacto con ellos directamente, o que sean conocidos del propio Paul.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Tras una serie de pesadillas de extraordinaria vivez, hace algunas semanas que Paul LeMond sufrió una crisis nerviosa. Su agente, Herb Whitefield, quería internarlo para su tratamiento, pero como quiera que hacerlo abiertamente hubiera perjudicado la reputación de aquél, por no decir su lucrativa carrera como médium, hizo que fuera secuestrado e internado bajo un nombre falso en un sanatorio privado de las afueras de Nueva York.

HISTORIA

Paul LeMond tuvo una infancia anodina en una zona rural de las cercanías de Buffalo, Nueva York. Su padre murió cuando Paul era aún niño y su madre, Irene, tuvo que criarlo con el poco dinero que le quedó de pensión de su marido.

A la edad de 17 años, Paul sufrió una serie de pesadillas que ocasionaron su hospitalización, con un cuadro clínico de amnesia parcial. Durante su estancia en el hospital, Paul sufrió un desdoblamiento de personalidad, a la vez que trababa amistad con otro paciente llamado Clarence Rodgers. Tras ser dado de alta, y acompañado por el misterioso Rodgers, Paul empezó a viajar por todo el mundo, y tras ocho años de viajes regresó solo a casa de su madre donde volvió a residir. Poco después sufrió un nuevo ataque de amnesia y volvió a ser hospitalizado, recuperándose con rapidez, pero sin poder recordar nada de los ocho años transcurridos desde su primer ataque. Aparte de esto, Paul parecía encontrarse en plena forma, y su madre reconocía en él los rasgos de su carácter original. Volvió de nuevo a casa de su madre y las extrañas e inexplicables pesadillas sólo se

le reprodujeron en muy contadas ocasiones, sin resultados perniciosos.

Durante los ocho años que Paul invirtió viajando con Clarence Rodgers, su cuerpo había sido poseído por la mente de un miembro de la Gran raza de Yith. Rodgers pertenece a un pequeño culto que se dedica a ayudar a los miembros de la Gran raza. Simultáneamente, la mente de Paul habitaba en el cuerpo del yithiano, en la Australia prehistórica. Al cabo de los ocho años, los miembros de la Gran raza borraron de la memoria de Paul los recuerdos de ese período y devolvieron su mente a su origen, a la vez que devolvían a su explorador al pasado, pero las memorias residuales de Paul sobre su estancia son las que ocasionan sus pesadillas.

Las tensiones producidas por sus viajes en el tiempo despertaron en Paul un talento psíquico latente mediante el cual, y cogiendo en sus manos un objeto querido por una persona difunta, o una fotografía de ella, puede hacer que lo que parece ser el espíritu de dicha persona ocupe su cuerpo y se comuniquen con el mundo de los vivos.

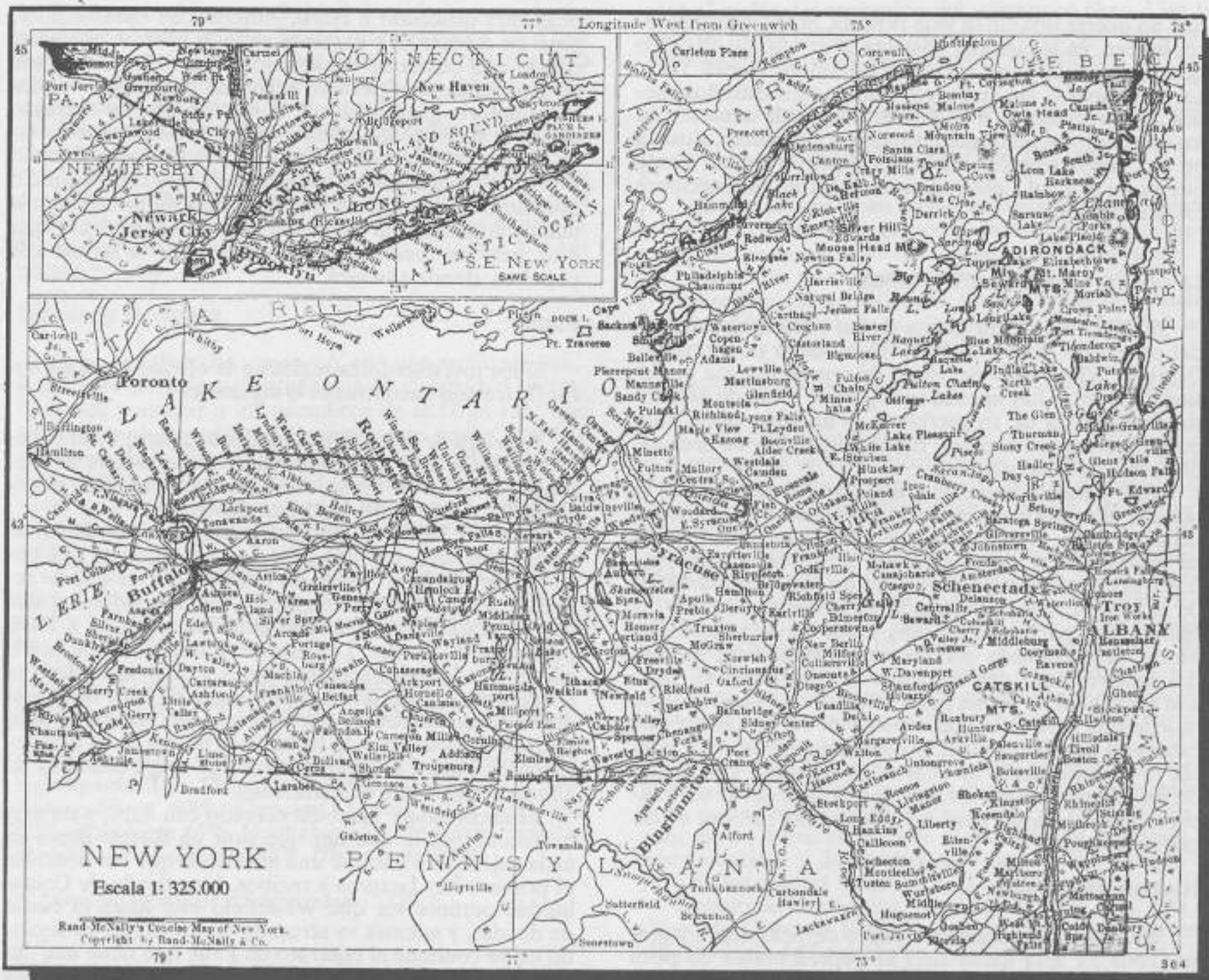
Herb Whitefield, un agente artístico de poca monta, se puso en contacto con Paul para verle actuar, ofreciéndole en seguida un contrato de representación en exclusiva. Le llevó a Nueva York, donde el talento de Paul triunfó de inmediato, y la habilidad promocional de Herb les puso en contacto con gran cantidad de personajes influyentes y celebridades adineradas.

Durante casi dos años, el asunto funcionó a la perfección, y los dos hombres ganaron cantidades sustanciales de dinero, hasta que empezaron los problemas. Paul empezó a tener una serie de pesadillas horribles, cuyo tema era nuevo para él. En ellos una enorme bestia de cuatro patas asolaba una antigua ciudad. Los sueños parecían tan reales que la inestabilidad nerviosa de Paul le impedía trabajar. Entonces Herb hizo que le secuestraran y le hospitalizaran.

La aparición repentina de extrañas pesadillas es otro efecto secundario de los viajes por el tiempo. Mientras se hallaba en el pasado, Paul detectó un desastre que tenía que ocurrir en un futuro próximo, y su subconsciente está tratando de avisarle de ello. La Gran raza de Yith no quiere que Paul interfiera, y han dado instrucciones a su agente, Clarence Rodgers, para que elimine a Paul y a cualquier otro que conozca el contenido de sus sueños, puesto que temen que en éstos salgan a la luz más recuerdos que les afecten.

INFORMACION GENERAL

Si los investigadores leen la prensa reciente encontrarán una serie de artículos referentes a la desaparición de Paul. Todos ellos explican que Paul salió de casa de



su novia para ir a la suya, y en los 750 m escasos que las separan desapareció sin dejar rastro. La policía no ha encontrado rastro alguno de violencia y, como quiera que Paul estaba considerado un tipo raro, cree que huyó o se tiró al río. Los artículos mencionan al agente de Paul, Herb Whitefield, y a su novia, Velma Peters.

La casa de Irene LeMond

Esta casita de una sola planta está situada en una zona rural de las cercanías de Buffalo. Así como el exterior es bastante normal, el interior está atiborrado de muebles caros, chucherías y chismes, todos de excelente calidad pero combinados con una falta de gusto total.

La señora LeMond, que viste ropa demasiado elegante para la ocasión, que va maquillada en exceso, y que luce una colección extravagante de joyas, recibe cordialmente a los investigadores y les ofrece té y unas excelentes pastas caseras. Les explica la infancia de Paul, sus sueños y su repentina amnesia a los 17 años. También les explica que Paul 'cambió' y empezó a relacionarse con un tal Rodgers, junto con el cual emprendió una serie de viajes largos y secretos, cuyos destinos nunca le fueron revelados. Tras el segundo ataque de Paul, el alto y moreno Mr. Rodgers dejó de aparecer por allí y Paul empezó a ser de nuevo el de antes, pero simultáneamente empezó a manifestarse en él el extraño poder de comunicarse con los espíritus que le ha llevado a la fama.

La señora LeMond explicará también a los investigadores que Paul ha estado muy ocupado con su carrera en los últimos dos años y sólo la ha visitado tres veces en ese tiempo, muy brevemente en las tres ocasiones. La última visita fue hace tres meses, y en ella Paul iba acompañado por su novia, Velma Peters. Ella desconfía de Velma y de Herb Whitefield, e insinúa a los investigadores que cree que ambos conspiran para eliminar a Paul y cobrar su seguro de vida.

Irene LeMond

La madre de Paul es una persona servicial, cuyo único defecto ha sido proteger demasiado a su hijo. Le echa mucho de menos y en su soledad gasta gran parte del dinero que éste le envía en objetos caros para la casa. Siempre ha sido pobre y tiene poca idea de lo que se puede hacer con tanto dinero, pero ha conseguido ahorrar una buena cantidad.

FUE 6 CON 13 TAM 6 INT 10 POD 9
DES 10 APA 15 COR 48 EDU 8 PV 10

Habilidades: Hacer fabulosas pastas caseras 95%.

Antes de que los investigadores se marchen, la señora LeMond les facilitará la dirección del apartamento de Paul y de la oficina de Whitefield en Nueva York, así como una foto reciente. Además les entregará el diario de Paul, que éste escribió desde los 13 años hasta su primer internamiento por amnesia. Ella no lo ha leído, puesto

que no quería invadir su vida privada. Si los investigadores lo leen, es la historia, bastante aburrida, de un chico que crece en la parte rural del estado de Nueva York. La última parte, sin embargo, contiene los extraños sueños que precedieron a su primer ataque de amnesia, en los que describe una ciudad extraña y gigantesca, situada en una jungla tropical. Al moverse por la ciudad siente que ya no es Paul LeMond, sino un ser de proporciones extraterrestres.

La oficina de Herbert Whitefield

Situada en la sexta planta de un edificio de oficinas del centro de Nueva York, la placa de la puerta pone: "Herbert Whitefield - Servicios de representación profesional." Dentro hay apenas sitio para la mesa de escritorio de Herb, la de su secretaria, y un viejo sillón para que se sienten los clientes. En un rincón hay un archivador bastante desvencijado.

Herb pasa últimamente gran parte del día fuera de la oficina, pero los investigadores le encontrarán allí en su primera visita. A menos que puedan demostrar que les ha contratado la madre de Paul, se volverá sumamente hostil al mencionarse el nombre de éste, expulsándoles de su oficina. Si los investigadores fueron lo bastante astutos como para obtener una carta de la señora LeMond, protocolizada notarialmente, Whitefield no tendrá más remedio que contestar a sus preguntas, pero aún así lo hará de forma poco voluntariosa, diciendo que todo lo que sabe es lo que la policía le ha contado, y que estaba en una fiesta cuando Paul desapareció. "La policía ya ha confirmado mi coartada", afirmará. Una tirada de Psicología permitirá saber que Whitefield es un individuo muy nervioso, pero no revelará las razones de dicho nerviosismo.

Herbert Whitefield

Whitefield es un hombre bajito de pelo negro y graso. Toda su vida había sido un representante de poca monta, pero su descubrimiento de Paul LeMond le ha llevado por primera vez al éxito en su profesión. Aunque es leal a Paul, últimamente ha estado sometido a presiones resultantes de deudas de juego, lo cual le ha hecho actuar como lo ha hecho. Herb sería capaz de bastantes cosas con tal de que la gente no descubriera la verdad sobre Paul. Espera que se cure pronto, y poder inventarse una historia que explique su desaparición. Herb se da perfecta cuenta de que su futuro está ligado al de Paul y está dispuesto a hacer todo lo que esté en su mano para proteger la carrera de su pupilo.

Tras la primera entrevista con él en su despacho, no se le volverá a ver hasta que alguien le descubra en su apartamento.

FUE 9 CON 10 TAM 8 INT 13 POD 12
DES 10 APA 14 COR 55 EDU 12 PV 9

Habilidades: Psicología 45%, Regatear 65%, Crédito 50%, Charlatanería 65%, Elocuencia 30%.

Su secretaria, Betty Avery, no habla con frecuencia en la oficina, pero si los investigadores se ponen en contacto con ella más tarde, cuando esté sola, una tirada de Elocuencia o de Discusión harán que revele todo lo que sabe. Dirá que Paul era un joven sensible que, sin la ayuda de Herb, nunca habría obtenido el éxito del que ahora disfruta. Teme que se haya suicidado y ahora está preocupada por Whitefield puesto que evidentemente ha contraído cuantiosas deudas y está siendo presionado para que las pague. Dos hombres, en representación de un tal Mr. Wexler, han visitado la oficina en un par de

ocasiones buscando a Herb. Ambos iban bien vestidos, pero su aspecto era bastante rudo, y afirmaban querer cobrar una deuda de Whitefield con su jefe. Una tirada de Conocimientos permite recordar que Bugsy Wexler es un notorio gángster local. Por otra parte, en el mismo día de la visita de los investigadores la oficina fue visitada por un caballero muy alto llamado Rodgers. Cuando Betty le dijo que Herb no estaba dejó una tarjeta y pidió que Herb se encontrara con él en aquella dirección a la una de la tarde. Ella le enseñó la tarjeta a Herb al llegar éste, pero no reconoció el nombre y tiró la tarjeta a la papelera, donde aún está.

Pistas:

Si los investigadores registran la oficina fuera de horas de trabajo encontrarán lo siguiente:

Papelera de Betty: Un cuidadoso registro de la papelera sacará a la luz una tarjeta de visita a nombre de Clarence Rodgers. Al dorso, escrito a mano, hay una dirección y las palabras: "A la una en punto."

Mesa de Herb: En uno de los cajones, que están cerrados con llave, hay una llave con una etiqueta que pone "Apart. de Paul" y otra sin marcar (que es una de repuesto del apartamento de Herb). En otro cajón hay una carta amenazadora, bastante explícita, dirigida a Herb por un tal B. Wexler. La carta se refiere a ciertos "servicios prestados" dos semanas antes y exige que Herb se encuentre con Wexler en cierto lugar. Si a los investigadores no se les ocurre por sí solos, una tirada de Idea permite recordar que la fecha es la misma de la desaparición de Paul. La dirección corresponde a una zona de almacenes bastante destartados.

El archivador: También cerrado con llave, y no muy ordenado, por lo que hay que tirar un Buscar libros en cada cajón para hacerse una idea de lo que contiene. En el primero hay facturas y recibos. Una tirada de Contabilidad permite ver que Whitefield está hasta el cuello de deudas, y además va atrasado en los pagos. El segundo cajón contiene el contrato de Paul, que tiene una duración de 10 años y otorga a Herb un 50% de todos los beneficios de Paul. Los jugadores pueden pensar que es abusivo, pero una tirada de Derecho permitirá que los investigadores deduzcan que es un trato normal para la época. El tercer cajón contiene varias pólizas de seguros de vida, todas a nombre de Paul, y todas con Herbert Whitefield como beneficiario.

Encuentro con Clarence Rodgers

Al salir de la oficina de Whitefield, los investigadores se encontrarán con un hombre alto y rubio, con barba, que se presenta como John Dervin, investigador de la compañía Klein Mutual Life Insurance Co., y que afirma que su compañía cubre una póliza de seguro de vida de Paul. Explica que la compañía investiga por sistema todos los casos como éste, por si acaso se tratara de un intento de fraude o de un asunto criminal. Indica que Herb Whitefield es el beneficiario de la póliza y piensa que puede tener algo que ver con la desaparición de Paul.

En realidad se trata de Clarence Rodgers disfrazado, puesto que la compañía Klein no existe. Rodgers ha estado vigilando la oficina de Herb durante algún tiempo, en la esperanza de descubrir alguna pista sobre el paradero de Paul, e intentará aprovechar esta oportunidad para sacarles información a los investigadores, y quizá tratar de que le ayuden. Por una parte intentará enterarse de lo que saben, y por la otra les proporcionará pistas falsas en un intento de quitarles de enmedio durante algún tiempo.

Rodgers está bastante bien disfrazado, con una barba postiza y el pelo teñido. Si algún investigador cree que hay algo anormal y saca una tirada de Descubrir verá que, o bien hay un mechón de pelo mal teñido, o que una parte de la barba se ha despegado.

Tras encontrarse con el grupo, Rodgers se dirigirá a su apartamento, que está a unas cinco manzanas de distancia. Si se le quiere seguir, hay que sacar dos tiradas seguidas de Ocultarse, puesto que Rodgers va muy al tanto. Si se falla una de las tiradas, Rodgers se emboscará en el primer callejón que encuentre, para atacar a sus perseguidores.

Clarence Rodgers

Es un hombre alto y moreno, con una excelente habilidad para el disfraz. Pertenece a una sociedad secreta dedicada a ayudar a los miembros de la Gran raza que viajan por el espacio y el tiempo y que pasan por este momento de la historia de la Tierra. Es implacable y se le ha ordenado matar a Paul LeMond. Rodgers intentará en todo momento preservar su propia vida, y si las cosas se ponen feas tratará de huir, abandonando su misión.

A lo largo de la aventura, Rodgers se dedicará a hostigar a los investigadores, y al menos atentará una vez contra sus vidas. Debería fallar en cualquier intento que haga contra Paul.

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

Habilidades: Antropología 50%, Arqueología 55%, Astronomía 10%, Mitos de Cthulhu 25%, Historia 70%, Buscar libros 80%, Ciencias Ocultas 50%, Escuchar 60%, Psicología 55%, Ocultarse 65%, Moverse en silencio 60%, Charlatanería 70%, Disfrazarse 99%.

Armas: Revólver .22 65%, daño 1D6.

El apartamento de Clarence Rodgers

Está situado en un barrio bastante cochambroso y la puerta, que tiene FUE 25 a efectos de resistencia, dispone de doble cerrojo, por lo que requiere dos tiradas de Mecánica. Durante el día, Rodgers no suele estar, pero si los investigadores van de noche, seguro que le encuentran. Durante el día, hay una posibilidad del 25% de que vuelva de repente y les pille registrando su apartamento, por lo general en el preciso momento en que hayan encontrado algo de utilidad.

Sus características y habilidades ya se han descrito antes.

El apartamento de Rodgers tiene sólo dos habitaciones. La delantera la usa como dormitorio, con una cama y una cómoda en la que guarda su escaso vestuario. Encima de la cómoda hay diverso material de maquillaje escénico, entre el cual figuran una barba postiza y una botella de tinte para el pelo. La habitación posterior contiene una librería que amenaza caerse (por el peso), y una mesa atiborrada de más libros y material de escritura. La mesa y la librería están a un lado de la habitación, y el otro lado está sospechosamente vacío.

La librería contiene volúmenes de historia, arqueología y antropología, y los de la mesa tratan de los mismos temas. En la mesa también hay una caja de hierro, cerrada, una serie de hojas escritas a lápiz, y un curioso libro, metálico, que mide unos 38x50 cm. Las delgadas tapas metálicas protegen un centenar de páginas de un material celulósico duro, cubierto de extraños dibujos, hechos a pincel. El libro está abierto y un examen de las hojas escritas a lápiz permite ver que se trata de una traduc-

ción al inglés del contenido del misterioso libro. Una tirada de Mitos permite reconocer los símbolos como muy parecidos a los de los *Manuscritos Pnakóticos*.

Manuscritos Pnakóticos

El libro procede de una antigua biblioteca oculta. Los miembros de la Gran raza entregaron este volumen a Rodgers, que lleva algún tiempo traduciéndolo, y hace poco que ha terminado.

-1D6 COR, +6 a Mitos de Cthulhu, Multiplicador x2

Hechizos: Llamar a Cthugha, Crear comunicador yithiano (requiere la asistencia de un miembro de la Gran raza, que se convertirá en el contacto del comunicante).

La caja de hierro contiene un extraño artefacto, en dos piezas, de aspecto eléctrico. Se requiere una tirada de Mecánica para montarlo y una de Electricidad para imaginarse para qué sirve, o simplemente para hacerlo funcionar.

Una vez puesto en marcha, el aparato emite un zumbido durante unos instantes, y segundos después surge un rayo de luz de una joya brillante que se encuentra en lo alto de la máquina, el cual se centra en la parte despejada de la habitación. El rayo de luz proyecta una imagen tridimensional de un miembro de la Gran raza de Yith. La imagen es muy convincente (con el yithiano intentando comunicarse mediante chasquidos de sus garras), y los investigadores deberán tirar COR, 1/1D6. Tras las tiradas de COR, una de Idea permite reconocer la imagen como lo que es. Este miembro de la Gran raza es el contacto de Clarence Rodgers, y se dará cuenta al cabo de un momento de que algo anda mal, cortando la comunicación, y desapareciendo de la vista, aunque el rayo de luz seguirá iluminando el rincón.

Debajo de la máquina, en el fondo de la caja, está el diario de Clarence Rodgers, que se puede leer con una simple tirada de Leer Inglés, cuesta 1D6 puntos de COR y proporciona 3 puntos a Mitos de Cthulhu. En el diario se menciona la relación de Rodgers con los yithianos, cómo funciona el comunicador y las órdenes de matar a Paul LeMond y a cualesquiera otros que hayan podido tener conocimiento de sus sueños.

El comunicador yithiano

Estos artefactos están a veces en poder de los humanos que ayudan a los miembros de la Gran raza en sus viajes por el tiempo. Están hechos de bronce, y cubiertos de extraños grabados. Miden unos 30 cm de altura, montados, y en lo alto hay una joya roja. Cada una de estas joyas está sintonizada con un miembro en particular de la Gran raza, a quien busca al activar la máquina.

Una vez ensambladas la parte superior con la inferior y puesto en marcha el aparato, se empieza a oír un zumbido sordo y la fuente de energía, situada en la parte inferior, empieza a brillar suavemente. Esto continúa durante unos momentos, durante los cuales la máquina busca a través del tiempo al yithiano con el que está sintonizada. Una vez establecido contacto, el miembro de la Gran raza será consciente de ello, a la vez que la máquina emitirá un holograma de él. Este ser puede ver en el continuo espacio-temporal que ocupa la máquina, y puede comunicarse con los que han contactado con él.

El yithiano puede cortar el enlace mental con la joya en cualquier momento, y una vez roto sólo puede ser restablecido por éste, quien debe crear un enlace psíquico con otra joya que exista en su propio continuo espacio-temporal.

El apartamento de Paul LeMond

Se trata de un apartamento de tres habitaciones, con baño completo, en un barrio residencial. Ha sido registrado por la policía, pero sólo superficialmente. En una mesita puede verse una libreta de notas, dentro de la cual hay una carta que Paul había empezado a escribir a su madre (Información 1).

Información 1: Capítulo I

Carta de Paul LeMond a su madre, hallada en el apartamento de Paul.

Querida mamá:

Lamento haber tardado tanto en escribirte, pero estaba muy ocupado con la gran cantidad de sesiones que Herb me ha concertado últimamente. Temo que se me están repitiendo los extraños sueños, los mismos que antes de mi ataque de amnesia, y además parece que afectan a mi personalidad porque mis relaciones con la gente se deterioran. Velma y yo nos hemos peleado a menudo. Ya sé que a tí no te gusta Velma, pero es una chica maravillosa y estoy seguro de que me quiere.

Más tarde:

Acabo de volver del apartamento de Velma. Nos hemos vuelto a pelear y dice que no quiere volver a verme. Se lo he contado a Herb y dice que debería internarme en un hospital, que necesito descanso, pero yo no quiero. Tengo que ver a Velma pero no sé si podré hacer las paces con ella... los enormes helechos se agitan al viento ante mi ventana. Más allá están los edificios con espiras... No recuerdo el camino, y temo perderme. Tengo que ver a Velma pero la Bestia aguarda ahí fuera...

El apartamento de Velma Peters

Velma intenta explotar al máximo la coyuntura. Aunque había roto con Paul poco antes de su desaparición, la gente no estaba al corriente por lo que, al entrar la prensa en escena, Velma (aspirante a actriz, aunque su talento es más bien escaso) hizo una interpretación bastante meritoria del papel de novia desconsolada. Por otra parte, no sabe nada de la desaparición, excepto que ocurrió entre su apartamento (al que Paul había acudido con la vana esperanza de recomponer sus relaciones) y el de Paul, y fingirá estar muy preocupada por la suerte que pueda haber corrido. No está en buenas relaciones con Herb Whitefield y puede expresar vagas sospechas acerca de su participación en el asunto.

El apartamento de Herb Whitefield

Se trata de un apartamento de lujo, amueblado con sumo gusto, o al menos eso era, puesto que si los investigadores lo visitan cualquier día después del primero de su llegada a la ciudad, se encontrarán con que alguien se ha dedicado a machacarlo. Hay muebles destrozados, objetos de calidad tirados por el suelo, tapicerías rasgadas, etc. Unos débiles gemidos llevan a los investigadores hasta Herb Whitefield que yace en el suelo, víctima de una paliza descomunal. Está inconsciente pero vivo, y unos cuantos días de hospital le sacarán del coma, permitiéndole hablar de nuevo. Mientras tanto, todo lo que puede hacer es murmurar: "Bugsy... Bugsy." Herb ha sido apaleado a causa de la deuda que tiene con Bugsy Wexler, que también fue quien realizó el secuestro de Paul. Las características de Herb ya se han dado anteriormente.

Un registro rápido de su apartamento permite encontrar, en el escritorio, una serie de facturas del Sana-

torio Woods, en las afueras, en concepto del tratamiento de un paciente llamado Paulie Meldon. La dirección del sanatorio figura en las facturas.

El cuartel general de Bugsy Wexler

Es un almacén en el distrito portuario de Nueva York. Cualquiera que sea lo suficientemente valeroso como para arriesgarse a ir hasta allí será reducido por dos matones, armados de pistolas, en cuanto llame a la pequeña puerta lateral. Los matones harán entrar al visitante y le cachearán, despojándole de cualquier arma que lleve, antes de permitirle ver al 'Boss'.

Bugsy es un 'duro', y si un investigador no le cae en gracia (lo cual precisa una tirada de Charlatanería o, si se trata de una mujer, de una tirada de APAX4 o menos en porcentaje) hará que tres de sus 'muchachos' le den una paliza. Si a Bugsy le cae simpático un investigador le explicará que Whitefield tiene (o más bien, tenía) ciertos problemas con él, referentes a una deuda. Si el investigador sigue preguntando, Bugsy se queda admirado de su temple y le explica toda la historia de cómo Herb le pidió que secuestrara a Paul durante algunos días, llevándose después el propio Herb a algún otro lugar. Bugsy explicará que Paul estuvo delirando todo el tiempo.

Bugsy Wexler

Notorio gángster, Bugsy es el ejecutor directo del secuestro de Paul LeMond. No le gusta la gente a la que no conoce, con la excepción de alguien que domine el arte de la Charlatanería, o de alguna 'bella dama.'

FUE 15	CON 13	TAM 16	INT 10	POD 8
DES 13	APA 8	COR 40	EDU 6	PV 15

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 75%, Vaciar bolsillos 50%, Elocuencia 50%.

Armas: Pistola .45 85%, daño 1D10 + 2.
Puñetazo 85%, daño 1D3 + 1D4.
Cabezazo 65%, daño 1D4 + 1D4.
Patada 85%, daño 1D6 + 1D4.

Los hombres de Bugsy

Supón que los cinco tienen idénticas características.

FUE 15	CON 13	TAM 16	INT 10	POD 8
DES 13	APA 6	COR 40	EDU 5	PV 15

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Ocultarse 35%, Moverse en silencio 30%, Vaciar bolsillos 25%.

Armas: Pistola .45 40%, daño 1D10 + 2.
Puñetazo 60%, daño 1D3 + 1D4.
Cabezazo 40%, daño 1D4 + 1D4.
Patada 50%, daño 1D6 + 1D4.

El Sanatorio Woods

Este hermoso lugar en las afueras de Nueva York es el lugar favorito de los ultra-ricos y famosos. La seguridad es de alto nivel y tiene fama de discreto.

Paul LeMond se halla internado aquí, bajo el nombre falso de Paulie Meldon, traído por Herb Whitefield. El personal no está enterado de su verdadera identidad, e impedirá toda visita. Si los investigadores pueden presentar pruebas contundentes, y además consiguen una tirada de Discusión o de Derecho en su entrevista con el director del sanatorio, se les puede permitir el acceso a la habitación de Paul. En todo caso, los investigadores



Paul LeMond en acción

disponen de suficiente información como para acudir a la policía para que ésta deshaga el equívoco y saque a Paul de allí.

Paul LeMond

Se trata de un joven de naturaleza sensible y artística. Hijo único, criado por su madre, siempre tuvo mala salud y pasó poco tiempo en la escuela. En la actualidad sufre de tremendas pesadillas, en las que emergen de su subconsciente imágenes del futuro próximo.

FUE 8 CON 8 TAM 9 INT 15 POD 17
DES 12 APA 14 COR 46 EDU 10 PV 9

Hechizos: Convocar a los espíritus.

CONCLUSION

Una vez Paul sea encontrado, su madre se lo llevará a su casa, y contratará al mejor psiquiatra de Buffalo para que le cure. Quedará profundamente agradecida a los investigadores por su ayuda y les recompensará con la cifra prometida. También comprará una grabadora en la que registrará los sueños de Paul, enviando por correo a los investigadores cualquier cosa que le parezca interesante. Estas grabaciones pueden proporcionar pistas para fases siguientes de la campaña. Algunas de ellas sirven de introducción a algunos capítulos; el guardián puede crear otras para despistar a los investigadores.

Clarence Rodgers es un personaje que hay que adaptar a las acciones de los investigadores. Está dedicado a su causa, pero si ofrecen demasiada resistencia, se retirará sin arriesgar su vida. Si sobrevive a tales encuentros, puede volver a aparecer en otro de los capítulos, dispuesto a acabar con los investigadores de una vez por todas. Sin embargo, es una persona que dispone de fondos limitados, por lo que no puede viajar demasiado. Ahora bien, es un maestro del disfraz. En una de las pruebas de juego, los investigadores consiguieron (gracias a las

La convocación de espíritus

Para convocar a un espíritu, Paul debe estar en contacto físico con algún objeto que a su vez hubiera estado en contacto muy próximo con el difunto, en vida de éste. Puede tratarse del juguete favorito de la infancia, o de un recuerdo de unas vacaciones particularmente apreciadas. A veces Paul es capaz de convocar a un espíritu simplemente sentándose en la silla favorita del difunto, o en su habitación. En general, cuanto más tiempo lleve muerta la persona, más íntimo ha de ser el objeto.

Una vez en posesión del objeto, Paul debe gastar 15 puntos de magia, a continuación de lo cual se sume en un trance profundo, con la cabeza inclinada sobre el pecho. Si la convocatoria tiene éxito, levantará la cabeza uno o dos minutos más tarde, y sus rasgos y actitud serán los del difunto. Una vez el espíritu convocado en el cuerpo de Paul, necesitará algunos instantes para ajustarse a su nuevo estado. Primero intentará controlar los músculos y los sentidos, y después irá recordando cómo hablar.

Otras personas presentes en la sesión pueden tomar parte en ella. Mientras que Paul permanece sentado a un lado, los demás deben cogerse de la mano, por lo general sentados en círculo alrededor de una mesa, y gastando cada uno 1 punto de magia para crear un aura psíquica que colabore a convocar al espíritu. Si en algún momento este círculo se rompe, el espíritu queda libre para marcharse.

Habitar un cuerpo extraño es incómodo para el espíritu, quien por lo general pedirá que se libere al cabo de un cierto tiempo. Si éste es hostil se le puede obligar a facilitar información mediante hechizos que ataquen su INT o su POD. Los ataques físicos sólo dañarán a Paul, no al espíritu. Este no puede marchar hasta que se rompa el círculo, o bien hasta que consiga vencer los puntos de magia de todos los participantes en el círculo con los suyos, en una tirada de resistencia.

oportunas tiradas de comunicación) abrirse paso hasta la habitación de Paul en el Sanatorio Woods, justo a tiempo de impedir que Rodgers, que se había disfrazado de enfermero, le estrangulara.

Capítulo II

El ser del pozo

Un sueño poco usual a cargo de Paul LeMond envía a los investigadores a Boston para indagar sobre los asesinatos de niños que aterrorizan a la ciudad.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

La señora LeMond envía a los investigadores una grabación reciente de las últimas sesiones oníricas de Paul. Aunque la mayoría de la cinta la ocupan murmullos incoherentes, hay partes comprensibles. Aparte los sueños usuales sobre la gran bestia también dice: "Los niños morirán ... los niños morirán ... es el rastro de la Bestia ... Boston."

Al cabo de una semana, y de acuerdo con la predicción de Paul, tres niños son cruelmente asesinados en los suburbios de Boston. Todos vivían en los barrios bajos, y se encontraban en la calle a altas horas de la noche, que es cuando tuvieron lugar las atrocidades. Los asesinatos tuvieron lugar por separado, cada dos días durante una semana. La policía ha urgido a los padres para que no permitan a sus hijos salir de casa por la noche mientras dure la investigación.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Los asesinatos los está cometiendo un horrible ser-niño que vive en el pozo, medio cegado, de la mansión que fuera propiedad del Dr. Ambrose Cornwallis, ahora prácticamente en ruinas.

Historia

El doctor Cornwallis pertenecía a la Hermandad de la Bestia, y fue quien primero descubrió el nacimiento de Edward Chandler, alertando al barón Hauptman en Transilvania. El doctor Cornwallis fue también quien alojó durante breve tiempo a Edward Chandler, antes de entregárselo a Hauptman.

Cuando Hauptman llegó a América, trajo consigo un regalo para el doctor; unas gafas provistas de extrañas lentes prismáticas que permitían ver otras dimensiones. Una noche, mientras el doctor estaba ausente, su mujer, presa de la curiosidad, se puso las gafas. El doctor, que volvió tarde a casa esa noche, encontró a su mujer acurrucada en un rincón, medio enajenada de terror. Más tarde, Cornwallis descubrió que había sido fecundada por un ser del otro lado.

Tras dar a luz un hijo once meses más tarde, la señora Cornwallis enloqueció del todo y fue recluida en una habitación del piso superior de la mansión, mientras que el doctor y su hermana Sara intentaban criar al ser en una bañera del sótano. Cierta noche, la señora Cornwallis logró escapar y, antes de que nadie de la casa pudiera evitarlo, se introdujo en el sótano, cogió al niño, lo ti-

ró al pozo (que estaba seco) y empezó a arrojar enormes piedras al interior. El doctor Cornwallis, alertado por el ruido procedente del patio, descubrió a su mujer mientras ésta arrojaba las últimas piedras. Entonces tuvo lugar una persecución por toda la casa. Acorralada por fin en la cocina, la señora Cornwallis consiguió herir mortalmente a su marido con un cuchillo. Sara Cornwallis, alertada a su vez por los gritos, abatió a la señora Cornwallis con la pistola del doctor, y colocó después el arma en la mano del muerto antes de avisar a la policía.

Sara fue brevemente hospitalizada, debido a un ataque de nervios, y en las dos semanas que estuvo ausente de la casa, tuvieron lugar algunos asesinatos de niños. Cuando Sara volvió a la casa descubrió que Jeremy, el ser-niño, aún vivía en el fondo del pozo, donde además disfrutaba de una humedad que le resultaba muy agradable. Entonces empezó a dejarle por las noches pollos crudos en el brocal del pozo, práctica que ya lleva años practicando. Mientras Jeremy siga siendo alimentado, no representa ningún problema para nadie.

Sin embargo, Sara se ha ido volviendo senil y se ha olvidado algunas veces de la comida de Jeremy, lo cual explica las incursiones de éste las últimas noches.

INFORMACION GENERAL

Archivos de los periódicos: Una tirada de *Buscar libros* permitirá extraer una copia del *Boston Globe* de finales de Septiembre de 1891. Uno de los artículos habla de una serie de macabros asesinatos de niños que tuvieron lugar durante dos semanas. La policía no disponía de pista alguna, y avisó a la población de que mantuvieran a los niños en casa por la noche. El artículo indica que todos los asesinatos tuvieron lugar cerca de la mansión Cornwallis, lugar en el que tuvo lugar un trágico asesinato doble a principios de ese mismo mes, y en el que perecieron el conocido médico Dr. Ambrose Cornwallis y su mujer, Emily Halsted Cornwallis. La policía no cree que unos crímenes y otros estén conectados.

Comisaría de policía de Boston: Los investigadores podrán entrevistarse con el detective que está a cargo del caso sin ningún problema, pero para que revele algo de interés hará falta tirar Derecho o Elocuencia. Si se le convence de hablar abiertamente sobre el caso, revelará que los cuerpos fueron hallados en un estado terrible, que aún no ha podido ser explicado. Tenían marcas de numerosas heridas, aparentemente causadas por alguna acción succionante, y estaban cubiertos de una mucosidad viscosa que se secó rápidamente por la mañana.



Jeremy en el pozo

El detective no ha relacionado los asesinatos con la mansión Cornwallis, pero si se le menciona recordará que los asesinatos han tenido lugar en un radio de 1'5 Km de la antigua mansión.

Oficinas del *Boston Globe*: El reportero que cubrió la información, Larry Holmes, es accesible pero para que revele todo lo que sabe hará falta una tirada de Elocuencia, Charlatanería o Discusión. Lo que sabe, aparte lo ya publicado, es que los cuerpos, al ser descubiertos, estaban cubiertos de una mucosidad pegajosa. También puede indicar que la persona que descubrió el cuerpo de la segunda víctima afirma que un rastro de esta misma mucosidad se dirigía, a través de calles y callejones, hacia la mansión Cornwallis, perdiéndose al pie del muro que rodea la propiedad. La policía no hizo caso de ésta última información.

INFORMACION ADICIONAL

Una vez que los investigadores oigan por primera vez el apellido Cornwallis, pueden buscar información acerca de él en los ficheros del periódico. Cada una de las informaciones de más abajo requiere una tirada de Buscar libros distinta.

1. Una necrológica fechada el 4 de Julio de 1891. El finado es el bebé Jeremy Cornwallis, muerto al nacer. Sus padres fueron el doctor y la señora Ambrose Cornwallis (N. del T.: Recordemos aquí que las mujeres casadas en los países anglosajones pasan a tener el mismo nombre y apellido de su marido). Se señala también que el cuerpo será inhumado en la cripta familiar del cementerio 'All Hearts' de Boston.

2. Este artículo detalla el doble asesinato de la mansión Cornwallis, y está fechado el 15 de Septiembre de

1891. Los detalles son escasos pero la historia especula con que la muerte al nacer del que tenía que haber sido el primogénito de la pareja, meses antes, pudo ser el factor desencadenante de la tragedia. El artículo también menciona que los cuerpos serán inhumados en la cripta familiar del cementerio 'All Hearts'. El único miembro de la familia superviviente a la desgracia fue la hermana del doctor, Sara.

3. Un artículo fechado el 16 de Noviembre de 1891 destaca que un saqueador de tumbas fue detenido por la policía en el cementerio 'All Hearts' mientras intentaba penetrar en la cripta propiedad de la familia Cornwallis. La policía especula con que el móvil fue el robo pese a que el culpable lo negaba, declarando que sólo quería colocar boca abajo el cadáver del recientemente fallecido doctor Ambrose Cornwallis, de quien afirmaba que era un brujo.

La mansión Cornwallis

Esta decrepita propiedad ha quedado reducida, a lo largo de las décadas, a un pequeño patio rodeado por un muro de piedra de 2'40 m de altura. La única entrada es por la antigua puerta de carruajes, de madera, que se halla al final de una callejuela que serpentea colina arriba por los suburbios que componen ahora la vecindad.

Al acercarse a las puertas, se abren lentamente, y un chico de unos 13 años, pelirrojo y pecososo, sale por ellas. Si se le interroga, se presentará como Ted Ryder, que trabaja como mozo del colmado de la esquina. Si se le preguntan más cosas, sospechará y harán falta Elocuencia o Charlatanería para que diga algo más. Si el grupo se gana su confianza, les explicará que cada semana lleva la compra a la señorita Cornwallis, y que ésta consiste en pan, leche y otros alimentos básicos, además de siete po-

llos. Si se le interroga a fondo sobre el tema de los pollos, recordará que el mozo anterior le dijo que había hecho la misma entrega semanalmente durante años. Si se le pregunta acerca de la señorita Cornwallis, dirá que parece algo chiflada, pero que es muy amable y da buenas propinas.

Una vez dentro de la propiedad, el grupo verá una mansión decrepita rodeada por un jardín infestado de malas hierbas. La casa dispone de una torre de dos pisos de altura situada en uno de los extremos de la estructura, y sus ventanas romboidales miran hacia la ciudad. Los restos de la calzada que se dirigía hacia la casa pueden verse rodeando el pozo en desuso que ocupa el centro del patio, y se extienden hasta lo que debían ser las cocheras, una pequeña edificación derrumbada en el extremo más lejano de la propiedad.

Si los investigadores registran a fondo, verán que el pozo fue cegado llenándolo de piedras, posiblemente para evitar accidentes, hace mucho tiempo. Un Descubrir cerca del pozo permitirá encontrar un hueso de pollo bajo una de las piedras del brocal. Si se examinan las cocheras, se verá que se derrumbaron hace mucho. Si se remueven algunos cascotes, se hallará una trampilla que oculta un tramo de escaleras que descienden. Al pie de ellas hay una habitación de 3x3 m llena de recipientes de vidrio y cerámica en estanterías de madera. Los recipientes están llenos de restos de vegetales y trozos de materia irreconocible. La habitación lleva años sin ser usada y sus propósitos pueden parecer siniestros hasta que una tirada de Botánica revele que las plantas eran especias y hierbas comestibles normales, y que la habitación era, con toda probabilidad, una despensa.

El interior de la mansión Cornwallis

Los investigadores serán recibidos en la puerta principal por Sara Cornwallis, quien les invitará a pasar y limpiará alguna silla para que se sienten. No está muy acostumbrada a tener compañía y puede parecer algo nerviosa mientras prepara el té para sus inesperados visitantes.

Mientras los investigadores esperan la vuelta de su anfitriona, no dejarán de notar el polvo y la porquería que invaden la planta baja, en la que hay montones de trapos y cajas de revistas antiguas ocupando suelos y mesas. Las únicas excepciones son la cocina y el comedor, donde se amontonan los platos sucios.

Cuando Sara Cornwallis vuelva de la cocina, se la encontrará en un estado muy amigable y deseosa de hablar de cualquier tema. Si se le pregunta acerca de su hermano el doctor, hablará de él con orgullo, explicando a los investigadores que era un hombre respetado en Boston y sus alrededores. Si los investigadores mencionan el asesinato-suicidio, declinará hacer comentario alguno.

Si algún investigador consigue una tirada de Psicología durante la conversación con Sara, se dará cuenta de que la mujer no está en sus cabales. Sara ha sido inestable desde la muerte de su hermano y no se requiere demasiado para que enloquezca del todo. La palabra clave para ella es 'Jeremy', y si algún investigador se la menciona, sus ojos se abrirán como platos, mientras los últimos resquicios de salud mental la abandonan definitivamente y balbucea de forma incoherente sobre alimentar al 'pobre bebé'. De ese momento en adelante, Sara estará permanentemente trastornada y requerirá ser hospitalizada por su propio bien.

Sara Cornwallis

Sara es la hermana solterona del doctor Ambrose Cornwallis y ha vivido en la mansión desde que llegó a ayudar a su hermano a cuidar de su mujer, que se halla-

ba trastornada. Desde la muerte de su hermano ha vivido prácticamente recluida en la casa y está también bastante ida. En sus delirios casi ha olvidado lo que es realmente Jeremy y ha cuidado de él dejándole pollos crudos en el brocal del pozo para que coma. En los últimos tiempos se ha vuelto senil y se olvida continuamente de alimentarle, haciendo que Jeremy salga a la calle por la noche, hambriento.

Sara guarda celosamente el secreto de lo que sucedió la noche del asesinato porque aún teme ser detenida por su participación en él, quedándose entonces Jeremy sin nadie que pudiera alimentarle.

FUE 5	CON 7	TAM 6	INT 8	POD 9
DES 6	APA 12	COR 3	EDU 12	PV 7

Si los investigadores llegan a registrar la planta baja no verán nada de interés excepto un fuerte y desagradable olor que viene de la cocina. En ella está la última bolsa de la compra, que Sara ha olvidado guardar, y debajo de la mesa la de la semana anterior, en la que media docena de pollos ya bastante pasados son el origen del olor. También aquí puede verse una pequeña despensa con una puerta estrecha que lleva a las escaleras del sótano. El sótano está lleno de cajas y barriles de trastos sin ningún interés. Al fondo hay una puerta cerrada de FUE 18. Tras ella hay una pequeña habitación que contiene una gran bañera de porcelana con incrustaciones secas de color marrón. Una tirada de Botánica permite identificar estas últimas como algas secas, lo que parece indicar que la bañera estuvo alguna vez llena de agua.

El primer piso de la casa está tan desordenado como la planta baja, a excepción del cuarto de Sara, algo más cuidado, y cuyas paredes están cubiertas de fotos de estrellas de cine. La habitación en donde el doctor Cornwallis mantenía encerrada a su mujer está sospechosamente vacía y si los investigadores miran bien, podrán ver una pequeña bandeja de metal con restos, muy antiguos, de comida seca. El papel que decoraba la pared está arrancado en ciertas zonas, y una tirada de Idea permite deducir que para arrancarlo se utilizaron las uñas. No se ha entrado en esta habitación desde la tragedia.

La habitación de invitados y el dormitorio principal están decorados con gusto, pero el polvo y las cajas de trastos son la nota predominante.

Al fondo del pasillo hay una puerta cerrada con candado. La llave se perdió hace años, pero la puerta no es muy consistente (su FUE es sólo 7). Si los investigadores la echan abajo verán una estrecha escalera, cubierta de polvo, que lleva a la torre en la que está el laboratorio de Cornwallis. Aquí no entraba nadie que no fuera el doctor, y ha estado cerrado desde su muerte.

En lo alto de las escaleras, los investigadores verán un extraño laboratorio, lleno de aparatos aún más extraños. La luz la proporcionan ventanas romboidales, provistas de vidrieras de colores, y parte de la decoración corre a cargo de un cocodrilo disecado que cuelga del techo. Una tirada de Ciencias Ocultas permite discernir que se trataba de un laboratorio alquímico.

Sobre el escritorio hay un diario, escrito en Latín, así como una cajita que contiene algunas cartas y unas gafas provistas de extrañas lentes prismáticas.

Sendas tiradas de Leer Latín permiten extraer del diario los siguientes indicios:

1. El doctor Cornwallis pertenecía a una 'Hermandad' secreta, que existe desde tiempo inmemorial.
2. La Hermandad esperaba el nacimiento de alguien a quien se menciona sólo como 'el niño'.
3. El cabecilla de la hermandad era cierto barón Hauptman, que residía en algún lugar de Transilvania (N. del T.: ¡Qué mala idea!)

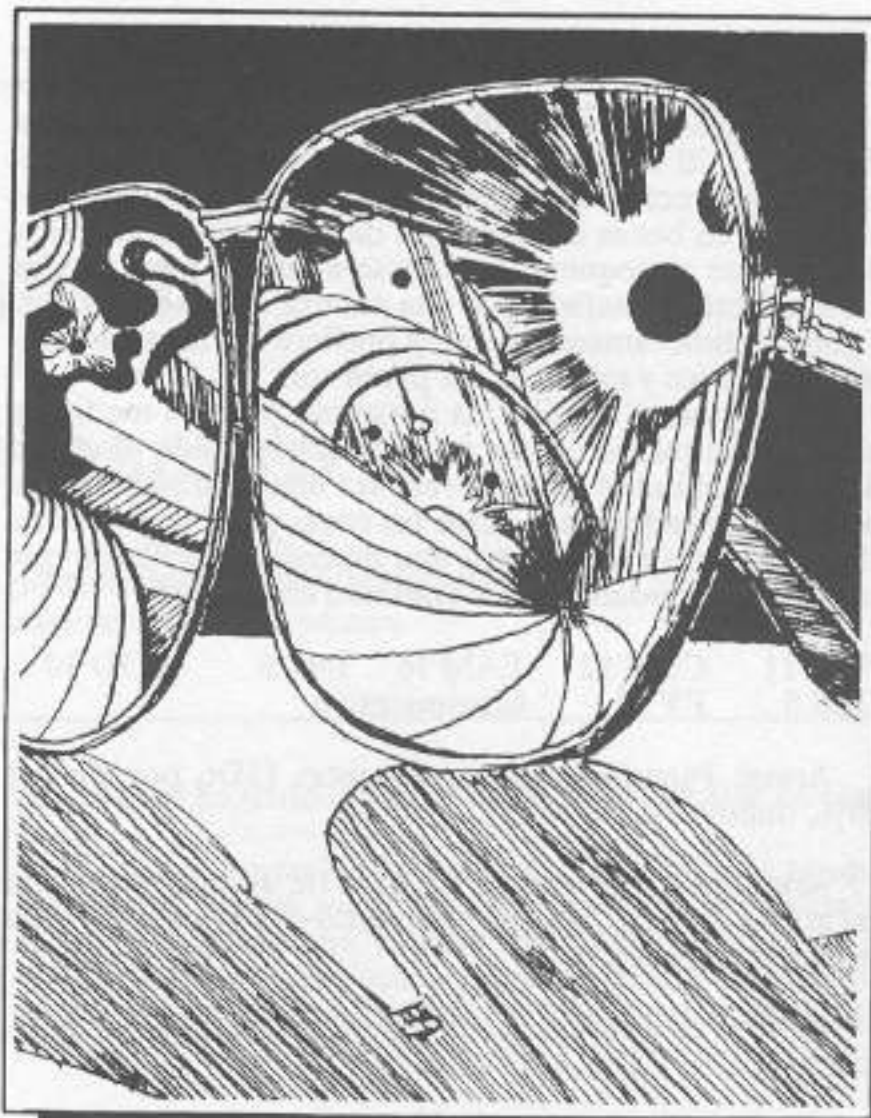
4. El doctor Cornwallis descubrió el nacimiento del 'niño' en 1880, avisando a Hauptman de inmediato.

5. En 1890, el 'joven amo Edward' estuvo viviendo en casa de Cornwallis durante algunos meses, antes de la llegada de Hauptman. Cuando éste último volvió a Europa, se llevó a Edward consigo, dejando un regalo especial para Cornwallis.

6. Una anotación de fecha 23 de Octubre de 1890 relataba un misterioso accidente relacionado con su mujer y con las gafas.

7. Cornwallis narró el nacimiento de Jeremy el 3 de Julio de 1891, aunque no le describía a él, pero sí sus intentos de mantenerle con vida en una bañera del sótano.

Las dos cartas están escritas en Alemán, y si los investigadores son capaces de leerlas, descubrirán la Información 2. Las cartas están aún, abiertas, en sus respectivos sobres, matasellados en Klausenburg, Rumanía.



Las gafas prismáticas

Información 2: Capítulo II

Una serie de cartas del barón Hauptman al doctor Cornwallis

Apreciado doctor Cornwallis:

Felicidades por su descubrimiento. Todo lo que me ha relatado me indica que este niño es el elegido. ¡Alabada sea Shub-Niggurath! ¡La profecía va a cumplirse!

Le incluyo copias del linaje que me pidió, las cuales ayudarán a comprobar más allá de cualquier duda que se trata del Elegido. Lleva la marca, y las estrellas están en posición correcta.

¡Ia Yog-Sothoth!
Hauptman

Apreciado doctor Cornwallis:

Todo marcha de acuerdo con nuestros planes. Llegaré a América el próximo 27 de Mayo para hacerme cargo del joven amo Edward. Espero que haya preparado al chico adecuadamente para el viaje. Esta vez no debemos fallar. Las estrellas no prometen otro nacimiento hasta dentro de un siglo y la Hermandad se impacienta.

He estado en contacto con los padres y comprenden nuestros intereses y nuestros propósitos, por lo que no espero interferencia alguna por ese lado. El es el típico hombre de negocios, falto de perspicacia, y su empresa ya está empezando a beneficiarse de su decisión. Creo que quedarán contentos.

Traigo conmigo un regalo para Usted, de parte de la Hermandad, en recompensa a los servicios prestados. Se trata de unas gafas que he construido personalmente, y yo mismo le explicaré cómo utilizarlas.

¡Ia Yog-Sothoth!
Barón Hauptman

Las gafas de Hauptman

Estas extrañas gafas fueron un regalo del Barón y de la Hermandad al doctor Cornwallis, en recompensa por localizar al 'niño'. Estas fueron las gafas que probó, por curiosidad, la señora Cornwallis.

Las lentes son prismáticas, de forma muy peculiar, y cuando se llevan puestas revelan un extraño mundo de formas cambiantes, en colores azul oscuro y púrpura, lleno de ángulos imposibles y perspectivas aberrantes. La visión es tan inquietante que hay que tirar COR, 0/1D6. Además, todo el que se las ponga suma 1 punto a su porcentaje de Mitos de Cthulhu.

CONCLUSION

Si Sara Cornwallis es hospitalizada durante el transcurso de esta aventura, Jeremy tendrá hambre y saldrá de nuevo a recorrer las calles, causando más asesinatos. Cada uno de ellos costará 1 punto de COR a los investigadores debido a su intervención directa en el caso. Si éstos descubren la existencia de Jeremy, encontrarán difícil destruirle debido a que no se atreverá a abandonar el pozo si piensa que alguien quiere hacerle daño. A pesar de que su hambre es continua, puede vivir bastante tiempo sin comer, y permanecerá en el fondo del pozo hasta que esté seguro de que no hay peligro.

Jeremy Cornwallis

Jeremy es el aberrante fruto engendrado en la señora Cornwallis por un ser horrendo de otra dimensión. La señora descubrió al monstruo (y éste la descubrió a ella) al probarse las gafas que el barón Hauptman había regalado a su marido.

Once meses más tarde dio a luz a Jeremy Cornwallis, enloqueciendo al verle. El doctor Cornwallis intentó criarlo en una bañera en el sótano, pero tras la muerte del doctor, Jeremy vive en el fondo de un pozo cegado con piedras, en el patio delantero de la mansión.

Cementerio 'All Hearts'

Alrededor de la puerta de la cripta familiar de los Cornwallis está escrito en Latín el siguiente lema: "Al hijo, al padre, al hijo, al padre, al hijo, etc." Cualquiera que sepa Latín puede descifrar la inscripción automáticamente.

Si los investigadores entran en el mausoleo encontrarán que hay 20 féretros dispuestos en nichos por las paredes, cada uno de los cuales corresponde a un miembro de la familia. Si se extrae y se abre el marcado "Doctor Ambrose Cornwallis", se encontrarán los restos mortales del doctor, boca abajo. Si se abre el de Jeremy, sólo piedras.

Jeremy es una masa blanca y brillante de aproximadamente 1'20 m de diámetro. Se mueve de forma ameboide y proyecta continuamente pequeños pseudópodos acabados en bocas humanas sin dientes, pero con labios, con las que el pequeño Jeremy se alimenta por succión. La masa está rematada por una cabeza de niño que llora y gime lastimeramente. Jeremy prefiere los lugares oscuros y húmedos y nunca sale a pleno sol.

Jeremy no es hostil a las personas, pero su medio de alimentarse puede causar graves daños debido al efecto de succión. Si se le ataca se retirará inmediatamente a su pozo, deslizándose por entre las rocas para ocultarse en el fondo. Deja como rastro una mucosidad brillante que se evapora rápidamente en contacto con el aire.

FUE 11 CON 12 TAM 16 INT 6 POD 10
DES 8 PV 11 Movimiento 6

Arma: Pseudópodos succionantes (1D6 por asalto) 30%, daño 1D4.

Armadura: La textura flácida de Jeremy hace que las armas de fuego causen el mínimo daño posible. No se le puede empalar.

COR: Ver a Jeremy es una dura prueba, que obliga a una tirada de COR, 1D3/2D6.

Lo más importante que los investigadores deberán descubrir en este capítulo es la existencia de una extraña 'Hermandad' cuyo cuartel general se halla en Rumanía. Si los investigadores no obtienen esta pista el guardián se verá obligado a suministrarla por otros medios, posiblemente a través de Paul LeMond.

El guardián debería animar a los investigadores a desplazarse a Rumanía e investigar al tal Hauptman, o a sus descendientes si los hay.

Ser dimensional

Mientras se contempla el oscuro paisaje revelado por las gafas, un fogonazo de luz rojiza ilumina una forma espectral y arcanoide que se desliza entre cristales puntiagudos, dirigiéndose hacia el espectador. Se trata de un ser de aproximadamente 2,10 m de altura, esquelético, con rostro oscuro que recuerda a una máscara, y que se mueve con ayuda de largos brazos, deslizándose hacia arriba y hacia abajo con facilidad.

Este ser atacará de inmediato al espectador si éste es incapaz, o no lo suficientemente listo como para quitarse las gafas. La víctima no podrá atacar al monstruo físicamente, ni con las manos ni con arma alguna. La magia puede funcionar, o se puede intentar Esquivar los ataques, pero sólo a razón de uno por asalto. Si la DES del investigador es menor que la del monstruo, éste podrá atacar una vez antes de que aquél tenga tiempo de quitarse las gafas. La acción de quitárselas interrumpe el contacto con la otra dimensión.

FUE 18 CON 16 TAM 19 INT 7 POD 10
DES 16 PV 18 Movimiento 10

Armas: Zarpas (2 por asalto) 60%, daño 1D8 + 1D6.
COR: 1/1D8.

Aquellos que presencien el ataque podrán ver cómo la ropa de la víctima se desgarrará de repente, aparecen huellas de zarpas en su piel y, en el peor de los casos, se le empiezan a salir los intestinos, obligando a una tirada de COR 0/1D6.

Este no es el mismo ser con el que se encontró la señora Cornwallis. Cada vez que alguien se ponga las gafas posteriormente, ganará 1 punto de Mitos de Cthulhu y tendrá un 40% de posibilidades de encontrarse con algún ser terrible, cuya naturaleza exacta se deja a juicio del guardián.



Transilvania, Rumanía

Capítulo III

El castillo oscuro

Una serie de cartas crípticas escritas en Alemán llevan a los investigadores hasta Rumanía en busca del misterioso barón Hauptman.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Los investigadores deberán dirigirse a continuación a Klausenburg, Rumanía, en busca de un tal barón Hauptman, quien se cree es el líder de una Hermandad mística. Bien a través de investigaciones realizadas antes de partir de América, o bien preguntando en Klausenburg, los investigadores descubrirán la existencia del castillo de Hauptman, situado en lo alto de las montañas, relativamente cerca. El ruinoso edificio cuelga de la cara Noroeste del Montelui Mare, vigilando un paso montañoso a 1.800 m sobre el nivel del mar. El castillo preside el pequeño pueblo de Drovosna, y está aún ocupado por un descendiente del barón Hauptman original, que fundara el castillo en el siglo XIII.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Lo arriba expuesto es cierto en todos sus detalles excepto en uno: El hombre llamado Hauptman que vive actualmente en el castillo es la misma persona que lo construyó hace 700 años. Durante siglos ha vivido en el castillo, dirigiendo las actividades secretas de la Hermandad, y manteniendo unos registros genealógicos sumamente complejos a fin de seguir el rastro de la línea genética sagrada.

Hauptman y la Hermandad creen que la profecía de Nophru-Ka (Información 4) está a punto de cumplirse y se preparan para abandonar el castillo como preámbulo de las fases finales de su plan.

HISTORIA

El castillo data de mitad del siglo XIII, cuando la zona fue conquistada por el Barón, quien hizo que la edificación se construyera en cierto lugar específico que se suponía había albergado antiguos ritos impíos. La familia Hauptman ha vivido en el castillo continuamente desde entonces, dirigiendo el cercano pueblo de Drovosna y las tierras que le rodean.

Sin que nadie lo sepa, la sucesión de barones ha sido una única persona, el Hauptman original que llegó a la región en 1242. Su extraordinaria longevidad se debe a un hechizo que le permite transferir su mente y su espíritu a un cuerpo nuevo cuando el que ocupa empieza a envejecer. Hauptman es un estudioso que, además de fabricar las extrañas lentes que regaló al doctor Cornwallis, ha viajado por todo el mundo y aún más allá en su búsqueda de conocimientos arcanos. Con ayuda de un Vampiro estelar ha viajado en numerosas ocasiones a la gran biblioteca de Celæno. Hauptman recompensa al monstruo dejándole que se alimente de la gente del pue-

blo, lo cual ha dado origen a las historias locales de vampiros.

Sólo una vez en la historia del castillo ha sido posible derrotar al Barón; un ferviente religioso, que recurrió a la magia negra en un esfuerzo por destruirle, causó la huida de Hauptman, quien regresó décadas más tarde, afirmando ser un descendiente inocente del malvado Barón.

COMO INICIAR LA ACCION

A pesar del hecho de que la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa han ocasionado combates cerca de la zona, el castillo y sus alrededores parecen aislados del mundo moderno. El idioma predominante del país es el Rumano, con zonas en el Norte y en el Sur de habla alemana. La meseta central está habitada por magiars.

Nota para el guardián: La atmosfera de este capítulo está pensada para recordar una de las películas antiguas de Bela Lugosi. El nombre actual de Klausenburg es Cluj.

INFORMACION GENERAL

Si los investigadores se toman la molestia de investigar sobre la zona antes de abandonar los EEUU, descubrirán dónde se encuentra exactamente el castillo de Hauptman junto con la información que sigue. Todas estas pistas se pueden encontrar en la sección de historia de una biblioteca pública, y hace falta un Buscar libros para localizar cada una.

1. En 1242 el primer barón Hauptman construyó el castillo después de limpiar la zona de mongoles. Más tarde se descubrió que se trataba de un descendiente de un tal Hauptman que fue expulsado por hereje de la orden de los Caballeros Teutónicos.

2. En 1348 Luis el Grande de Hungría envió una patrulla para investigar ciertas irregularidades. La patrulla nunca regresó, atribuyéndose su desaparición a los bandidos.

3. En 1389 el castillo fue sitiado por un ejército turco. A los cuatro días de asedio, el comandante turco y su escriba fueron mutilados y vaciados de sangre. El ejército abandonó el asedio de inmediato, dirigiéndose a conquistar Valaquia.

4. En 1628 los habitantes del pueblo, dirigidos por un monje, asaltaron el castillo resultando (aparentemente) muerto el Barón. El edificio se mantuvo desocupado hasta 1792 cuando Austria recuperó la zona de manos de los turcos. Entonces regresó un 'descendiente' del Barón para reclamar el título y las tierras de la familia.

El pueblo de Drovosna

Situado en la zona superior del Montelui Mare, a 53 kilómetros de Klausenburg, este tétrico lugar yace al pie del decrepito castillo de Hauptman, que se alza montaña arriba. El paso montañoso se utiliza poco en la actualidad, y la carretera que viene de Klausenburg es ruda y primitiva. Es imposible transitarla en automóvil, por lo que los investigadores precisarán un carruaje.

Aparte las humildes moradas de los campesinos, los investigadores hallarán también una pequeña posada con establo anexo, así como una vieja iglesia de piedra con un cementerio bastante descuidado. Los habitantes del pueblo son muy supersticiosos y si se les interroga acerca del Barón se retirarán rápidamente haciendo la señal de la cruz y mirando con temor hacia el castillo.

La posada

El nombre del posadero es Drobne, quien se mostrará encantado de tener clientes. Habla Rumano con un 60%, Alemán con un 45% e Inglés con un 20%. Su escaso dominio de este último idioma puede causar problemas de comunicación, que quizá conduzcan a algún malentendido. Drobne está dispuesto a hablar de cualquier tema excepto el castillo o el Barón, santiguándose a la vez que declina hacer comentarios.

Drobne mencionará que actualmente sólo hay otro huésped en la posada. Se trata de un joven estudiante húngaro llamado John Kopeche, que invierte la mayor parte del día recorriendo las colinas, de donde sólo baja a la puesta del sol, para cenar. Drobne avisa a los investigadores de que tengan cuidado con sus pertenencias porque en las afueras del pueblo, cerca del bosque, están acampados unos gitanos.

John Kopeche

Su verdadero nombre es Sergei Rosalavich y es un agente del gobierno soviético. Bajo el disfraz de un estudiante húngaro que realiza estudios de campo, en realidad rastrea los bosques en busca de una entrada secreta al castillo, mencionada en un documento descubierto en San Petersburgo después de la Revolución. Este documento, y otros papeles que identifican su misión, todo ello escrito en Ruso, lo lleva siempre encima. Trata de encontrar el rastro de cierta unidad del Ejército Blanco que atravesó esta zona hace algunos años. Dicha unidad huyó del país llevándose documentos comprometedores para el nuevo gobierno, y Sergei ha conseguido seguirles la pista hasta el castillo, donde parece que se los hubiera tragado la tierra.

Rosalavich es un ardiente revolucionario, y su actitud y acciones hacia los capitalistas occidentales pueden variar mucho dependiendo de qué digan o hagan los investigadores. No revelará su misión a menos que ésta sea la única manera de conseguir el éxito.

FUE 14 CON 15 TAM 12 INT 14 POD 13
DES 12 APA 15 COR 65 EDU 12 PV 14

Habilidades: Leer/Escribir Inglés 20%, Hablar Inglés 45%, Hablar Rumano 55%, Hablar Húngaro 65%, Primeros auxilios 50%, Historia 55%, Derecho 45%, Buscar libros 70%, Camuflaje 45%, Ocultarse 65%, Discusión 40%, Elocuencia 55%, Lanzar 70%.

Armas: Pistola .38 55%, daño 1D10.

Los esbirros de Hauptman

En algún momento de la conversación con Drobne, la puerta delantera de la posada se abrirá de una patada y entrarán tres hombres. Todos ellos son robustos y de

piel cetrina, y el más viejo de los tres, evidentemente el que manda, luce un diente de oro y un pendiente. Lanzando miradas sospechosas hacia el grupo, el trío se sentará en un rincón y pedirá bebidas en Rumano. Todo investigador que consiga una tirada de Antropología sabrá que son magiares. Drobne se volverá reticente al verles aparecer y declinará seguir conversando.

Los hombres pasarán en la posada unos veinte minutos, antes de salir y subir a un carro. Si se pregunta al posadero sobre ellos, después de que se hayan marchado, Drobne dirá que el nombre del jefe es Lazlo y que todos ellos son sirvientes del Barón. También hacen de espías de Hauptman y los del pueblo les evitan siempre que los otros bajan al pueblo. Una vez por semana, los tres van a Klausenburg a por provisiones, pasando allí la noche y volviendo al día siguiente. Si algún investigador se acerca a una ventana verá el carro, cargado de víveres, recorriendo lentamente la subida al castillo.

Lazlo informará inmediatamente al Barón de la presencia de forasteros.

Lazlo

Lazlo lleva casi veinte años trabajando para el Barón, y le es leal hasta la muerte. Los gustos del Barón por la muerte y la tortura son del agrado de Lazlo, pero no es consciente de las actividades más nefandas de aquél. Es un hombre bajito y musculoso, de bigote oscuro; casi nunca se separa de su escopeta. Es un maníaco criminal y sólo precisa una indicación de Hauptman para matar a alguien.

FUE 15 CON 16 TAM 11 INT 9 POD 8
DES 12 APA 7 COR 20 EDU 6 PV 14

Habilidades: Hablar Inglés 15%, Ciencias Ocultas 25%, Seguir rastros 50%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 70%, Vaciar bolsillos 50%.

Armas: Cuchillo 60%, daño 1D6.
Cuchillo arrojado 70%, daño 1D4.
Pistola .38 45%, daño 1D10.
Escopeta del 12 cañón doble 60%, daño 4D6.

Los ayudantes de Lazlo

Los dos trabajan a las órdenes de Lazlo en el mantenimiento del castillo y espiando a los del pueblo. Ninguno de ellos está dispuesto a morir por el Barón o por Lazlo. No llevan armas de fuego.

Jerzy

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 8 POD 6
DES 13 APA 9 COR 30 EDU 5 PV 12

Habilidades: Hablar Inglés 10%, Ciencias Ocultas 15%, Seguir rastros 25%, Ocultarse 40%, Moverse en silencio 35%, Vaciar bolsillos 25%.

Armas: Cuchillo 30%, daño 1D6.
Cuchillo arrojado 35%, daño 1D4.

Yurek

FUE 14 CON 11 TAM 9 INT 10 POD 10
DES 10 APA 8 COR 50 EDU 6 PV 10

Habilidades: Hablar Inglés 5%, Ciencias Ocultas 10%, Seguir rastros 25%, Ocultarse 40%, Moverse en silencio 35%, Vaciar bolsillos 25%.

Armas: Cuchillo 30%, daño 1D6.
Cuchillo arrojado 35%, daño 1D4.



La iglesia

Se trata de una iglesia del rito ortodoxo, de más de cuatrocientos años de antigüedad. Sus piedras son de color marrón, por efecto del paso del tiempo y tras el edificio, pueden verse los restos de las lápidas del pequeño cementerio, casi perdidas entre la vegetación. La puerta principal, de madera maciza, está cerrada y atrancada.

Si los investigadores llaman, les abrirá un anciano de tez muy arrugada, vestido con ropas sacerdotales. Tras lamentarse de que no sean feligreses, les invitará a pasar y les dará conversación. El sacerdote es una persona de considerable erudición y se mostrará encantado de la posibilidad de hablar con gente procedente del mundo exterior. Lleva casi cuarenta años a cargo de esta parroquia y puede explicar multitud de historias populares y leyendas locales. Si se le pregunta acerca del castillo o

acerca de los vampiros, cambiará de humor y empezará a hablar en voz más baja. Explicará al grupo que la zona ha sido víctima de los ataques periódicos de un vampiro; las víctimas han aparecido siempre mutiladas y sin gota de sangre. El peor episodio tuvo lugar hace 32 años, cuando gran número de habitantes del pueblo murieron en pocas semanas.

Si se le pregunta acerca del Barón, dirá que muchos de los del pueblo creen que es un vampiro, pero que él no lo cree. Dice que, aunque los del pueblo raramente le ven y pasan años entre dos de sus apariciones públicas, él ha podido verle paseando a plena luz del día. Describirá a Hauptman como un hombre bajito, de cabello oscuro y muy musculoso.

Si se le pregunta acerca de posibles visitantes del castillo, afirmará que el Barón raramente recibe visitas, la última de las cuales fue un joven inglés al que contrató como secretario el verano pasado, y que estuvo en el castillo varias semanas, marchándose de repente (Si se pregunta en el pueblo, los investigadores se enterarán de que en realidad nadie le vio marcharse). Si se le pregunta qué aspecto tenía, el sacerdote le describirá como de 1'80 m de altura, rubio y un poco cojo.

Si se le pregunta acerca de los gitanos acampados en las cercanías del pueblo, los describirá como una inofensiva echadora de cartas y su hijo subnormal. El sacerdote no cree que sean ladrones como dice Drobne.

Pistas:

Bajo el edificio de la iglesia hay una serie de catacumbas en las que se guardan los archivos de la parroquia, que datan de varios siglos atrás. El sacerdote permitirá a los investigadores examinar los libros y pergaminos antiguos si se le argumenta una curiosidad científica, pero insistirá en que no se saquen de allí, puesto que te-

me que el cambio brusco de temperatura y humedad pueda dañarlos.

Un investigador que sepa leer Rumano tardará varios días en revisar todo el material allí almacenado. Hay seis pistas contenidas en estos archivos, y el investigador puede intentar dos tiradas por día (*Nota para el guardián: No debería ser difícil hacer que los investigadores creen que en las catacumbas anida algo espantoso, aunque no sea verdad*).

1. En 1545 la iglesia local solicitó una investigación formal sobre el Barón, acusado de prisión injusta y torturas.

2. En 1546 el barón Hauptman fue excomulgado por la Iglesia Ortodoxa.

3. 1546-1552. Un informe sobre los ataques vampíricos que tuvieron lugar durante ese período. No se extrajo conclusión alguna.

4. 1628. Este informe aduce que el barón Hauptman secuestró a una muchacha del pueblo, manteniéndola cautiva en el castillo. Días después, su cuerpo mutilado fue arrojado desde los muros del castillo.

5. Este es el manuscrito de Jan Savechick, sacerdote de Drovosna. Cuando los investigadores extraigan este pergamino del estante, descubrirán que está cerrado con cera, y que hay un símbolo extraño marcado en ella. Una tirada de Mitos de Chtulhu, o el conocimiento del hechizo del mismo nombre, permitirá reconocer el Símbolo arcano. Para más detalles sobre el manuscrito, ver la Información 3.

6. 1886. Un informe sobre la misteriosa desaparición del conde Spanglais de Hungría, mientras realizaba una extensa visita al Barón. Un grupo de amigos y parientes del Conde viajó a Drovosna buscándole, pero no les fue permitido entrevistarse con Hauptman. Se describe al Conde como una persona de baja estatura, cabello oscuro y muy musculoso.

Información 3: Capítulo III

El testamento de Jan Savechick

Yo, Jan Savechick, humilde párroco del pueblo de Drovosna, en el año de Nuestro Señor de 1632, escribo este testamento en relación a las acciones emprendidas por los habitantes de Drovosna contra el barón Hauptman.

Este testimonio difiere de la versión dada a los emisarios de la Iglesia que fueron enviados a investigar dichas acciones, y es la única versión verídica. Escribo ésto en privado y cuando acabe sellaré el documento con cera, imprimiendo sobre ella un símbolo pagano para guardarlo de aquellos que lo usarían para su propio provecho, o como señal para otros que pudieran oponerse a esas fuerzas.

En el año de Nuestro Señor de 1627, cayó en mis manos un libro perteneciente al barón Hauptman. Se trataba de un ejemplar voluminoso escrito en Griego, cuyo título no mencionaré. En él, transcripción de los delirios de un poeta pagano que se suponía había escrito el original, se apuntaba la existencia de seres blasfemos y se ofrecía al lector protección contra diablos y demonios.

Cuando en 1628 una muchacha del pueblo fue secuestrada por el Barón, asesinada, y su cadáver arrojado desde las murallas del castillo, su iracundo padre intentó derribar la puerta del castillo a manos limpias, gritando su odio contra el Barón. Entonces, a plena vista de los habitantes del pueblo, el Barón apareció en las almenas de encima de la puerta y sólo con la mirada mató al pobre campesino. Su cuerpo permaneció allí dos días, antes de que nadie se atreviera a llevarse.

Fue entonces, aunque me daba perfecta cuenta de que arriesgaba mi alma, cuando leí ese maldito libro. Lo que se describía en sus páginas me conmovió en lo más profundo de mi ser y aún ahora noto

como si una mano oscura y fría aprisionara mi corazón. El libro me habló de seres monstruosos que viven en otro lugar que no es el nuestro, y por las notas de puño y letra del Barón supe que él adoraba a esos seres, en particular a uno que vivía bajo el castillo en un pozo repugnante. El libro también explicaba cómo hacer un signo que dichos dioses no toleraban, y del que se veían forzados a huir. Armando a los campesinos con crucifijos procedentes de la iglesia, los dirigí contra el Barón.

Derribamos las puertas y registramos el castillo buscando al Barón. Un pequeño grupo de hombres encontraron la entrada a las catacumbas, y entraron valerosamente en los oscuros túneles. Yo les seguí a distancia y oí sus gritos. Me apresuré a reunirme con ellos, llevando el símbolo pagano y el libro blasfemo, y al doblar un recodo vi a un diablo, un demonio que no debería existir. Grité al verle devorar a los campesinos, cuyas manos aún aferraban mis crucifijos. Con antorchas y fuego de mosquetes conseguimos que el monstruo volviera a su apuesto agujero, y yo mismo grabé el símbolo pagano en una enorme losa con la que cerramos la abertura. No hallamos al Barón, aunque sus odiosos sirvientes fueron muertos, y tras derribar una de las grandes torres dejamos el castillo.

Nunca he hablado de lo que vi bajo el castillo, y los demás suponen que los hombres perdidos cayeron de alguna forma en el pozo. Ninguno de los hombres osó a aproximarse al abismo. Temo haber incurrido en la condenación eterna por mis actos, pero debo escribir este relato para apaciguar mi mente, ya que no mi alma.

Jan Savechick

El campamento de los gitanos

El campamento está a menos de medio kilómetro del pueblo, en un claro junto al lindero de un gran bosque. Al acercarse, el grupo verá un solo carrozco, pintado de color rojo intenso, y adornado con campanillas y cascabeles. Un viejo jamelgo está atado junto al carrozco, y cerca de éste hay dos personas; una de ellas es una anciana de corta estatura y llena de arrugas, que luce un vestido largo y de brillantes colores; la otra es un hombre de mediana edad, de menos de 1'65 m de altura y de constitución débil. Se trata de la pitonisa, Serena y su hijo Vech, mudo y medio idiota.

Serena tiene casi 85 años y ha visto y oído muchas cosas en sus viajes, incluyendo lo que se cuenta del misterioso barón Hauptman. Explica que muchos le creen un vampiro, un muerto viviente, pero que ella ha conocido ya a tres barones diferentes, aunque no puede recordar fechas concretas. Por lo general los del pueblo no suelen enterarse de que el viejo Barón ha muerto hasta que uno nuevo aparece para reclamar el título. Serena no puede recordar que en el castillo haya residido nunca ninguna Baronesa, puesto que los barones casi siempre han sido solteros, y han pasado el título a primos o sobrinos. Por otra parte sí que cree en la existencia de los vampiros y los hombres lobo, puesto que ha visto muchas cosas raras a lo largo de su vida.

Serena posee poderes adivinatorios, y si se le pide una demostración invitará a los investigadores a su carrozco mientras envía a Vech a por leña. Una vez dentro, Serena sacará de un armario de madera un mazo de cartas de tarot bastante usado y empezará a disponerlas boca abajo sobre la mesa siguiendo un complicado esquema. Con el sonido del hacha de Vech en sus oídos, Serena intentará una lectura, sin conseguir nada. Tan solo salen cartas negras y siniestras: La Muerte, las Espadas, el Diablo y la Torre no dejan de salir. Serena intenta barajar de nuevo una y otra vez, pero la Muerte sigue apareciendo entre las tres primeras cartas. Finalmente, asustada, anuncia que no hará más lecturas.

Serena

Esta vieja gitana tiene todo el aspecto de tener los 85 años que confiesa. Su marido murió hace muchos años y desde entonces vive sola en compañía de su débil hijo Vech. Serena posee algunos poderes psíquicos que le permiten ver vagamente el futuro con ayuda de las cartas del tarot, pero en realidad no entiende del todo su habilidad ni es siempre capaz de interpretar claramente lo que ve.

Si Vech muere, a ella no le quedará nada en el mundo y puede que consienta en ayudar a los investigadores. La utilización de sus poderes preconscientes tendrá que ser moderada por el guardián, pero como máximo podrá tan solo ofrecer pistas o indicios muy vagos.

FUE 8 CON 12 TAM 6 INT 14 POD 16
DES 11 APA 8 COR 60 EDU 10 PV 9

Habilidades: Hablar Rumano 70%, Hablar Alemán 20%, Hablar Inglés 15%, Primeros auxilios 60%, Historia (local) 45%, Ciencias Ocultas 55%, Escuchar 65%, Psicología 40%, Descubrir 35%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 60%, Vaciar bolsillos 65%, Regatear 50%, Charlatanería 60%.

Vech

De mediana edad, hijo de Serena. Es sordo, casi mudo y no demasiado brillante, pero siempre cuida de su madre.

FUE 7 CON 8 TAM 8 INT 4 POD 5
DES 7 APA 5 COR 25 EDU 3 PV 8

Armas: Hacha 85%, daño 1D8 + 2.

Hacia el final de la lectura de cartas, el ruido del hacha cesará de repente, seguido de un gruñido apagado y de lo que parece un aullido sordo. Al oír esto, Serena saltará de la mesa llamando a Vech y, abriéndose paso a empujones por entre los investigadores, saldrá del carrozco a la carrera, en dirección al bosque.

Cuando los investigadores lleguen al claro (suponiendo que vayan), verán a Vech suspendido en el aire, aparentemente luchando contra algo invisible. Mientras los investigadores dudan, intentando decidir qué hacer, verán como Vech es doblado inexorablemente hacia atrás hasta que su columna vertebral se rompe con un crujido siniestro. Todos los que presencien esto deben tirar COR, 0/1D3.

Si los investigadores continúan contemplando, verán aparecer lentamente el perfil de un Vampiro estelar, mientras el monstruo chupa la sangre de Vech. La visión del monstruo requiere otra tirada de COR 0/1D10. Aproximadamente harán falta tres asaltos para que el Vampiro absorba toda la sangre del Vech y cuando acabe, o si los investigadores le atacan, saldrá disparado hacia el espacio, perdiéndose de vista.

Serena no será capaz de identificar a la criatura, y quedará totalmente destrozada por la pérdida de su hijo.

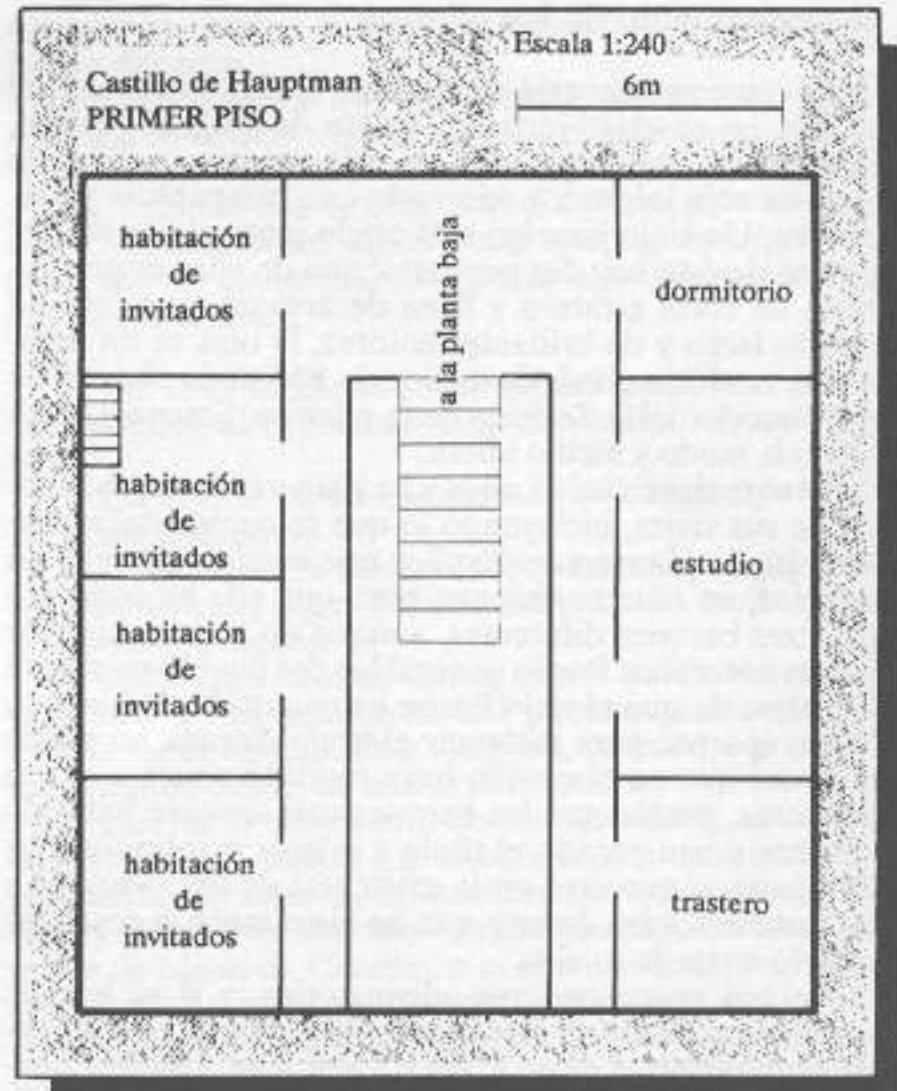
El castillo de Hauptman

Es una antigua estructura de piedra en trance de desmoronarse; sus murallas están medio en ruinas igual que una de las grandes torres. La otra es la que domina el pueblo y, por la noche pueden verse luces a través de las pequeñas ventanas. Esquinas y almenas lucen grotescas gárgolas, mientras enormes bloques de piedra, semiocultos por la vegetación yacen en el patio donde cayeron siglos atrás. El enorme llamador de hierro de la puerta delantera está fundido en forma de una calavera humana, coronada por un par de cuernos de diablo. Una vez en el interior, los investigadores podrán comprobar que el patio está completamente enlosado. Ante ellos está la residencia del Barón; a la derecha, el antiguo establo; y a la izquierda la torre, sellada por una pesada puerta de hierro.

La residencia de Hauptman: Planta baja

Salón de entrada: Esta habitación, como el resto del castillo es de piedra sin trabajar. Un candelabro de hierro, con velas, cuelga de lo alto gracias a una cadena y proporciona la única iluminación disponible. Lámparas de aceite dispuestas en hornacinas de hierro forjado proporcionan luz a un lado del edificio, mientras que el otro permanece a oscuras.

Vestíbulo: Sirve como lugar de espera a los (poco frecuentes) visitantes del Barón. Si Hauptman está enterado de que puede tener visitas, el fuego estará encendido con lo que la habitación será algo más acogedora. La chimenea está flanqueada por estanterías con libros de naturaleza histórica escritos en Griego, Latín, e idiomas del Este de Europa. Así como su contenido es poco destacable, muchos de los volúmenes son muy antiguos y posiblemente sean valiosos para un coleccionista. Las sillas son de respaldo recto y los investigadores estarán más cómodos de pie.



Comedor: Esta habitación contiene una mesa larga, de madera, rodeada por sillas de parecido diseño a las del vestíbulo. De las paredes cuelgan decrépitos tapices con escenas de caza.

Cocina: Aquí pueden encontrarse comida y utensilios normales.

Habitaciones vacías: Hay tres habitaciones con claras muestras de desuso en las que los muebles, bastante podridos, están cubiertos por fundas aún más podridas. Si se examinan a fondo, un Descubridor permitirá averiguar que en la parte posterior de la chimenea de una de ellas (la que da frente a la escalera que baja al sótano) hay una extraña ranura. Si se tira hacia abajo de un candelabro de hierro que hay a la izquierda de la chimenea, la parte posterior de ésta se desplaza hacia atrás, con un chirrido de piedra contra piedra. Mirando hacia el interior, puede verse un tramo de escaleras que sube hacia el piso de arriba y otro que se pierde hacia abajo.

Residencia de Hauptman: Primer piso

Habitaciones de invitados: Hay cuatro habitaciones de invitados, todas ellas amuebladas de parecida manera, con camas de dosel, arcones, chimeneas y ventanas provistas de postigos que dan al patio. La única diferencia es que una de ellas tiene un pasaje secreto igual que una de la planta baja (está situada justo encima), y funciona de manera similar. Esta parte del castillo, como la planta baja, se mantiene fría y a oscuras.

Trastero: Esta habitación está llena de cajas de embalaje, muebles y otros objetos que el Barón nunca se molestó en desempaquetar cuando volvió al castillo en 1792.

Estudio: Hay una enorme ventana de cristales emplomados, que domina el patio y el muro que da al gran precipicio que hay a ese lado del castillo. La ventana mide 4'50 m de largo y va de suelo a techo, es decir una altura de 3'60 m. En uno de los extremos de la habitación hay un gran escritorio de roble y tras él una librería, que contiene los 100 volúmenes del diario personal del Ba-

rón, que cubre casi 700 años. Los volúmenes más antiguos se desintegrarán si alguien los manipula pero los más recientes contienen datos interesantes sobre la historia personal del Barón y muchas referencias crípticas a la Hermandad. El último volumen es el más interesante puesto que habla del 'joven amo Edward' y de su especial destino. El diario está escrito en Latín y harán falta dos semanas para extraer dichos datos. La lectura cuesta 1D6 puntos de COR y aumenta Mitos de Cthulhu en 5 puntos. Los detalles de la historia pueden ser improvisados por el guardián en base a lo que ya se ha mencionado anteriormente sobre Hauptman.

Sobre el escritorio hay un libro de grandes dimensiones, encuadernado en cuero y cerrado con broche y candado. El título está en Latín y se puede traducir como *La Hermandad de la Bestia*. Si se abre, contiene muy poco texto, el esbozo de un mapa y una gran cantidad de complejos árboles genealógicos que se remontan al Egipto antiguo. Las anotaciones más recientes datan del siglo XIX y contienen cientos de apellidos. También hay una hoja de vitela, doblada y colocada entre dos páginas, a modo de punto.

Si alguno de los investigadores sabe Leer Latín tan solo precisará un par de horas para leer este libro, que cuesta 1D3 puntos de COR y proporciona 2 puntos de Mitos. En él, los investigadores obtendrán información acerca de la Hermandad (exactamente cuál depende del guardián, de entre lo expuesto en el Apéndice B). El mapa describe exactamente la situación de la tumba secreta de un sacerdote egipcio muerto hace miles de años, llamado Nophru-Ka. Cualquier investigador que pueda tirar Conocimientos o que tenga más de un 10% en Arqueología recordará que, en este preciso momento, una expedición arqueológica financiada por la Universidad Miskatonic y dirigida por el doctor Ronald Galloway, cuyas actividades han recibido amplia cobertura periodística, se halla en los desiertos al Oeste del Cairo en busca de esta misma tumba.

La hoja de vitela también está escrita en Latín, y requiere otra tirada para descifrarla. Se trata de una copia del texto del hechizo Llamar/Despedir a la Bestia y se



El castillo de Hauptman

puede aprender mediante una tirada de INTx5 (*Nota para el guardián: En el pergamino no se proporciona información alguna sobre el hechizo. Los investigadores no deberían saber dónde ni cómo se debe utilizar*).

Dentro de un cajón del escritorio los investigadores podrán ver una anilla de hierro con cuatro llaves, y una caja de madera con incrustaciones de nácar, de diseño oriental, que mide 25x40x5 cm. Las tres llaves grandes permiten abrir todas las puertas del castillo, mientras que la pequeña abre el candado del libro. La caja de madera es una especie de rompecabezas consistente en una serie de paneles deslizantes que deben manipularse en un orden determinado para acceder a su interior. Abrirla requerirá una tirada de INTx2. Cada investigador podrá realizar un solo intento, y si alguien se impacienta y quiere abrirla por las bravas, su frágil contenido quedará inservible. Se trata de un trozo de pergamino, antiquísimo, escrito en árabe medieval. Es una página del *al-Azif* que contiene la profecía de Nophru-Ka (Información 4).

Si los investigadores examinan la chimenea, encontrarán abundantes cenizas y restos que atestiguan la destrucción de cartas y sobres, lo que demuestra que alguien está destruyendo sistemáticamente algún tipo de evidencias (Cierto, Hauptman se prepara para marcharse).

Dormitorio de Hauptman: Esta habitación está dominada por una enorme cama con dosel. La decoración incluye tapices y espadas cruzadas en los muros. En una mesita cerca de la cama hay un libro de gran tamaño, y la cama contiene un bulto bastante sospechoso, que sugiere vagamente una forma humana, tapada por la ropa de cama. Si alguien se atreve a retirar la colcha verá el cuerpo mutilado de una joven, muerta desde hace varias semanas. Tirada de COR, 0/1D6. Los miembros están todos aplastados. El libro contiene numerosos grabados

Información 4: Capítulo III

Profecía del *Kitab al-Azif*

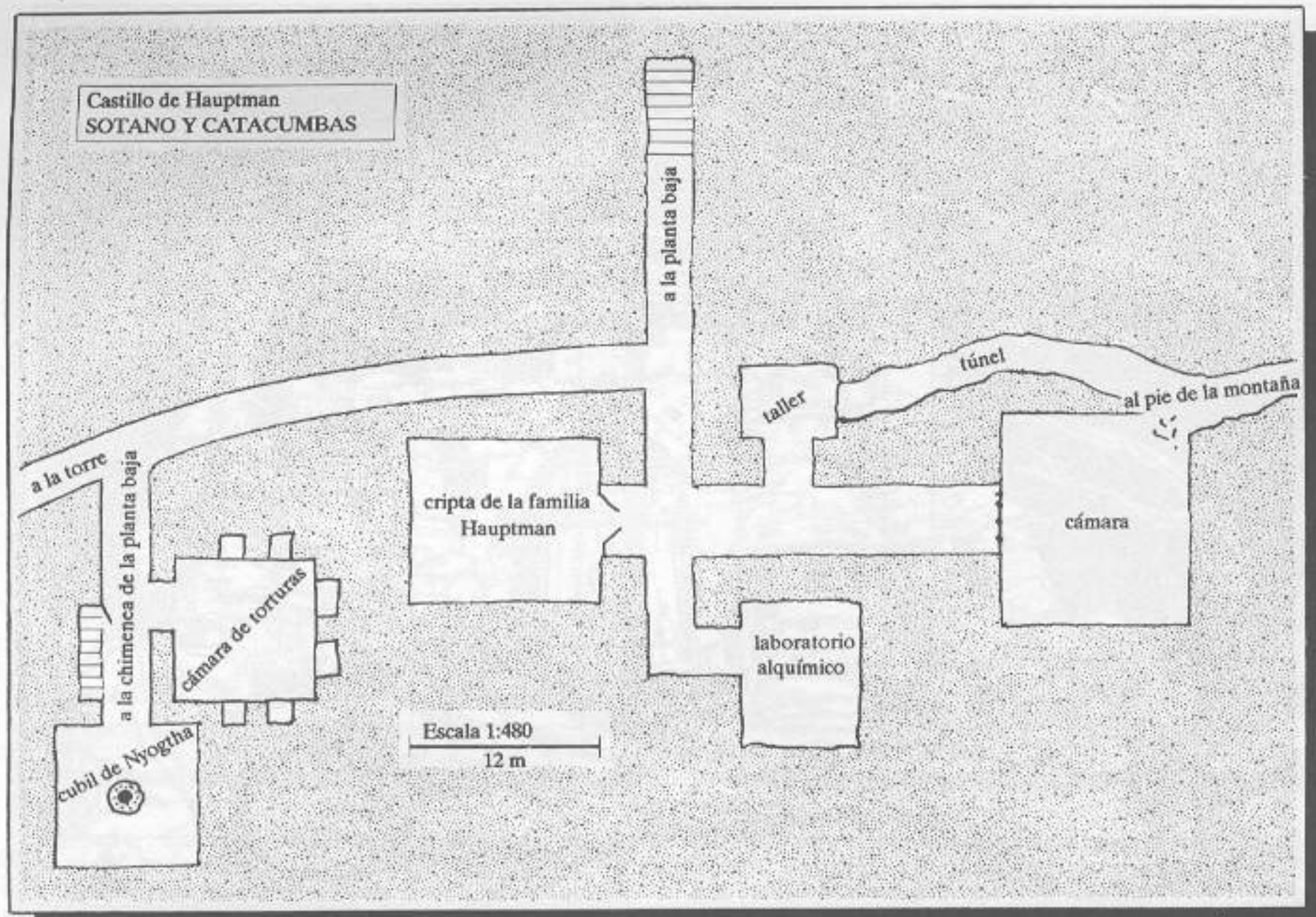
"... y se soñó de nuevo con el sacerdote Nophru-Ka, y con las palabras que pronunció en su muerte; cómo el hijo se alzaría para reclamar el título, y que el hijo dirigiría el mundo en nombre de su padre, y vengaría la muerte de éste, y llamaría a la Bestia a la que se adora, y las arenas beberían la sangre de la semilla del Faraón; y esto es lo que profetizó Nophru-Ka."

del *Kitab al-Azif*

que muestran casi todas las formas de tortura imaginables, y los instrumentos utilizados por Hauptman están debajo de la cama.

Sótano y catacumbas

Cripta de la familia Hauptman: Hay quince ataúdes depositados sobre sendas lápidas, cada uno de los cuales luce el escudo de armas de los Hauptman y lleva marcadas dos fechas. Los más antiguos, situados en el fondo de la cripta, están cubiertos de moho y tan apedazados que es imposible leer las fechas, pero se pueden identificar algunos pertenecientes al siglo XIV. Se puede ver un notable salto en la progresión, que se inicia a principios del siglo XVII y se extiende hasta finales del XVIII. Todos los nombres llevan la inscripción: 'Barón Hauptman', y no hay otros miembros de la familia presentes. Si se abre el ataúd más reciente, fechado 1886-1927, contiene el cadáver de un hombre bajito, de cabello oscuro y



muy musculoso. Está bien conservado y debe llevar pocos días muerto.

Taller: Aquí es donde Hauptman diseña y fabrica lentes y espejos de precisión. Una tirada de Conocimientos permite revelar que el trabajo que aquí se realiza difiere sobremanera de la óptica convencional. Si se aparta a un lado el (pesado) banco de trabajo, se verá un túnel que va a parar al pie de la montaña, en el lado Suroeste del castillo.

Cámara de torturas: De origen medieval, completa con potro, grilletes, brasero para poner hierros al rojo, etc. Las paredes disponen de una serie de celdas, cuya cerradura se abre mediante una llave que cuelga de un gancho, cerca de la puerta. Las celdas están vacías, pero pueden verse los excrementos dejados por antiguos ocupantes.

Cubil de Nyogtha: Esta cámara fue construida mucho antes que el castillo, por gentes de otros tiempos, y ésta es la razón de que Hauptman escogiera este lugar. La diferencia entre los muros de la cámara y los del castillo es evidente para cualquiera que tire Idea o Geología. En el centro, hay un pozo oscuro, de unos 3 m de diámetro, rodeado de un remate de azulejos con frases en Latín. Del fondo del pozo emanan lentamente vapores nauseabundos.

Todo investigador que consiga su tirada de Leer Latín podrá aprender el hechizo Llamar/Despedir a Nyogtha, escrito en los azulejos. Requerirá media hora y una tirada de INTx5.

Laboratorio alquímico: Muchos frascos, balanzas, y tarros sin etiquetar llenan multitud de estantes y varias mesas. En una gradilla hay tres tubos de ensayo grandes que contienen una sustancia amarillenta y pegajosa. Hace falta una tirada de Farmacología o de Química para reconocerla como un somnífero. En la mesa más cerca-

na a los tubos hay un papel con una versión escrita en Alemán del hechizo Fabricar hidromiel espacial. Para aprender el hechizo hará falta tiempo y una tirada de INTx4.

Cámara: Está separada del pasillo por una pared de manufactura muy distinta a la del resto de la estructura, notándose que está construida de forma rápida, y por gente no profesional. Si hiciera falta, se podría echar abajo mediante martillos pilones, pero hay otra manera más fácil de entrar. La primavera pasada, una filtración de agua procedente del túnel de huida ocasionó un derrumbe en la pared posterior de la cámara, que permite un fácil acceso a su interior.

Dentro, los investigadores descubrirán los restos de un pelotón de soldados. Se trata de los esqueletos de una docena de hombres, que aún visten jirones de uniforme, y que yacen en diversas posturas, sentados junto a las paredes, o flotando en los charcos de agua estancada que dejó la inundación de la primavera. Tirada de COR, 0/1D8. Si se examinan los esqueletos y sus posesiones, una tirada de Idea permite discernir que los cuerpos tienen unos 10 años de antigüedad, y que las armas están oxidadas e inservibles. Una pequeña caja, semisumergida, contiene una docena de granadas de mano, una o dos de las cuales aún podrían ser aprovechables. Una tirada de Conocimientos/2 identificará a los difuntos como pertenecientes al Ejército (ruso) Blanco.

Uno de los cuerpos lleva uniforme de oficial y tiene colgada una bolsa de cuero que contiene diversos documentos y un librito negro, escrito a mano en Ruso. Los papeles han sido destruidos por la humedad, pero hay partes del libro que aún pueden leerse. Se trata del diario personal de Rasputín, el monje loco, y su lectura cuesta 1D3 puntos de COR, aumentando Mitos de Cthulhu en 2 puntos. En el libro, Rasputín hace referencia a la gran

explosión acaecida en Siberia en 1907, y en la página siguiente figura el hechizo Llamar/Despedir a Azathoth, que se puede aprender en 2D6 semanas, con una tirada previa de INTx1.

El pelotón llegó hasta aquí en 1919, huyendo de Rusia y de la Revolución, y llevando consigo importantes documentos relativos al asesinato del Zar, junto con un libro que se creía era el diario de Rasputín. La unidad escapó de Rusia a través del paso del Montelui Mare, pidiendo cobijo al Barón, que lo ofreció de buena gana. Tras alojar a los soldados en esta cámara, donde les aseguró que estarían 'seguros', les hizo servir una comida drogada. Al despertar, descubrieron que Hauptman había tapiado la habitación, dejándoles dentro. Por medio de una pequeña abertura en la pared, el Barón pudo seguir la lenta agonía de los hombres, cuyas armas eran impotentes contra los gruesos muros, y que fueron víctimas del hambre y el canibalismo hasta la locura y la muerte. Cuando todo hubo acabado, Hauptman cerró la abertura para evitar el mal olor.

Túnel: Reforzado con piedras y construido a la vez que el castillo, sirve como salida de emergencia y como tal fue utilizado por el Barón en 1628. Va a parar al pie de la montaña, a unos 30 m por debajo del castillo. Si se investiga aquella zona y se consiguen una tirada de Suerte y además otra de Descubrir, se podrá dar con la salida. El extremo del túnel que da al interior del castillo está bloqueado por el banco de trabajo del taller, que tiene FUE 15. Sólo hay espacio en el túnel para un investigador a la vez, si se intenta apartar el banco desde el túnel.

El establo

Este edificio es probablemente tan antiguo como el propio castillo y se ha reformado parcialmente para que lo ocupen personas. La parte delantera, cerca de la puerta principal, alberga los dos caballos propiedad del Barón, mientras que la trasera ha sido cerrada y dispone de una chimenea humeante.

Esta es la vivienda de Lazlo y sus ayudantes. Siempre estará ocupada por uno de los tres, a menos que sea el momento de su excursión semanal a Klausenburg o los investigadores organicen alguna distracción. No hay gran cosa de valor: Ropa, munición de escopeta, y botellas vacías de vino y licores.

La torre

La torre mide unos 30 m de altura y se accede a ella mediante una recia puerta de hierro situada en la base, dentro de los muros del castillo. La puerta se mantiene permanentemente cerrada y tiene una FUE de 40. Dentro, el interior es hueco y sólo hay una escalera de piedra pegada a la pared y sin barandilla, que asciende en espiral hacia lo alto, y que acaba en una trampilla cerrada, de FUE 10. Al otro lado se halla el observatorio de Hauptman. En el suelo de la torre puede verse una trampilla de madera que da acceso a un tramo de escaleras que bajan, y que conducen a las catacumbas.

Entrada: Esta es la trampilla que da acceso a la habitación de la torre. Desde aquí pueden verse los diversos objetos que contiene dicha habitación, que dispone de tres ventanas provistas de postigos y de candelabros en las paredes, destinados a albergar velas.

Zona de observación: Esta parte de la habitación está dominada por un enorme telescopio. Una serie de cadenas que bajan del techo permiten a Hauptman descorrer parte de éste para poder observar con más comodidad la bóveda celeste. En una mesita cercana hay toda

una serie de tratados de astronomía y astrología, así como algunas notas y tablas manuscritas.

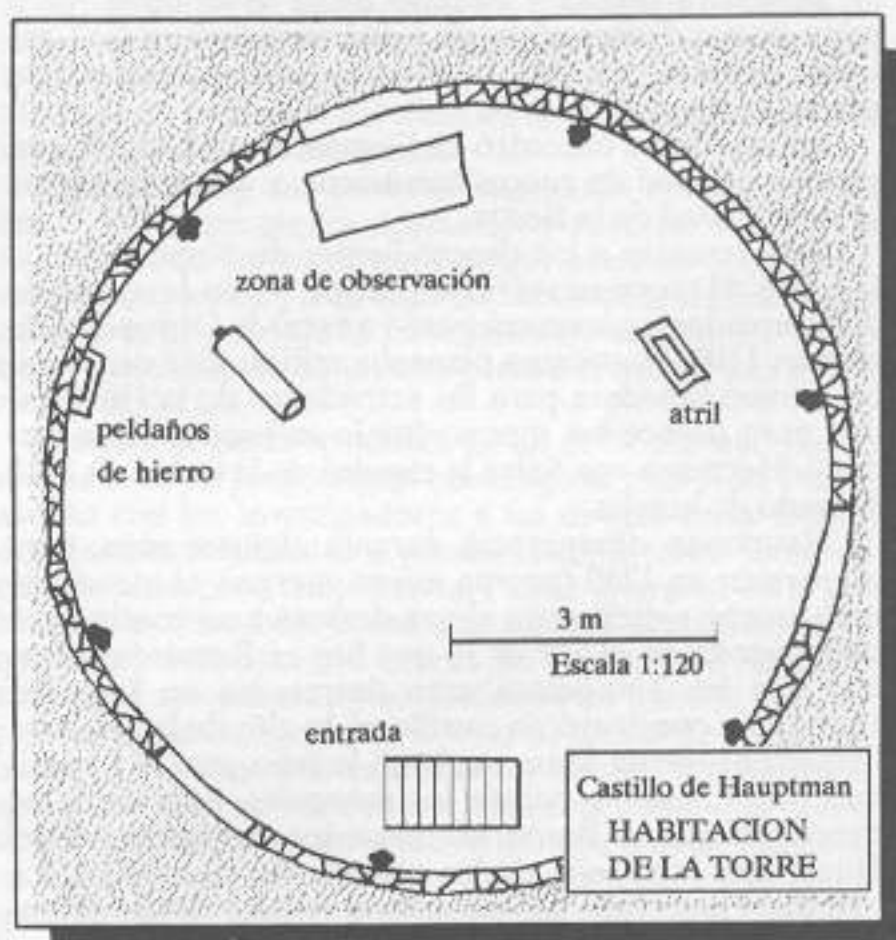
Una tirada de Conocimientos al examinar el telescopio permite reconocer que la combinación de espejos y prismas que contiene es desconocida para la ciencia. Una tirada de Astronomía al examinar las tablas permite deducir que alguien (Hauptman) lleva siglos observando los movimientos de una estrella llamada Xoth. Una tirada de Mitos de Cthulhu revelará que se supone que Xoth había sido el antiguo hogar del Gran Cthulhu.

Peldaños de hierro: Proporcionan acceso al tejado.

Atril: En un antiguo atril de madera hay un libro de grandes dimensiones, abierto. Se trata de una edición original en Latín del *de Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn, abierto por la página en la que se describe el hechizo Convocar a un Vampiro estelar, y con extrañas runas y símbolos manuscritos en el margen de la hoja (este volumen en particular ha sido encantado mediante 9 puntos de POD para facilitar la realización del hechizo). Una tirada de Descubrir al examinar el atril permite ver que posee un compartimento secreto en el que se guardan dos botellas de cristal, llenas de un líquido espeso y de color dorado, así como una piedrecita y un pergamino enrollado.

Las botellas contienen hidromiel espacial, que Hauptman tiene preparado para viajes imprevistos. Están selladas con cera y llevan un símbolo mágico que mantiene las propiedades del hidromiel espacial de forma indefinida. Una vez roto el sello, el encantamiento se desvanece y el hidromiel empieza a descomponerse al ritmo normal. La piedrecita tiene grabado un Símbolo arcano. Si los investigadores no están familiarizados con este tipo de cosas, precisarán tres tiradas de Mitos de Cthulhu para reconocer el hidromiel espacial, el sello de las botellas y el Símbolo arcano.

El pergamino está escrito en Chino y requiere una tirada de Leer Chino para descifrarlo. Las últimas dos líneas están en Latín, y en ellas dice: "Traducido del original del *Texto de R'tyeh* por el Barón Hauptman, en 1238." Si los investigadores consiguen traducir el resto del pergamino, obtendrán la Información 5.



Información 5: Capítulo III

Traducción del Barón Hauptman del *Texto de R'lyeh*

...y el Gran Salón está protegido por sus sirvientes y uno debe llevar consigo el símbolo de los Antiguos. Un hombre sensato no deberá mirar hacia arriba, donde están los sirvientes, o enloquecerá. Tampoco deberá llevarse conocimientos consigo cuando se vaya, so pena de que el guardián despierte para recuperar ese conocimiento, y llevárselo a él de paso.

Los escritos sobre la Bestia se hallan en la segunda galería de la derecha. Esas galerías no están protegidas por los sirvientes, pero el viajero prudente hará bien en evitar a otros con los que se pueda encontrar.

Traducido del original del *Texto de R'lyeh* por el Barón Hauptman, en 1238.

EL BARON HAUPTMAN

Hauptman es un hombre varias veces centenario, que ha conseguido prolongar su existencia a través de los años transfiriendo su mente y sus memorias a otros cuerpos. Cuando el cuerpo que ocupa empieza a envejecer, busca una víctima joven y, cuando llega el momento oportuno, utiliza un poderoso hechizo para intercambiar los cuerpos. A continuación asesina a su víctima (que entonces habita el antiguo cuerpo del Barón) y la enterra como si se tratara del fallecido Hauptman. Más tarde, aparece en su nuevo cuerpo con toda la documentación necesaria como nuevo heredero del título. Debido a su reclusivo modo de vida, Hauptman ha podido mantener esta superchería durante varios siglos sin despertar sospechas indebidas entre los campesinos.

Hauptman ocupa en la actualidad el cuerpo de su joven secretario inglés, Lionel Newman, que fue contratado por él el verano anterior. Newman fue escogido porque era huérfano, sin familia y no se le echaría a faltar cuando desapareciera. La apariencia de Newman, de la que ahora disfruta el Barón, es la de un joven de unos 25 años, alto, rubio y con una leve cojera.

Se ignora dónde y cuándo nació Hauptman, pero parte de sus diarios apuntan a que participó en las Cruzadas, desde donde viajó a la India, donde estudió magia con un anciano gurú.

Más tarde, se encontró en Damasco con Lang-Fu, un extraño oriental de rasgos batráquicos, y juntos fundaron la Hermandad de la Bestia.

Tras rescatar a los descendientes de Nophru-Ka de G'harne, Hauptman volvió a Europa, y con la ayuda de dos mercaderes alemanes ayudó a crear la Orden Teutónica en 1190. Hauptman planeaba utilizar esta organización como tapadera para las actividades de la Hermandad pero parece ser que no fue lo suficientemente discreto. Hermann von Salza le expulsó de la orden en 1212 acusado de herejía.

Hauptman desapareció durante algunos años, para reaparecer en 1240 (con un nuevo cuerpo), al mando de un pequeño ejército con el que derrotó a un contingente de mongoles en el Sur de lo que hoy es Rumanía, mientras que los Teutónicos eran derrotados en Liegnitz. Hauptman construyó un castillo en lo alto de la montaña llamada Montelui Mare, reclamó la zona para sí y continuó defendiéndola contra los mongoles. Más tarde se descubrió que el Barón afirmaba ser descendiente del Hauptman expulsado de los Caballeros Teutónicos. La 'familia' Hauptman ha ocupado el castillo desde entonces casi sin interrupción.

En 1542, Hauptman intervino en la desaparición del original del *de Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn, que había sido apresado por la Inquisición en ese mismo año, y que fue posteriormente ejecutado.

En 1586, el Barón fue visitado brevemente por los doctores Edward Kelly y John Dee. El segundo de ellos tradujo al Inglés el temible *Necronomicón* a partir de la copia en Griego propiedad de Hauptman. Dee tenía, sin embargo, reservas acerca del contenido del libro y omitió algunas partes que encontraba demasiado blasfemas. En 1627 hay una anotación en el diario que señala que el texto griego le fue robado.

Hauptman, aunque es un hombre extremadamente inteligente y hábil, siente una inclinación morbosa a contemplar el sufrimiento de los demás, que estuvo a punto de costarle la vida en 1628 cuando los campesinos asaltaron el castillo. Hauptman reconoce esta debilidad, y en los últimos años ha actuado con más cautela.

FUE 15	CON 15	TAM 14	INT 18	POD 32
DES 13	APA 16	COR 0	EDU 35	PV 15

Habilidades: Leer/Escribir o Hablar prácticamente todos los idiomas 90%, Antropología 75%, Arqueología 85%, Astronomía 95%, Botánica 65%, Química 80%, Mitos de Cthulhu 99%, Primeros auxilios 95%, Geología 85%, Historia 95%, Derecho 75%, Buscar libros 99%, Lingüística 95%, Ciencias Ocultas 95%, Farmacología 90%, Tratar enfermedades 75%, Tratar envenenamientos 65%, Zoología 70%, Escuchar 75%, Psicología 85%, Descubrir 80%, Conducir automóvil 55%, Ocultarse 85%, Moverse en silencio 35% (debido a la cojera), Discusión 80%, Elocuencia 50%, Trepas 30%, Saltar 30%, Equitación 90%.

Transferencia mental

Este hechizo lo aprendió Hauptman en una visita al Sur de la India, y permite intercambiar la mente con la de una víctima, forzando la mente de ésta a habitar el cuerpo del hechicero.

El hechizo requiere el gasto de 10 puntos de magia y posteriormente una tirada de resistencia de los puntos de magia que le queden al brujo contra los de la víctima. Si vence, se realiza la transferencia, mientras que si pierde, la víctima permanece en su cuerpo mientras que la mente del brujo se disipa en el espacio, incapaz de volver a su antiguo cuerpo. El hechizo cuesta además 1D10 puntos de COR al que lo realiza y 1D20 a la víctima.

Se trata de un hechizo muy arriesgado, por lo que requiere encontrar una víctima con muy pocos puntos de magia.

Explosión mental

En este hechizo se tira resistencia de los puntos de magia del brujo contra los de la víctima que, si consigue vencer en la tirada, no se ve afectada. Caso contrario, pierde automáticamente 1D4 puntos de COR y sufre un ataque de locura como si hubiera sufrido un 'shock' terrible. El hechizo cuesta 1D3 puntos de COR y 10 de magia. La víctima se ve afectada durante 20-INT horas, recobrándose después.



La patrulla perdida

Armas: Pistola .38 85%, daño 1D10.
Rifle 30-06 60%, daño 2D6 + 3.
Estoque, ataque 99%, daño 1D6 + 1,
parada 99%.
Cuchillo 65%, daño 1D4 + 2.

Hechizos: Todos los de las reglas y además, Explosión mental, Llamar/Despedir a la Bestia y Transferencia mental.

CONCLUSION

Hay que recordar que Hauptman se prepara para abandonar el castillo, a fin de esperar la llegada del Día de la Bestia. Así como estará siempre encantado de castigar a aquellos que intenten frustrar sus planes, no arriesgará su vida luchando contra los investigadores, sino que al menor indicio de que pueden ser peligrosos para él, huirá montado en su Vampiro estelar. Si tiene tiempo, llamará a Nyogtha para que ataque a los investigadores y/o al pueblo, eventualidad esta última que provocaría en los investigadores una pérdida de COR de al menos 1D20 puntos, debido a la angustia derivada de saber que las muertes de tanta gente inocente son un resultado directo de sus acciones.

Hauptman será informado de la presencia en el pueblo de los investigadores por Lazlo, y les mantendrá vigilados por medio de éste y de sus acólitos, vigilancia que será muy evidente.

Si el Barón se aburre ante una posible inactividad de los investigadores, les invitará a cenar por medio de Lazlo. Si aceptan, les hará esperar en el vestíbulo, no apare-

ciendo hasta pasada la puesta de sol, bajo la excusa de que prefiere trabajar de noche y dormir de día (al objeto de hacerles creer que es un vampiro).

La cena consistirá en un banquete pantagruélico, conteniendo un somnífero de potencia 12 que hace efecto en unos 20 minutos. Utilizando las reglas sobre venenos (página 19 de las reglas), los que fallen su tirada de resistencia caerán en un profundo sopor que durará entre 4 y 5 horas. Aún quienes pasen la tirada se verán afectados y todas sus habilidades se verán reducidas a la mitad durante algunas horas.

Hauptman y sus esbirros intentarán reducir a todo aquél que permanezca despierto, y encerrar a todos en la cámara de torturas, para posteriormente irles torturando, uno a uno y a la vista de los demás, arrojando los cadáveres al pozo de la habitación de al lado. La visión de la lenta muerte de un compañero requiere una tirada de COR, 0/1D8.

Sergei, el espía soviético, es un comodín que puede entrar o no en juego según convenga al guardián. Puede aliarse con los investigadores a fin de que éstos le ayuden inadvertidamente, o puede suministrarles informaciones falsas para despistarles. Puede aparecer en el poblado tras descubrir la entrada secreta al castillo, enloquecido y balbuceando acerca de pozos y de 'extrañas cosas que se arrastran y se deslizan'. Su función más importante, sin embargo, es liberar al grupo de investigadores si éste ha sido capturado y encerrado. En cualquier caso, Sergei no debería aparecer hasta que uno o dos investigadores hubieran sufrido una muerte horrible.

La pista más importante del escenario es el mapa que muestra la situación de la tumba secreta de Nophru-Ka, esencial para pasar al siguiente capítulo.

Capítulo IV

Las arenas del tiempo

Los investigadores viajan a Egipto en busca de la tumba perdida de Nophru-Ka

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Los investigadores, bien a través de lo que descubrieran en el capítulo anterior, o (si es preciso) a partir de grabaciones que les enviara Irene LeMond, disponen de información sobre la tumba perdida de Nophru-Ka. También deben saber que hay un equipo arqueológico de la Universidad Miskatonic que lleva 18 meses buscando esa misma tumba. El equipo lo dirige el famoso egiptólogo doctor Galloway, pero hasta ahora no ha conseguido localizarla, lo que ha hecho que la Universidad se plantee abandonar el proyecto.

Los investigadores deberían ser animados a dirigirse a Egipto, y hablar personalmente con el doctor Galloway. Si prefieren dirigirse a Miskatonic, allí les atenderá un tal Stafford Evans, miembro de la Junta de Gobierno, que es quien encabeza la postura contraria a proseguir la expedición, y que intentará disuadirles de que hablen con Galloway. Evans tan solo intenta ahorrar dinero a la Universidad, pero los investigadores pueden sospechar de él. En último término, deberían decidirse a llevar la información a Egipto por sí mismos.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

El equipo del doctor Galloway está a unos 150 Km al Oeste de El Cairo y consiste en cuarenta braceros, su capataz árabe y dos estudiantes de la Universidad. Han estado realizando excavaciones en una zona conocida como el Valle de los Vientos durante más de año y medio, siguiendo indicios bastante débiles, en busca de la tumba de Nophru-Ka, sacerdote maldito de la caótica 14ª dinastía. Las pistas de que disponen son mínimas y actualmente están a unos 15 Km al Sur de la posición correcta.

Sin que Galloway lo sepa, su capataz Abd Katif es un agente de Hauptman cuya misión es impedir que la tumba sea hallada y, si por casualidad ello sucediera, robar o destruir ciertos objetos que allí se encuentran.

COMO INICIAR LA ACCION

El doctor Galloway está en un lugar de difícil acceso, por lo que los investigadores deberían enviar un telegrama por delante, informándole de sus intenciones. El campamento recibe el correo y los víveres dos veces por semana, lanzados desde un avión. Los despegues y aterrizajes en esta zona son muy peligrosos debido a la arena, por lo que el piloto sólo intentará aterrizar si se le avisa de alguna emergencia. Al campamento se accede tan solo en camello, y hay una caravana diaria que va a buscar agua a un oasis que está a 12 Km.

Si se le avisa, Galloway hará que dos de sus braceros se encuentren con los investigadores en El Cairo y les conduzcan hasta el lugar de las excavaciones.

El Cairo

Aquí los investigadores se encontrarán con dos jóvenes árabes que se presentarán como empleados del doctor Galloway. Podrán pasar un par de días en El Cairo equipándose para el desierto, con ayuda de los dos guías, quienes también les introducirán en el difícil arte de montar en camello. Al final del cursillo acelerado, todos los investigadores deberán tirar Idea. Los que consigan la tirada obtendrán un 20% de Montar en camello, y los que no, tan solo un 10%. También pueden aprovechar el tiempo para explorar El Cairo, si lo desean.

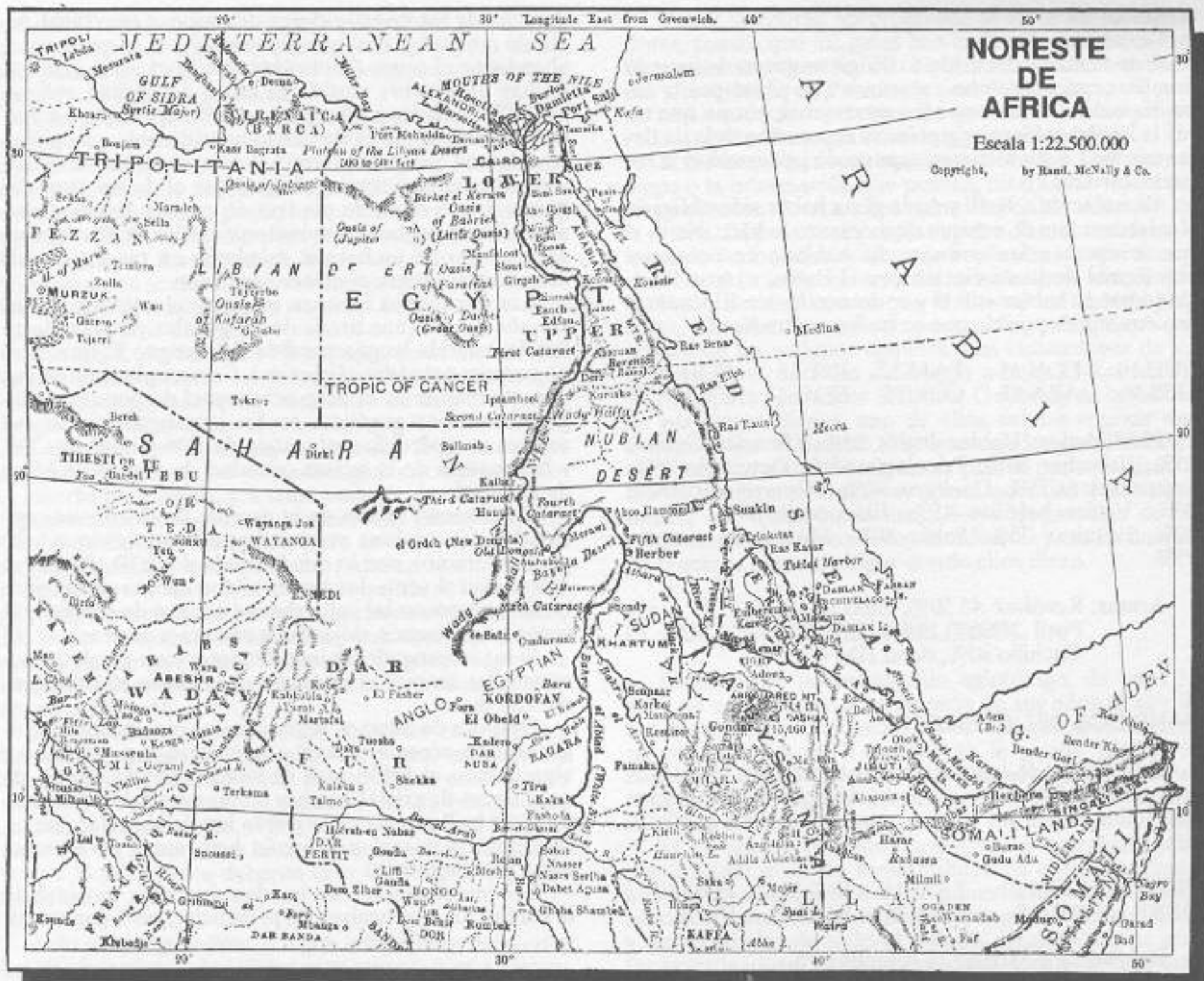
El viaje por el desierto

El viaje hasta el lugar de las excavaciones durará cuatro días, y se iniciará de buena mañana. Tras cruzar el Nilo por el puente, se atravesará el suburbio de Gizeh, pasando a la sombra de las pirámides, y cerca de la enigmática esfinge. Esta zona está salpicada de yacimientos arqueológicos dirigidos por diversos gobiernos y universidades. En uno de los yacimientos más grandes, puede verse a unos trabajadores erigiendo una torre de metal de grandes dimensiones. Los guías no saben de qué pueda tratarse, pero al volver a El Cairo más adelante, los investigadores pueden enterarse de que el yacimiento está siendo investigado por la Fundación Chandler, un nombre que reconocerán como el de una organización caritativa, similar a la Fundación Ford. Para enterarse del propósito de la estructura metálica, los investigadores deberán preguntar en el propio yacimiento, donde se les informará que se trata de una torre de amarre para dirigibles.

Una vez en el desierto, los investigadores se habrán de resignar a lo aburrido y tórrido del viaje, con la única diversión de algún que otro incidente con los camellos. Cada día, cada investigador tendrá al menos una dificultad con su montura, que habrá de resolver tirando su habilidad para Montar en camello, so pena de ir al suelo. En esa circunstancia, el investigador derribado deberá tirar Suerte, y si falla sufrirá 1D3 puntos de daño.

Los bandidos del desierto

Hacia el final del tercer día de viaje, el grupo podrá ver un grupo de jinetes que se dirige hacia ellos por las



dunas. Los guías identificarán a los jinetes instantáneamente (quizá de forma demasiado instantánea) como bandidos del desierto, seguidores de un tal Kemal, un bandido que ronda por la zona asaltando caravanas. Desmontarán de inmediato y exhortarán a los investigadores a rendirse, puesto que así sólo les robará. Los guías temen que si se opone resistencia, el grupo sea pasado a cuchillo.

Todo investigador que pueda tirar Idea recordará haber oído hablar del infame Kemal en El Cairo, donde tiene reputación de robar tan solo a los árabes, quizá temeroso de que asaltar europeos le pueda traer serias complicaciones con el gobierno. Atacar al grupo de investigadores va contra todo lo que éstos han oído sobre Kemal. La verdad es que los guías tienen órdenes de Katif de rendirse a Kemal, quien actúa por cuenta del propio Katif. A los pobres guías se les ha dicho que si obedecen las órdenes seguirán con vida.

Kemal va acompañado de diez de sus mejores hombres, todos los cuales son excelentes tiradores tanto a pie como montados en camello. Si alguno de los investigadores es lo bastante bobo como para intentar la huida o la defensa, el guardián está en completa libertad de hacerle volar el sombrero de un tiro, o matarle el camello. Alternativamente, el guardián puede decidir que si los personajes quieren defenderse pueden hacerlo; ahora bien, disparar montado reduce la probabilidad de acierto has-

ta el porcentaje que tiene cada investigador de montar en camello, o a su probabilidad normal si ésta es menor.

Kemal capturará a los investigadores y les despojará de todo lo que lleven de valor, quedándose las armas y objetos valiosos y entregando a Katif todo libro o papel que encuentre. A continuación debe atar y amordazar a los investigadores y llevárselos, matando antes a los dos guías. Kemal seguirá todas las órdenes al pie de la letra excepto en lo que se refiere a los guías, a los que dejará en libertad para que puedan volver al campamento del doctor Galloway.

Una vez atados, los investigadores serán obligados a caminar durante una o dos horas antes de ascender a duras penas por una formación rocosa y a continuación arrastrarse en fila india a través de una abertura baja. El aire se vuelve notablemente más fresco en esta abertura y el eco de las voces de los bandidos indica que están dentro de alguna estructura.

Tras un corto recorrido, los bandidos les harán parar y les quitarán las vendas de los ojos. Los investigadores podrán comprobar que se hallan en una caverna oscura, y que a su lado hay una grieta circular en el suelo. Serán llevados uno por uno hasta el borde, y después de que uno de los bandidos corte la cuerda que ata las manos del personaje, otros dos le arrojarán de cabeza al abismo. Al caer en la oscuridad, la tirada de COR es obligatoria, 0/1D4.

KEMAL

Este bandido del desierto dirige un grupo de unos 30 hombres que asaltan las caravanas que pasan por la zona. Kemal no se mete con los extranjeros, puesto que teme la ira del gobierno egipcio. Su reputación es la de dejar con vida a sus víctimas, esperando poder volver a robarles otro día.

Kemal teme a Katif y no le gusta haber sido obligado a colaborar con él, aunque de momento lo hace. Katif, al que le encanta fanfarronear, ha hablado en ocasiones con Kemal de su asociación con el Barón y otros. Si alguien puede hablar con él y convencerle con Elocuencia (en Árabe), es posible que se vuelva contra Katif.

FUE 16 CON 15 TAM 12 INT 15 POD 10
DES 16 APA 17 COR 75 EDU 11 PV 14

Habilidades: Hablar Inglés 25%, Ciencias Ocultas 25%, Escuchar 80%, Psicología 65%, Descubrir 75%, Seguir rastros 75%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 80%, Vaciar bolsillos 45%, Elocuencia 80%, Tregar 80%, Esquivar 75%, Saltar 80%, Montar en camello 95%.

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10 + 2.
Fusil .22 80%, daño 1D6 + 2.
Cuchillo 80%, daño 1D4 + 2.

BANDIDOS DEL DESIERTO

Esta banda de ladrones es fanáticamente leal a Kemal y están dispuestos a dar la vida por él. Supóngase que todos tienen las mismas características y habilidades.

FUE 11 CON 10 TAM 11 INT 15 POD 10
DES 9 APA 8 COR 75 EDU 7 PV 10

Habilidades: Montar en camello 90%.

Armas: Fusil .22 80%, daño 1D6 + 2.
Cuchillo 80%, daño 1D4 + 2.

El pozo de Nophru-Ka

Los investigadores caerán aproximadamente 9 m y aterrizarán sobre un montón de arena blanda. Pueden hacer una tirada de Saltar, y quien la falle sufrirá 1D6 puntos de daño.

El grupo podrá ver, gracias a la luz que se filtra de arriba, una caverna de forma más o menos circular, de unos 12 m de diámetro y en forma de embudo invertido. Antiguamente existió una escalera de piedra que bajaba en espiral por los muros, pero grandes trozos de ella han cedido (pueden observarse los bloques de piedra esparcidos por el suelo de la cámara), y ahora es impracticable. Conforme se mira hacia arriba puede verse que los muros se estrechan, lo cual hace imposible la escalada sin equipo especial. Los investigadores sólo pueden salir de ésta cámara por un oscuro pasillo que se interna aún más en las profundidades de la tierra. El pasillo tiene unos 3 Km de longitud, sin la más mínima iluminación, hasta desembocar en el pozo de Nophru-Ka, antiguo lugar de culto del maléfico sacerdote y sus dementes seguidores, en el que se puede divisar una débil luz. Una tirada de Escuchar revelará un sonido monótono y extraño, como de flautas.

Si los investigadores continúan avanzando, el túnel se abre a una gran caverna circular, iluminada por antorchas que están incrustadas en agujeros de la pared. A la

derecha de los investigadores desemboca otro túnel, parecido a aquél por el que vinieron, y por el que pueden abandonar el pozo. Al otro lado de la cámara, casi a 30 m, hay un hombre vestido al estilo del Egipto antiguo, arrodillado frente a otro, y en actitud suplicante. La figura que está de pie es de altura considerable y su piel es tan morena que parece negra. La oscilante luz de las antorchas oculta su rostro, al igual que el de los otros dos hombres que están de pie tras él, con los brazos cruzados sobre el pecho. La monótona música de flauta parece proceder de un balcón, esculpido en piedra, situado directamente sobre el misterioso grupo.

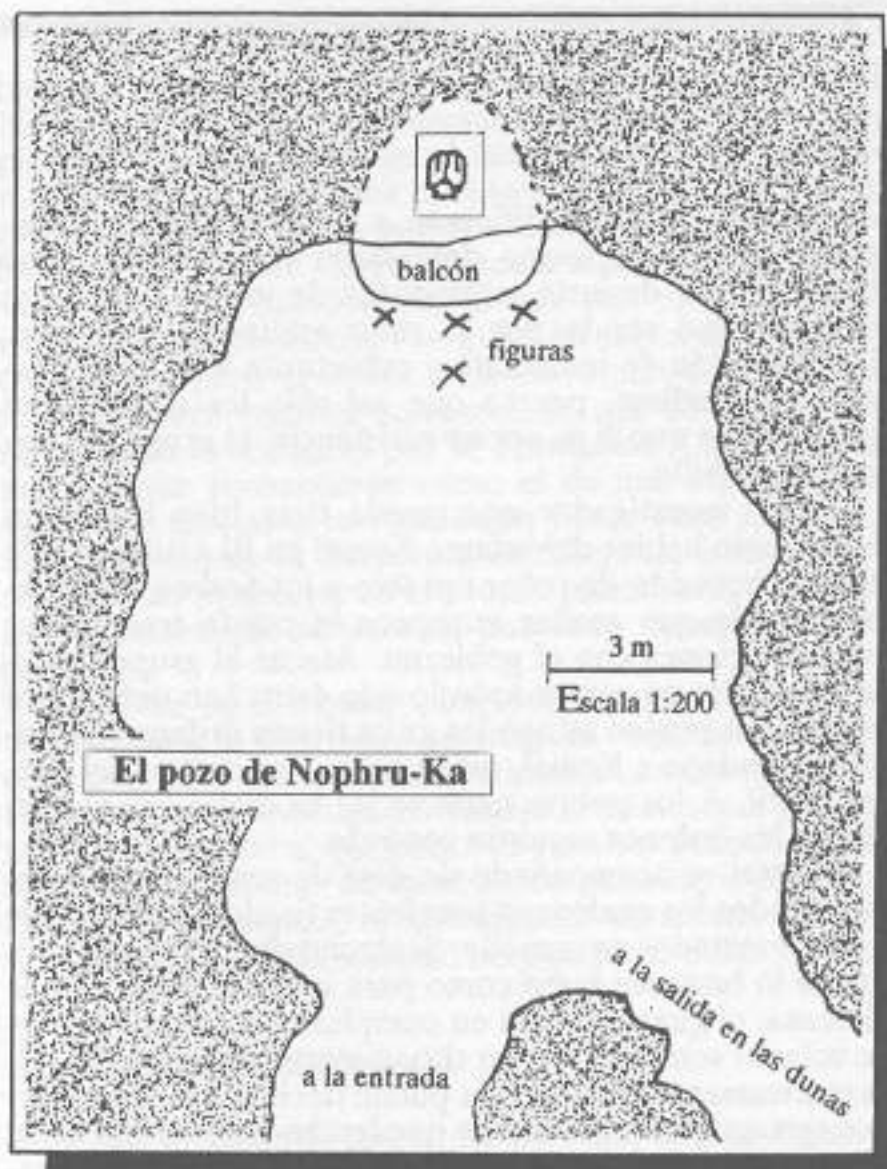
Las dos figuras entonan un canto al unísono, en una extraña lengua (una tirada de Lingüística permite identificarla como la lengua perdida del antiguo Egipto, pero no permite entender el cántico). Contemplar esta escena durante más de un minuto ocasiona el despertar de antiguas memorias genéticas en los investigadores, lo que acarrea una pérdida automática de 1D6 puntos de COR y la ganancia de la misma cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu.

En el punto álgido de la escena, las dos figuras que están en las sombras avanzan hasta la luz (aunque la figura oscura no), con lo que la tirada de COR (0/1D6) es obligatoria al ver a dos hombres con cabeza de cocodrilo. En este punto las antorchas se apagan de repente y la visión se desvanece, dejando la cámara a oscuras.

Si los investigadores intentan intervenir en algún momento, las antorchas se apagan y la visión se desvanece de inmediato.

Después de algunos segundos, los ojos de los investigadores se acostumbrarán a la oscuridad y podrán ver algo debido al brillo azul fosforescente que emana de unas trazas de cristal que hay en las paredes de la caverna. Este brillo es activado por la luz de las antorchas inateriales y durará una media hora antes de desvanecerse gradualmente.

Los investigadores no pueden descubrir ni rastro de la ceremonia que acaban de presenciar, pero con una ti-



rada de Trepas se puede acceder al balcón, donde una pequeña cámara contiene una estatua de piedra de una esfinge sin rostro de 1'80 m de longitud, cubierta de jeroglíficos egipcios grabados.

Una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá a los investigadores recordar que ésta es una de las muchas formas de Nyarlathotep, y una tirada de Leer Jeroglíficos revelará que estos contienen el hechizo Llamar/Despedir a la Bestia, que se puede aprender con una tirada de Idea (N. del T.: Pero sólo para aquellos que puedan leer los jeroglíficos). La escena de la que han sido testigos los investigadores se debe a un residuo psíquico dejado por los muchos adoradores que vinieron a este lugar a honrar a sus oscuros dioses.

Fue Katif, alertado por Hauptman, quien decidió eliminar de esta forma a los investigadores, creyendo que enloquecerían y acabarían muriendo de hambre y sed, incapaces de abandonar el pozo. Lo que Katif no sabe es que, después de tantos siglos, la mayoría de europeos comparten al menos unos cuantos genes con el sacerdote muerto hace siglos, y a consecuencia de ello podrían experimentar un despertar de memorias genéticas parecido al de Edward Chandler, pero no tan intenso. Katif tampoco contaba con que una reciente tempestad de arena pusiera al descubierto la otra salida del pozo, largo tiempo perdida. Si los investigadores recorren unos 300 m del otro túnel encontrarán una abertura al exterior, al pie de una duna. Tras salir del pozo, una nueva tempestad de arena volverá a tapanla y les dejará perdidos en el desierto.

Afortunadamente para ellos, la salida está a pocos Km del campamento de Galloway, y con un poco de suerte podrán encontrarlo. El primer día no encontrarán nada, pero comenzando el segundo día de búsqueda, y cada día a continuación, el investigador con más POD tirará PODx1. Si consigue la tirada, encuentran el campamento. Si falla, todos deberán tirar CONx5, 1/1D6 puntos de daño.

Nota para el guardián: Si algún investigador demuestra poseer algún tipo de habilidad para sobrevivir en el desierto, la situación se puede modificar ligeramente. Si las cosas se ponen muy mal, el guardián puede hacer que los investigadores sean rescatados por uno de los grupos que Galloway ha enviado al ver que no llegaban. Los puntos de vida perdidos se recuperan a razón de uno por cada día de descanso completo.

El campamento de Galloway

Si los investigadores llegan al campamento por sus propios medios, lo primero que notarán será un extraño quejido que les llega del otro lado de una gran duna. Una tirada de Antropología permite saber que se trata de un almuédano llamando a los fieles mahometanos a la oración. El sonido llega algo distorsionado por el viento, pero es perfectamente distinguible. Sin esta información, los investigadores deberán armarse de coraje y asomarse a lo alto de la duna.

Desde allí puede verse un estrecho valle, en el que una treintena de árabes se arrodillan, inclinándose en dirección al Este. A poca distancia, cerca de un pequeño grupo de tiendas, un grupo de tres hombres (europeos) vestidos de caqui conversan con un árabe alto y con barba. Se trata del doctor Galloway y sus alumnos, hablando con Katif. Las inmediaciones están salpicadas de marcas de excavaciones preliminares, pero hasta ahora no se ha encontrado nada. Cerca de los hombres hay un vehículo semioruga con la inscripción "Universidad Miskatonic" pintado a los lados. Al otro lado del valle están las tiendas de campaña de los braceros, a barlovento de donde están atados los camellos, por razones obvias.

Todos quedarán sorprendidos al ver a los investigadores, puesto que los guías han explicado que éstos fueron capturados por Kemal. Katif será el más sorprendido, y una tirada de Psicología permitirá notarlo. El grupo será conducido a las tiendas que se les habían preparado, y se les ofrecerán comida y primeros auxilios.

Si los investigadores muestran al doctor Galloway el mapa o la información que posean, estará interesado pero en desacuerdo con ellos sobre la posible situación de la tumba. El posee sus propias evidencias, obtenidas a lo largo de varios años, y tiene la impresión de que se encuentra en la zona correcta. Su opinión tiene el respaldo de Katif, hombre con el que Galloway ya ha trabajado antes, y que ha demostrado poseer un profundo conocimiento de los antiguos egipcios. Las indicaciones de los investigadores apuntan a un lugar a unos 15 Km más al Norte, y para convencer al doctor Galloway de la validez de sus aseveraciones, uno de ellos deberá realizar una Discusión con el doctor. Si el investigador gana, le habrá convencido y empezará a hacer planes para dirigirse al Norte. Incluso si Galloway gana, admitirá (caritativamente) que quizá los investigadores tengan algo de razón, y les prestará uno de los estudiantes y media docena de braceros para investigar donde ellos dicen.

EL DOCTOR RONALD GALLOWAY

Galloway es un reconocido egiptólogo, de unos 55 años de edad, fuerte y bronceado de sus años al aire libre. Es una persona lógica y no es fácil que se le convenza con Elocuencia. Tampoco se le puede hablar de monstruos ni de sociedades secretas, al menos hasta que él mismo tenga alguna experiencia con ellos en la tumba de Nophru-Ka.

Si el doctor Galloway sobrevive a este escenario, puede llegar a ser de suma utilidad en el futuro. Posee una reputación impecable de honestidad y buen juicio, así como numerosos contactos con agentes del gobierno y universidades de todo el mundo. Cualquier cosa que los investigadores quieran presentar será aceptada más fácilmente por esas personas si se puede utilizar la influencia del doctor Galloway. Al final de este escenario, el doctor regresará con toda probabilidad a Miskatonic a estudiar sus hallazgos.

FUE 12	CON 15	TAM 11	INT 16	POD 15
DES 12	APA 15	COR 75	EDU 26	PV 13

Habilidades: Leer/Escribir Jeroglíficos 90%, Leer/Escribir Arabe 35%, Leer/Escribir Latín 55%, Hablar Arabe 65, Antropología 35%, Arqueología 95%, Primeros auxilios 75%, Geología 20%, Historia 55%, Buscar libros 80%, Dibujar mapas 40%, Descubrir 55%, Discusión 80%.

Armas: Revólver .38 (siempre al cinto) 45%, daño 1D10.
Fusil 30-06 30%, daño 2D6 + 3.

El campamento

Semioruga: Este es un vehículo con motor de gasolina capaz de atravesar la mayoría de los terrenos, y puede alcanzar el doble de la velocidad de un camello. Por desgracia, se averió hace algún tiempo y aún no lo han arreglado. Un par de horas de esfuerzo y una tirada de Mecánica lo volverán a poner en marcha. Caben 8 personas y en la tienda de al lado hay gasolina y piezas de repuesto en cantidad suficiente.

Tienda de suministros: Además de la gasolina y los recambios del vehículo, contiene comida, herramientas y una caja de dinamita con 24 cartuchos, además de los correspondientes fulminantes.

Tienda del doctor Galloway: Aparte de sus libros y papeles, guarda bajo el catre un par de fusiles del 30-06, y munición. Galloway los trajo por si había problemas, aunque hasta ahora no han sido necesarios.

Tienda de Katif: Al otro lado del valle, cerca de las tiendas de los braceros, hay otra mayor que es la de Katif. Si los investigadores tienen oportunidad de registrarla descubrirán los libros o papeles que les robó Kemal. También descubrirán una carta en Arabe, matasellada en Klausenburg, Rumanía. Si se traduce, los investigadores dispondrán de la Información 6. Junto a la carta hay dos pergaminos, también escritos en Arabe. Uno de ellos contiene el hechizo Llamar/Despedir a la Bestia, mientras que el otro describe una especie de signo protector, un pase mágico que se hace con la mano. No se ofrece explicación alguna sobre ninguno de los dos, y ambos se pueden aprender con una tirada de Idea (N. del T.: Para los que sepan Arabe).

INFORMACION 6: Capítulo IV Carta de Hauptman a Katif

Katif,

Un asunto urgente: Hace poco aparecieron en Drovosna unos forasteros que posiblemente posean información sobre nuestros planes. Sospechan de mí y tengo razones para creer que han obtenido información sobre cómo llegar a la tumba. Si intentan acercarse a ella debe serles impedido por todos los medios. Dejo el asunto en tus manos, pero si descubren la tumba debes robar o destruir cualquier pergamino que encuentren allí, cueste lo que cueste.

¡Ia Yog-Sothoth!
Hauptman

El campamento contiene otras tiendas de suministros, la de los estudiantes, etc., todo ello de escaso interés.

LOS AYUDANTES DE GALLOWAY

Ambos son estudiantes de Miskatonic, encantados de trabajar con el famoso doctor Galloway

Lawrence Daniels

Estudiante de cuarto curso

FUE 10 CON 9 TAM 10 INT 15 POD 12
DES 14 APA 10 COR 60 EDU 15 PV 10

Habilidades: Leer/Escribir Jeroglíficos 25%, Antropología 25%, Arqueología 45%, Buscar libros 55%.

Richard McFarland

Estudiante de doctorado y alumno favorito del doctor. Es un hombre alto y fornido, y si hay que pelear no se arruga. Guarda en su tienda un revólver del .45 pero no lo suele llevar encima en el campamento.

FUE 16 CON 15 TAM 16 INT 15 POD 13
DES 11 APA 10 COR 65 EDU 17 PV 16

Habilidades: Leer/Escribir Jeroglíficos 40%, Leer/Escribir Arabe 20%, Hablar Arabe 55%, Antropología 30%, Arqueología 60%, Primeros auxilios 75%, Ciencias Ocultas 20%, Pilotar avión 40%.

Armas: Revólver .45 65%, daño 1D10 + 2.

Fusil 30-06 60%, daño 2D6 + 3.

Puñetazo 75%, daño 1D3 + 1D4.

Patada 50%, daño 1D6 + 1D4.

BRACEROS ARABES

Fueron contratados por Katif y, aunque ninguno de ellos conoce sus verdaderas intenciones, saben que es un hombre temible y pocos querrán hablar de él con los investigadores. Si alguno de ellos consigue una tirada de Elocuencia en Arabe, se le explicará que Katif ha estado entrevistándose a altas horas de la noche con un hombre extraño (Kemal). Otra tirada de Elocuencia, con otro bracero, puede revelar el posible escondrijo de Kemal, a unos 75 Km al Oeste del oasis que utiliza la expedición para proveerse de agua.

La tumba de Nophru-Ka

El lugar se encuentra a unos 15 Km al Norte del campamento actual. El terreno es bastante irregular y el viaje durará cuatro horas en camello o dos en el vehículo semioruga.

Una vez acampados en la zona, los investigadores deberán buscar indicios que les permitan encontrar la tumba. Cada persona que pase un día completo de búsqueda conseguirá hallar uno de tales indicios si consigue una tirada de Descubrir y otra de Arqueología seguidas (Los braceros tienen un 25% en ambas cosas). Una vez localizada, el estudiante partirá de inmediato a avisar al doctor Galloway, llevándose uno o dos de los braceros con él. Cuando reciba el aviso, Galloway partirá de inmediato hacia el lugar, con algunos braceros y con Katif, dejando a los estudiantes para que supervisen el desmontaje del campamento y su traslado al Norte.

El ataque de los Byakhee

Cada noche que el grupo reducido acampe en el lugar de la tumba serán atacados por 1D6 Byakhee, que han sido llamados por Katif. Atacarán de manera cautelosa, intentando matar a los que estén solos, o abrirse paso hasta las tiendas por la noche, para atacar a los que duerman, tras lo cual se perderán en la oscuridad. Los ataques cesarán con la llegada de Galloway y Katif. Los investigadores tendrán serios problemas para conservar consigo a los braceros debido a estos ataques.

BYAKHEE

Supóngase que todos tienen las mismas características.

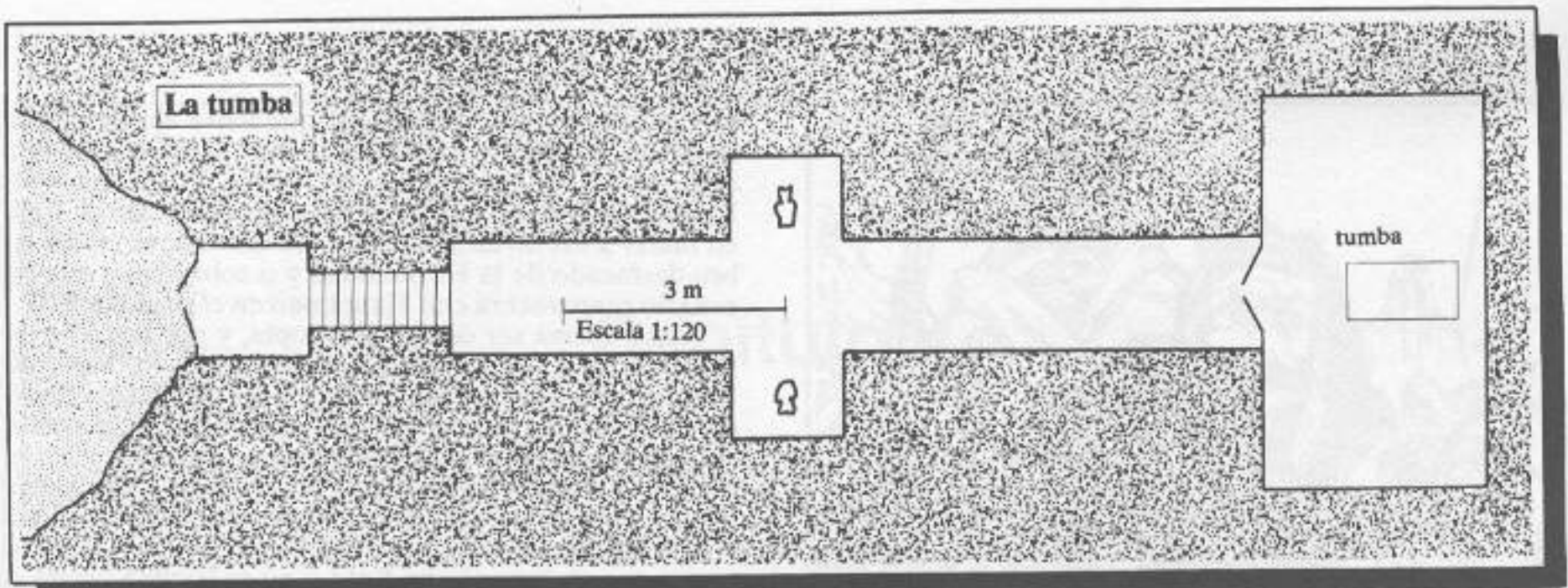
FUE 16 CON 7 TAM 17 INT 12 POD 8
DES 11 PV 16 Movimiento 5/9 volando

Armas: Zarpa 35%, daño 1D6 + 1D6.

Mordisco 35%, daño 1D6 + 1D6 más drenaje de sangre.

Armadura: 2 puntos de pelaje.

COR: 1/1D6.



La tumba

Una vez que Galloway haya llegado, empezarán las excavaciones propiamente dichas y al cabo de 24 horas se habrán desenterrado unas escaleras que bajan, así como una gran puerta de piedra, cerrada. La tierra que bloqueaba la entrada parece extrañamente suelta (Hauptman y sus amigos, que estuvieron aquí hace algunos años, cerraron la salida con una carga de dinamita, lo cual es detectable mediante una tirada de Geología). Los expedicionarios mostrarán su desilusión al ver que el sello de arcilla de la puerta está roto, señal segura de que los ladrones de tumbas han estado aquí.

Una vez abierta la puerta, y dejado que el interior se ventile un poco, el grupo accederá a un pequeño rellano, que preside un segundo tramo de escaleras (que siguen bajando), cubiertas de una gruesa capa de polvo, con abundantes huellas de pisadas. Una tirada de Seguir rastros permitirá deducir que hay cuatro juegos de huellas que entran y sólo tres que salen. Todas las huellas son de botas modernas.

Al pie de las escaleras hay un salón de unos 12 m de longitud, que acaba en una puerta de piedra, de doble hoja. A medio camino hay dos huecos profundos, cada uno de los cuales contiene un sarcófago de piedra sin adorno alguno, en posición vertical. Ambos parecen intactos, puesto que los cubre una gruesa capa de polvo, y están sellados con una sustancia verde parecida a la cera. Sin embargo, el sello de la puerta de doble hoja ha sido roto y el grupo no tendrá problemas en abrirla.

Una vez abierta, los investigadores descubrirán el lugar de reposo final de Nophru-Ka, cuyo cuerpo fue escondido aquí por sus fieles con el escaso tesoro que pudieron rescatar. Si bien en el polvo pueden verse numerosas pisadas, la tumba parece muy revuelta. En el suelo, junto al sarcófago, yace el cadáver de un hombre vestido con ropas árabes modernas.

Si se examina el cuerpo, se verá que la parte posterior de la cabeza muestra una herida de bala, y que hay restos de tejidos humanos adheridos a la pared más cercana. Las monedas que hay en los bolsillos del hombre son de fechas relativamente recientes, como 1895. El cuerpo está parcialmente momificado debido a la escasa humedad de la tumba.

Las paredes están cubiertas de jeroglíficos cincelados de forma apresurada, que relatan la historia de Nophru-Ka (Apéndice A), lo cual se podrá saber mediante una tirada de Leer Jeroglíficos. Ahora bien, para traducir por completo las inscripciones harán falta un par de semanas.

Un rápido examen del contenido de la tumba, por parte de los miembros de la expedición arqueológica mostrará que los ladrones de tumbas robaron bien poca cosa. Lo único que falta es una jarra canópica (N. del T.: Vaso funerario egipcio, cuya tapa tiene forma de cabeza

de animal, por ejemplo de chacal, en la que se depositaban las vísceras de los muertos después del embalsamamiento) que contenía el hígado del sacerdote, y posiblemente algunos pergaminos de una mesa.

Los pergaminos restantes contienen partes del *Libro de Eibon*, en particular el hechizo Despedir Dhole. El pergamino que contiene ese hechizo es el objetivo principal de Katif, quien debe impedir que caiga en manos de los investigadores. La jarra canópica que falta se la llevó Lang-Fu para utilizarla en sus contactos con el espíritu de Nophru-Ka.

Las momias híbridas

Si el grupo abre la puerta que conduce a la cámara interior sin hacer antes el Signo protector (N. del T.: Que aparece en un pergamino que tiene Katif en su tienda) junto a las momias de los guardianes, estos centinelas despertarán lentamente de su muerte en vida. La primera indicación de este hecho será el sonido retumbante de las tapas de los sarcófagos al caer al suelo. Las momias saldrán a continuación al pasillo y se dirigirán lentamente hacia el grupo. Los investigadores podrán ver dos ajados cuerpos humanos, rematados por grotescas cabezas de cocodrilo, groseramente cosidas a la altura del cuello.

MOMIAS COCODRILO

En la visión del pozo estos seres aparecían como humanos tremendamente musculosos cuyos cuellos se fundían gradualmente con las cabezas de cocodrilo, provistas de multitud de dientes afilados.

Las momias dispuestas en la tumba de Nophru-Ka para proteger los restos del sacerdote no están protegidas con vendas, sino que la intensa sequedad ha preservado su carne, reseca hasta el punto de tener una textura coriácea, desprendiendo un extraño y amargo olor a extrañas especias y a muerte. Las momias son en realidad cadáveres de seres humanos decapitados, a los que se ha cosido una cabeza de cocodrilo, de forma harto grosera.

Las criaturas son guardianes animados mágicamente, y poseen idénticas características.

FUE 21 CON 16 TAM 15 INT 8 POD 15
DES 7 PV 16 Movimiento 6

Habilidades: Moverse en silencio 50%.

Arma: Mano 80%, daño 1D6 + 1D6.

Mordisco: 60%, daño 2D6 + 1D6.

Estas criaturas pueden atacar una vez por asalto, bien con la mano, bien con un mordisco.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos. Las balas son inútiles.

COR: 1/1D3.



Kemal y los suyos

Tras las tiradas de COR necesarias el grupo empezará a enfrentarse a los monstruos, y Katif utilizará la confusión para intentar robar el pergamino y ocultarlo entre sus ropas. Necesitará una tirada de Vaciar bolsillos para lograrlo sin que le vean, intentando a continuación huir de la tumba utilizando el Signo protector para pasar junto a las momias sin que le ataquen. Cualquiera que vea a Katif hacer este complejo gesto tendrá una posibilidad igual a su INTx1 para hacerlo, e intentar seguirle.

Una vez en el exterior de la tumba, a Katif le esperan dos de sus hombres con camellos, para huir hacia el escondite de Kemal. Si es capturado por los investigadores, intentará destruir el pergamino antes de que caiga en sus manos.

Abd Katif

Katif es un hombre alto y delgado cuya barba negra, casi azulada, le proporciona un aire amenazador. Hace muchos años que trabaja para el barón Hauptman, pero

El Signo protector

Se trata de un gesto especial realizado con la mano, que hay que hacer en la tumba, antes de abrir las puertas de la cámara interior. Si el Signo se hace correctamente, los guardianes no despertarán, pero si se omite, éstos emergerán de sus sarcófagos para atacar a los intrusos. Una vez despiertos, el Signo aún puede utilizarse para pasar junto a los guardianes sin que ataquen, pero no volverán a sus sarcófagos hasta que la puerta de la cámara interior se cierre y se haga el Signo. En ese momento volverán a su lugar de guardia, y esperarán a los próximos visitantes de la tumba. Realizar el Signo de protección cuesta 1 punto de magia tanto si funciona como si no.

ésta es la tarea más importante que hasta ahora se le ha confiado. Hauptman hubiera preferido encargársela a otro, pero Katif era el único disponible. Los temores del Barón demuestran ser fundados visto el fracaso de Katif en matar a los investigadores, pero aún así, es un miembro destacado de la Hermandad y si sobrevive a este escenario reaparecerá con Hauptman en el capítulo VIII.

Katif afirma ser de religión copta, y por tanto no toma parte en las ceremonias musulmanas de los braceros. Ha sido el capataz de Galloway en estas excavaciones desde el primer momento, y ha trabajado con el doctor anteriormente. Galloway le considera algo raro, pero en el pasado ha tenido ocasión de apreciar sus conocimientos del pasado y su, a veces extraña, habilidad para encontrar yacimientos arqueológicos difíciles. Galloway confía completamente en Katif y no se volverá contra él a menos que se le muestren pruebas concluyentes. Los braceros le temen, aunque no saben qué se propone.

Si se le descubre antes de que se encuentre la tumba, huirá a la guarida de Kemal con sus dos secuaces, y esperará a que el grupo descubra la tumba para intentar entonces cumplir con su misión, atacándoles.

FUE 14 CON 14 TAM 13 INT 10 POD 12
DES 15 APA 9 COR 0 EDU 7 PV 14

Habilidades: Hablar Inglés 40%, Arqueología 20%, Mitos de Cthulhu 40%, Ciencias Ocultas 50%, Seguir rastros 20%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 80%, Vaciar bolsillos 75%, Elocuencia 65%, Trepar 60%, Esquivar 75%, Montar en camello 85%.

Armas: Faca 75%, daño 1D4+2.

Pistola .32 (oculta en las ropas) 35%, daño 1D8.

Hechizos: Maldición de Azathoth, Convocar Byak-hee, Llamar/Despedir a la Bestia, Signo protector (para usar contra las momias).

LOS SECUACES DE KATIF

Estos dos braceros árabes trabajan directamente para Katif, aunque este hecho es desconocido en el campamento. Se trata de asesinos implacables que le obedecerán hasta que vean sus vidas en peligro, momento en el cual desertarán de su amo y saldrán huyendo. No están al corriente de la relación de Katif con los Otros dioses.

Selim

FUE 14 CON 12 TAM 10 INT 7 POD 8
DES 17 APA 8 COR 40 EDU 6 PV 11

Habilidades: Montar en camello 80%.

Armas: Faca 75%, daño 1D4+2.

Abdul

FUE 13 CON 15 TAM 15 INT 9 POD 6
DES 14 APA 10 COR 30 EDU 5 PV 15

Habilidades: Montar en camello 85%.

Armas: Faca 90%, daño 1D4+2.

CONCLUSION

Este capítulo proporciona gran cantidad de pistas sobre las actividades de la Hermandad, pero deja a los investigadores en un aparente callejón sin salida. Si se vuelve al pozo, su 'espectáculo' psíquico sólo se activará a discreción del guardián.

En este momento existe la posibilidad de que los investigadores exploren otras aventuras o bien que el grupo se dirija directamente al siguiente capítulo.

Capítulo V

Las montañas de la Luna

Otro sueño de Paul LeMond envía a los investigadores a las montañas del Perú a investigar los terremotos poco usuales que allí se están produciendo.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Los investigadores recibirán otra grabación de los sueños de Paul LeMond, que como las demás es en su mayor parte incoherente, pero entre los gemidos y gritos del torturado durmiente, se pueden distinguir palabras acerca de unos terremotos y del Perú. De alguna forma, esos terremotos previenen de la llegada de la Bestia.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Los terremotos del Perú los origina un grupo de Mi-Go, en un intento de hacer aflorar a la superficie terrestre ciertos estratos de los que los hongos de Yuggoth pretenden recuperar y procesar un mineral conocido como Texanio. Se trata de un ingrediente fundamental para fabricar el incienso necesario en el hechizo Convo-car/Atar a un Dhole. Tras su procesado, el Texanio, reducido a un fino polvillo, se envía fuera del país a través de la estación minera experimental de la New World Incorporated situada en la zona.

La NWI estableció este complejo minero hace un par de años con la ostensible intención de recuperar de forma económica las trazas de oro, plata, platino y otros metales preciosos que contiene el suelo de este país montañoso. El auténtico propósito de la mina (conocido por muy pocos) es actuar de tapadera para la extracción del Texanio. La única persona al corriente de esta situación entre el personal de la NWI es el ingeniero jefe Jonathan Harris.

La NWI también se ha aprovechado de su situación para suministrar armas a la guerrilla local, como parte de los planes de la Hermandad para fomentar el caos político en el mundo. Las armas se las entrega Melvin Peale, jefe de seguridad de la mina, al líder de los rebeldes, un ex bandido llamado Goyo. Peale no está al corriente de la conexión de la mina con los Mi-Go.

Peale ha suministrado durante los últimos seis meses gran cantidad de armas y municiones a la guerrilla, justificando tal volumen de armamento mediante la existencia de un grupo numeroso de indios primitivos poco amistosos, que han hostigado la operación minera desde sus comienzos. Recientemente los indios han conseguido robar algunos rifles y cierta cantidad de munición a la guerrilla. El gobierno peruano, agradecido por la participación de la NWI en la economía del país, ha concedido a las fuerzas de seguridad de la mina carta blanca para que resuelvan sin contemplaciones el problema de los

indios. Por su parte éstos han colocado francotiradores en las montañas que rodean la mina, y Peale ha dirigido algunas expediciones para intentar expulsarlos, sin demasiado resultado. También ha buscado la ayuda de Goyo para que le ayude a quitárselos de encima.

Jonathan Harris ha recibido órdenes de Edward Chandler de empezar a dismantelar la operación, puesto que ya han recibido casi todo el Texanio que necesitan. Una vez ésto haya tenido lugar, la NWI anunciará públicamente el abandono de sus actividades mineras en Perú, puesto que no han arrojado resultados positivos (cierto, pero ésto lo sabían desde el principio).

HISTORIA

Las operaciones de los hongos de Yuggoth en los Andes empezaron hace miles de años, prolongándose hasta hace unos 1100 años, en que fueron expulsados por los indios. Estos indios, conocidos como los Huari, son anteriores a los Incas y eran adoradores de Yig, a quien pidieron ayuda para librarse de los Mi-Go. La mayor parte de los Huari fueron eliminados hacia el año 800 por invasores desconocidos, pero una pequeña tribu ha conseguido sobrevivir aislada en las montañas. La llegada de la NWI a la zona ha hecho que los indios crean que una antigua profecía tribal está a punto de cumplirse. Dice más o menos: "Cuando el hombre blanco llegue a las montañas, liberará a los espíritus maléficos que éstas encierran. Los fieles de Yig deben resistir a esos espíritus maléficos, pero no se verán libres de ellos hasta la llegada del Fantasma que camina. Estos sucesos marcarán el inicio de la era de la Bestia". La profecía aparecerá en este capítulo en muchas formas diferentes, puesto que lleva circulando por la zona desde la llegada de la NWI, pero la única versión completa y exacta es la que habla del Fantasma que camina.

INFORMACION GENERAL

Si los investigadores buscan en los periódicos y en las revistas científicas, descubrirán que una serie de temblores de tierra intensos y localizados se han centrado durante el último medio año en la región montañosa que está a unos 75 Km al Noroeste de Lima. La zona posee un amplio historial de movimientos sísmicos, e incluso considerando la extraña pauta de las sacudidas, no se habría tomado muy en cuenta si no hubieran tenido lu-

gar tan cerca de la mina de la NWI. Aunque el epicentro de los terremotos estaba muy cerca de la estación minera, un portavoz de la NWI manifestó que sólo se notaron temblores de escasa magnitud, y que no hubo víctimas.

Los investigadores reconocerán el nombre de la NWI y estarán razonablemente familiarizados con la gigantesca corporación, si consiguen una tirada de Conocimientos (Apéndice D: Imagen pública). Cualquier investigador con más de un 50% en Geología recordará haber oído hablar de la mina experimental, y tendrá algunas nociones sobre el propósito del proyecto, que es la recuperación de metales preciosos mediante una técnica nueva. También puede saber que la NWI, fiel a su política de cultivar una imagen pública positiva, suele proporcionar alojamiento y comida a los científicos y dignatarios que visitan la mina. De vez en cuando, algún equipo científico ha utilizado las instalaciones de la NWI como base para realizar estudios en la zona.

COMO INICIAR LA ACCION

El actual presidente del gobierno del Perú es Augusto Leguía, un antiguo ministro de Hacienda íntimamente ligado al mundo de los negocios. Es fácil obtener pasaportes y pasajes a Lima, a donde el viaje desde Nueva York dura unos 6 días. Una vez en Lima, los investigadores deberán alquilar un coche o camión para que les lleve hasta el pueblecito de Huancucho, que está a unos 75 Km de la capital, y a medio camino de las montañas. Tal recorrido en la caja de un camión de verduras o en un transporte de ganado podría ser muy incómodo, por lo que los investigadores harán bien en viajar en jeep con las patrullas militares que recorren regularmente la carretera. Desde Huancucho habrá que viajar por un camino de montaña hasta el emplazamiento de la mina, utilizando guías locales.

El idioma nacional del Perú es el Español, aunque en una ciudad del tamaño de Lima no ha de ser muy difícil encontrar alguien que hable algo de Inglés. Sin embargo, una vez fuera de Lima, los investigadores se darán cuenta de que la mayoría de gente sólo habla español, y cuanto más se adentren en las montañas más gente encontrarán que sólo habla Quechúa, un idioma indio hablado por los Incas.

Esta aventura se desarrolla a altitudes considerables, y cualquier actividad que requiera acciones vigorosas o resistencia deberá tener en cuenta la falta de oxígeno. Los indios nativos poseen una fisiología diferente que les permite beneficiarse de la atmósfera más débil. Alguien que no esté acostumbrado a las alturas tendrá problemas en cuanto corra un poco, y la subida por la ladera de una montaña será agotadora para cualquier investigador normal.

Huancucho y el puesto comercial

Huancucho es un pueblecito de algo más de 250 habitantes, de raza principalmente india, y extremadamente pobre. La mayor parte de sus habitantes viven poco menos que en chozas, aunque existen algunos edificios más sustanciales. Por las calles pueden verse algunos perros.

El edificio más importante es el puesto comercial, originalmente instalado para servir a los granjeros indios locales, pero que ha sido utilizado recientemente como punto intermedio para los suministros de la NWI. Este hecho además de que los mineros no tienen otro lugar dónde gastarse el dinero, ha hecho que el negocio prospere rápidamente. Una vez dentro, los investigadores verán que se venden herramientas, comida enlatada y otros objetos. Un extremo del edificio ha sido convertido en un pequeño bar o taberna. Sentado en una de las mesas hay un hombre con bigote, vestido con ropas de campe-

sino bastante arrugadas, y que lleva al cinto un revólver del 45. Cuando los investigadores le vean se dará la vuelta lentamente para darles la espalda. Una mujer india de expresión aburrida se encarga del bar, y por el momento se limita a contemplar a los investigadores, acodada en su lado de la barra.

Momentos después de la entrada del grupo, aparecerá en la sala un hombre de unos 55 años, y de pelo gris, procedente de una habitación posterior. Se mostrará algo sorprendido de ver a los extraños, pero tras saludar al hombre sentado en la mesa se dirigirá amablemente al grupo, primero en Francés y luego en Inglés, presentándose como Víctor, propietario del puesto comercial. Víctor está encantado de ver a alguien procedente de 'una parte civilizada del mundo'.

Nota para el guardián: Se recomienda que al presentarse los investigadores, Víctor reconozca a uno de ellos como un viejo conocido. Víctor es un viejo amigo del padre del investigador, y explicará historias convincentes sobre como lo tuvo en su rodillas cuando era niño. El investigador era muy niño en la época a la que Víctor se refiere pero ciertamente se acordará del 'tío Víctor', que visitaba su casa cuando él era un crío. Las circunstancias exactas de la relación de Víctor con el padre del investigador son desconocidas, pero éste le recordará como una persona cálida y amigable, aunque a su madre no le gustaba.

Víctor invitará al grupo a su despacho para echar un trago de 'algo bueno', y allí explicará la historia de cómo llegó a esta parte del mundo y cómo se encontró al frente del puesto comercial. No sabe nada acerca de los planes de la NWI en relación con los Mi-Go, pero es el enlace entre Melvin Peale y la guerrilla, utilizando el puesto comercial como escondite de las armas. No revelará esta información más que a punta de pistola, puesto que si se entera el gobierno peruano, tiene seguro el pelotón de ejecución. Puede explicar a los investigadores algo sobre la leyenda del Fantasma, pero su versión es muy inexacta. Puede recomendar a un hermano de su mujer, llamado Sancho, como guía para que les conduzca hasta la mina.

Tiros

La conversación se verá interrumpida bruscamente por el ruido de varios disparos y de cristales rotos desde la habitación de al lado. Si corren hasta la puerta, los investigadores verán a tres soldados peruanos gesticulando y hablando rápidamente en Quechúa, mientras que otro yace en el suelo, en un charco de sangre. La mujer india, que es la esposa de Víctor se ha protegido detrás de la barra y el hombre del bigote se ha ido por la vía rápida, como demuestra la ventana rota que hay junto a su mesa. Los soldados recogerán a su compañero caído y saldrán zumbando en dirección a su cuartel general en Lima, donde informarán que han visto a Goyo.

Víctor quedará visiblemente afectado por el incidente, y una tirada de Psicología permitirá establecer que su temor parece obedecer a causas más profundas que lo acaecido hace unos momentos. Afirmará no tener ni idea de a qué puede deberse el incidente, pero una tirada de Elocuencia le convencerá de explicar que cree que el hombre al que disparaban los soldados era Goyo, jefe de la guerrilla local.

Ofrecerá alojamiento gratuito al grupo para esa noche, y puede venderles cualquier tipo de suministros que precisen a precios menos exorbitantes que los que normalmente aplica.

VICTOR MONTAIN

De nacionalidad francesa, Víctor lleva más de 18 años viviendo en Sudamérica, de los cuales ha pasado los últimos 10 en el puesto comercial de Huancucho.

Información 1: Capítulo I

Carta de Paul LeMond a su madre, hallada en el apartamento de Paul.

Querida mamá:

Lamento haber tardado tanto en escribirte, pero estaba muy ocupado con la gran cantidad de sesiones que Herb me ha concertado últimamente. Temo que se me están repitiendo los extraños sueños, los mismos que antes de mi ataque de amnesia, y además parece que afectan a mi personalidad porque mis relaciones con la gente se deterioran. Velma y yo nos hemos peleado a menudo. Ya sé que a tí no te gusta Velma, pero es una chica maravillosa y estoy seguro de que me quiere.

Más tarde:

Acabo de volver del apartamento de Velma. Nos hemos vuelto a pelear y dice que no quiere volver a verme. Se lo he contado a Herb y dice que debería internarme en un hospital, que necesito descanso, pero yo no quiero. Tengo que ver a Velma pero no se si podré hacer las paces con ella ... los enormes helechos se agitan al viento ante mi ventana. Más allá están los edificios con espiras ... No recuerdo el camino, y temo perderme. Tengo que ver a Velma pero la Bestia aguarda ahí fuera ...

(cortar por aquí)

LEER SOLO ESTE LADO

Información 2: Capítulo II

Una serie de cartas del barón Hauptman al doctor Cornwallis

Apreciado doctor Cornwallis:

Felicidades por su descubrimiento. Todo lo que me ha relatado me indica que este niño es el elegido. ¡Alabada sea Shub-Niggurath! ¡La profecía va a cumplirse!

Le incluyo copias del linaje que me pidió, las cuales ayudarán a comprobar más allá de cualquier duda que se trata del Elegido. Lleva la marca, y las estrellas están en posición correcta.

¡Ia Yog-Sothoth!
Hauptman

Apreciado doctor Cornwallis:

Todo marcha de acuerdo con nuestros planes. Llegaré a América el próximo 27 de Mayo para hacerme cargo del joven amo Edward. Espero que haya preparado al chico adecuadamente para el viaje. Esta vez no debemos fallar. Las estrellas no prometen otro nacimiento hasta dentro de un siglo y la Hermandad se impacienta.

He estado en contacto con los padres y comprenden nuestros intereses y nuestros propósitos, por lo que no espero interferencia alguna por ese lado. El es el típico hombre de negocios, falto de perspicacia, y su empresa ya está empezando a beneficiarse de su decisión. Creo que quedarán contentos.

Traigo conmigo un regalo para Usted, de parte de la Hermandad, en recompensa a los servicios prestados. Se trata de unas gafas que he construido personalmente, y yo mismo le explicaré cómo utilizarlas.

¡Ia Yog-Sothoth!
Barón Hauptman

Información 9: Capítulo VII*Carta del doctor Dieter a Edward Chandler*

Apreciado señor Chandler:

Una vez más, me complace que se digne en solicitar mi opinión sobre temas de la política de la NWI y ni que decir tiene que estoy encantado de responderle.

Primero le diré que si continuamos alentando los disturbios en China se creará un clima de inestabilidad política muy parecido al que reinaba en Rusia después de la Revolución. También considero necesario seguir financiando a los agitadores antibritánicos de la India, pero absténgase de financiar al joven miembro del Congreso Nehru. No creo que su filosofía tenga mucho que ver con la nuestra.

No puedo dejar de urgirle a continuar el apoyo de la NWI al Partido Nacional-socialista Alemán. Las firmes creencias de su líder en la superioridad hereditaria indican un denominador común con la Hermandad, y creo que si dicho partido es informado de nuestros objetivos, aplicará todos sus esfuerzos a fin de verlos fructificar.

Respetuosamente suyo,

doctor Dieter.

(cortar por aquí)

LEER SOLO ESTE LADO

Información 3: Capítulo III*El testamento de Jan Savechick*

Yo, Jan Savechick, humilde párroco del pueblo de Drovosna, en el año de Nuestro Señor de 1632, escribo este testamento en relación a las acciones emprendidas por los habitantes de Drovosna contra el barón Hauptman.

Este testimonio difiere de la versión dada a los emisarios de la Iglesia que fueron enviados a investigar dichas acciones, y es la única versión verídica. Escribo ésto en privado y cuando acabe sellaré el documento con cera, imprimiendo sobre ella un símbolo pagano para guardarlo de aquellos que lo usarían para su propio provecho, o como señal para otros que pudieran oponerse a esas fuerzas.

En el año de Nuestro Señor de 1627, cayó en mis manos un libro perteneciente al barón Hauptman. Se trataba de un ejemplar voluminoso escrito en Griego, cuyo título no mencionaré. En él, transcripción de los delirios de un poeta pagano que se suponía había escrito el original, se apuntaba la existencia de seres blasfemos y se ofrecía al lector protección contra diablos y demonios.

Cuando en 1628 una muchacha del pueblo fue secuestrada por el Barón, asesinada, y su cadáver arrojado desde las murallas del castillo, su iracundo padre intentó derribar la puerta del castillo a manos limpias, gritando su odio contra el Barón. Entonces, a plena vista de los habitantes del pueblo, el Barón apareció en las almenas de encima de la puerta y sólo con la mirada mató al pobre campesino. Su cuerpo permaneció allí dos días, antes de que nadie se atreviera a llevárselo.

Fue entonces, aunque me daba perfecta cuenta de que arriesgaba mi alma, cuando leí ese maldito libro. Lo que se describía en sus páginas me conmovió en lo más

profundo de mi ser y aún ahora noto como si una mano oscura y fría aprisionara mi corazón. El libro me habló de seres monstruosos que viven en otro lugar que no es el nuestro, y por las notas de puño y letra del Barón supe que él adoraba a esos seres, en particular a uno que vivía bajo el castillo en un pozo repugnante. El libro también explicaba cómo hacer un signo que dichos dioses no toleraban, y del que se veían forzados a huir. Armando a los campesinos con crucifijos procedentes de la iglesia, los dirigí contra el Barón. Derribamos las puertas y registramos el castillo buscando al Barón. Un pequeño grupo de hombres encontraron la entrada a las catacumbas, y entraron valerosamente en los oscuros túneles. Yo les seguí a distancia y oí sus gritos. Me apresuré a reunirme con ellos, llevando el símbolo pagano y el libro blasfemo, y al doblar un recodo vi a un diablo, un demonio que no debería existir. Grité al verle devorar a los campesinos, cuyas manos aún aferraban mis crucifijos. Con antorchas y fuego de mosquetes conseguimos que el monstruo volviera a su apestoso agujero, y yo mismo grabé el símbolo pagano en una enorme losa con la que cerramos la abertura. No hallamos al Barón, aunque sus odiosos sirvientes fueron muertos, y tras derribar una de las grandes torres dejamos el castillo. Nunca he hablado de lo que vi bajo el castillo, y los demás suponen que los hombres perdidos cayeron de alguna forma en el pozo. Ninguno de los hombres osó a aproximarse al abismo. Temo haber incurrido en la condenación eterna por mis actos, pero debo escribir este relato para apaciguar mi mente, ya que no mi alma.

Jan Savechick

Información 4: Capítulo III*Profecía del Kitab al-Azif*

"... y se soñó de nuevo con el sacerdote Nophru-Ka, y con las palabras que pronunció en su muerte; cómo el hijo se alzaría para reclamar el título, y que el hijo dirigiría el mundo en nombre de su padre, y vengaría la muerte de éste, y llamaría a la Bestia a la que se adora, y las arenas beberían la sangre de la semilla del Faraón; y ésto es lo que profetizó Nophru-Ka."

del *Kitab al-Azif*

Información 5: Capítulo IIITraducción del Barón Hauptman
del *Texto de R'lyeh*

...y el Gran Salón está protegido por sus sirvientes y uno debe llevar consigo el símbolo de los Antiguos. Un hombre sensato no deberá mirar hacia arriba, donde están los sirvientes, o enloquecerá. Tampoco deberá llevarse conocimientos consigo cuando se vaya, so pena de que el guardián despierte para recuperar ese conocimiento, y llevárselo a él de paso.

Los escritos sobre la Bestia se hallan en la segunda galería de la derecha. Esas galerías no están protegidas por los sirvientes, pero el viajero prudente hará bien en evitar a otros con los que se pueda encontrar.

Traducido del original del *Texto de R'lyeh*
por el Barón Hauptman, en 1238.

(cortar por aquí)

Información 6: Capítulo IV*Carta de Hauptman a Katif*

Katif,

Un asunto urgente: Hace poco aparecieron en Drovosna unos forasteros que posiblemente posean información sobre nuestros planes. Sospechan de mí y tengo razones para creer que han obtenido información sobre cómo llegar a la tumba. Si intentan acercarse a ella debe serles impedido por todos los medios. Dejo el asunto en tus manos, pero si descubren la tumba debes robar o destruir cualquier pergamino que encuentren allí, cueste lo que cueste.

¡Ia Yog-Sothoth!
Hauptman

(cortar por aquí)

Información 7: Capítulo V*Carta de Jonathan Harris a Edward Chandler*

Muy Señor mío:

Ruego tome nota de que las operaciones en el sector A-48 van adelantadas y están a punto de completarse. Pronto empezará el desmantelamiento de la operación, así como una reducción de la actividad en la mina de la NWI. Nuestros aliados de Y. parecen encantados con su participación en nuestros planes. Creo que todo irá bien.

¡Ia Shub-Niggurath!
J. Harris

Información 8: Capítulo VI

Artículo de un periódico sobre Pearl Beach

SAN FRANCISCO. Restos de un naufragio, que se cree pertenecen a la lancha pilotada por el industrial de Chicago Alexander Chandler, aparecieron hoy cerca de una playa desierta a unos 30 Km al Norte de San Francisco. Este descubrimiento confirma la tesis de las autoridades de que Chandler y su mujer Pauline perecieron en el mar.

Chandler y su mujer veraneaban esta semana en la zona de San Francisco y aparentemente fueron sorprendidos por una tormenta repentina procedente del Noroeste. Fueron declarados desaparecidos la noche pasada cuando su lancha no volvió a puerto.

Los restos fueron descubiertos por Peter Baird, a quien se describe como un ermitaño que vive en la zona de Pearl Beach.

La muerte de Chandler deja como único heredero del grupo de empresas Chandler a su hijo Edward. Aún no se ha fijado la fecha del funeral.

(cortar por aquí)

Los hongos de Yuggoth

INFORMACIONES

Retirar del libro o fotocopiar. Sólo para uso personal.

(cortar por aquí)

Los hongos de Yuggoth

INFORMACIONES

Retirar del libro o fotocopiar. Sólo para uso personal.

(cortar por aquí)

Los hongos de Yuggoth

INFORMACIONES

Retirar del libro o fotocopiar. Sólo para uso personal.



Víctor fue detenido en Francia en 1909 acusado de falsificación, y condenado a la Isla del Diablo, pero se arrojó del barco prisión, y pasó algunos años en el Brasil trabajando con una pequeña lancha de carga en el Amazonas antes de dirigirse al Perú. Una vez en Huancucho, Víctor se casó y construyó el puesto comercial del que vive. Hasta ahora creía que el gobierno peruano no tenía interés en su pasado criminal.

Melvin Peale empezó ofreciéndole cantidades sustanciales de dinero por ayudarle a suministrar armas a la guerrilla, pero lo que acabó de convencer a Víctor para cooperar con él fue la velada amenaza de delatarle al gobierno peruano. Ultimamente Víctor se ha dado cuenta de que el gobierno puede sospechar del puesto comercial como posible lugar de reunión de los rebeldes, y cada día se pone más nervioso.

Podrá ofrecer detalles sobre la vida local, pero no revelará en modo alguno su conexión con los rebeldes. No conoce las actividades de Harris con los Mi-Go, aparte de una versión inexacta de la leyenda del Fantasma, en la que no cree.

Si Víctor se presenta a los investigadores como un viejo amigo de familia, creará que tiene para con ellos la responsabilidad de prevenirles de los peligros de la zona sin implicarse él. Si están en serio peligro y cree que puede ayudarles, es capaz de arriesgarlo todo en nombre de la amistad. Sin embargo, es un hombre que siempre ha preferido mantenerse alejado de la violencia, pre-

firiendo esquilmar a los ricos mediante su encanto y su personalidad. En otras palabras, básicamente es buena persona.

A parte de sus mercancías normales, Víctor también vende cabezas reducidas y otros artefactos procedentes de la región amazónica a los aburridos mineros. Junto con esos objetos hay un 'mapa del tesoro', que compró hace años a un comerciante en el Amazonas, y que habla de un gran tesoro que se halla en las montañas del Perú. Se trataría de un gran ídolo, esculpido en oro puro y adornado con gemas. Convencido de que estaba a punto de hacer fortuna, Víctor encontró el ídolo, pero descubrió que era de piedra y no tenía gema alguna. Descorazonado, se afincó en Huancucho para vivir el resto de sus días con su mujer. Ese ídolo es el Altar de Yig y Víctor lo tiene casi olvidado, pudiéndoselo mencionar a los del grupo o no.

Está más cerca de los sesenta que de los cincuenta, con el pelo gris que ya le empieza a escasear, y le sobran unos cuantos kilos. Usualmente va vestido con un traje blanco y sombrero a juego, arrugado y algo sucio.

FUE 10 CON 14 TAM 15 INT 15 POD 12
DES 8 APA 13 COR 40 EDU 15 PV 15

Habilidades: Leer/Escribir Francés 99%, Leer/Escribir Inglés 75%, Hablar Inglés 75%, Hablar Quechúa 60%, Regatear 90%, Crédito 70%, Elocuencia 50%.

LA MUJER DE VÍCTOR

Es una india de pura raza, nacida en Huancucho. Ella es quien hace la mayor parte del trabajo en el puesto comercial mientras Víctor le da órdenes en Quechúa. No habla Inglés pero si los del grupo consiguen comunicarse con ella, es quien conoce una versión más fidedigna de la leyenda del Fantasma.

FUE 13 CON 14 TAM 8 INT 9 POD 10
DES 11 APA 9 COR 50 EDU 4 PV 11

Habilidades: Hablar Español 20%, Hablar Francés 20%, Ciencias Ocultas (sólo temas locales) 60%.

EJERCITO PERUANO

Dos veces por semana una patrulla, normalmente compuesta por tres soldados y un sargento, montados en un jeep o camión pequeño, recorre la carretera hasta Huancucho. El gobierno está al corriente de las actividades de Goyo y ha empezado a sospechar del puesto comercial de Víctor. De momento no sospechan que la NWI esté mezclada en el asunto, pero si los investigadores son capaces de presentar pruebas concretas contra la NWI, el ejército intervendrá rápidamente. Por desgracia, muchos de los soldados que patrullan la zona han sido sobornados por Peale, y si los investigadores se dirigen a la primera patrulla que encuentren, hay una gran posibilidad (50%) de que hayan sido sobornados, en cuyo caso informarán a Peale quien tomará medidas para eliminar a los investigadores.

El sendero hasta la mina

El sendero es tan empinado y rocoso, y tan tenue a veces, que sin guía es prácticamente imposible atravesarlo. Una vez lo conozcan, no tendrán problema en utilizarlo de nuevo. Hasta la mina hay tan solo 18 Km, pero lo enrarecido de la atmósfera, lo empinado de la ascensión y el carácter poco apacible de las llamas que hay que utilizar como bestias de carga harán que se invierta un tiempo considerable en llegar al campamento de la NWI.

Si los investigadores son inteligentes contratarán al cuñado de Víctor, Sancho, para que les guíe. La familia de éste es india y ello, unido a su insaciable curiosidad, hace que sea una mina de información.

SANCHO

Es el hermano menor de la mujer de Víctor, y el nativo más modernizado de la región. Su ambición es ahorrar un poco y después irse a Lima a hacer fortuna, para lo cual Sancho acometerá prácticamente cualquier empresa con tal de hacer dinero, con el agravante de que regatea muy bien. Probablemente sabe más que nadie acerca de cualquier cosa que suceda en el pueblo y sus inmediaciones, y compartirá esta información por un precio. Para alquilar llamas y servir de guía hasta la mina pedirá 10 \$, y la mayor parte de informaciones de que dispone valen 5 \$, aunque se le puede regatear.

Aparte de trabajar ocasionalmente con Víctor en el puesto comercial o ayudar en el transporte de suministros a la mina, Sancho también actúa como espía de Goyo en el pueblo, informándole de cualquier cosa que le parezca interesante, menos por inclinación política que por miedo a Goyo. Se da perfecta cuenta de que las armas de la guerrilla proceden de la NWI pero no se lo ha dicho a nadie. Conoce, por supuesto, la situación del escondrijo de Goyo.

Si los investigadores le piden a Sancho que les guíe al interior de la zona montañosa, se negará aduciendo que los indios primitivos que viven cerca de los picos odian a los que no son de su tribu, capturándolos y matándolos. El único lugar al que está dispuesto a guiar a los del grupo es el Altar de Yig. No conoce su situación exacta, pero si los investigadores poseen el mapa de Víctor, les llevará. Cuando Sancho era niño, Víctor acostumbraba a explicar la historia de su mapa del tesoro, y de cómo descubrir un ídolo de oro cuajado de piedras preciosas en lo alto de las montañas, historia que caló profundamente en él, hasta tal punto que aún cree que el tesoro existe. Puede sugerir que los investigadores le compren el mapa a Víctor (que pide por él 100 \$), para descubrir el ídolo y repartirse el tesoro. Víctor puede negar que el tesoro exista, pero Sancho está convencido de que miente para quedarse con él en solitario.

FUE 12 CON 12 TAM 9 INT 14 POD 11
DES 14 APA 15 COR 55 EDU 8 PV 11

Habilidades: Hablar Quechúa 85%, Hablar Español 55%, Hablar Francés 20%, Hablar Inglés 25%, Regatear 55%, Trepas 90%, Saltar 80%, Equitación 85%.

Durante el tiempo que los investigadores inviertan en recorrer el sendero, el guardián puede colocar los encuentros que crea oportunos, que podrían incluir a los guerrilleros, los indios, animales poco amistosos o incluso un crótalo de grandes dimensiones. Sancho comentará que tales serpientes son fastidiosamente comunes en la zona.

El campamento de la mina

Rodeado por una alambrada de alambre de espino muy alta, y continuamente patrullado por dos guardias armados, el campamento está compuesto de diversos edificios de madera que ocupan una pequeña meseta en la ladera de la montaña. Los guardias pueden ver a cualquiera que suba por el sendero, y abrirán las puertas para permitir la entrada al grupo en cuanto éste se aproxime. Una vez dentro del complejo, uno de los guardias se presentará y procederá a acompañar al grupo hasta el edificio de administración, donde podrán conocer a Jonathan Harris, el director. Mientras atraviesan el complejo, los investigadores podrán ver montaña arriba una serie de figuras diminutas que utilizan maquinaria brillante. Una inspección mediante prismáticos permitirá comprobar que se trata de los mineros (N. del T.: Se trata de una operación a cielo abierto) y de guardias armados que vigilan.

El edificio de administración es, como los demás, un barracón de madera sin pintar, y que muestra signos de haber sido construido modularmente. Otros edificios incluyen dos barracones dormitorio para los mineros, otro más pequeño para los visitantes, una cocina y comedor y diversos edificios en que almacenan equipo y suministros. Una choza alberga un generador que suministra la electricidad al campamento, puesto que de noche el complejo está iluminado por completo gracias a una serie de focos alimentados por este generador. El grupo será conducido al edificio de administración, y allí se encontrarán con Jonathan Harris en su despacho.

Supuesto que los investigadores tengan una buena excusa para estar allí, Harris se mostrará amable y encantado de alojarles, puesto que el barracón de invitados está actualmente vacío. Sin embargo, se espera que en unos días llegue un grupo de ejecutivos de la NWI, y en ese momento los investigadores tendrán que abandonar el complejo por falta de alojamiento (Es mentira. Harris utiliza esta excusa para poderse quitar de en medio al grupo si su presencia se vuelve molesta, y a menos que se

quiera acampar en las montañas no hay otro sitio donde alojarse). Harris está acostumbrado a los grupos científicos que vienen de visita, y no tiene razón alguna para sospechar de los investigadores. Puede intentar obtener más información sobre ellos, pero las comunicaciones son lentas, y hacer llegar el mensaje a los EEUU vía Lima costará algunos días.

Harris prevendrá a los investigadores acerca del peligro de viajar solos por la parte superior de la montaña, puesto que los indios locales son hostiles y recientemente han conseguido rifles. Son muy capaces de disparar contra el primer hombre blanco que vean. También hay guerrilleros en las montañas, pero no cree que sean una amenaza seria.

Si se le pregunta sobre la mina, Harris ofrecerá una gira de inspección por lo que es la mina en sí, que está unos 700 m montaña arriba. Si aceptan, Harris les enseñará como funciona el equipo experimental (desarrollado por otra división de la NWI) que extrae con cuidado los metales preciosos del suelo, y luego vuelve a dejar la tierra en su sitio, todo en una sola operación. Harris tiene un amplio dominio de las relaciones públicas y de la política oficial de la compañía.

JONATHAN HARRIS

Harris es un hombre alto y de buen aspecto, que ronda la cuarentena, bronceado y endurecido por sus años como ingeniero de minas. Hace poco que fue contratado por la NWI para dirigir esta operación, en primer lugar por su faceta técnica, y en segundo por sus contactos con los Mi-Go.

Harris entró en contacto con los hongos de Yuggoth hace unos años en Vermont, mientras veraneaba, y se convirtió en agente suyo, operando como tal hasta ser llamado por Hauptman y contratado por la NWI. No es un miembro de pleno derecho de la Hermandad, y se le considera 'prescindible'. No ha sido informado de nada que se refiera al Día de la Bestia.

Harris ha sido siempre muy desconfiado para con los extraños, pero tiene mucho trabajo y las comunicaciones con el resto del mundo son tan difíciles que probablemente no cuestionará la llegada de los investigadores a menos que éstos actúen de forma sospechosa.

Unas dos veces por semana, con la ayuda de Peale y los guardias, Harris va de noche al sector A-48 para controlar las operaciones de los hongos de Yuggoth. Si llega a descubrir las intenciones del grupo, no dudará en eliminarles, haciendo que parezca obra de los indios. Nunca sale de su despacho sin su revólver del .45.

FUE 14 CON 16 TAM 15 INT 16 POD 11
DES 12 APA 13 COR 0 EDU 18 PV 16

Habilidades: Hablar Español 25%, Química 25%, Mitos de Cthulhu 50%, Geología 95%.

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10 + 2.

El edificio de administración contiene informaciones de suma utilidad, pero por desgracia está cerrado durante la noche y ocupado durante el día. La puerta tiene una resistencia equivalente a FUE 24, y si se intenta echar abajo, el ruido alertará a los guardias. Una vez dentro, los investigadores comprobarán que los despachos de Harris y Peale se cierran con llave cuando éstos no están, mientras que la puerta del botiquín siempre está abierta. Las puertas interiores son mucho menos robustas que las exteriores y tienen FUE 8.

La oficina de Harris contiene un escritorio y un archivador cerrado con llave. El examen del contenido del escritorio revela una serie de mapas geológicos de hace dos años, que indican que se probaron una serie de em-

Información 7: Capítulo V

Carta de Jonathan Harris a Edward Chandler

Muy Señor mío:

Ruego tome nota de que las operaciones en el sector A-48 van adelantadas y están a punto de completarse. Pronto empezará el desmantelamiento de la operación, así como una reducción de la actividad en la mina de la NWI. Nuestros aliados de Y. parecen encantados con su participación en nuestros planes. Creo que todo irá bien.

Ila Shub-Niggurath!
J. Harris

plazamientos diferentes antes de escoger éste. Una de las zonas marcadas en el mapa es el sector A-48, que además está señalado con una estrella. Además, en el escritorio hay el borrador de una carta escrita por Harris, que constituye la Información 7.

Si se abre el fichero, dentro hay los balances de la mina, y una tirada de Contabilidad permitirá deducir que, aunque la producción funciona a todo ritmo, se están perdiendo cantidades ingentes de dinero día tras día. En otro cajón, los investigadores encontrarán un fajo de albaranes de carga atados con una goma, todos los cuales se refieren a un material denominado Texanio, y del cual se han enviado pequeñas partidas a una dirección de San Francisco a lo largo del pasado año. Esta dirección está precedida por dos caracteres en Chino que alguien que sepa Chino podrá traducir como Lang-Fu mediante la tirada de rigor. Una tirada de Geología permitirá recordar que el Texanio es un mineral extremadamente raro, y sólo se conoce en el mundo otro yacimiento (en Inglaterra) aparte de éste.

En la oficina del jefe de seguridad hay otro escritorio y otro fichero parecidos a los anteriores, además de un armero que contiene 10 fusiles, 6 revólveres del .45, y abundante munición. El fichero no está cerrado con llave y contiene listas de servicio y otro papeleo de tipo militar. En el escritorio hay un manojo de llaves que abren el armero, así como la mayoría de los cerrojos de la mina, con la notable excepción del fichero de Harris, así como una breve nota que dice: "V.M.: G. tiene que recibir 2 rifles. M.P." (Esta nota es para Víctor y le indica cuántos fusiles del próximo cargamento puede desviar a los rebeldes).

El botiquín consiste en dos habitaciones, una de las cuales se utiliza como archivo y despacho del médico, mientras que la otra está equipada como un hospital de emergencia bien provisto. Revisando los archivos se verá (Buscar libros) que dos mineros han muerto recientemente de mordeduras de serpiente. Los incidentes ocurrieron en el plazo de una semana, pero ambos hombres fueron aparentemente mordidos docenas de veces y murieron rápidamente. Parece que los dos mineros daban un paseo nocturno por el exterior del complejo, y nunca regresaron, encontrándose los cuerpos a la mañana siguiente con la piel hinchada y ennegrecida. Solamente el médico, Harris, Peale y los cuatro guardias que encontraron los cadáveres están al tanto de la realidad, puesto que la compañía ha ocultado los hechos atribuyendo las muertes a emboscadas de los indios, al tiempo que intenta minimizar toda publicidad del suceso. Una tirada de Elocuencia con algún otro minero revelará el rumor de que los indios no tuvieron nada que ver con el caso, aunque no se sabe nada más y no se puede localizar el

origen de la información. Todos los implicados han jurado guardar secreto, y solamente el médico, si se le convence con Discusión, puede que acceda a comentar el incidente.

El calor y la distancia hicieron que fuera inviable enviar los cadáveres a los EEUU, por lo que fueron enterrados en un rincón del complejo, marcado con sendas lápidas. Si se exhuman los cuerpos, se verá rápidamente que no murieron por arma de fuego, y cualquiera que tenga idea de Zoología o de Medicina podrá diagnosticar la causa de la muerte tras un breve examen.

MINEROS

Todos estos hombres tienen contrato en vigor con la NWI, por un año renovable. La mayoría de ellos poseen conocimientos de Ingeniería puesto que el trabajo obliga a utilizar equipo especial, y se utiliza muy poco equipo convencional. Estos hombres están bien pagados pero el aburrimiento y la reclusión hacen que de vez en cuando haya peleas.

Tras la muerte en extrañas circunstancias de dos de sus compañeros, entre los trabajadores flota un aire inquieto. Si se logra una tirada de Elocuencia hablando con uno de ellos, revelará sus temores y mencionará que Harris sigue paseando de noche aunque los demás están obligados a permanecer en el campamento después de la puesta de sol.

Indios muertos

La primera mañana que los investigadores pasen en el campamento será tensa puesto que falta uno de los mineros, y en esos momentos Peale y cuatro de los guardias están registrando la zona para buscarle. Todo trabajo ha sido suspendido y la gente confinada en él.

Sobre las diez de la mañana, Peale y los guardias volverán llevando los cadáveres de dos indios muertos por los guardias. Todos se arremolinarán alrededor de los cadáveres, momento en el cual uno de los guardias, aprovechando que nadie mira, entrará en el edificio de administración con un objeto envuelto en mantas. Si un investigador consigue una tirada de Descubrir verá al guardia y se dará cuenta de que el objeto envuelto son dos rifles, presumiblemente los que llevaban los indios. Estas armas son idénticas a las que llevan los guardias (lo cual puede comprobarse de varias maneras), y fueron robadas por los indios a los rebeldes. Peale no quiere que se pueda establecer una conexión entre estas armas y la NWI.

MELVIN PEALE

Peale es el jefe de seguridad de la mina, y fue escogido para este puesto gracias a su lealtad. Está de acuerdo con los manejos políticos que lleva a cabo la NWI en la zona y ha hecho todo lo posible por ayudar a la causa. Peale no consentiría trabajar para una empresa que no estuviera de acuerdo con sus ideas políticas (N. del T.: De extrema derecha). Ignora por completo las conexiones de la NWI con los seres de los Mitos o sus planes para la dominación del mundo, y si estuviera al corriente no estaría de acuerdo.

Sólo se le dijo que sería responsable de la seguridad de la mina, además de armar a los rebeldes, por lo cual Peale firmó un juramento de lealtad a la NWI. Admira profundamente a Edward Chandler. La Hermandad le considera prescindible.

Peale reclutó su fuerza de seguridad de 16 hombres de entre mercenarios y gente de parecido talante, que están muy bien pagados y respetan sobremanera la inteligencia y habilidades de éste. Dirige la fuerza como una

unidad militar, y todos sus miembros, él incluido, van de uniforme cuando están de guardia, y deben obedecer unas ordenanzas militares estrictas. Las inspecciones son muy comunes.

Es posible que Peale pueda ser convencido de que Harris trama algo turbio, pero es tan tozudo que harán falta una tirada de Discusión seguida de una de Elocuencia, además de pruebas incuestionables, para que acceda a actuar contra la NWI. Un fallo en cualquiera de las tiradas o la falta de pruebas harán que considere seriamente actuar en contra de los investigadores. Recuérdese que ha jurado lealtad a la NWI.

FUE 15	CON 16	TAM 10	INT 15	POD 12
DES 16	APA 9	COR 25	EDU 14	PV 13

Habilidades: Escuchar 60%, Psicología 25%, Descubrir 75%, Seguir rastros 60%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 80%, Elocuencia 65%, Discusión 30%.

Armas: Pistola .45 65%, daño 1D10 + 2.
Fusil 30-06 80%, daño 2D6 + 3.

LOS GUARDIAS

Son todos hombres de acción, leales a su oficial, Melvin Peale, y que no temen hablar con los investigadores, aunque no revelarán nada de importancia e informarán a Peale de lo que éstos hayan dicho. Lo único que podría afectar a la lealtad de estos hombres es una confrontación directa con algún acontecimiento cthulhoideo.

Los 16 hombres de que se compone la fuerza mantienen un ritmo de ocho horas de trabajo y otras ocho de asueto. Dos de ellos patrullan la verja del complejo desde el interior mientras que cuatro montan guardia en la mina propiamente dicha para impedir sabotajes de los indios. El campamento está iluminado por la noche mediante focos alimentados por el generador. Los dos hombres restantes acompañan siempre a Peale cuando sale de exploración o va a Huancucho.

Supóngase que todos tienen las mismas características.

FUE 15	CON 16	TAM 14	INT 10	POD 10
DES 15	APA 9	COR 35	EDU 8	PV 15

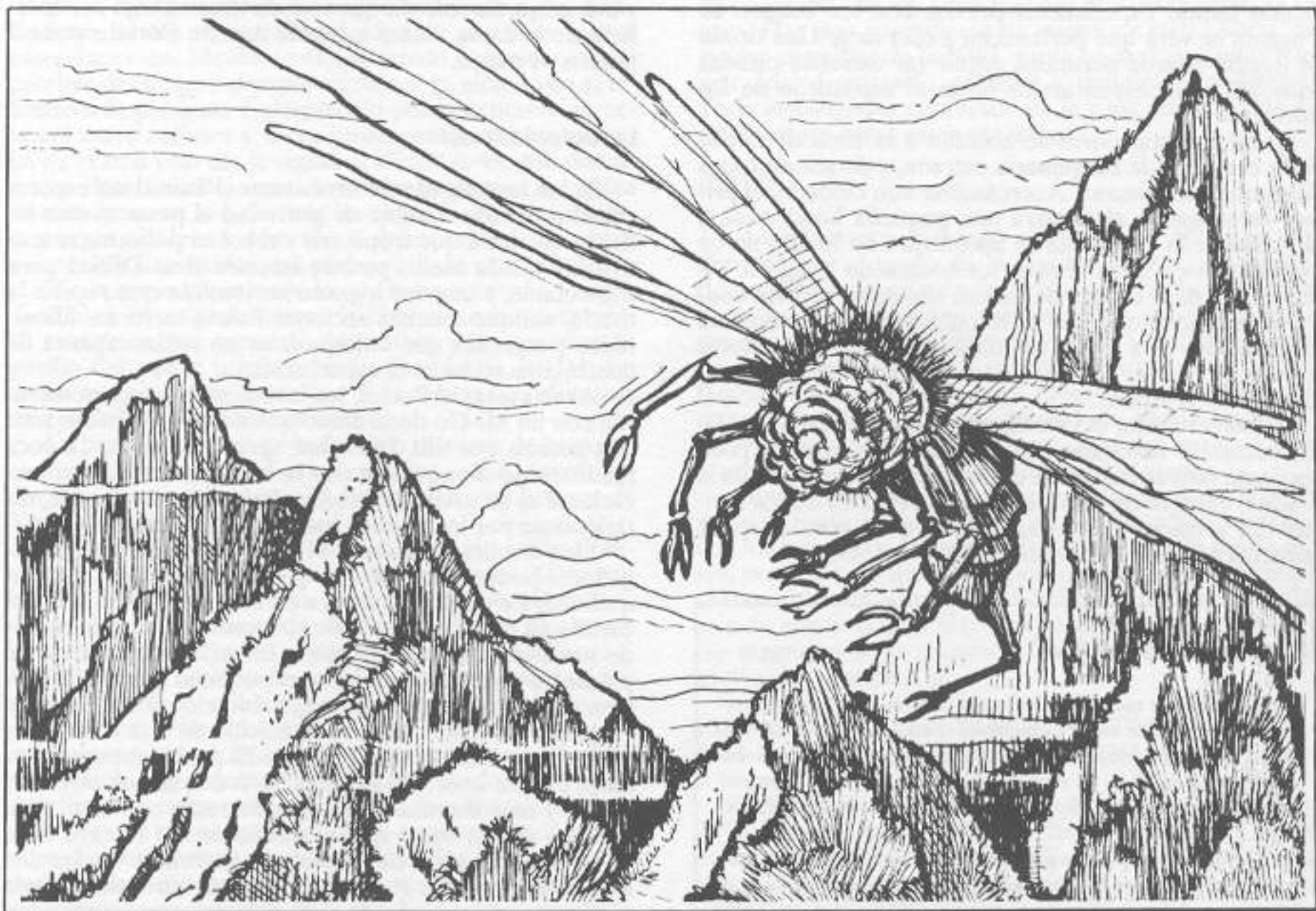
Habilidades: Seguir rastros 75%, Descubrir 65%, Camuflaje 50%, Moverse en silencio 65%.

Armas: Cuchillo 60%, daño 1D4 + 2.
Fusil 30-06 85%, daño 2D6 + 3.
Pistola .45 75%, daño 1D10 + 2.

Una tirada de Antropología al examinar los cuerpos de los indios revelará que pertenecen a la cultura Huari. Uno de ellos va adornado con una cantidad respetable de joyas primitivas, y su cabeza es muy deforme. Otra tirada de Antropología revelará que es una práctica usual entre los indios de la zona, pero una de Mitos de Cthulhu permitirá discernir que se trata de la marca de Yig.

Alrededor del cuello de uno de los indios hay una tablilla de madera, cubierta con los pictogramas que utilizan los Huari, en la que falta un trozo de la parte de abajo, arrancado por la misma bala que mató al indio. Una nueva tirada de Antropología, combinada con una de Lingüística harán posible su traducción.

Si ningún investigador expresa interés por la tablilla, será entregada a Lawrence Richards, arqueólogo y antropólogo aficionado, quién la traducirá correctamente. Se trata de una invocación a Yig.



DR. LAWRENCE RICHARDS

El médico del campamento es un joven de treinta y pocos años, inocente de cualquier maldad por parte de la NWI o de sus empleados. Sus únicas sospechas radican en la muerte de los dos trabajadores, por mordedura de serpiente. Ha prometido guardar silencio sobre el tema hasta que la compañía tome una decisión sobre el mismo.

Richards aceptó este trabajo primero porque pagaban bien, y segundo porque le permitía practicar sus hobbies, que son la arqueología y la antropología. Es este conocimiento el que le hace sospechar de los indios primitivos como responsables de la muerte de los hombres. Si es preciso, traducirá los pictogramas encontrados en la tablilla de madera.

Una tirada de Elocuencia le hará hablar sobre las muertes de los mineros, y si se le revela la realidad de la situación, los investigadores podrían reclutarle como aliado.

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 17 POD 14
DES 12 APA 14 COR 70 EDU 21 PV 11

Habilidades: Leer/Escribir Latín 45%, Antropología 25%, Arqueología 25%, Química 20%, Farmacología 20%, Primeros auxilios 95%, Tratar enfermedades 95%, Tratar envenenamientos 80%, Diagnosticar enfermedades 95%.

LOS INDIOS

Los Huari son adoradores primitivos de Yig y han vivido en las montañas desde antes de los Incas. Hablan su propio idioma y la tribu ha evitado el contacto con el ex-

Los hongos de Yuggoth en los Andes

terior durante siglos. Recientemente se han vuelto levantisco a raíz de lo que ellos creen ser el cumplimiento de una antigua profecía, y por ello se han dedicado a hostigar al campamento minero. Los indios han evitado a los Mi-Go, porque les temen, y creen además que el Fantasma que camina vendrá pronto a destruir a los 'espíritus de la montaña'.

En este escenario no aparece indio alguno, excepto los dos abatidos por las fuerzas de seguridad, uno de los cuales era el responsable de convocar a la serpiente sagrada de Yig que mató a los dos mineros. El guardián puede preparar un encuentro con indios si así lo desea.

Sector A-48

Esta zona ha sido devastada por los terremotos del año pasado, y enormes porciones de la corteza terrestre han sido alzadas de forma casi vertical, dejando al descubierto los diversos estratos.

De día todo estará en calma, quizá demasiado en calma. Una tirada de Zoología indicará la ausencia de gran cantidad de especies salvajes de la zona. Una tirada de Geología indicará que la forma en que las secciones de suelo han aflorado y han sido esparcidas por la superficie tiene muy poco de natural.

Una tirada de Descubrir dirigida hacia las rocas expuestas, mostrará rastros de una cuidadosa actividad minera al parecer centrada en una veta delgada de mineral azulado, que una tirada de Geología identificará como de unos 70 millones de años de antigüedad. Si se extraen muestras y se analizan (en el campamento hay un laboratorio excelente) se verá que contienen trazas de un mineral hasta ahora poco conocido, llamado Texanio. Una tirada de Descubrir dirigida al suelo mostrará extrañas huellas de pisadas, que tirando Mitos de Cthulhu o ha-

biendo tenido experiencias previas con los hongos de Yuggoth se verá que pertenecen a esta raza. Una tirada de Seguir rastros permitirá seguir las extrañas pisadas unos 400 m montaña arriba hasta el escondrijo de los Mi-Go.

Si los investigadores se acercan a la zona de noche oirán el rumor de maquinaria extraña, y de vez en cuando alguna voz humana. Acercándose con cuidado, el primer investigador atravesará una pequeña hondonada y al remontar la pendiente se encontrará en lo alto de un promontorio, a unos 15 m de los hongos de Yuggoth. De repente se dará cuenta de que su silueta se recorta contra el firmamento, y que se le puede ver perfectamente desde abajo. Una tirada rápida de Esquivar u Ocultarse le permitirá echar cuerpo a tierra sin ser visto (si no enloquece de la visión).

Desde el suelo, el investigador podrá ver a ocho Mi-Go haciendo funcionar dos máquinas de aspecto poco corriente baja la dirección de Jonathan Harris. Si falla la tirada o enloquece, uno y otros le verán. Dos de los hongos van armados con armas cortas de diseño especial, mientras que Harris lleva su revólver del .45.

El arma de los Mi-Go

Una pieza de metal gris, de forma extraña, que parece un racimo de burbujas de metal y espinas de cristal. Dispara un rayo visible e intenso de frío, que causa 2D8 puntos de daño a una distancia básica de 20 m. El rayo es lento y una tirada de Esquivar permite al investigador evitarlo si no hace nada más en todo el asalto.

Se trata de un arma de pequeñas dimensiones, diseñada para centinelas, y sólo tiene doce cargas. Un ser humano que no haya sido entrenado en su manejo tiene una posibilidad de utilizarla correctamente del 10%.

LOS HONGOS

Estas criaturas son muy puntillosas acerca de dejarse ver, y si se enteran de que los investigadores conocen su existencia no regatearán esfuerzos para capturarles, a ser posible sin testigos, y muy probablemente de noche y a campo abierto. Su intención es cogerles con vida, llevarles a la Luna y allí extraerles el cerebro para enviarlo a Yuggoth. Si los investigadores oponen una férrea resistencia, intentarán matarles y hacer desaparecer los cadáveres, dejando que Harris se las componga como pueda para explicar su desaparición.

La cueva de los Mi-Go

El escondrijo de los Mi-Go es una cueva en lo alto de las montañas. La boca de la cueva es bastante grande y si los investigadores tiran Descubrir cerca de la entrada notarán surcos, como los de un trineo, además de las huellas de los Mi-Go. Es como si algo pesado hubiera sido metido o sacado a rastras de la cueva.

Esta penetra unos 30 m en la montaña, y si un investigador tira Geología en el interior se dará cuenta de que es artificial, y acaba abruptamente en una pared lisa cubierta de dibujos extraños. Todo el que conozca el hechizo Crear Portal reconocerá los dibujos como integrantes del hechizo. Junto a la pared hay dos máquinas de metal mate, montadas sobre patines. Las máquinas son de diseño poco usual, pero una tirada de Geología permite reconocerlas como máquinas de extracción o procesado de minerales.

La pared posterior de la cueva es, en efecto, un Portal creado por los hongos de Yuggoth, y que les permite viajar rápidamente entre las antiguas minas de los Andes

y una pequeña colonia que vive en túneles bajo la superficie de la Luna. Pasar a través de este Portal cuesta 5 puntos de magia.

La colonia lunar

Si los investigadores atraviesan el Portal no esperarán el repentino cambio de gravedad al pasar al otro lado, lo que hará que tropiecen y reboten de forma incontrollable. Cada asalto podrán intentar tirar DESx1 para controlarse, y una vez logrado no tendrán que repetir la tirada, aunque muchas acciones físicas se verán dificultadas y aquellos que enloquezcan no serán capaces de controlarse en estas circunstancias.

Al atravesar el Portal, los investigadores se encontrarán con un Mi-Go desarmado que no es un guardia, sino que pasaba por allí. Intentará aprovecharse de la poca familiaridad de aquéllos con la baja gravedad para atacarles si es un grupo pequeño o huir si es uno grande, dirigiéndose por los pasillos hacia la enfermería.

Una vez despachado el Mi-Go, o en fuga, los investigadores podrán examinar lo que les rodea con más tranquilidad. La pequeña cámara en la que están ha sido excavada en roca viva, que muestra evidencias de haber sido sometida a un intenso calor. El suelo está cubierto de placas de cerámica, igual que el pequeño pasillo, de sección pentagonal, que sale de la habitación. Una tirada de Geología revelará que la composición de esta roca es radicalmente distinta a la del Perú. El pasillo, bastante oscuro, avanza unos 150 m antes de cruzarse con otro más ancho y muy iluminado, en ángulo recto con éste. A la derecha puede verse que el pasillo ancho recorre unos 50 m antes de girar de nuevo a la derecha e iniciar una rampa ascendente. Procedente de esa dirección puede oírse un sonido profundo y trepidante, como de maquinaria.

A la izquierda puede verse cómo el pasillo recorre unos 20 m y acaba en una puerta de doble hoja, que tiene dos ventanillas y brilla de forma fosforescente con unas extrañas inscripciones (en el idioma de los Mi-Go, 'Enfermería'). Si se tira un Escuchar junto a la puerta, los investigadores podrán oír a los hongos de Yuggoth en el interior en plena faena. Las puertas enmascararán cualquier posible ruido que hagan los investigadores, y una tirada de Ocultarse permitirá mirar por una ventanilla sin ser visto.

Dentro hay un grupo de cuatro Mi-Go trabajando en una habitación de unos 12x12 m. Si el que ha mirado conserva la salud mental, verá que la pared opuesta contiene una puerta idéntica a aquella tras la que él está, mientras que a lo largo de la pared izquierda hay una fila de cilindros de metal brillante, provistos de etiquetas. Otro de estos extraños recipientes está sobre una mesa cercana al centro de la habitación, y está conectado a un dispositivo eléctrico mediante diversos cables. Cerca, sobre una losa de plástico en un pedestal, reposa el cuerpo del minero desaparecido, a quien se le ha retirado la parte superior del cráneo, mostrando la cavidad craneal vacía, desprovista del cerebro. Tirada de COR 0/1D4.

Si los investigadores consiguen acceder a esta habitación podrán ver que las etiquetas de cinco de los cilindros están marcadas con los símbolos de los Mi-Go, mientras que las otras tres están en blanco (Una etiqueta marcada indica que el cilindro contiene un cerebro preparado, y lo identifica. Las etiquetas en blanco indican que el cilindro está vacío). Para abrirlos hace falta una tirada de Mecánica. Si se abre un cilindro cuya etiqueta esté en blanco, su interior estará completamente vacío. Si se abre uno de los otros, dentro habrá un cerebro humano vivo, flotando en un líquido viscoso, y conectado al recipiente gracias a una serie de cables. Tirada de COR, 0/1D3.

Si se examina la máquina que hay junto a los cilindros, y a la vez se tira Electricidad, se podrá averiguar cómo funciona. Mediante ella se puede conversar con el cerebro del minero desaparecido, ahora alojado en el cilindro más próximo. Enloquecido por la experiencia, relatará entre aullidos y voces incoherentes que sospechaba de Harris y un día le siguió al sector A-48. Allí descubrió a Harris aliado a unas horribles criaturas que salían de una cueva en la ladera de la montaña. Fue descubierto y capturado por los Mi-Go, y al despertar se encontró a oscuras y sin sonido, ni siquiera el de su propia voz. No puede moverse ni entiende lo que le ha ocurrido, y suplicará a los investigadores que le liberen de su cautiverio. El rescate es, por supuesto, imposible, y los gemidos de auxilio del pobre hombre harán tirar COR, 0/1D3. Lo mejor que se puede hacer por él es ahorrarle sufrimientos (N. del T.: Tú ya me entiendes).

La puerta de doble hoja del otro extremo de la cámara se abre a una amplia red de pasillos, y todo investigador que se aventure por allí encontrará más hongos de Yuggoth cuanto más avance.

Si los investigadores se dirigen hacia el sonido rítmico que procede de la derecha, avanzarán unos 200 m por la rampa hasta donde ésta se abre a una vasta cámara natural de roca, iluminada desde arriba por una suave luz azul verdosa. Desde el punto en el que se hallan los investigadores, a unos 15 m de la abertura, no pueden ver el suelo de la cámara, pero mirando a través de ella podrán comprobar que mide unos 750 m de diámetro y que (según parece) está abierta al aire libre, pudiéndose ver un cielo negro como el carbón, salpicado de miles de estrellas. El extremo más alejado de la cámara está limitado por una pared curva de rocas puntiagudas, y sobresaliendo por encima de dicha pared, los investigadores podrán ver, suspendido en el cielo, un gran planeta azul verdoso, que es el origen de la luz. Una mirada detenida permitirá reconocer que se trata de la Tierra, pudiéndose distinguir los continentes y los océanos. Si no se lo habían imaginado ya, los investigadores se darán cuenta de que están en la Luna, y el pasadizo en el que están conduce a un cráter de la superficie. Tirada de COR, 0/1D8.

El sonido rítmico y zumbante procede del suelo del cráter, y una tirada de Mitos permitirá reconocerlo como el cántico necesario para algún tipo de hechizo de Llamada. Los investigadores pueden desear acercarse para ver más de cerca, lo cual no es difícil debido a que la rampa ofrece un buen camuflaje respecto a los que están abajo, en el fondo del cráter. Por encima de sus cabezas, los investigadores no podrán ver que existe una cúpula transparente, que evita que escape el aire, pero sí que las paredes del cráter están llenas de aberturas similares a la que ellos ocupan. De vez en cuando, una figura rosa saldrá de una de las cuevas más distantes para deslizarse hacia el suelo del cráter. Si se mira hacia allí, se verá la repugnante imagen de más de un millar de hongos de Yuggoth y al menos un centenar de humanos, saltando y retorciéndose delante de un gigantesco altar de plástico. Tirada de COR, 1D6/6. Si los investigadores son lo suficientemente arrojados, pueden continuar observando la ceremonia hasta la llegada de la forma negra, retorcida y desbordante de Shub-Niggurath, la Cebra con un millar de retoños, precedida de un olor como a sepultura recién abierta. Todo grito gutural por parte de los investigadores, por no hablar de disparos, atraerá la atención de los que están abajo, que subirán rápidamente.

El escondrijo de los guerrilleros

La manera más lógica de encontrarlo es a partir de Sancho, y será difícil; la manera de extraerle la información queda a discreción del guardián. Si los investigadores exploran la zona verán que consiste en un laberinto

de pequeñas cuevas, situadas bajo una protuberancia rocosa. Hay dos guerrilleros de guardia a todas horas, armados con rifles de la NWI, y que no aprecian nada a los extraños, disparando primero y preguntando después. Todo investigador capturado en la zona será fusilado sumariamente como espía y/o intruso.

GOYO

Antiguamente dedicado al bandidaje, ahora está inflamado por el sueño de la revolución. Está totalmente dedicado a la causa y no permitirá que nada se interponga en su camino. No pretenderá causar daño a los investigadores de forma deliberada, pero si Sancho le informa de que llevan explosivos o gran cantidad de armas les tenderá una emboscada para robarles. Si le entregan la mercancía por las buenas, actuará de forma amistosa y cortés, pero tiene mal genio y si se le insulta puede arrancarle a alguien un dedo de un tiro, o peor.

Goyo, que es sospechoso por naturaleza, ha seguido a Harris hasta el sector A-48, y ha presenciado sus tratos con los hongos de Yuggoth. Está aterrorizado por lo que vio, pero no sabe qué hacer puesto que teme interrumpir el suministro de armas de la NWI. Sólo puede persuadirse de actuar contra Harris si se le convence de la terrible magnitud de la situación. También conoce la localización del altar de Yig.

FUE 15	CON 17	TAM 16	INT 15	POD 14
DES 16	APA 16	COR 55	EDU 10	PV 17

Habilidades: Hablar Inglés 50%, Hablar Español 75%, Hablar Quechúa 65%, Primeros auxilios 75%, Dibujar mapas 60%, Escuchar 65%, Psicología 75%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 75%, Vaciar bolsillos 75%, Discusión 45%, Elocuencia 80%.

Armas: Cuchillo 90%, daño 1D4 + 2.
Pistola .32 85%, daño 1D8.
Fusil .22 90%, daño 1D6 + 2.

LOS GUERRILLEROS

Hay 25 en total, que difieren entre sí en cuanto a su lealtad a su líder. Algunos comparten el fervor revolucionario de Goyo, mientras que el resto sólo se consideran bandidos. Supóngase que todos tienen las mismas características.

FUE 15	CON 14	TAM 14	INT 10	POD 10
DES 14	APA 10	COR 45	EDU 3	PV 14

Habilidades: Ocultarse 55%, Moverse en silencio 65%, Vaciar bolsillos 55%.

Armas: Cuchillo 75%, daño 1D4 + 2.
Pistola .22 80%, daño 1D8.
Fusil .22 70%, daño 1D6 + 2.

Si se entra en las cuevas y se registra, los documentos que allí se encuentren confirmarán que Peale y la NWI son quienes suministran las armas a la guerrilla. El gobierno peruano se mostrará de lo más interesado, si se le presenta esta evidencia.

El altar de Yig

Oculto entre los picachos hay un antiguo edificio de piedra de casi 3'60 m de altura, labrado en un solo bloque de piedra y decorado con serpientes entrelazadas. El centro del altar posee una enorme cabeza, medio de hombre y medio de serpiente, con ojos de pupila verti-



El altar de Yig

cal, una boca abierta mostrando afilados colmillos y una lengua bífida. Bajo la cabeza, labrados en la roca, hay extraños pictogramas similares a los de la tabilla que llevaba el indio muerto. Tirada de COR, 0/1.

Una tirada de Descubrir revelará pisadas recientes hechas por indios. Una tirada de Arqueología o de Antropología revelarán que el altar fue construido por los indios Huari, tribu anterior a los Incas, y otra de Mitos de Cthulhu que se trata de un altar de Yig. Este monumento posee la habilidad de aumentar la probabilidad de éxito de ciertos hechizos. Por ejemplo, el de Llamar a una serpiente sagrada de Yig hará que de la boca del monumento aparezcan 1D10 de ellas, que formarán una alfombra a los pies del que realice el hechizo y sus acompañantes, todos los cuales deberán tirar COR 0/1D10. Las serpientes no harán nada a quien no las ataque, excepto si se lo ordena algún sacerdote de Yig mediante el hechizo oportuno.

Si se realiza el hechizo Llamar a Yig, aparecerá la misma alfombra de serpientes, junto con el propio Yig.

YIG

El Padre de las Serpientes ha reinado en esta zona durante siglos, y no tolera intrusos, por lo que ha ordenado a sus seguidores Huari que defiendan su tierra contra ellos, siendo el propio Yig el propagador de la leyenda del Fantasma que camina.

Si los investigadores se atreven a Contactar con Yig, éste les incluirá en sus planes para la destrucción de la mina de la NWI y los Mi-Go. Los términos del trato serán aproximadamente: Si los investigadores hacen lo que

Yig les diga, no serán muertos instantáneamente por cientos de serpientes venenosas.

Si los investigadores están de rodillas y mirando al suelo, cuando llegue Yig se ahorrarán la tirada de COR, y sólo deberán tirar COR por el acompañamiento de serpientes. Yig intentará enseñar a cada investigador los hechizos de Convocar y Atar a una serpiente sagrada de Yig. Si algún investigador se muestra remiso, puede ser visitado por una serpiente sagrada, con fines poco amistosos.

EL FANTASMA QUE CAMINA

El auténtico nombre de este hombre es Ngansa y es un brujo indio de las montañas del Canadá, que ha viajado a pie hasta Sudamérica puesto que ha sido advertido psíquicamente de la presencia de los Mi-Go, a quienes se enfrentó ya una vez en el Norte de Vermont, estando también Jonathan Harris de por medio. Los antepasados de Ngansa también estaban predestinados a luchar contra los hongos de Yuggoth, y él lleva consigo un antiguo bastón, utilizado muchas veces contra ellos.

Ngansa tiene 100 años de edad y los aparenta, aunque aún goza de buena salud. Su cuerpo está pintado con una pasta blanca y pegajosa que le da una apariencia fantasmal, y si sorprende a un investigador, saliendo de detrás de una roca por ejemplo (cosa que le encanta), la tirada de COR será obligatoria, 0/1D2.

El hechicero puede reclutar a los investigadores para su causa si cree que pueden ayudarlo, pero no tolerará interferencia alguna con su objetivo, destruyendo a quien se interponga. Su intención es Llamar a Cthugha para que destruya la cueva de los Mi-Go y el Portal que contiene. Tras ello, lanzará a Cthugha contra el campamento de la NWI, arrasándolo por completo.

Ngansa no tiene conexión alguna con Yig, aunque éste pudo predecir su llegada y crear la leyenda del Fantasma.

FUE 14	CON 18	TAM 12	INT 18	POD 20
DES 18	APA 16	COR 69	EDU 20	PV 15

Habilidades: Hablar Francés 25%, Hablar Inglés 15%, Mitos de Cthulhu 20%, Escuchar 90%, Descubrir 80%, Seguir rastros 95%, Ocultarse 99%, Moverse en silencio 99%.

Armadura: La pasta de que se ha recubierto es una mezcla especial que él mismo ha preparado y que sirve para repeler a los hongos de Yuggoth, que son alérgicos a alguno de sus elementos. La pasta es tóxica para los Mi-Go, a los que produce una sensación muy dolorosa por contacto. La pasta también aísla en parte del intenso calor generado por Cthugha.

Hechizos: Llamar a Cthugha, Llamar a Ithaqua.

Nota para el guardián: No hay un momento fijo para la llegada de Ngansa, y queda a discreción del guardián el papel que debe representar en el escenario. Puede ayudar o dificultar la tarea de los investigadores, aunque el guardián no debe sentirse obligado a utilizarle y puede no hacerlo si no lo desea.

CONCLUSION

Este escenario tiene una amplia variedad de posibles finales, pero la información más importante son los albaranes de envío del Texanio que guarda Harris en el ar-

Convocar a una serpiente sagrada de Yig

Este hechizo actúa como uno de convocatoria normal (ver reglas, página 70) y sólo funciona en una zona en la que haya culto a Yig o lo haya habido en los últimos 100 años. La serpiente se enrosca de repente en la pierna del realizador del hechizo, que debe tirar COR, 0/1D4.

Atar a una serpiente sagrada de Yig

Este hechizo actúa como uno de atadura normal (ver reglas, página 70), y si no se realiza correctamente, puede que la serpiente decida morder al realizador.

chivo. La dirección que allí figura es la pista que los investigadores precisan para pasar al siguiente escenario, y si la han pasado por alto habrá que hacérsela llegar de una manera u otra. Quizá un superviviente de la destrucción de la mina la lleve consigo, o la podría proporcionar el doctor Richards, o incluso Peale si empezara a sospechar. Si todo esto falla, siempre se puede recurrir a Paul LeMond.

Otra pista importante es la carta del escritorio de Harris, puesto que se trata de la primera que liga a Edward Chandler con la Hermandad. Hasta ahora, el grupo sólo había encontrado un nombre (Edward) en conexión con la Hermandad, pero ahora podrán encontrar fácilmente el dato de que el presidente de la NWI es Edward Chandler, pudiendo recordar alguien el apellido Chandler en el libro genealógico de Hauptman.

El bastón de Ngansa

Esta pieza de roble tallado, de 1'50 m de longitud y recubierta de símbolos, tiene varios siglos de antigüedad y ha estado en poder de la familia de Ngansa durante generaciones. Si se utiliza correctamente, el bastón aumenta al 95% las probabilidades de realizar correctamente los hechizos Llamar a Cthugha y Llamar a Ithaqua, y dobla la probabilidad normal de despedir a uno y otro dios.

Si Ngansa fuera mortalmente herido en esta aventura, intentaría pasar el bastón a uno de los investigadores, probablemente el más honrado. Ngansa debería pasarlo a un hijo o nieto, pero no tiene ya familia viva. Quien acepte el bastón desarrollará un enlace psíquico con éste; el nuevo propietario comprenderá en el acto los poderes del bastón, y sabrá realizar los hechizos necesarios para utilizarlo. Además, recibirá la misma percepción psíquica de los Mi-Go que trajo a Ngansa hasta aquí. El investigador puede encontrarse con que se ha convertido en un esclavo del bastón, que le obliga a buscar y destruir a los hongos de Yuggoth.

La última pista, perfectamente visible en el cartel que hay sobre la puerta del campamento, es el emblema de la NWI, la silueta de una bestia leonina rampante (N. del T.: Para los perfeccionistas, es una manticora, monstruo con cabeza de hombre, cuerpo de león y cola de dragón o de escorpión).

NWI



Capítulo VI

Junto a la bahía, primera parte

Los investigadores siguen la pista de los misteriosos cargamentos de Texanio del Perú a San Francisco.

Este capítulo y el siguiente difieren un poco del resto en que ambos contienen una serie de acontecimientos que tienen lugar independientemente de las acciones de los investigadores. Ambos discurren con cierta rapidez y ofrecen la oportunidad de descubrir algunos planes siniestros de la Hermandad, y de intentar frustrarlos.

Además, la segunda parte, que se abre con un ataque contra los investigadores por parte de un agente de la Hermandad, puede solaparse con la primera, a partir de la segunda noche que aquellos pasen en San Francisco. La conjunción de ambos hilos narrativos puede confundirlos sobremanera puesto que las pistas apuntan en dos direcciones diferentes, y por tanto esta opción sólo debería emplearla un guardián experimentado. Si ambas partes se juegan por separado, la segunda parte debe jugarse inmediatamente a continuación de la primera.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Los investigadores deberían conocer la dirección a la que se enviaron los cargamentos de Texanio, y que figuraba en los albaranes de carga guardados en el fichero de Jonathan Harris, en el capítulo V. Estos albaranes contienen también algunos caracteres chinos, que se pueden traducir como 'Lang-Fu', como parte de la dirección.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

La dirección de envío pertenece a un almacén de los muelles de San Francisco, donde hombres a sueldo de Lang-Fu recogen el Texanio y lo llevan a un laboratorio secreto, donde el propio Lang-Fu supervisa el proceso de fabricación del incienso especial que se envía después al mundo entero. Lang-Fu es el jefe de un antiguo culto a los Profundos que se originó en China. El procesado del Texanio está ya casi completo y Lang-Fu ultima ahora los preparativos para dirigirse a Egipto y estar allí el Día de la Bestia.

Este capítulo difiere de los anteriores en que contiene una serie de acontecimientos fijos que transcurren día a día, independientemente de las acciones de los investigadores, aunque es posible que estos interfieran hasta el punto de que el guardián tenga que modificar la sucesión de dichos acontecimientos. Son como sigue:

Día 1: Los investigadores llegan a San Francisco, poco después de la llegada del último cargamento de Texanio procedente del Perú.

Día 2: Los sicarios de Lang-Fu recogen el Texanio y lo entregan en el laboratorio secreto que hay bajo el templo.

Día 3: Acaba el procesado final del Texanio y el incienso se expide al templo de Rhon-Paku en Ciudad de México. El laboratorio se cierra, se retira el equipo y se destruyen todas las pistas (¿todas?).

Día 4: Lang-Fu y los suyos realizan ceremonias en la playa de Pearl Beach. Lang-Fu parte para Egipto.

INFORMACION GENERAL

Si los investigadores se dedican a indagar sobre Lang-Fu, encontrarán las siguientes informaciones en la biblioteca pública de San Francisco, con las oportunas tiradas de Buscar libros.

1. En la sección de Historia hay alguna mención sobre un siniestro dirigente de una de las provincias del Sur de China, con ese nombre, en los siglos XII y XIII. Se dice que el tal Lang-Fu era un brujo, y que solía conversar con una enorme criatura marina. Fue muerto, y sus seguidores aniquilados, por Kublai Kan en 1264.

2. En la sección de Ciencias Ocultas se descubrirá que el nombre de Lang-Fu está relacionado con la Thion-to-Hwir (Liga del Cielo y de la Tierra), una hermandad mística de intelectuales chinos que se supone desapareció hacia 1674.

Si los investigadores preguntan por las calles de Chinatown podrán obtener una de las siguientes informaciones (el guardián determinará cuál de ellas cada vez) por día si consiguen una tirada de Hablar Chino y otra de Elocuencia.

1. Lang-Fu es el líder de una extraña secta de budistas.

2. A Lang-Fu se le ve a veces circular por la ciudad en un cochazo de color negro (N. del T.: Me niego a poner limusina, extranjerismo no aceptado por la Academia).

3. Lang-Fu tiene relación con el crimen organizado.

4. La dirección del misterioso templo dirigido por Lang-Fu.

5. Lang-Fu suele realizar a veces ceremonias al aire libre en una playa desierta al Norte de la ciudad.

6. Lang-Fu es un médico que utiliza antiguas medicinas para curar a sus pacientes.

El almacén

Responde a la dirección que figuraba en los albaranes de la mina, y se encuentra al Sur de Market Street. Se trata de un viejo edificio, que da por una parte a la escollera y por la otra dispone de rampas de carga para los camiones. Dentro, los investigadores hallarán un despachito, con un almacenero de aspecto aburrido, y con una colilla apagada en la boca, apoyado en el pequeño mostrador de la ventanilla.

Se mostrará poco dispuesto a colaborar hasta ver el verde de los billetes. Pedirá de entrada 10 \$ pero se le puede Regatear hasta 5. Puede explicar a los investigadores que han estado llegando bidones de ese producto durante casi un año, de uno en uno o de dos en dos, y que los recogen regularmente unos chinos. También dirá que hay dos bidones ahora en el almacén, pero no puede dejar que nadie entre allí bajo ningún concepto, puesto que podría perder el empleo.

Si un par de investigadores deciden vigilar el almacén, al segundo día verán entrar un desvencijado camión, conducido por dos chinos. Uno de los dos hombres bajará del camión y se dirigirá, cojeando ligeramente, al interior, para salir al cabo de unos minutos haciendo rodar dos bidones hasta introducirlos (mediante una rampa) en la parte posterior del camión, después firmar el albarán de entrega al empleado y volver a subir al camión, que partirá de inmediato.

Si los investigadores tratan de seguir al camión, tendrán que conducir con cuidado para evitar sospechas. Esto requerirá una tirada de Conducir automóvil.

Si la tirada falla, los tripulantes del camión se darán cuenta de que les siguen e intentarán despistar a los investigadores. La habilidad del conductor es del 35%. Si no pueden quitarse de detrás a los investigadores, lo más probable es que acaben chocando contra algo. Si son capturados por los investigadores o por la policía, los dos se negarán a hablar.

Si los investigadores consiguen seguir con éxito al vehículo, acabará girando por una callejuela estrecha y parando frente a una puerta sin marca alguna. Allí, los dos hombres descargarán los bidones metálicos y los entrarán por la puerta. Si los investigadores esperan, al cabo de unos 10 minutos volverán a salir y se marcharán con el camión. Si continúan siguiéndoles, durante el resto del día se dedicarán a realizar actividades normales. Si no se les molesta, estos dos hombres volverán a aparecer en Pearl Beach.

LOS HOMBRES DEL CAMION

Ambos trabajan para Lang-Fu y llevan sangre de los Profundos. Si es preciso, lucharán hasta la muerte, pero si les es posible intentarán huir. Si se les captura, rehusarán proporcionar información alguna.

El conductor

FUE 11	CON 9	TAM 9	INT 9	POD 10
DES 11	APA 3	COR 0	EDU 7	PV 9

Habilidades: Conducir camión 35%.

Armas: Cuchillo 45%, daño 1D4 + 2.

El acompañante

FUE 13	CON 12	TAM 12	INT 9	POD 9
CES 9	APA 3	COR 0	EDU 4	PV 12

Armas: Cuchillo 55%, daño 1D4 + 2.

El templo

Si los investigadores abren la puerta del callejón, verán un largo pasillo que acaba en otra puerta, ésta enmarcada en motivos y símbolos grabados en oro, de origen chino. Una tirada de Antropología permite discernir que el estilo es el típico de los templos budistas, pero con alguna extraña diferencia. Una tirada de Leer Chino o de Lingüística permite ver que algunos de los símbolos no son chinos.

Si abren la puerta, verán una pequeña habitación, decorada a la manera oriental, y que huele fuertemente a incienso, aunque bajo ese olor subyace otro, como a musgo. Las paredes están decoradas con paneles de madera intrincadamente tallados, que cubren los tabiques de yeso de la habitación. Al fondo hay una pequeña estatua dorada de Buda, dispuesta sobre un pedestal de madera flanqueado por dos humeantes braseros de hierro. Hay también un hombre, vestido con una larga túnica, de pie junto a la estatua y contemplando a los investigadores. Sus rasgos orientales son apenas visibles en la mortecina luz del templo.

Este hombre es el sumo sacerdote del templo (después de Lang-Fu) y lleva la marca de los Profundos. Sospecha sobremanera de los extraños y no se dignará en aproximarse a los investigadores. Si se dirigen a él, pretenderá no hablar Inglés, excepto lo justo para decirles que no se permiten extraños en el templo. Si se ve obligado a acercarse a los investigadores, caminará con un movimiento extraño, medio a saltos medio a rastras, y al salir a donde hay más luz, la horrorosa distorsión batrácica de su rostro quedará perfectamente visible. Todo aquel que vea inesperadamente la cara del sacerdote deberá tirar COR, 0/1D3.

Al primer signo de complicaciones, extraerá de entre sus ropas un cuchillo largo y de aspecto siniestro, con el que lanzará un primer tajo antes de gritar pidiendo ayuda. Si grita, o se oye algún disparo, el grupo que hay debajo del templo acudirá en su ayuda, saliendo de la trampilla oculta bajo el Buda, y haciendo que éste caiga al suelo, y se haga añicos. Si los investigadores consiguen neutralizar al sacerdote sin hacer demasiado ruido, los de abajo no se darán cuenta.

EL SACERDOTE

FUE 11	CON 12	TAM 10	INT 14	POD 15
DES 9	APA 5	COR 0	EDU 12	PV 11

Habilidades: Mitos de Cthulhu 65%, Ocultarse 50%, Moverse en silencio 40%.

Armas: Cuchillo 65%, daño 1D4 + 2.

Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con Cthulhu, Maldición de Azathoth.

Si los investigadores consiguen registrar el templo, encontrarán más textos, similares a los del marco de la puerta. Si se examinan de cerca los paneles de las paredes, se ven pequeñas figuras de criaturas marinas, mezcladas con otros grabados más tradicionales. Una tirada de Descubrir mientras se examina el Buda, que es de yeso, revelará que dentro hay otra estatua de metal (el yeso está algo resquebrajado y se puede ver un brillo metálico en el interior). La estatua es muy pesada y si se rompe el yeso, aparecerá en su interior una estatuilla de oro macizo, esculpida al estilo asiático, y que representa a un Profundo de grandes dimensiones. Todo aquél que vea la horrorosa estatua deberá tirar COR, 0/1D3. La manufactura es exquisita y una tirada de Arqueología o Antropología permitirán fecharla hacia el año 100 adC. Todo investigador que consiga una tirada de Mitos de

Cthulhu reconocerá la figura como Hidra, la madre de los Profundos. En la base de la estatua hay una inscripción en Chino en la que figura la fecha en que se esculpió y una dedicatoria en la que se dice que la estatua es un regalo para un tal Lang-Fu.

Si los investigadores mueven el pedestal de madera sobre el que descansa el Buda, descubrirán que oculta una trampilla en el suelo. Al abrirla, se notará un fuerte olor a pescado, y un considerable aumento de la humedad. Una tirada de Escuchar revelará el sonido distante de las olas, y mirando hacia abajo se podrá ver un tramo de escaleras que descienden hacia un lugar iluminado.

Bajo el templo

Bajando por las escaleras, los investigadores llegarán a un rellano del que desciende, girando a la izquierda, un nuevo tramo de escaleras. En ese punto, el olor a pescado será mucho más fuerte, así como el rumor de las olas. Una tirada de Escuchar permitirá oír dos voces humanas, que hablan en Chino, y que proceden de más abajo. Todos los investigadores que bajen el segundo tramo de escaleras deberán realizar tiradas de Discreción, o alertarán a los de más abajo.

Al pie de las escaleras, los investigadores podrán ver que la luz procede de una habitación pequeña y de techo bajo que hay a su izquierda. A su derecha se abre un túnel de tierra y roca del que parecen emanar el rumor de oleaje y el olor a pescado. De esa dirección procede también una brisa húmeda. En la habitación de la izquierda hay dos chinos, uno de los cuales hace funcionar una pequeña prensa mecánica, manual, mientras que el otro está inclinado sobre una mesa, de espaldas a los investigadores (Sin embargo, si alguien ha fallado sus tiradas de Discreción al bajar, ambos estarán escondidos y al acecho, igual que los Profundos del túnel). Los dos hombres llevan la marca de los Profundos y lucharán a muerte. Sin embargo, los Profundos escogerán la huida si los investigadores ofrecen demasiada resistencia.

HOMBRES BAJO EL TEMPLO

Son seguidores de Lang-Fu, y uno de ellos está adiestrado en las artes mágicas. Ambos tienen sangre de los Profundos y preferirán morir a rendirse.

El hombre de la mesa

FUE 11	CON 12	TAM 8	INT 15	POD 15
DES 12	APA 8	COR 0	EDU 13	PV 10

Habilidades: Hablar Inglés 20%, Mitos de Cthulhu 70%, Ciencias Ocultas 25%.

Armas: Cuchillo 50%, daño 1D4 + 2.

Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con Cthulhu, Explosión mental, Encantar incienso.

El hombre de la prensa

FUE 16	CON 15	TAM 15	INT 7	POD 8
DES 11	APA 6	COR 0	EDU 6	PV 15

Habilidades: Hablar Inglés 10%, Mitos de cthulhu 35%.

Armas: Cuchillo 85%, daño 1D4 + 2.

Si alguno de los investigadores examina el equipo utilizado por los dos hombres, y consigue una tirada de Conocimientos descubrirá que se trata de lo necesario para

fabricar bloques de incienso. Cerca hay dos bidones metálicos que contienen el Texanio y otro con resina, que se utiliza para ligar los componentes en forma de bloque.

Sobre la mesa hay una buena cantidad de objetos interesantes. En una hoja de papel escrita en Chino hay partes (notas) de un hechizo llamado Encantar incienso. Junto a la hoja hay una cierta cantidad de bloques de incienso. No muy lejos puede verse una extraña caja de goma, del tamaño de un maletín pequeño, y de manufactura moderna. Dispone de dos cierres que se abren con facilidad. Dentro está a medio llenar con bloques de incienso y una hoja de vitela cuidadosamente doblada. Está escrita en Español y si algún investigador puede leerla verá que contiene dos hechizos: Convocar y Atar a un Dhole. Si la caja se vacía, los investigadores podrán ver que en el fondo está grabado lo siguiente: "Fabricado por Cauchos Pendleton, Peaslee, Ohio. Una división de la NWI". Una tirada de Idea por parte de un investigador le hará recordar que ha visto este mismo producto anunciado recientemente en una revista. Hay maletines de diversas formas y medidas, que pueden utilizarse para almacenar y enviar diversos materiales, garantizándose entre otras cosas que son totalmente resistentes al agua y a la humedad. De venta en las mejores tiendas.

Clavada a la pared detrás de la mesa hay lo que parece ser una lista escrita en Chino. Todas las inscripciones (N. del T.: En vertical, y de izquierda a derecha) están tachadas menos la última. Si algún investigador puede leerla encontrará que se trata de direcciones, cada una de ellas de una ciudad importante, por todo el mundo. La única que queda por tachar es una de Ciudad de México. Una de las direcciones es de San Francisco, y si se comprueba, corresponde a un templo de Rhon-Paku (ver Apéndice F). Si los investigadores comprueban el resto, verán que todas ellas son templos de Rhon-Paku. Si tienen ocasión de registrar a los dos hombres de la habitación, uno de ellos lleva en un bolsillo una nota que dice, en Chino, 'Pearl Beach', seguido de una fecha que corresponderá al día 4 (de la lista que se dio al principio del módulo).

El túnel a la derecha sale a una pequeña cámara subterránea, de suelo fangoso y resbaladizo, y medio cubierta de agua que llega aquí desde la bahía por medio de un pasaje subterráneo. Aquí hay 1D6 Profundos que esperan el paquete que estaban preparando los dos hombres de antes. Si los investigadores se ponen a pelearse en la cenagosa habitación deberán tirar DESx5 cada asalto para no caerse. Los Profundos, en lugar de luchar a pie enjuto intentarán arrastrar al agua a los investigadores, a razón de dos contra uno, para lo cual deberán contrastar sus FUE combinadas con la del investigador en una tirada de resistencia. Si lo consiguen, nadarán mar adentro, llevando consigo al infortunado investigador. Cada asalto, éste podrá intentar liberarse tirando FUE contra la de ellos, y al mismo tiempo serán de aplicación las reglas de asfixia (página 19 del libro de reglas). Si el investigador consigue soltarse, los Profundos le dejarán en paz y podrá intentar volver nadando, a razón de dos asaltos de Nadar por cada uno que fue llevado (los Profundos nadan mucho más rápido que los humanos). Todo intento de nadar en la misma dirección que los Profundos resultará en la muerte del investigador por falta de aire.

Nota para el guardián: Si los investigadores llegan al templo después del día 3, lo encontrarán desierto y vacío. El guardián puede, si lo desea, dejar alguna pista que pasara por alto a los ocupantes del templo, para que la encuentren los investigadores.



INFORMACION GENERAL

Será relativamente fácil enterarse de que Pearl Beach está a unos 30 Km al Norte de San Francisco, en una zona desierta.

Si los investigadores comprueban los archivos de los periódicos o la hemeroteca local, encontrarán artículos

que mencionan Pearl Beach escritos en Julio de 1910. Allí se relata la historia de la muerte accidental de Alexander Chandler, un hombre de negocios de Chicago, y su mujer Pauline, aparentemente víctimas de un naufragio cuando su pequeño bote de vela fue víctima de una repentina tormenta en aguas de Pearl Beach. La pareja estaba de vacaciones, y cuando su bote no llegó por la

noche al embarcadero, se alertó a la Guardia Costera. Al día siguiente aparecieron trozos del bote, arrastrados por la marea, que fueron encontrados por un tal Peter Baird, un ermitaño que vive en una cabaña al norte de la playa. La historia sigue describiendo las empresas de Chandler y menciona a su hijo, Edward, como único heredero de la fortuna de su padre.

La cabaña de Peter Baird

Esta pequeña y rústica cabaña está construida enteramente de piedra y está situada a unos 3 Km al Norte de Pearl Beach, en terreno elevado y a unos 700 m de la orilla. Al acercarse, los investigadores verán un extraño objeto, de unos 60 cm de diámetro, y al parecer construido con restos de naufragios o cuernos de algún animal, colgado sobre la puerta. Antes de que puedan examinarlo, un tiro de aviso con rifle, ajustado a unos centímetros por delante de ellos, les hará detenerse. Peter Baird quiere seguir siendo un ermitaño y exigirá que se abandone su propiedad de inmediato. Hará falta una tirada de Elocuencia o de Charlatanería para persuadirle de escuchar lo que los investigadores tiene que decirle, y si se le convence invitará a entrar al investigador que hizo la tirada.

Una vez dentro, al investigador se le invitará a tomar asiento mientras Baird hace lo propio junto a la ventana, con el rifle aún en el regazo. Si se le pregunta acerca de Pearl Beach, responderá que allí suceden cosas raras por la noche, y que él nunca se acerca por allí después de anochecer. "Allí van a veces chinos, pero no es lugar para blancos". No explicará mucho más (tampoco es que sepa más), y si se le pregunta qué es el extraño objeto que tiene colgado sobre la puerta dirá que se lo regaló su abuelo, un capitán de la marina mercante natural de San Francisco quien lo encontró en el sur del Pacífico. Supuestamente es un amuleto de buena suerte. Si los investigadores le preguntan acerca de los restos del bote que encontró hace años, su estado de ánimo cambiará visiblemente y empezará a mirar por la ventana con más asiduidad, como si intentara ver algo en concreto. "No sé nada acerca más de lo que le dije a la policía, y es que el bote no se rompió contra los escollos, ¡estaba partido en dos de un mordisco!"

Si el investigador que habla con Baird tira Elocuencia, podrá convencerle de que les ayude en Pearl Beach.

Si tienen oportunidad de examinar el extraño símbolo que cuelga de la puerta de la cabina, una tirada de Antropología revelará que fue construido en la Polinesia, una de Zoología que está hecho con huesos de ballena y otra de Mitos de Cthulhu que es una forma de Símbolo arcano.

PETER BAIRD

A sus 65 años, este ermitaño viejo y curtido lleva treinta de ellos viviendo en tan apartado lugar. Su abuelo, capitán de la marina mercante, le explicó muchas historias sobre las cosas extrañas que viera en sus viajes al Sur del Pacífico. Peter posee un discreto conocimiento de los Mitos de Cthulhu.

FUE 14 CON 12 TAM 9 INT 12 POD 10
DES 8 APA 10 COR 40 EDU 8 PV 11

Habilidades: Botánica 40%, Primeros auxilios 65%, Zoología 50%, Mitos de Cthulhu 15%.

Armas: Fusil 30-06 80%, daño 2D6 + 3.

Información 8: Capítulo VI

Artículo de un periódico sobre Pearl Beach

SAN FRANCISCO. Restos de un naufragio, que se cree pertenecen a la lancha pilotada por el industrial de Chicago Alexander Chandler, aparecieron hoy cerca de una playa desierta a unos 30 Km al Norte de San Francisco. Este descubrimiento confirma la tesis de las autoridades de que Chandler y su mujer Pauline perecieron en el mar.

Chandler y su mujer veraneaban esta semana en la zona de San Francisco y aparentemente fueron sorprendidos por una tormenta repentina procedente del Noroeste. Fueron declarados desaparecidos la noche pasada cuando su lancha no volvió a puerto.

Los restos fueron descubiertos por Peter Baird, a quien se describe como un ermitaño que vive en la zona de Pearl Beach.

La muerte de Chandler deja como único heredero del grupo de empresas Chandler a su hijo Edward. Aún no se ha fijado la fecha del funeral.

Pearl Beach

Si los investigadores llegan aquí de día, para investigar, encontrarán la zona desierta y con sólo restos de algunas fogatas, que datan de hace ya algún tiempo. Una tirada de Seguir rastros en la arena permitirá encontrar huellas de pies palmeados, y otra de Mitos de Cthulhu permitirá identificarlas como pertenecientes a un monstruo menor. Una tirada de Descubrir mientras se mira al horizonte permitirá detectar una fina columna de humo procedente de unos 3 Km al Norte (es la chimenea de la cabaña de Peter Baird).

Más o menos cuando falte una hora para el crepúsculo, dos camiones bastante desvencijados (uno de ellos el mismo que fue visto en el almacén), cargados con unas dos docenas de chinos, llegarán a la playa. La mayoría de ellos caminarán con una extraña cojera o paso arrastrante, que los investigadores ya han tenido ocasión de ver. Se trata de los sectarios de Lang-Fu, algunos de los cuales empezarán a encender fogatas mientras que otros empezarán a tocar timbales, gongs y flautas que han traído consigo.

Inmediatamente antes del crepúsculo, un cochazo negro se acercará a la playa y de él saldrá un chino de avanzada edad, vestido con un manto de seda verde decorado con símbolos dorados (una tirada de Ciencias Ocultas permitirá identificarlo como un Manto de la Vida, usualmente un regalo de los padres a los hijos para asegurarles una larga vida). Bajo uno de los brazos lleva una jarra de cerámica de grandes dimensiones (Si los investigadores hacen una tirada de Descubrir notarán que la jarra es de diseño egipcio. Una tirada de Arqueología subsiguiente la identificará como una jarra canópica, utilizada para conservar los órganos momificados de los egipcios muertos. Una tirada de Idea permitirá recordar que faltaba una de las jarras canópicas de la tumba de Nophru-Ka), mientras que bajo el otro hay una extraña caja de goma que los investigadores puede que reconozcan (o puede que no). Dos hombres más altos, ambos vestidos de seda negra, saldrán también del coche y escoltarán al anciano hasta la playa, volviendo después al vehículo.

A continuación, los dos hombres abrirán el maletero del coche y sacarán de allí una forma que se debate violentamente, envuelta en una manta (Una tirada de Descubrir al fijarse en los dos hombres revelará que a ambos les falta el meñique de la mano izquierda. Una tirada de Antropología permitirá recordar que esa es la marca de una oscura banda de asesinos chinos, que se tiene por dispersa y olvidada desde hace mucho tiempo). Llevarán

su carga hasta la playa y la depositarán en la arena entre la orilla y la mayor de las tres fogatas, para volver después a vigilar, situándose entre los sectarios y los vehículos.

En este momento, los sectarios empezarán a cantar al ritmo de la música, mientras que Lang-Fu arrojará piedrecitas al agua, a la vez que lee en voz alta pasajes de un libro que sacará de la caja de goma. Una tirada de Hablar Chino y otra de Mitos de Cthulhu indicarán a los investigadores que se trata de un intento de contactar con los Profundos.

Al cabo de unos cinco minutos, cuatro Profundos saldrán del agua, mientras que los cánticos y la música se detienen (una tirada de Descubrir permitirá revelar otras formas oscuras flotando entre las olas). Tras las tiradas de COR correspondientes, los investigadores verán cómo los monstruos desgarran la manta que cubre la forma tendida en la playa, que se trata de una joven china. Los Profundos la cogerán y se volverán al mar con ella, momento en el cual uno de los sectarios se arrancará la ropa, revelando un cuerpo grotescamente deformado, y se arrastrará hasta el agua para echarse al mar junto a sus 'hermanos'.

A continuación, el resto de los sectarios formará un círculo alrededor de Lang-Fu, mientras éste extrae de la jarra un pequeño objeto oscuro. Lo mantendrá en alto, como si meditara, y si un investigador consigue una tirada de Idea al ver esto, se dará cuenta de que el grupo está realizando una ceremonia similar a la de Paul Lemon para invocar a los espíritus. El que sepan a qué espíritu se está invocando ya es cosa suya.

La invocación tendrá éxito, y el viejo chino empezará a cantar con una voz gruesa y profunda, muy distinta a la suya propia. El idioma es irreconocible, pero una tirada de Lingüística puede dar a entender al investigador que podría tratarse de la lengua olvidada del antiguo Egipto. Las palabras son indescifrables.

En el clímax del cántico, el hombre gritará la palabra 'Hidra', en cuyo momento el agua en un radio de 30 m de la orilla empezará a hervir, para a continuación convertirse en espuma cuando un ser horrendo, abotargado y de dimensiones gigantescas, salga a la superficie y se dirija a la orilla. Si los investigadores no fallan sus tiradas de COR podrán ver conversar a Hidra y al espíritu que posee a Lang-Fu durante unos minutos en el mismo extraño idioma. A continuación, el espíritu abandonará al anciano oriental quién guardará el libro en la caja de goma, y subirá a la espalda de Hidra quién se lo llevará mar adentro. La jarra será aplastada por una de las gigantescas patas de Hidra, y los sectarios volverán a sus vehículos para retornar a San Francisco.

No es descabellado pensar que los investigadores quieran atacar a este grupo en medio de sus actividades. En ese caso, Lang-Fu intentará escapar por mar, ayudado por Hidra y los Profundos. Puede que invierta algún tiempo en realizar uno o dos hechizos, pero debe recordarse que ya ha realizado otros y sus puntos de magia van escasos. Los sectarios atacarán desesperadamente con pequeños cuchillos y garrotes, o con teas de las fogatas, pero ninguno de ellos continuará luchando si se le hiere. Los Profundos sólo lucharán lo necesario para que Lang-Fu llegue al agua, y luego se retirarán. Los dos asesinos se colocarán entre Lang-Fu y todo posible atacante, dando su vida si es necesario.

Es poco probable que los investigadores consigan salvar a la chica o impedir la partida a Egipto de Lang-Fu, pero un ataque repentino contra el grupo podría hacer que Lang-Fu abandonara todo lo que lleva (la jarra y la caja de goma). Si los investigadores recuperan ésta última, contiene una edición original del *Texto de R'lyeh* que le ha pertenecido durante siglos y que, naturalmente, está en Chino. Además también hay dos pergaminos plegados, uno de los cuales contiene el hechizo Lla-



El sacerdote

mar/Despedir a la Bestia, escrito en Chino, y el otro es una carta manuscrita fechada el 29 de Julio de 1910, escrita en Inglés y firmada por Edward Chandler. En ella, Chandler felicita a Lang-Fu por la forma tan eficaz de asesinar a sus padres.

LANG-FU

Lang-Fu tiene más de dos mil años de edad. Durante la mayor parte de este tiempo ha estado relacionado con un culto a los Profundos, primero en la costa Sur de China y después, con el descubrimiento de América, en la costa occidental del continente Norteamericano. El fue quien primero descubrió la profecía de Nophru-Ka y, junto con el barón Hauptman, fundó la Hermandad de la Bestia.

En una primera fase, Lang-Fu sólo se preocupó de trazar planes diseñados para mantener a China y a otras partes de Asia en un estado de inestabilidad política. Su éxito mayor tuvo lugar en 1194, cuando logró alterar el curso del río Huang Ho (Amarillo), lo cual causó la muerte de cientos de miles de personas. Más recientemente ha ayudado a vehicular armas fabricadas por la NWI a diversos señores de la guerra de China, utilizando Profundos como transportistas. También es directamente responsable de la muerte de los padres de Edward Chandler, que fueron salvajemente asesinados por los Profundos bajo instrucciones de Lang-Fu.

También le ha sido confiado el diseño y desarrollo de los templos de Rhon-Paku, y sus agentes controlan al 'hombre santo' de la India. La mayor parte del año pasado la ha invertido en preparar el incienso especial y los hechizos con los que se llamará a los Dholes el Día de la Bestia.

Manto de la Vida

Se trata de un antiguo artefacto mágico que Lang-Fu ha llevado durante siglos. Está hecho en seda de color verde, bordada con símbolos mágicos en hilo de oro. Se trata de un objeto personal y sólo puede ser utilizado por Lang-Fu. Sus poderes son:

1. Protege a Lang-Fu de todos los ataques que utilicen energía cinética, reduciendo el daño al mínimo posible. Las armas que pueden empalar, no lo harán. Sin embargo no ofrece protección contra fuego, electricidad, etc.

2. Almacena y le proporciona hasta 20 puntos de magia adicionales.

3. Es también el secreto de la longevidad de Lang-Fu. Si se le quita durante más de unos minutos, su cuerpo iniciará un proceso de envejecimiento irreversible que le hará morir rápidamente. Los que presencien la escena deberán tirar COR, 0/1D3.

Lang-Fu tiene conexiones con los Tongs de San Francisco, y ha estado implicado en el contrabando de opio y la emigración ilegal desde China. Los inmigrantes son una fuente ideal de sacrificios a los Profundos, y ambas operaciones arrojan beneficios importantes para las arcas de la Hermandad. Las muchas conexiones de Lang-Fu en San Francisco hacen más que probable que esté al corriente de la presencia de los investigadores, pero dado que se encuentra en la fase final de su plan, no podrá emprender acciones de envergadura contra ellos, aunque es seguro que avisará al doctor Dieter (próximo capítulo), y puede que envíe a algún asesino o a miembros del culto contra los investigadores.

Lang-Fu no tiene sangre de los Profundos, y utiliza su Manto de la Vida para extender la suya.

Convocar/Atar a un Dhole

Se cree que éste hechizo estuvo originalmente en el Libro de Eibon, del que actualmente sólo existe parte. En el antiguo Egipto, la magia de Eibon, gran brujo de la perdida Hiperbórea, fue llevada hasta el Nilo por viajeros procedentes de Atlantis.

El hechizo de convocatoria debe ser cantado en masa por un grupo de personas, cada una de las cuales contribuye 1 punto de magia a la invocación. Los puntos de magia del director del cántico se contrastan con el POD del Dhole al que se intente traer en una tirada de resistencia, mientras el resto de los participantes ejecutan la convocatoria propiamente dicha y atraen a un Dhole de un tamaño exactamente igual al número de personas reunidas. Por tanto, el tamaño del grupo afectará directamente al tamaño del Dhole a convocar.

Ajar un miembro

Uno de los hechizos favoritos de Lang-Fu, que cuesta 5 puntos de magia y 1D6 de COR (N. del T.: Esto último a Lang-Fu le afecta más bien poco). Tarda un asalto en realizarse, y si el mago vence a su víctima en una tirada de resistencia de POD contra POD, puede hacer que un brazo o una pierna de ésta quede permanentemente ajada y por tanto inútil, causando 1D8 puntos de daño y la pérdida permanente de 3 puntos de CON. Además, la víctima y otros testigos deben tirar COR, 0/1D3.

FUE 8	CON 12	TAM 7	INT 20	POD 40
DES 15	APA 15	COR 0	EDU 32	PV 10



Habilidades: Lang-Fu es capaz de Hablar, Leer y Escribir la mayoría de los idiomas, Antropología 75%, Arqueología 65%, Astronomía 70%, Botánica 55%, Química 50%, Mitos de Cthulhu 99%, Primeros auxilios 95%, Geología 35%, Historia 50%, Buscar libros 95%, Lingüística 55%, Ciencias Ocultas 70%, Farmacología 65%, Tratar enfermedades 45%, Tratar envenenamientos 65%, Zoología 65%, Escuchar 85%, Psicología 75%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 85%, Discusión 85%, Elocuencia 85%.

Hechizos: Todos los del libro de reglas de *La llamada de Cthulhu* y de *Las sombras de Yog-Sothoth* (N. del T.: Cuando estas líneas vean la luz, aún no habremos publicado *Las sombras de Yog-Sothoth*, pero los lectores que posean *Fragmentos de Terror* podrán identificar los hechizos nuevos gracias a la tabla de la página 8. Para los demás, sugiero tener un poco de paciencia o comprarse *Fragmentos*. Vosotros mismos), y además Encantar incienso, Contactar con Hydra, Convocar/Atar a un Dhole, Llamar/Despedir a la Bestia, Invocar espíritus, Ajar un miembro.

LOS ASESINOS

Estos hombres son miembros de una antigua secta, supuestamente extinguida hace muchos años, y se les puede distinguir por la ausencia del meñique izquierdo, que se les arranca con fuego cuando se unen a la secta. Ambos visten trajes de seda negra, y están entrenados en el uso de cuchillos y veneno. Son fanáticamente leales a Lang-Fu y darán su vida por él sin dudarlo.

Asesino 1

FUE 15 CON 14 TAM 12 INT 12 POD 13
DES 17 APA 9 COR 0 EDU 12 PV 13

Habilidades: Ocultarse 95%, Moverse en silencio 95%, Vaciar bolsillos 90%, Esquivar 95%.

Armas: Cuchillo arrojadizo 75%*.
Cuchillo de combate 80%#.

Asesino 2

FUE 16 CON 16 TAM 15 INT 11 POD 12
DES 15 APA 9 COR 0 EDU 12 PV 16

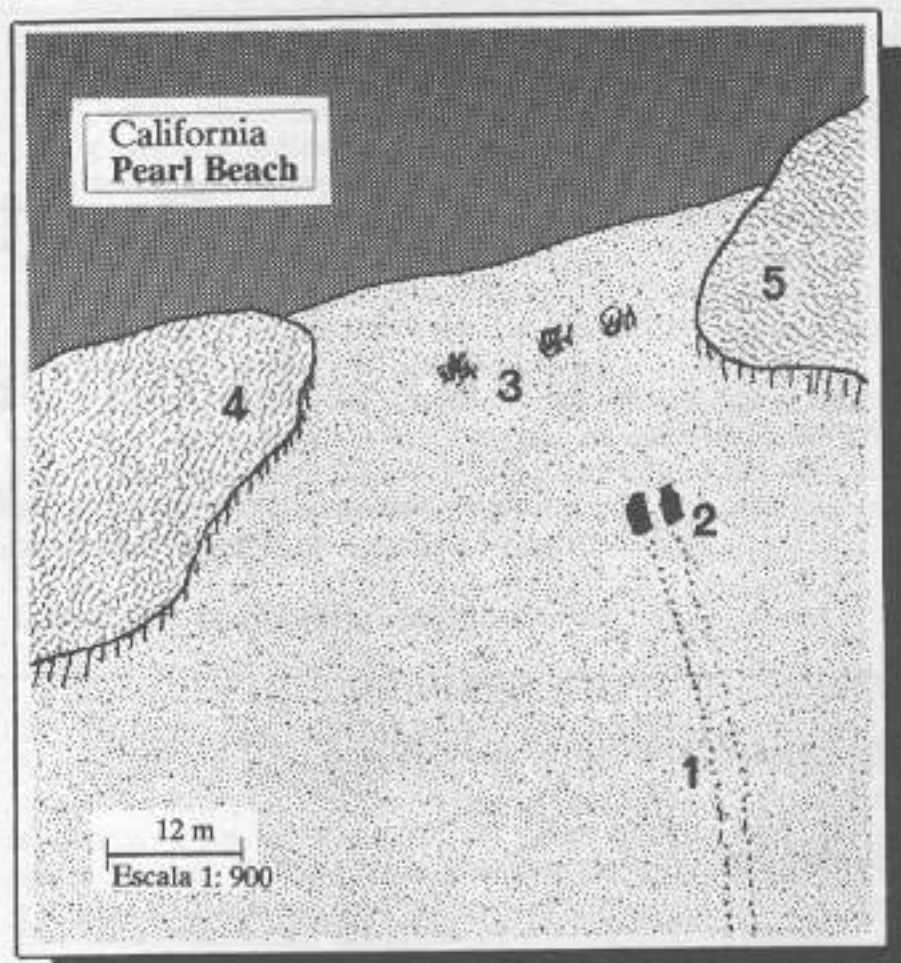
Habilidades: Ocultarse 90%, Moverse en silencio 85%, Vaciar bolsillos 75%, Esquivar 85%.

Armas: Cuchillo arrojadizo 80%*.
Cuchillo de combate 95%#.

* El cuchillo arrojadizo es un arma pequeña, y de doble filo que sólo causa 1D4 puntos de daño. Su alcance normal son 5 m.

El cuchillo de combate tiene una hoja curva, muy afilada, y en manos de alguien entrenado causa 1D6 + 2 puntos de daño. El asesino puede utilizarla para atacar y parar en el mismo asalto. Puede empalar.

Si los investigadores llegan a Pearl Beach después del día 4 encontrarán la zona desierta, con sólo los restos de las fogatas y la arena llena de huellas, que incluyen rastros humanos y de los Profundos (tirada de Mitos para identificar estas últimas). Será imposible ignorar las enormes huellas dejadas por Hydra, y al examinarlas alguien verá restos de cerámica en una de ellas. Buscando bien se verá que se trata de los restos de una jarra que fue aplastada por una pata enorme. Sendas tiradas de Arqueología y de Conocimientos permitirán identificarla (como ya se ha dicho antes) como la jarra canópica que



faltaba en la tumba de Nophru-Ka. Si se excava en busca de más restos, también se podrá encontrar el pequeño objeto negro que contenía, que es un trozo de carne seca y correosa. Si se consigue identificar la jarra, los investigadores sabrán automáticamente que su contenido era el hígado momificado de Nophru-Ka. En caso contrario, una tirada de Zoología permitirá también identificar dicho órgano.

Pearl Beach

Los alrededores de la playa son llanos y arenosos, con matas de hierba fibrosa, y pequeñas protuberancias rocosas.

1. Un sendero que lleva a la carretera principal, distante 2'25 Km. Sólo pasa un vehículo, pero hay sitio para que se crucen dos coches, si uno de ellos se aparta. Sin embargo, si un vehículo se aleja del sendero más de 1 ó 2 m, deberá realizarse una tirada de Conducir automóvil para evitar quedar atascado. Una vez un coche queda atascado, diferentes conductores pueden intentar sacarlo con tiradas de Conducir automóvil.

2. Esta es la zona donde se estacionaban los camiones de los sectarios y el coche de Lang-Fu. Una tirada de Seguir rastros permitirá encontrar huellas recientes de neumáticos.

3. Fogatas.

4 y 5. Se trata de dos pequeños promontorios rocosos que forman la hondonada en la que se halla la playa. Se alzan del nivel de ésta unos 3 ó 3'5 m, cayendo después bruscamente hacia el mar. En estos puntos de observación, los investigadores pueden Ocultarse para vigilar las ceremonias de más abajo. Son además los únicos lugares en los que se puede esconder un automóvil, pero hará falta una tirada de Camuflaje para lograrlo.

CONCLUSION

Se pretende que Lang-Fu escape con vida de este escenario, y el guardian debería hacer todo lo posible para que así fuera. En este momento los investigadores tienen la opción de seguir la pista del Templo de Rhon-Paku en San Francisco, o incluso de seguir el rastro hasta la India. El guardian puede utilizar la información contenida en el apéndice F para guiarles.

San Francisco/Oakland

Capítulo VII

Junto a la bahía, segunda parte

Un ataque a uno de los investigadores, realizado por un ser misterioso, les lleva al laboratorio de la NWI en Oakland.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

El ataque

Mientras duerme en su hotel de San Francisco, uno de los investigadores se despertará debido a un repentino fogonazo de luz en su habitación, seguido por un ruido sordo, como de succión, que parece proceder de un rincón del techo (si hay otro investigador en la habitación, éste no se despertará a menos que consiga una tirada de Suerte). De encender la lamparilla de noche se podrá distinguir una forma amarilla y goteante, de aspecto espantoso, adherida al techo. Tirada de COR, 0/1D8. Al encenderse la luz, el ser abrirá un enorme ojo rojo, del tamaño de un plato, y se lanzará hacia el investigador, medio volando, medio cayendo por el aire. Para intentar saltar de la cama y evitar el impacto, el investigador deberá realizar una tirada de Esquivar.

EL SER DE ENTRE LOS PLANOS

Este ser es una masa amarillenta y goteante, de unos 60 cm de diámetro, que se mueve lentamente sobre las superficies planas con un sonido húmedo de succión, dejando un rastro de líquido pegajoso, que produce manchas de color marrón en todo aquello que toca. Ve por medio de un solo ojo grande, de color rojo, oculto en el centro de la masa.

FUE 8 CON 16 TAM 4 INT 2 POD 5
DES 12 PV 10 Movimiento 4, mas planeo

Arma: Salto y presa 75%, daño 1D3*

* Este daño lo causa en el primer asalto y en cada asalto subsiguiente que permanezca aferrado a la cara de la víctima. Lo causan pequeños cilios (N. del T.: Para los que no son de Ciencias, tentáculos muy finos), capaces de agarrar, y que segregan ácido. Además, la criatura hace brotar raíces que se abren paso por la nariz, boca y oídos de la víctima. En el segundo asalto del ataque, dichos tentáculos llegan hasta el cerebro y empiezan a destruir 1 punto de INT por asalto (ésto simula el daño causado por la criatura a los tejidos cerebrales). A discreción del guardián, la víctima podría también perder 1 punto de APA por asalto, debido a las quemaduras del ácido.

Armadura: Todas las armas cuyo efecto se base en la energía cinética causan tan solo el mínimo daño posible, debido a la consistencia gomosa de este ser.

COR: 0/1D8. Además, por cada asalto que la víctima tenga al ser agarrado a la cara debe tirar COR, 0/1D3,

con la penalización adicional de que si se falla la tirada no se puede realizar ninguna acción coherente en ese asalto. Todo aquél que vea a otra persona atacada por dicho ser deberá también tirar COR, pero en lugar de 0/1D8 que es lo normal, 1D2/1D8.

Tras cinco asaltos, tanto si el ser está aún con vida como si no, habrá un segundo fogonazo y desaparecerá dejando tan solo algunas manchas de color marrón en las paredes y alfombras (la dirección del hotel probablemente insistirá en que los investigadores paguen la limpieza).

A la mañana siguiente, aparecerá en el periódico un pequeño artículo acerca del avistamiento, de madrugada, de un extraño fenómeno eléctrico en la zona de la bahía. Dicho fenómeno tuvo lugar sobre la 1:20 de la madrugada (a la misma hora que el ataque contra el investigador) y se describe como un haz de luz singularmente recto que atravesó la bahía entre la ciudad (de San Francisco) y Oakland. Parece ser que se trató de dos fenómenos idénticos, separados un minuto entre sí. Consultado un profesor de universidad sobre el tema, afirmó que podría tratarse de un extraño caso de rayo.

En la página directamente opuesta a la que contiene el artículo, hay un anuncio de grandes dimensiones que anuncia la apertura de la exposición 'Maravillas de la era de la Electrónica' en el laboratorio de Oakland de la NWI, pudiéndose realizar visitas con guía, cada hora, desde las 9 hasta las 17. Se proporciona un plano del laboratorio.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

El ataque se gestó en el laboratorio de la NWI, y fue solicitado a su director de investigaciones, el doctor Dieter, por el propio Lang-Fu. Afortunadamente, el equipo utilizado para enviar a la criatura sufrió un cortocircuito al cabo de un minuto de funcionamiento, y ésta volvió a su plano de existencia. Si los investigadores no descubren pronto el secreto del laboratorio, los ataques se reanudarán.

La estación experimental

Este edificio está construido en las colinas de Oakland, empleándose hormigón y acero para más seguridad. La arquitectura es moderna y el diseño del edificio, de una sola planta, muy agradable a la vista. Debido a la enorme publicidad recibida por el laboratorio, hay bastante gente que desea visitarlo, y los investigadores deberán esperar un buen rato hasta que les toque el turno. La NWI ha levantado un entoldado a unos cientos de

metros del edificio, destinado a los visitantes, en el que éstos pueden sentarse cómodamente y degustar refrescos ofrecidos por estudiantes de la universidad, contratados por la NWI para que actúen como guías en las visitas.

La visita

Tras ser llamados (hay una enorme lista de espera), los investigadores serán agrupados con otros 25 visitantes y conducidos a la puerta principal de la verja que rodea al edificio. Aquí les espera Brad Thompson, un joven estudiante que oficiará de guía en el recorrido, y que trabaja a tiempo parcial para la NWI. Explicará a todos que el complejo dispone de un sistema electrónico de vigilancia que elimina la necesidad de guardias. Dicho sistema requiere que todos los visitantes lleven una tarjeta de identificación colgada de la solapa, y no se la quiten para nada durante la visita (dichas tarjetas están numeradas y se recuperan cuidadosamente al final de cada visita).

El recorrido dura unos cincuenta minutos y se inicia el camino de grava que lleva hasta la puerta principal de la izquierda. Desde allí, el guía recorre lentamente el pasillo en forma de 'U', explicando los diferentes puntos de interés y respondiendo preguntas. Los visitantes pueden optar por seguir al guía o por contemplar a su aire lo expuesto.

Aquéllos que sigan al guía tendrán ocasión de presenciar experimentos de laboratorio reales, a cargo de técnicos de la NWI, así como maquetas y exhibiciones de las muchas facetas de esta multinacional.

Lo que se puede ver es lo que sigue:

1. A través de un cristal grueso, los investigadores podrán mirar hacia abajo, puesto que los laboratorios están situados bajo tierra, y ver cultivos vegetales que crecen sin tierra. Están suspendidos sobre tanques de metal que contienen líquidos de colores, y sus raíces se extienden hacia dichos líquidos.

Todo investigador que tenga algún conocimiento de Botánica sabrá reconocer un cultivo hidropónico.

2. Se trata de un túnel de viento de grandes dimensiones, que demuestra la reacción de diferentes tipos de aeronaves a condiciones atmosféricas cambiantes. Se incluye un modelo de un autogiro experimental en fase de desarrollo.

3. Un cuadro mecánico, con luces, que describe algo parecido a la teoría de los transistores, de forma gráfica y semianimada.

4. En esta vitrina, protegida por un grueso cristal, hay un modelo grande, iluminado y movable de la bóveda celeste.

Todo investigador que tire Astronomía notará que en el modelo hay algo raro, puesto que parece contener estrellas importantes en lugares en donde no debería haber ninguna.

5. Este laboratorio en forma de 'L', de grandes dimensiones, está lleno de manchas de aceite y otros lubricantes, pero no tiene ni una mota de polvo. Aquí puede verse a varios técnicos trabajando en los diversos aspectos de la robótica industrial. Tan sólo se investiga sobre brazos mecánicos, y otros elementos parecidos, pero los movimientos que se consiguen parecen sumamente sofisticados.

6. Se trata de una representación luminosa que describe la formación de los depósitos de petróleo y demuestra los nuevos métodos utilizados por la NWI para extraer el crudo.

7. Otro laboratorio en forma de 'L' lleno de acuarios y pequeñas jaulas que contienen animales, atendidos por dos investigadoras.

Aquí la NWI realiza experimentos, bastante primitivos, de clonación a partir de salamandras y otras formas de vida simples.

8. Otro expositor iluminado que describe el desarrollo de nuevos métodos para la conservación y datación de artefactos arqueológicos.

9. Esta vitrina, de grandes dimensiones, tiene la luz apagada y ha sido cubierta con tabloncillos. Si alguien mira a través de los tabloncillos y consigue una tirada de Descubrir, verá una maqueta a medio desmontar de la mina experimental de la NWI en el Perú.

10. Este pequeño laboratorio dispone de dos técnicos que experimentan con una especie de cámara enfocada sobre un muñeco del Gato Félix, una imagen del cual, en blanco y negro, aparece en una pequeña pantalla redonda de cristal, situada a unos 3 m de distancia.

Dentro de la estación experimental

Durante la visita, los investigadores no pueden dejar de fijarse en dos puertas que salen del pasillo central (a la izquierda y a la derecha), marcadas 'Prohibido el paso. Sólo para empleados', y que evidentemente permiten el acceso a los laboratorios. Al pasar junto a la de la izquierda, uno de los técnicos saldrá de allí, y los investigadores podrán ver por unos momentos un pasillo y al fondo una segunda puerta marcada 'Zona restringida al personal autorizado'.

En este momento, el guardián debería animar a los investigadores a hacer un poco de turismo por su cuenta, señalando por ejemplo que la atención del guía se distrae continuamente con las preguntas de los visitantes. Además, al cabo de unos veinte minutos, el grupo habrá doblado la primera esquina y cualquiera que se haya rezagado contemplando las primeras vitrinas estará fuera de la vista del guía.

Si los investigadores exploran más allá de la zona permitida a las visitas, podrán comprobar que la mayoría de los pasillos lleva a los laboratorios o a despachos de empleados. Si entran en alguno de ellos, siempre aparecerá algún empleado que les acompañará, cortés pero firmemente, de vuelta al grupo.

Si los investigadores exploran la 'zona reservada', no encontrarán a nadie porque el doctor Dieter y su ayudante, las únicas dos personas autorizadas para circular por allí, han ido a la cafetería a tomarse un descanso. Al fondo del pasillo hay dos puertas. A la izquierda puede verse un laboratorio de mecánica/hidráulica, dominado por un robot industrial de grandes dimensiones, montado sobre orugas, mientras que a la derecha hay un instrumento electrónico, también de gran tamaño, situado en el suelo, y cerca de una pizarra cubierta de fórmulas y símbolos matemáticos.

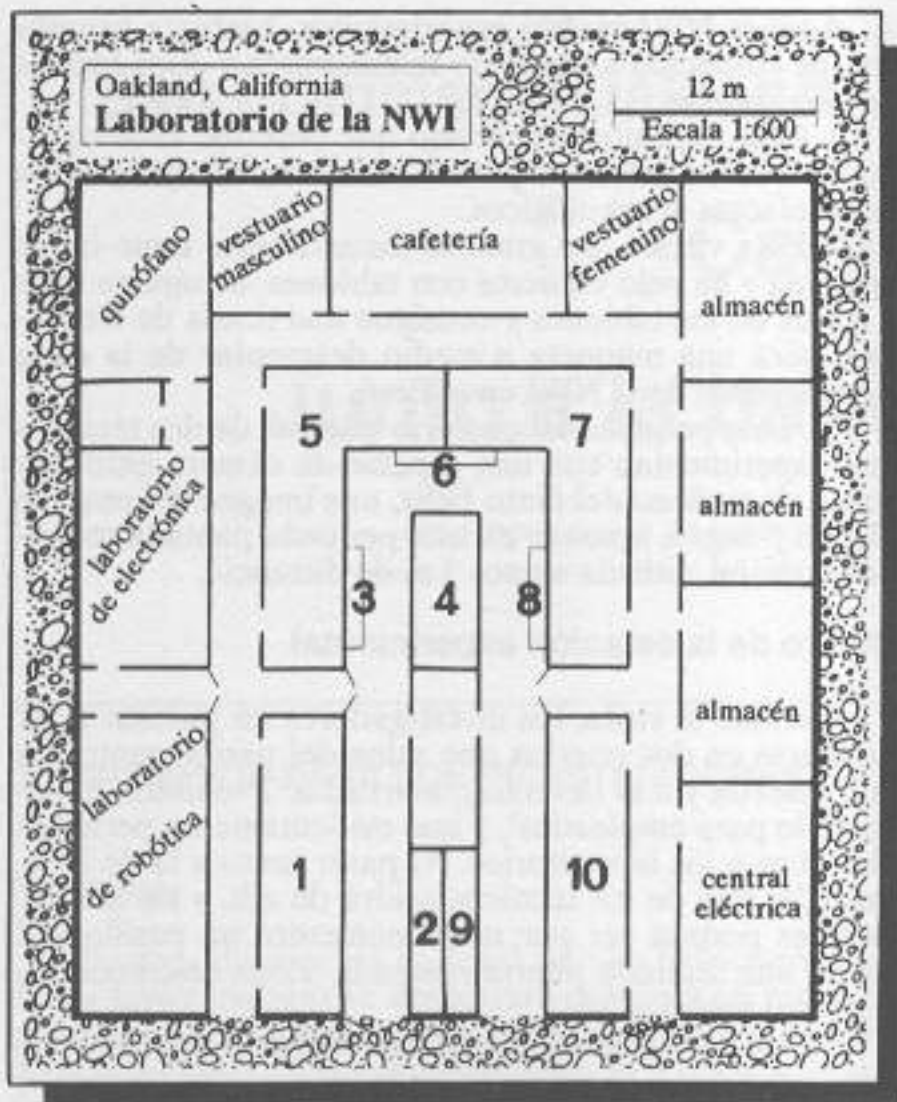
El artefacto de los planos

Esta máquina fue inventada por el doctor Dieter incorporando lentes que le fabricó especialmente el barón Hauptman, y es capaz de generar un campo que abre el espacio existente entre los planos, permitiendo que uno o varios seres de otro plano de existencia puedan existir en nuestro universo. Una vez el campo se desconecta, el ser vuelve a su dimensión original.

Dieter ha añadido un proyector que le permite enfocar dicho campo hasta una distancia de unos 30 Km, pudiéndose aumentar el alcance en el futuro con la incorporación de nuevas lentes.

Cuando el proyector se pone en marcha y cuando se para hay un breve fogonazo de luz que viaja desde el proyector hasta la zona del blanco.

El aparato es altamente experimental, y propende exageradamente a recalentarse y a quemarse cuando se utiliza.



Una tirada de Descubrir mientras se explora el laboratorio de mecánica/hidráulica permitirá revelar que el robot posee en su parte delantera una abertura, cubierta por un panel deslizante, en la que se oculta algún tipo de arma provista de un cañón de cristal sólido. Sobre una mesa de trabajo cercana hay una cajita negra provista de diversos interruptores, todos ellos sin marcar. Un examen del esquema eléctrico que hay junto a la cajita, seguido de una tirada de Electricidad, permiten comprender el manejo del robot (puesto que se trata de un mando a distancia). Sin esta información, cualquier intento de manejarlo hará que éste actúe de forma peligrosa.

En el laboratorio de electrónica que hay a la derecha, todo investigador que consiga tirar EDUx1 mientras estudia la pizarra que hay allí descubrirá la demostración matemática de la existencia de numerosas dimensiones aparte de las pocas que podemos percibir los seres humanos. Un examen de los diagramas que hay sobre una mesa cercana y una tirada de Electricidad permiten discernir que la máquina del suelo genera algún tipo de campo electromagnético y lo proyecta a una cierta distancia. Un examen detenido de la máquina permite revelar que tiene quemados buena parte de los circuitos, que han sido desmontados y colocados en una mesa de trabajo para repararlos. La terminación de las reparaciones está próxima, y todo investigador que pueda tirar Electricidad podrá acabar de realizar el trabajo si lo desea.

Junto a las partes desmontadas de la máquina hay un cuaderno de laboratorio, escrito en Alemán. Si algún investigador consigue descifrarlo, descubrirá que se refiere al aparato que hay en el suelo, y que el ser que apareció en el hotel procede obviamente de aquí. El último experimento está fechado el día del ataque, describe explícitamente el propósito, y tiene anotada como hora la 1:20.

La otra puerta del laboratorio de electrónica está cerrada con llave. Si se consigue obviar este obstáculo, se descubrirá un pasillo corto que lleva al dormitorio del doctor Dieter y, pasado éste, a su quirófano secreto.

Información 9: Capítulo VII

Carta del doctor Dieter a Edward Chandler

Apreciado señor Chandler:

Una vez más, me complace que se digne en solicitar mi opinión sobre temas de la política de la NWI y ni que decir tiene que estoy encantado de responderle.

Primero le diré que si continuamos alentando los disturbios en China se creará un clima de inestabilidad política muy parecido al que reinaba en Rusia después de la Revolución. También considero necesario seguir financiando a los agitadores antibritánicos de la India, pero absténgase de financiar al joven miembro del Congreso Nehru. No creo que su filosofía tenga mucho que ver con la nuestra.

No puedo dejar de urgirle a continuar el apoyo de la NWI al Partido Nacionalsocialista Alemán. Las firmes creencias de su líder en la superioridad hereditaria indican un denominador común con la Hermandad, y creo que si dicho partido es informado de nuestros objetivos, aplicará todos sus esfuerzos a fin de verlos fructificar.

Respetuosamente suyo,
doctor Dieter.

El dormitorio del doctor está amueblado de forma espartana, y sólo contiene una cama, un arcón y un escritorio atiborrado de papeles. El arcón contiene sólo ropa, pero en el escritorio se encontrará lo siguiente: El informe de un análisis de laboratorio de un mineral llamado Texanio; una carta (en Inglés) de Lang-Fu a Dieter informándole de la presencia de intrusos en la ciudad, e indicándole la dirección del hotel en que se hospedan y los números de habitación; y por último, otra carta (también en Inglés), esta vez del doctor Dieter a Edward Chandler (Información 9). En uno de los cajones hay un diagrama de grandes dimensiones que lleva el título 'Sistema de navegación navío-navío de la NWI'. Si algún investigador estudia dicho esquema durante al menos un día y una noche y luego consigue una tirada de Electricidad podrá determinar que lo descrito no tiene nada que ver con un sistema de navegación, sino con un arma de características extraordinarias (Si los investigadores han examinado a fondo el robot, podrán ver que se trata del mismo tipo de arma, pero el modelo propuesto para los barcos es de mayor tamaño).

En la otra habitación hay una mezcla de laboratorio de electrónica y de quirófano, con todo y mesa de operaciones. En un rincón del suelo hay un tanque redondo provisto de tapa. Cerca se encuentra una fila de jaulas tapadas con paños, para ocultar su contenido, de las que proceden ruidos como de pequeños roces o rasquidos. También hay un archivo de gran tamaño.

Si se examina el tanque, contiene una cierta cantidad de un ácido fuerte, que se utiliza para deshacerse de los experimentos fallidos. Si alguien destapa alguna jaula, quedará horrorizado de ver en qué se han convertido lo que alguna vez fueron ratas de laboratorio normales y corrientes. Los investigadores deberán tirar COR 0/1D3 ante la estomagante visión de los pequeños roedores, algunos de los cuales están desprovistos de pelo o son deformes, otros tienen tres ojos, otros seis patas, y algunos carecen totalmente de miembros, arrastrándose por las jaulas como salchichas rosadas y gordas. Si algún investigador examina de cerca (es decir, coge con la mano) alguno de estos seres, que no son peligrosos sino simplemente feos, notará (mediante un Descubrir) que todos tienen una pequeña cicatriz en el cráneo. Si se mueven las jaulas, se podrá ver que ocultan un dispositivo, fijado

al suelo, y con una tapa de color rojo. Abriendo la tapa se podrá ver que hay un interruptor de apariencia ominosa, cuya función no se podrá averiguar por mucho que se examine.

Un registro del archivo hará aparecer un cuaderno de notas escrito en Alemán, un esquema eléctrico y un fajo de fotografías. El estudio de las fotos requerirá una tirada de COR, 0/1D4, puesto que se trata de imágenes de personas y animales a los que se han reemplazado diversas partes de su anatomía por dispositivos mecánicos. Un estudio del esquema eléctrico seguido de una tirada de Electricidad o de Mecánica revelará que se trata de un interruptor remoto, sin que pueda averiguarse su propósito.

Las notas del doctor son extensas y harán falta un día y una noche, además de la tirada de Alemán correspondiente, para descubrir todo lo que contienen. Sin embargo, una tirada en el laboratorio, mientras el investigador las hojea, puede permitir al guardián proporcionar algunas pistas sobre su contenido. Su lectura integral cuesta 1D4 puntos de COR, al descubrir la naturaleza exacta de los experimentos del doctor Dieter. Sus primeras notas describen la implantación de dispositivos eléctricos en el cerebro de los animales para alterar su comportamiento. Más adelante describe la aplicación de dichas técnicas a los seres humanos. Recientemente, ha estado utilizando dichos implantes para inducir cambios orgánicos en los animales, haciendo aparecer nuevos miembros u órganos, etc. Los intentos realizados en seres humanos no han tenido éxito hasta el momento, pero Dieter tiene confianza en la técnica aplicada. Una parte de las notas describe los éxitos conseguidos con un grupo de personas controladas electrónicamente, a los que se refiere como 'los hijos del terror'. El texto describe cómo esas personas han influido con éxito en una serie de grupos políticos (a los que no se menciona) del mundo entero, permitiendo que la NWI las controle en su propio beneficio. También describe el dispositivo de emergencia instalado en cada una de ellas.

Junto al dispositivo de control hay un pequeño explosivo. Si hay algún problema, un interruptor de control remoto, que tiene un radio de acción de unos 50 m, puede hacer estallar la cabeza del individuo en cuestión. El interruptor de control remoto puede construirse fácilmente mediante el esquema que hay en el archivo.

La vuelta de Dieter

En algún momento de la investigación, se abrirá la puerta y entrará un hombre bajito y de pelo blanco, con bata también blanca (Dieter). Si los investigadores están en uno de los laboratorios de la parte delantera, irá acompañado de su ayudante Phillip Jurgens. Sin embargo, si los investigadores están en el quirófano o en su habitación, Dieter irá solo puesto que es la única persona autorizada a estar allí.

Dieter se molestará bastante al encontrar gente extraña en la zona reservada, y no digamos en su laboratorio secreto, pero como quiera que es bastante despistado, una tirada de Charlatanería le confundirá hasta el punto de aceptar como buena cualquier disculpa que se le de. Si ésto falla, empezará a interrogar a los investigadores en voz cada vez más alta, hasta que su ayudante le interrumpa. Jurgens intercederá en favor de los investigadores y convencerá a Dieter de que la presencia de éstos allí se debe a un simple error de orientación, ofreciéndose a escoltarles hasta el grupo. En el camino de vuelta, Jurgens se presentará e intentará obtener los nombres de los investigadores y otra información.

EL DOCTOR DIETER

Se trata de un científico absolutamente brillante y absolutamente loco. Encarcelado en Alemania por asesinato en masa, escapó con la ayuda de Hauptman y de la Hermandad y fue traído a América donde trabaja para la NWI. Está al corriente, y totalmente de acuerdo, con los planes de Chandler y de la Hermandad. El ha sido quien ha desarrollado las nuevas armas antibuque que se están fabricando en los astilleros de la NWI y ha ayudado en multitud de proyectos de la NWI, legítimos o ilegítimos.

Su mayor contribución son los 'hijos del terror', humanos cuya mente está controlada mediante implantes electrónicos diseñados y colocados por Dieter. Estas personas se han infiltrado perfectamente en diversos grupos políticos, sin haber sido descubiertos.

El doctor cuenta unos 65 años y siempre lleva la mano izquierda vendada.

Dieter es extremadamente paranoide y nunca abandona el laboratorio por temor a ser reconocido. Detesta que el laboratorio esté abierto al público, y se ha quejado de ello a Chandler en diversas ocasiones.

FUE 6	CON 7	TAM 7	INT 22	POD 6
DES 8	APA 6	COR 0	EDU 28	PV 7

Habilidades: Leer/Escribir Inglés 75%, Hablar Inglés 55%, Antropología 25%, Arqueología 20%, Astronomía 35%, Botánica 85%, Química 90%, Mitos de Cthulhu 15%, Geología 85%, Historia 20%, Buscar libros 95%, Farmacología 85%, Tratar enfermedades 85%, Tratar envenenamientos 75%, Zoología 90%, Diagnosticar enfermedades 85%, Electricidad 99%, Mecánica 99%, Discusión 85%.

PHILLIP JURGENS

En este escenario, Jurgens aparece en dos estados. El primero es su estado normal, y el otro es como un 'zombi' sujeto a las órdenes del dispositivo implantado en su cerebro por Dieter. Ambas formas se describen a continuación.

1. Antiguo agente del Tesoro, Jurgens se dedica desde hace tres años a una actividad nueva, la del espionaje industrial. Trabajando para la NWI ha conseguido llegar a ayudante del doctor Dieter y en dicho tiempo, ha vendido suficiente información como para retirarse y vivir desahogadamente. Sin embargo, cuando estaba a punto de abandonar, descubrió una serie de documentos que demostraban la complicidad de la NWI en actividades ilegales y, llevado por una inquietud cívica, decidió acumular evidencias suficientes para que el Gobierno pudiera actuar contra la empresa. Desafortunadamente, sus planes han sido descubiertos por el doctor Dieter, y entre las dos llamadas telefónicas que realiza a los investigadores, Jurgens se ve convertido en uno de los 'hijos del terror' de Dieter.

2. Esta es la forma 'zombi' de Jurgens. Si los investigadores le quitan el sombrero, verán una parte de la cabeza afeitada, y una cicatriz reciente de unos 15 cm. Dieter no ha tenido tiempo de programarle totalmente, sino que se ha limitado a instalarle un programa de autodestrucción. Si los investigadores le descubren, el mecanismo se activará y Jurgens caerá al suelo, presa de intensos dolores, mientras que su cabeza empezará a humear y a fundirse debido al intenso calor generado dentro de su cráneo. Por supuesto que esta operación acabará con Jurgens, y todo aquel que contemple la escena deberá tirar COR, 0/1D6. Si los investigadores no llegan a desconfiar de Jurgens, se autodestruirá en cuanto el robot de Dieter entre en escena.

FUE 15 CON 15 TAM 14 INT 14 POD 12
DES 16 APA 13 COR 60 EDU 16 PV 15

Habilidades: Botánica 55%, Química 75%, Primeros auxilios 95%, Geología 55%, Buscar libros 55%, Zoología 70%, Escuchar 80%, Psicología 50%, Descubrir 75%, Seguir rastros 40%, Conducir automóvil 75%, Ocultarse 75%, Moverse en silencio 75%, Trepar 80%, Esquivar 85%.

Información para los investigadores

Al final de la visita (y suponiendo que alguno de los investigadores se haya encontrado con el doctor Dieter y transmitido dicha información al resto de los investigadores) todo aquél que consiga una tirada de Conocimientos recordará un nombre parecido en relación con un macabro asunto de asesinatos en Alemania hacia 1920. Si se consultan los archivos de los diarios y se consiguen las tiradas de Buscar libros correspondientes, aparecerá lo siguiente:

1. 23 de Agosto de 1920. Alemania. Un tal doctor Dieter Heinmann fue condenado a muerte, e internado provisionalmente en una cárcel de alta seguridad, tras ser hallado culpable de asesinatos múltiples en conexión con extraños experimentos quirúrgicos. No se ha revelado la naturaleza exacta de dichos experimentos.

2. 14 de Septiembre de 1920. Alemania. El artículo señala que el doctor Dieter consiguió escapar de la cárcel en mitad de la noche, y que la policía carece de pistas a excepción de unas extrañas marcas de tiza en la pared (La fuga fue organizada por Hauptman, quien abrió un Portal hasta la celda, creando después otro por el que salieron los dos. Una vez de vuelta en Transilvania, Hauptman destruyó los dos Portales).

Los acontecimientos se precipitan

Poco después de la visita de los investigadores al laboratorio (probablemente esa misma noche), les llamará por teléfono Phillip Jurgens, que quiere hablar con aquel o aquellos investigadores a los que conoció durante la visita. Si dicho encuentro no tuvo lugar, Jurgens habrá reconocido el nombre de alguien, probablemente gracias a alguna actividad anterior. Jurgens propondrá encontrarse en un restaurante local con uno o dos de los investigadores (uno en condiciones normales y dos si éstos consiguen una tirada de Elocuencia).

Una vez en el restaurante, Jurgens confesará la verdad (o parte de ella) de sus actividades presentes y pasadas, y dirá que, mientras buscaba secretos industriales que vender, encontró ciertos documentos que implicaban al doctor Dieter y a la NWI en actividades anarquistas de ámbito mundial. Parece ser que, de alguna forma, todos los grupos se coordinarán para atacar diferentes objetivos en una fecha específica denominada 'el Día de la Bestia'.

Jurgens proporcionará a los investigadores una copia de esta información, junto con un número de teléfono de Washington y una palabra clave que les pondrá en contacto con un tal Mr. Albertson.

Jurgens cree que Dieter sospecha de él, pero quiere conseguir más información antes de abandonar. Marchará rápidamente del restaurante, prometiendo llamar a los investigadores en tres o cuatro días.

A final del día siguiente, se recibirá otra llamada de Jurgens, quien alega sospechar que Dieter le ha descubierto, y solicita ayuda. Ha conseguido cierta cantidad de tarjetas de entrada que burlan el sistema de seguridad, y añade que si los investigadores pueden reunirse con él cerca del laboratorio al anochecer, podrán entrar

y confiscar las pruebas necesarias. Puede que le haga falta ayuda para reducir al doctor Dieter si éste presenta problemas.

Si el investigador que habla por teléfono con Jurgens ha tenido ocasión de hablar antes con él, una tirada de Psicología permitirá sospechar que existe algo extraño en su carácter.

Si los investigadores acceden, Jurgens acudirá a su encuentro con traje y sombrero, indumentaria que atribuirá a su deseo de partir hacia Washington en el primer tren, en cuanto se termine la operación.

Los investigadores penetrarán fácilmente en el edificio, y una vez dentro podrán darse cuenta de que han caído en una trampa. Dieter, escondido tras una esquina del pasillo, les enviará el robot gigante, mientras que el pobre Jurgens (al que Dieter capturó e implantó un dispositivo de control mental y una bomba) empezará a autodestruirse ante sus ojos. Dieter sólo se expondrá lo justo para dirigir el robot, y cualquiera que le dispare tendrá sólo 1/4 de la probabilidad normal de acertarle. Si se desea, se puede apuntar a la caja de control (con la misma probabilidad de acertar que a Dieter), y si ésta es alcanzada, aquél echará a correr en dirección a su quirófano secreto.

EL ROBOT

Ostensiblemente diseñado como prototipo de robot industrial, este modelo tiene algunas características particularmente destructivas. Va dirigido por radio, con un alcance de hasta 300 m, si bien las paredes muy gruesas impiden la transmisión.

La caja de control es un dispositivo de pequeñas dimensiones (cabe en la palma de la mano), provisto de una pequeña antena circular. En su parte delantera hay una docena de interruptores sin marcar.

El robot en sí es un cilindro de metal de 2'10 m de altura, que se mueve con cierta rapidez en terreno llano gracias a las orugas que lleva, pudiendo maniobrar en un radio muy reducido. Posee cuatro brazos telescópicos provistos de garras y un pequeño rayo mortal montado en secreto en el pecho.

FUE 40 TAM 25 DES (de la del operador)
Movimiento 5 PV 100

Armas: Zarpas (4) 25%, daño 1D6*.
Rayo mortal 20%, daño 1D10.

* Una vez atrapado, el investigador recibe el mismo daño cada asalto.

Armadura: La máquina está construida en metal muy resistente, y todas las armas causan el mínimo daño posible. Un resultado de 'empalar' de un arma de fuego indica que se ha acertado a una articulación o a un circuito parcialmente expuestos, desactivando una de las funciones del robot (a elección del guardián). Un cubo de agua o un extintor pueden cortocircuitarlo, con lo cual quedará totalmente inactivado, para lo cual hay un 10% de probabilidad por cubo de agua o asalto en el que se rocíe al robot con el extintor (N. del T.: Un extintor viene a durar 1D4 asaltos, de forma aleatoria).

COR: La visión de este extraño artefacto cargando por el pasillo y agitando los brazos puede ser de lo más inquietante, 0/1D3.

Si Dieter consigue volver a su quirófano, derribará todas las jaulas liberando a los animales y exponiendo el mecanismo de disparo que hay en el suelo, en la parte



El ser interplanar

inferior. El interruptor está conectado a un explosivo enterrado bajo el laboratorio, capaz de destruirlo por completo. Dieter no dudará en activarlo, en cuyo momento las luces de todo el edificio empezarán a destellar, acompañadas de ruido de sirenas. Los investigadores le encontrarán sentado junto al interruptor rodeado de montones de ratas horribles y deformes. Dieter defenderá el interruptor hasta la muerte, y si no se desactiva en 3 minutos todo explotará. Para evitarlo, y una vez neutralizado Dieter, hará falta cortar los cables correspondientes, que sólo se podrán identificar mediante una tirada de Electricidad. Si se cortan los cables incorrectos, la explosión será automática.

CONCLUSION

Si los investigadores confían en Jurgens y se ponen en contacto con Albertson, verán que todo lo que les ha dicho es cierto. Haciendo llegar la información de Jurgens al Departamento del Tesoro, el gobierno norteamericano podrá neutralizar los ataques cuando éstos ocurran. Si los investigadores consiguen evitar el intento de Dieter de destruir el laboratorio, encontrarán (en el archivo) informaciones complementarias que permitirán al gobierno detener a los anarquistas locales, así como localizar a los que tienen que actuar en la Europa Occidental. Si se retiene esta información, ello significará que los ataques tendrán lugar tal y como está establecido, causando la muerte y la destrucción a gran escala.

Recuérdese que el doctor Dieter hará todo lo que esté en su mano para destruir el laboratorio y a sí mismo.

NWI



Capítulo VIII

El día de la Bestia

Los investigadores vuelven a Egipto a frustrar los planes de la Hermandad y la profecía formulada hace milenios.

INTRODUCCION

La fecha de este capítulo debe determinar al guardián, quien también es el responsable de que la información llegue a manos de los investigadores. Dicha información puede colocarse en la aventura de diferentes formas, bien a partir de los escenarios opcionales, bien (como último recurso) como resultado de los extraños sueños de Paul LeMond. También pueden obtenerla a partir del material descubierto en relación con los 'hijos del terror', o a través de una vigilancia de los templos de Rhon-Paku, siguiendo los preparativos del Día Santo.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

La cantidad exacta de información disponible para los investigadores dependerá de lo que éstos hayan descubierto en los capítulos anteriores, y la antelación con la que conozcan la fecha exacta correrá a cargo del guardián, pero de una forma o de otra dispondrán al menos de la siguiente: La Hermandad se reunirá, al alba de una fecha fija, en la llanura de Gizeh.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Hauptman y Lang-Fu se encuentran en el Cairo esperando la llegada de Edward Chandler, que viaja en un dirigible de diseño moderno, producto de la división aeronáutica de la NWI. Su razón oficial para visitar Egipto es inspeccionar las excavaciones de la Fundación Chandler en las cercanías del Cairo. El dirigible amarrará junto a las excavaciones.

El propósito de la presencia de los tres en Egipto es llamar a la Bestia, utilizando la Gran Esfinge situada en la llanura al Sudoeste del Cairo. Simultáneamente, los hijos del terror lanzarán sus ataques terroristas, mientras que los inocentes seguidores de Rhon-Paku realizarán sin saberlo el hechizo que atraerá a los Dholes sobre las principales ciudades del mundo.

El Cairo

Edward Chandler llegará a El Cairo sobre las 3 de la madrugada, y amarrará su dirigible junto a las excavaciones de la Fundación Chandler. Por la noche, los investigadores podrán ver las luces del dirigible, y de día los reflejos plateados de la enorme nave. Una tirada de Descubrir o el uso de unos primáticos permitirán distinguir el logotipo de la NWI en los costados.

La llanura de Gizeh

Si los investigadores llegan antes que la Hermandad, cualquiera que consiga una tirada de Idea notará la ausencia de guardias en la zona. El gobierno egipcio la mantiene bien protegida para evitar los robos de tumbas, y a los investigadores no dejará de parecerles raro verla tan desierta (los guardias han sido muertos por agentes de la Hermandad, y los cuerpos escondidos en las muchas tumbas y templos en ruinas de la llanura).

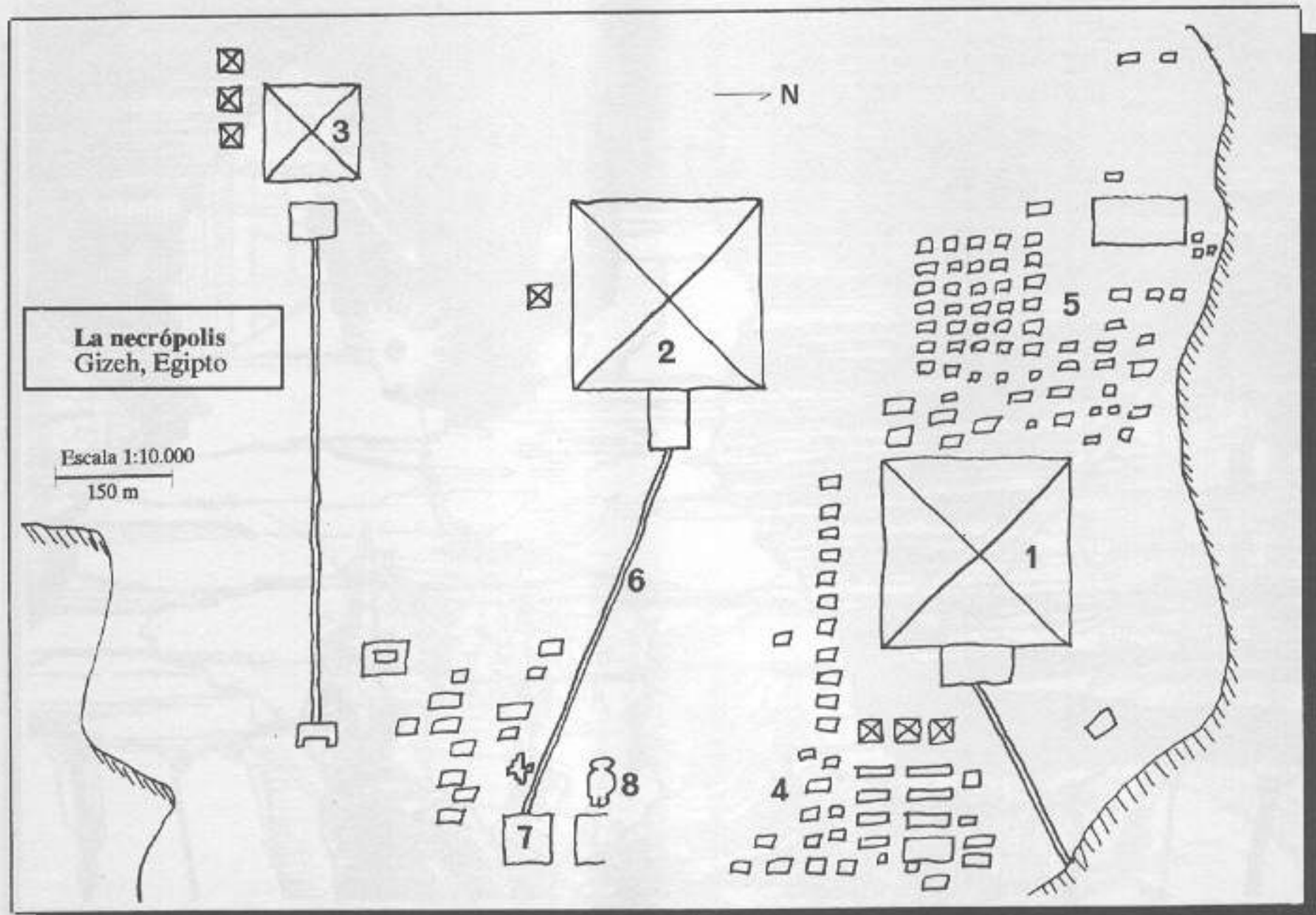
Unos minutos antes del alba, algunos coches aparecerán por la carretera que lleva al extremo Norte de la llanura. Pasando por el lado Este de la Gran Pirámide, se detendrán a unos 100 m de la Gran Esfinge. Cuatro árabes, armados con ametralladoras Thompson, bajarán de los coches y mientras dos de ellos desalojan a cualquiera que todavía se encuentre por los alrededores, los otros dos montarán guardia.

GUARDIAS ARABES

Estos sicarios fueron entrenados por Katif y si es preciso darán la vida por Edward Chandler.

Número	1	2	3	4
FUE	14	16	11	16
CON	15	12	13	15
TAM	14	15	10	14
INT	11	10	12	10
POD	10	8	11	12
DES	15	12	14	13
APA	9	7	8	7
COR	0	0	0	0
EDU	5	6	6	5
PV	15	14	12	15
Habilidades (%):				
Cuchillo	65	75	45	65
daño (1D4 + 2 +)	1D4	1D4	0	1D4
Ametralladora	55	45	50	65
daño (todos)	1D10 + 2			

A una señal de uno de los guardias se abrirán las puertas de los coches, y de ellos saldrán Hauptman, Lang-Fu y seis árabes vestidos enteramente de negro. Los árabes están para proporcionar puntos de magia suplementarios, y uno de ellos es Edward Chandler disfrazado, en un intento de pasar inadvertido. La única posibilidad de percatarse de la estratagema es realizando un Descubrir mientras se mira a los árabes, lo cual revelará que uno de ellos tiene una apariencia extraordinariamente occidental. Hará falta que los investigadores relacionen este hecho con Chandler.



El grupo se aproximará a la Esfinge y empezará de inmediato a entonar el cántico necesario para Llamar a la Bestia. El hechizo tendrá éxito, y tan pronto como la Esfinge muestre signos de vida, el grupo correrá a los coches y abandonará la zona, confiando en que la destrucción causada por la Bestia cubra todo rastro de su presencia allí. El trío se separará pronto, y Chandler volverá a su dirigible para dirigirse a América e iniciar su plan de conquista del mundo.

LA BESTIA

La Bestia sólo puede asumir forma terrenal cuando se la llama con un hechizo especial realizado en las cercanías de la Gran Esfinge, en la llanura de Gizeh. Los arqueólogos afirman que esta fué esculpida en una protuberancia de caliza dejada por los constructores de la Gran Pirámide, pero la leyenda cuenta que estaba en ese

lugar desde mucho antes de la llegada del hombre. El nombre en árabe de la Esfinge es Abu Hol, que significa 'padre del terror'.

Cuando el hechizo se realice con éxito, el suelo de los alrededores de la Esfinge vibrará ligeramente, lo cual significa que la esencia de la Bestia ha entrado en la piedra. El cuerpo empezará a flexionarse y los miembros a moverse con crujir de piedras, mientras que el rostro, colocado allí posteriormente por el faraón Kefrén, caerá en pedazos revelando un vacío negro y oval, en el que se podrán ver soles y galaxias en movimiento.

El monstruo carece prácticamente de inteligencia, y empezará de inmediato a destruir todo lo que se halle en sus inmediaciones, aplastando hombres y edificios bajo sus patas. Destruirá El Cairo antes de dirigirse al Sur hacia Luxor, la antigua Tebas. Tras provocar el caos en ese lugar, la Bestia se dirigirá hacia Jerusalén, y desde allí continuará por el Mediterráneo, destruyéndolo todo a su paso.

FUE 200 CON 100 TAM 500 INT 1 POD 50
DES 20 PV 300 Movimiento 12

Ataques: Zarpas (2) 50%, daño 12D6.

Armadura: Piel de consistencia pétrea, por valor de 20 puntos.

COR: 1D6/1D20.

Clave de la necrópolis de Gizeh

1. La pirámide de Khufu (Keops), o Gran Pirámide. De casi 135 m de altura, la base mide 225 m de lado. Al

Llamar a la Bestia

Se trata de un hechizo especial entregado hace siglos por Nyarlathotep a Nophru-Ka, y que se parece a los de Llamar/Despedir a un dios.

Chandler, Hauptman y Lang-Fu conocen todos ellos el hechizo, y entre los tres reúnen 199 puntos de magia con los que llamar a la Bestia en sólo un minuto, con el 95% de probabilidad de conseguirlo.

Para despedir a la Bestia se puede hacer como se describe en las reglas de La llamada de Cthulhu, pero es difícil debido al elevado POD de ésta.



La Esfinge

Este de la pirámide están las tres pirámides menores de las reinas, y en la esquina Noreste un templo mortuario, del que sólo queda el pavimento de basalto.

2. La pirámide de Khafre (Kefrén). Es casi del tamaño de la pirámide de Keops. Al este se encuentra el templo mortuario, reducido ahora a los cimientos.

3. La pirámide de Menkaure (Micerinos). Esta mide 106 m de lado y unos 65 m de altura. Las tres pirámides de las reinas al Sur quedaron inacabadas, y el templo mortuario situado al Este muestra signos de haberse acabado con excesiva rapidez y de forma incompleta. La calzada que se dirige hacia el Este desde el templo mortuario está destruida casi por completo.

4. El cementerio del Este. Estas tumbas están dispuestas en filas simétricas, y ofrecen un buen escondite para los investigadores.

5. El cementerio del Oeste. Es similar al del Este.

6. Calzada. Va del templo mortuario de Kefrén al templo del valle que hay junto a la Esfinge. Está bastante bien conservada y hay diversos lugares donde esconderse.

7. El templo del valle. Este es uno de los edificios mejor conservados de la llanura, y constituye un escondite excelente cerca de la Esfinge.

8. La Esfinge. Mide unos 72 m de largo y está hecha de caliza. Entre las patas hay un pequeño altar y una estela votiva. Aquí es donde se situará Edward Chandler para llamar a la Bestia.

CONCLUSION

Este escenario será el que requiera más esfuerzo y dedicación por parte del guardián. Durante las pruebas

de juego, a los investigadores sólo se les concedieron unas pocas horas entre su llegada a El Cairo y la ceremonia en Gizeh, aunque si se juzga necesario se les pueden conceder más. Asimismo, hay que considerar la potencia de fuego de los guardias en relación a la de los investigadores. Se pretende que los investigadores derroten la amenaza por sí mismos recurriendo a la magia. Para el guardián debería ser obvio en un momento u otro cuáles serán los planes de los investigadores, y deberá responder haciendo que el clímax de la aventura sea difícil, pero no completamente imposible.

Si los investigadores escogen atacar con armas de fuego mientras el grupo se aproxima, los guardias responderán de inmediato mientras que los miembros de la Hermandad se retiran al coche blindado de Chandler, donde esperarán a que los investigadores sean eliminados o, si es necesario, ayudarán a los guardias atacando a los investigadores con hechizos. Chandler desea con todas sus fuerzas liberar a la Bestia, pero si lo ve imposible, huirá de la meseta, con lo cual los investigadores tendrán que inventar algo para impedirlo.

Los investigadores podrían intentar despedir a la Bestia mágicamente, pero eso requiere muchos puntos de magia y no es un método garantizado. El más efectivo, aunque costoso en puntos de POD, es erigir una Barrera de Naach-Tith (los medios para hacerlo se encuentran en Celæno) para contenerla. Si se hace de inmediato, encerrará también a los miembros de la Hermandad en su interior, con lo cual serán destruidos. Si el trío escapa de la barrera, los investigadores habrán de seguirles. La Bestia intentará derribar la barrera en una tirada de FUE contra FUE, y si falla en el intento, abandonará la esfinge, haciendo que ésta vuelva a ser de piedra.



El precio del fracaso

Conclusión

Cómo frustrar los planes de la Hermandad

El éxito de los investigadores contra las fuerzas de la Hermandad depende en parte del guardián, puesto que es perfectamente posible que aquéllos consigan desbaratar alguna parte del plan y sin embargo dejen de descubrir otros aspectos. Las consecuencias y recompensas que se sugieren son los siguientes:

Si se derrota a la Bestia por cualquier método, cada investigador recibirá 1D20 puntos de COR.

Si se proporciona al gobierno de los EEUU la información obtenida por Jurgens en el capítulo VII, los agentes federales podrán actuar de forma preventiva y evitar los ataques de los hijos del terror. Ello reportará a los investigadores 1D20 puntos 'per capita', y el gobierno puede conceder recompensas secretas de hasta 2.000 \$ a cada uno por su ayuda. Si los investigadores obtienen y entregan los documentos del laboratorio del doctor Dieter, otras naciones podrán tomar medidas similares contra los grupos anarquistas, cuya derrota dañará gravemente los planes de Chandler. Si se salvan los EEUU, los investigadores recuperarán 1D6+6 puntos de COR cada uno, y si se salva también el resto del mundo, 2D6+6 puntos adicionales por cabeza.

Evitar la llegada de los Dholes será quizás la tarea más difícil, porque los templos están esparcidos por todo el mundo y sólo tienen contactos nominales entre sí. Una posibilidad es hacer copias del hechizo de llamada, en los diversos idiomas, y enviarlas junto con cartas de explicación oficiales, con la cooperación del gobierno de los EEUU, a los diversos líderes de los templos. Todo ello requerirá una serie de tiradas de Leer/Escribir otros idiomas, y las correspondientes de Elocuencia para redactar las cartas de forma suficientemente convincente como para convencer a los destinatarios de que los investigadores no están locos de atar. Si están sobre aviso de la posible tragedia, los líderes religiosos pueden estar en condiciones de reunir a los fieles suficientes como para despedir a los Dholes o bien abstenerse de llamarlos. Por cada ciudad (de las diez previstas) que se salve de los Dholes, el guardián puede conceder 1D6 puntos de COR (al grupo).

La muerte de Edward Chandler detendrá los planes de la Hermandad pero puede resultar desastrosa para los investigadores, puesto que si no son a su vez eliminados por los compañeros de Chandler, tendrán que explicar a las autoridades egipcias (N. del T.: Notablemente poco imaginativas) la muerte de una figura de fama mundial en su suelo. Si los investigadores no pueden demostrar la culpabilidad de Chandler, acabarán en prisión si no son ejecutados. La muerte de Chandler en la escena de la Esfinge es quizá el método más seguro puesto que la destrucción subsiguiente puede destruir cualquier evidencia en su contra, y además pueden escapar en la confusión.

Si consiguen desbaratar el plan en su totalidad, se les pueden conceder 1D20 puntos de COR adicionales (al grupo).

Si, en opinión del guardián, los investigadores han fracasado en su propósito de detener a la Hermandad, puede decidir que sus esfuerzos han dañado el plan seriamente y que Chandler será finalmente derrotado por los gobiernos del mundo, no sin un inmenso baño de sangre. El desbarajuste causado por esta eventualidad, junto con el convencimiento de que se debe a su fracaso, ocasionarán la pérdida de 1D10 puntos de COR a cada investigador. Por otra parte, podría ser que Chandler resultara vencedor, y tras hacerse elegir presidente en una sesión de emergencia del Congreso de los EEUU, empezara a extender su poder por el mundo, preparándose para otro día. Las condiciones en el mundo no cambiarían radicalmente (al menos al principio) y la vida continuaría igual para la mayoría de la gente. Sin embargo, los investigadores estarían al corriente de la realidad, y probablemente Chandler sería consciente de su existencia, lo cual podría llevarles a verse inmersos en una situación en la que un gobierno hostil les quisiera ver muertos, y en el que los sicarios de los Primigenios pudieran moverse con más facilidad que antes. En lugar de cazadores, los investigadores podrían ser la presa.

-Fin-

Escenario opcional 1

Los salones de Celæno

Los investigadores viajan nueve billones de kilómetros hasta una biblioteca, en busca de un pergamino que contiene un hechizo de importancia capital

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

Todo lo necesario para un viaje a Celæno se puede encontrar en el capítulo III, pero si los investigadores no encuentran alguna de las pistas, el guardián puede situar otros objetos o informaciones alternativos en algún otro punto de la aventura. Como incentivo, los personajes pueden enterarse de la existencia del hechizo Crear Barrera de Naach-Tith (que se puede utilizar para contener a la Bestia) a través de un encuentro con Nophru-Ka o mediante los sueños de Paul.

Lo que deberían saber es que Celæno es una estrella que forma parte de las Pléyades, en la constelación de Tauro. Se encuentra entre Alcyon y Electra por una parte, y Maia y Taygeta por la otra, a unos 1.400 años luz de la Tierra. Crear un Portal para recorrer semejante distancia requiere gastar 13 puntos de POD, por lo que es más conveniente realizar el viaje mediante un monstruo que pueda recorrerla. Hará falta también una cierta cantidad de Hidromiel espacial, para la ida y para la vuelta. El monstruo que realice el transporte deberá ser Atado para que espere a su pasajero mientras éste realiza la consulta, y luego lo lleve de vuelta a la Tierra. El viaje, bajo los efectos del Hidromiel espacial, cuesta 3 puntos de magia y 2 de COR.

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

La biblioteca está situada en el cuarto planeta de la estrella, cubierto de niebla. Hace miles y miles de años, Aquél cuyo nombre no puede ser pronunciado colocó en la biblioteca a sus sirvientes los Byakhee para que evitaran la presencia de intrusos en el Gran Salón, y estos monstruos siguen esperando, hambrientos, junto al oscuro techo. Los libros están también protegidos por un monstruo denominado 'el que duerme en el lago'.

El viaje

En el estado onírico causado por el hidromiel espacial los investigadores no se verán afectados por las gélidas temperaturas del espacio exterior, y estarán más allá de las 'realidades' del espacio y del tiempo. Al acercarse al misterioso planeta, los efectos del hidromiel empezarán a desvanecerse y notarán que la atmósfera tiene un sabor diferente y extraño. La diferencia de presión hará que se les tapen los oídos y tengan cierta dificultad para oír, puesto que los sonidos más cercanos les parecerán distantes y metálicos. Continuando el descenso, la niebla se abrirá para dar paso a una vista de un enorme lago u océano, en el que el agua se extiende kilómetros y kilómetros en todas las direcciones. Ni una ola marca la superficie acerada, fría y gris. Ver el planeta requiere una tirada de COR, 0/1D6.

Pronto se hace visible un edificio monstruoso, de color negro, recortándose en el horizonte. La visión de la biblioteca requiere una nueva tirada de COR, 0/1. La atmósfera prohibitiva del lugar continuará ejerciendo una influencia siniestra sobre los investigadores, que deberán tirar COR, 0/1 por cada hora adicional que pasen en las cercanías del edificio.

La biblioteca

Las bestias de transporte depositarán a sus jinetes en un muelle de piedra frente a la biblioteca y, o bien partirán, o permanecerán allí para esperarles, pero bajo ninguna circunstancia consentirán en entrar en el edificio. Al descender, los investigadores verán pequeñas criaturas negras escurriéndose bajo los muelles para desaparecer bajo la superficie metálica del agua.

La biblioteca en sí es un edificio construido a base de bloques titánicos de piedra, negra y densa, vetada en verde y oro. Enormes pilares, de más de 120 m de altura, adornan la parte frontal y flanquean la entrada al Gran Salón.

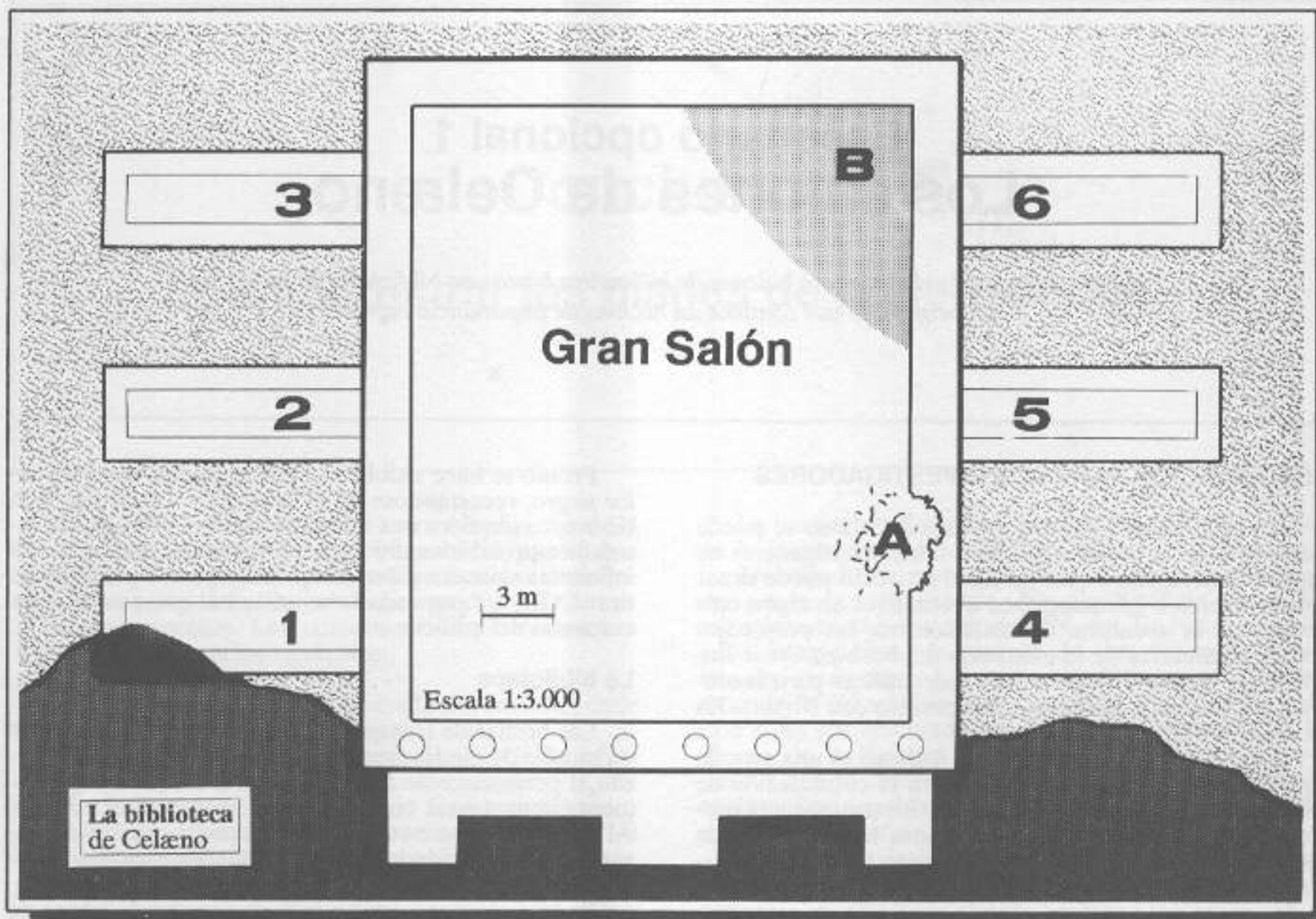
Los investigadores deberían haber traído consigo alguna fuente de iluminación, pero si no han reparado en ello, los enormes boquetes del techo permiten la entrada de suficiente luz grisácea como para ver algo mientras recorren el interior.

El Gran Salón

Al penetrar en el Gran Salón, los investigadores quedarán empujados por el inmenso tamaño del edificio. Nivel tras nivel de balconadas se alzan por las paredes a cada lado, con estantes atiborrados de extraños tomos escritos en lenguas olvidadas. Enormes escalinatas, el tamaño de cuyos escalones revela que fueron construidas para seres de colosal tamaño, conectan las balconadas entre sí.

Los investigadores notarán que la estructura se halla en un estado lamentable; partes de los arcos de piedra han caído al suelo y hacen difícil el caminar. El suelo está cubierto de una gruesa capa de alguna sustancia legumosa, que una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá reconocer como excrementos de algún ser menor de los Mitos. En el momento en que los investigadores descubran esto, podrán oír crujidos y susurros sordos procedentes de lo alto, que originarán una tirada de COR, 0/1D3, puesto que semejante sonido causa escalofríos a cualquiera.

Si los investigadores obtuvieron la página copiada del *Texto de R'lyeh* del capítulo III, es de esperar que recuerden la recomendación de no mirar hacia arriba, puesto que si alguien lo hace verá que las balconadas superiores y las bóvedas que hay sobre ellas están llenas de



Byakhee. Tirada de COR, 1/6. Si algún investigador enloquece dentro de la biblioteca los resultados son los siguientes: El investigador desarrollará en el acto un intenso pavor hacia el edificio y echará a correr en dirección a la puerta dejando caer cualquier Símbolo arcano que lleve consigo, ante lo cual los Byakhee, viéndole confuso y vulnerable, bajarán en tromba haciéndole pedazos. Tirada de COR, 0/1D4 adicionales. Todo aquél que se introduzca en la biblioteca sin llevar un Símbolo arcano o sin hacer una tirada de Ocultarse o de Discreción será tratado de la misma manera.

A. Aquí se ha desplomado una parte del techo, atravesando niveles enteros de balconadas, y destruyendo infinidad de volúmenes.

B. Todo que entre en esta zona oír un extraño y sordo cántico, que procede de la galería 6.

Las galerías

Existen seis de estos salones más pequeños, a los que se accede a partir del Gran Salón mediante sombrías arcadas. El techo de estas secciones permanece intacto, y no admite luz del exterior, por lo que los investigadores deberán aportarla ellos. Los techos son también más bajos, dejando espacio tan solo para 15 pisos de balconadas, en comparación con las dos docenas o más del Gran Salón. Estas galerías no están vigiladas por los Byakhee.

1. Debido a una erosión gradual de la orilla del lago, la parte posterior de esta galería está inundada, y si los investigadores realizan una tirada de Escuchar cerca de la entrada oirán ruiditos como de pequeños animales apresurándose, procedentes del fondo. Una tirada de

Idea permite establecer que los ruidos pueden causarlos las mismas criaturas que vieron en los muelles.

2, 3 y 4. Estas galerías están a oscuras y en silencio.

5. Esta es la galería en la que, según el *Texto de R'lyeh*, se encuentra la información sobre la Bestia. Los investigadores (siguiendo las indicaciones que encontraron) deberán subir hasta la sexta balconada y en alguna parte de ese nivel encontrarán objetos dejados allí por los que estuvieron antes que ellos. Si se registra esa zona, se acabará por encontrar una mesa alta de piedra, con numerosos objetos. Uno de ellos es un papiro, en el que hay inscritos jeroglíficos egipcios (se trata de una copia del hechizo Llamar a la Bestia, realizada hace siglos por Nophru-Ka). Si alguno de los investigadores es capaz de leerlo se podrá fijar en la firma del traductor. Esta es una copia muy buena del hechizo, y todo investigador que pueda realizar una tirada de Leer Jeroglíficos y otra de INTx5 podrá aprenderlo en un solo día.

Junto al jeroglífico hay un trozo de papel en el que figura una copia en Inglés del hechizo Crear Barrera de Naach-Tith, firmada por Edward Chandler en 1896. También ésta es una buena copia y se puede aprender en un día con una tirada de INTx5. Muy cerca están la pluma y el tintero utilizados por Chandler y una botellita de cristal que contiene hidromiel espacial, dejada allí por Hauptman para casos de emergencia. La protege el mismo sello que a la del capítulo III.

6. De esta galería procede el extraño cántico sordo que puede oírse desde parte del Gran Salón. Si un investigador curioso mira hacia allí, verá un grupo de cuatro figuras de tamaño humano, que visten amplios ropajes negros, canturreando frente a un objeto brillante de



La biblioteca de Celæno

grandes dimensiones, que flota en el aire a 1'20 m del suelo. Tirada de COR, 0/1D3. Toda molestia hará que los magos se vuelvan hacia el investigador, interrumpiendo el cántico, y dejando que el objeto caiga al suelo con un ruido considerable, desapareciendo después de la vista. Todo aquél que moleste a los magos de esta manera, verá sus sueños turbados por pesadillas acerca de ellos, perdiendo 1D3 puntos de COR por semana hasta que se cure mediante una tirada de PODx1, que se puede intentar semanalmente.

Crear Barrera de Naach-Tith

Este hechizo se menciona brevemente en el Cthaat Aquadingen, pero la única versión conocida se halla en la biblioteca de Celæno. Cuesta bastante crearla, pero proporciona una defensa a la vez física y mágica, y una cierta protección contra la locura puesto que impide la visión de lo que se halla dentro o fuera.

La fuerza y el tamaño de la barrera pueden variar, y se puede proyectar hasta 375 m de distancia. Una barrera con una resistencia de 1D6 puntos de FUE cuesta 1 punto de POD (N. del T.: De POD, no de magia). Gastos mayores de POD permitirán crear barreras de mayor resistencia. Su realización tarda un minuto y dura varias horas. Pueden colaborar en su creación todos lo que conozcan el hechizo, contribuyendo cada uno el POD que desee.

Todo aquél que se vea atrapado dentro de la barrera puede intentar derribarla físicamente mediante una tirada de resistencia de FUE contra FUE.

El que duerme en el lago

Existe otro guardián de la biblioteca, que no se inmuta ante el Símbolo arcano. Se trata de 'el que duerme en el lago', y en el *Texto de R'lyeh* se dice expresamente que no se puede extraer conocimiento alguno de la biblioteca puesto que "aquél que duerme lo sabrá", y el durmiente despertará.

Si cualquier investigador pretende llevarse algún libro, o incluso un papel con algo copiado de la biblioteca, el durmiente lo sabrá, y la primera indicación que de ello tendrán los investigadores será el ver una gran burbuja formándose rápidamente en la superficie del lago mientras lo sobrevuelan. La burbuja reventará de improviso y de ella surgirá un miembro escamoso y gigantesco, rematado por tres garras. Este órgano atraparará al investigador implicado y lo arrastrará bajo la superficie con todo lo que lleve. No hay forma de evitarlo.

El durmiente sólo se llevará a una víctima, y si hay más de un investigador que intente llevarse algo, sólo uno de ellos será el 'elegido'.

Escenario opcional 2

La voz que surgió del tiempo

Los investigadores realizan una sesión de espiritismo con Paul LeMond para ponerse en contacto con el espíritu de Nophru-Ka

INTRODUCCION

Si bien es posible que un grupo inteligente de investigadores tenga esta idea tarde o temprano, hasta finales del capítulo VI no se presentará una ocasión que demuestre claramente cómo Paul LeMond puede ponerse en contacto con el espíritu de Nophru-Ka. Este escenario se ha escrito suponiendo que los investigadores lo intentarán después del capítulo VI. Si lo hacen antes, el guardián deberá cambiar algunos detalles.

La convocación

El escenario tendrá lugar en casa de Irene LeMond en Buffalo, donde Paul se recupera. Herb Whitefield estará en Nueva York, ocupado con alguna entrevista.

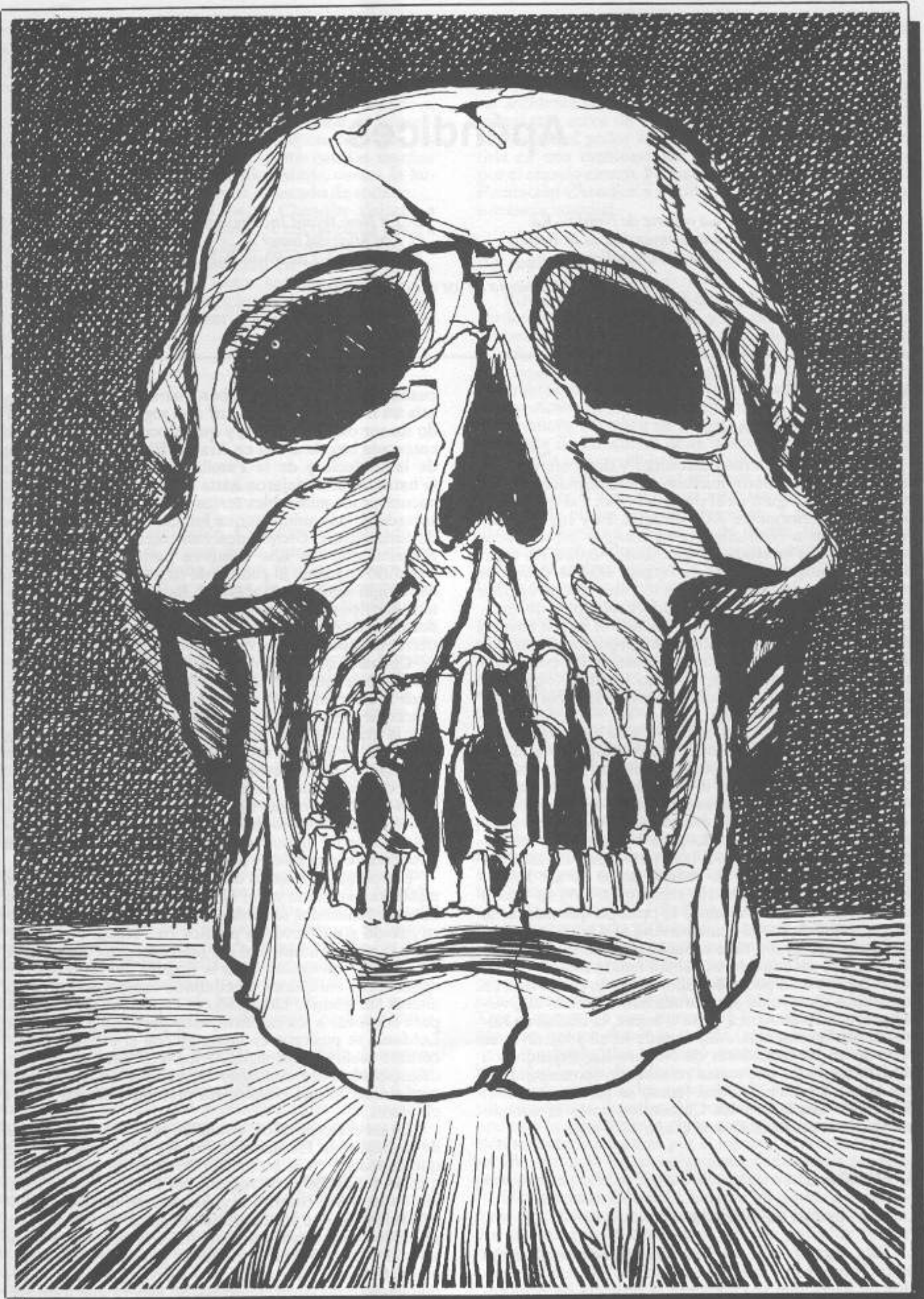
Si Paul y los investigadores intentan convocar al espíritu de Nophru-Ka, la ceremonia se realizará tal y como se indica en el capítulo I. Paul alzará en su mano el hígado desecado de Nophru-Ka (la única parte de éste disponible) y caerá en trance, empezando a gemir suavemente y a mover la cabeza de un lado a otro, babeando. Murmurará frases deshilvanadas en un idioma desconocido (Egipcio antiguo), mezcladas con alguna que otra palabra en Inglés. El espíritu tardará algunos momentos en acomodarse al cuerpo de Paul y uno o dos minutos en recuperar las memorias precisas para controlar el habla.

Al poco rato, el espíritu empezará a hablar en Inglés, pero con la voz y la personalidad de Nophru-Ka, altiva y arrogante. Está al corriente de los planes de la Hermandad y puede que revele alguna pequeña información mientras pasea por la sala burlándose de los débiles intentos de los investigadores por interferir en el cumplimiento de su profecía.

En algún momento puede revelar información crucial acerca de la llamada de la Bestia, por ejemplo el lugar y/o la fecha. El guardián deberá actuar con discreción, pero debe tener en cuenta que Nophru-Ka es incapaz de abstenerse de fanfarronear ante lo que cree un triunfo seguro. No es consciente de los sofisticados medios de transporte disponibles en el siglo XX, y para él es inconcebible que los investigadores puedan viajar a Egipto en el poco tiempo que resta.

A cabo de un rato, Nophru-Ka se cansará de fanfarronear y empezará a sentirse incómodo en el cuerpo de Paul, exigiendo ser liberado. Si los investigadores muestran la menor reticencia en romper el círculo, gritará: "¡No consentiré que se me desafíe!", y cogiéndose al paramento de piedra de la chimenea con ambas manos, procederá a estrellar la cara de Paul contra el ángulo, rompiendo el hueso frontal y salpicando de sangre a los investigadores. Tirada de COR, 0/1D6.

Nophru-Ka podrá realizar esta acción dos veces por asalto, y los investigadores estarán demasiado sorprendidos como para impedirselo la primera vez, pero al segundo intento, el investigador que tenga más DES de los que están sentados a la mesa tendrá ocasión de intentar una presa sobre el cuerpo de Paul. Si tiene éxito, habrá roto el círculo, liberando al espíritu pero si falla, Nophru-Ka volverá a estrellar el rostro de Paul contra el ángulo de la chimenea, volviéndose a continuación hacia los investigadores con la cara cubierta de sangre. Tirada de COR, 0/1D4. En este momento cualquiera que lo desee podrá romper el círculo. El cuerpo de Paul habrá sufrido 1D6 puntos de daño por cada golpe, y al abandonarlo el espíritu caerá al suelo gravemente herido, o quizá muerto.



Nophru-Ka

Apéndices

A. *La muerte de Nophru-Ka.*
B. *La Hermandad de la Bestia.*
C. *Edward Chandler.*

D. *La New World Incorporated.*
E. *Los hijos del terror.*
F. *Los templos de Rhon-Paku.*

G. *Cronología de los acontecimientos.*

APENDICE A

La muerte de Nophru-Ka

Nophru-Ka, poderoso sacerdote y dirigente egipcio, fue uno de los primeros miembros del movimiento separatista que se originó en el delta del Nilo, y al que se denominó posteriormente XIV dinastía. Él y sus seguidores adoraban a Nyarlathotep en templos subterráneos secretos, y con la ayuda de este dios, Nophru-Ka trazó siniestros designios contra el faraón. Dichos designios requerían que desde los templos secretos se convocara a ciertos monstruos de las estrellas (Dholes) para que causaran la desolación en el reino. Cuando el faraón enviara sus tropas contra los monstruos, los seguidores armados del sacerdote tenían la misión de atacar los palacios y edificios gubernamentales, en todo lo cual Nophru-Ka disponía del apoyo de Nyarlathotep que le había prometido enviarle un mensajero.

Enterado del complot contra su vida y su reino, el faraón Klasekehmre Neferhotep I envió espías y asesinos hasta los lugares más remotos del reino en busca del malféfico sacerdote. Por fin, le encontraron en un templo subterráneo secreto, en lo más profundo de los desiertos occidentales. Este templo era conocido como el Pozo, y era particularmente sagrado para Nophru-Ka y sus seguidores. Hallándole arrodillado para rezar, los asesinos le atacaron, hiriéndole de muerte antes de ser literalmente despedazados por sus seguidores. Con su último aliento, Nophru-Ka pronunció la profecía que más tarde fue reproducida por el demente Abd al-Azrad.

Cuando el faraón tuvo conocimiento de la muerte de Nophru-Ka, sus seguidores habían tenido tiempo de llevar el cuerpo a un pequeño valle, donde le enterraron en una tumba construida apresuradamente. Desde allí, viajaron al centro de Africa hasta G'harne, la ciudad en ruinas de los Primigenios. Allí, Shudde M'ell y los suyos se cebaron en los seguidores de Nophru-Ka, dejando con vida tan solo a los que tenían relación de consanguinidad con aquél. La Familia Real (como se les denominaba) debía vivir aliada con los Chthonians hasta el cumplimiento de la profecía. Corría el año 1773 adC.

APENDICE B

La Hermandad de la Bestia

Esta organización fue fundada por dos hombres, el barón Hauptman y Lang-Fu, en el siglo XII con la intención de hacer que se cumpliera la profecía de Nophru-Ka. Lang-Fu, líder de un culto a los Profundos en el Sur de China trabó amistad con Hauptman en Damasco

cuando uno y otro estudiaban Astrología. Lang-Fu poseía un fragmento del *Al Azif* que según él le había traído un ser oscuro y alado, y que procedía de una ciudad enterrada bajo la arena en Arabia. El fragmento hablaba de la profecía y de la Familia Real que esperaba en G'harne. Juntos viajaron hasta el centro de Africa hasta encontrar los miserables restos de los descendientes del sacerdote, más animales que humanos después de siglos de aislamiento. Dichos descendientes se resistieron al contacto con los dos hombres hasta que Hauptman transfirió su mente al cuerpo de su jefe, y como líder tribal dirigió a esa gente al Norte, hasta la costa del Mediterráneo, donde empezaron a mezclarse con la gente normal, extendiendo su línea genética al Este hacia las tierras musulmanas y al Norte hacia Europa.

Cuando Lang-Fu volvió a China, Hauptman estableció el cuartel general de la Hermandad en Europa y empezó a crear una red de agentes sacados de entre los descendientes de Nophru-Ka, para que le ayudaran a seguir la genealogía de las familias poseedoras de dichos genes. Éstos agentes no suelen estar al corriente de las actividades de la Hermandad, pero saben que forman parte de una familia con un destino específico y se benefician económicamente de la situación debido a las constantes maquinaciones de Hauptman. A lo largo de estos siglos, Lang-Fu ha sentado las bases de gran parte de las directrices espirituales y políticas de la Hermandad.

Los planes originales de la Hermandad consistían en establecer un reino en el Este de Europa, pero los dos intentos realizados se saldaron con el fracaso. El primero debido a una revuelta política en Polonia y el segundo, a la muerte accidental del niño escogido, a manos de un ser mal convocado. Con la llegada del siglo XX, las condiciones mundiales, en continuo cambio, han vuelto a alterar sus planes. Utilizando la capacidad de Lang-Fu para convocar a los espíritus, muy parecida a la de Paul LeMond, se pusieron en contacto con el espíritu del sacerdote muerto hace siglos, y los tres trazaron un plan desesperado para conseguir la dominación del mundo, muy similar al que Nophru-Ka pretendía utilizar contra el faraón.

En un día específico, conocido tan sólo como el Día de la Bestia, la Hermandad pondrá en marcha el plan que consistirá en la activación de diversos grupos anarquistas, fundados y controlados por la Hermandad a través de la NWI, contra los gobiernos de diversas naciones, mientras que los inocentes templos de Rhon-Paku, alentados en secreto por Lang-Fu, convocan a los Dholes sobre las principales ciudades del mundo mediante un cántico especial que se les ha proporcionado (y del que ignoran las consecuencias). Se espera que todo ello cree una crisis mundial que acarree el colapso de varios de los principales gobiernos.

Entonces hará acto de presencia Edward Chandler, presidente carismático de la New World Incorporated (NWI), quien es actualmente una figura popular a nivel mundial, y que empleará todos los recursos de la NWI contra las amenazas a las que se enfrenta el mundo y, tras salir victorioso, accederá a una posición de liderazgo mundial. En caso de que no se le conceda por las buenas, volverá dichos recursos, junto con las muchas fuerzas oscuras conectadas con los Mitos, contra la humanidad, en un intento de poner al mundo de rodillas.

Hauptman, Lang-Fu y Edward Chandler viajarán a Egipto donde, el Día de la Bestia, se encontrarán junto a la Esfinge en la llanura de Gizeh. Allí realizarán un hechizo que llamará a Nyarlathotep en forma de Bestia, quien procederá a destruir Luxor, sede de la antigua Tebas y capital de los faraones, y luego viajará por el Mediterráneo sembrando el terror desde El Cairo hasta Ankara.

APENDICE C

Edward Chandler

(La imagen pública)

Carismático e inteligente, Chandler ha dedicado su vida como adulto al avance de la humanidad, mientras que a la vez desarrollaba la New World Incorporated (NWI) hasta convertirla en una de las multinacionales más poderosas del mundo. La Fundación Chandler, dedicada a la memoria de sus padres, ha enviado ayuda a las zonas catastróficas del mundo entero, y ha subvencionado con enormes sumas de dinero diversos proyectos relacionados con la mejora de las condiciones de vida de la humanidad. Chandler, como presidente de la compañía, es también responsable de los beneficios sociales y los planes de participación en beneficios de que disfrutaban los empleados de la NWI, muchos de los cuales se extienden a los empleados de empresas extranjeras en las que la NWI posee participación. Esta política ha hecho que a la NWI le sea fácil penetrar en las economías de otros países, con gran satisfacción de los gobiernos implicados.

Todos estos esfuerzos han convertido a Chandler en una de las más reconocibles y populares figuras del mundo. Los dos principales partidos de los EEUU, republicano y demócrata, le han hecho ofertas para presentarle como posible candidato a vicepresidente, y un movimiento populista se empeñó en presentarle en las últimas elecciones como candidato independiente a la presidencia. Chandler rechazó todas las ofertas declarando públicamente que "no tenía interés por la política por el momento". Ha sido propuesto dos veces para el premio Nobel de la Paz.

La vida de Edward Chandler ha sido bien documentada por los medios de comunicación. Como quiera que era un niño enfermizo, a los diez años fue enviado a Europa, donde estudió con profesores privados, pagados por su padre que poseía una relativamente próspera empresa de fabricación de herramientas en Chicago. Debido a su frágil salud, Edward vivió virtualmente recluido durante esos años y no se le conocen amigos de la infancia tras dejar Chicago. A los 18 años, volvió a América con su salud restablecida hasta el punto de poder acceder a los estudios de Empresariales en la Universidad de Illinois. Edward se hizo rápidamente popular entre sus compañeros de estudios y su salud, que mejoraba rápidamente, le permitió destacar en el equipo de rugby americano de la facultad ya en el segundo año, además de obtener siempre notas brillantes. Al acabar los estu-

dios entró a trabajar en la firma de su padre, empezando como ordenanza.

En Julio de 1910, cuando Edward era ya vicepresidente de las empresas Chandler, sus padres murieron en un accidente de navegación cuando se encontraban de vacaciones cerca de San Francisco. Edward se hizo entonces con el poder en la compañía y empezó a convertirla en una multinacional con diversidad de intereses por el mundo entero. Pocos años más tarde, estableció la Fundación Chandler e inició su rápido ascenso a la prominencia mundial.

(La realidad)

Edward Chandler es un descendiente directo del sacerdote egipcio Nophru-Ka, y ha sido escogido por la Hermandad como instrumento para alcanzar el dominio mundial. Nacido a medianoche del 1 de Febrero (N. del T.: Candlemas, una fiesta pagana) de 1880, sus padres (miembros menores de la Hermandad) notificaron al doctor Ambrose Cornwallis, de Boston, que había nacido un nuevo miembro de la línea consanguínea. Dándose cuenta de inmediato de la trascendencia de la fecha, Cornwallis se puso en contacto con Hauptman para facilitarle la información. Tras verificar que Edward Chandler podía ser el niño al que se mencionaba en la profecía, se trazaron planes para su educación. A la edad de diez años fue llevado a Boston desde donde, tras una corta estancia, viajó a Europa con el barón Hauptman. Allí residió en el antiguo castillo de Transilvania estudiando los tomos arcanos de la biblioteca del Barón.

A los dieciséis años, Edward y el Barón viajaron repetidamente a la biblioteca prohibida de Celæno donde estudiaron los arcanos hechizos necesarios para llamar a la Bestia. La educación de Edward concluyó con un viaje a Egipto donde se encontraron con Lang-Fu y viajaron al Oeste para encontrar el Pozo de Nophru-Ka, perdido desde hacía siglos. Allí, las visiones de que fue objeto Chandler ocasionaron el despertar de memorias celulares latentes desde mucho tiempo atrás, lo cual le permite vivir una especie de existencia dual con el espíritu del sacerdote. La personalidad de Nophru-Ka dista mucho de estar completa, pero sí lo suficiente como para afectar la de Chandler en gran medida.

Chandler ha tenido siempre cuidado de ocultar sus relaciones con el lado oscuro de la vida pero cierta vez, y a consecuencia de una exuberancia juvenil, estuvo a punto de cometer un error desastroso. En cierta fiesta en la que bebió demasiado (también hay que decir que no estaba acostumbrado al alcohol), empezó a mencionar a sus amigos las extrañas cosas que había visto y leído. Los jóvenes no creyeron las tremendas historias de Edward, pero tras unas cuantas copas más éste aceptó hacerles una demostración, cruzándose alguna que otra apuesta. Tras secuestrar a una alumna de la facultad, se dirigieron a un parque donde la policía (alertada por los gritos de la muchacha) les encontró canturreando, totalmente borrachos, y con la pobre chica atada en el suelo. Los cinco fueron detenidos pero debido a la influencia de sus respectivas familias, la historia fue ocultada a la prensa y la familia de la chica consiguió una compensación monetaria sin pasar por el tribunal, a cuenta del tremendo susto. Si los investigadores demuestran ser muy persistentes podrían llegar a descubrir esta historia.

Ultimamente Edward Chandler va siempre acompañado por diversos guardaespaldas, y si algún investigador intenta enfrentarse con él, lo más probable es que pague las consecuencias.

FUE 14	CON 14	TAM13	INT 20	POD 150
DES 16	APA 20	COR 0	EDU 22	PV 14

Chaleco antibalas

Edward Chandler lleva uno puesto siempre, y puede detener cualquier proyectil disparado por una pistola, revólver o fusil, cubriéndole el torso. Todo proyectil que se le dispare a Chandler y acierte tiene un 50% de probabilidad de impactar en el chaleco, que actúa como una armadura que absorbe 9 puntos de daño.

Habilidades: Leer/Escribir Inglés, Alemán, Latín, Árabe, Chino, Egipcio, Griego, Francés, Español y Rumano 75-95%, Contabilidad 90%, Antropología 65%, Arqueología 85%, Astronomía 60%, Botánica 45%, Química 55%, Mitos de Cthulhu 99%, Geología 50%, Historia 95%, Derecho 65%, Buscar libros 95%, Lingüística 25%, Ciencias Ocultas 75%, Zoología 55%, Psicología 95%, Pilotar avión 75%, Regatear 95%, Crédito 99%, Discusión 85%, Elocuencia 95%, Charlatanería 75%, Cantar 75%.

Armadura: Chaleco antibalas, 9 puntos.

Hechizos: Todos los que figuran en las reglas de *La llamada de Cthulhu*, Llamar a la Bestia.

APENDICE D

La New World Incorporated (NWI)

La NWI, aunque no es la multinacional más poderosa del mundo, posee intereses en algunas de las industrias más imaginativas de la década. Sus intereses principales incluyen minas, petróleo y fábricas de aviones. Recientemente ha adquirido varios astilleros en las costas Este y Oeste de los EEUU, y también en Inglaterra, donde se procede a la construcción de navíos de nuevo diseño, a los que se equipará con un equipo especial de navegación diseñado por otra empresa de la NWI situada en Oakland, California. Este laboratorio de electrónica experimental es uno de los proyectos favoritos de la NWI, y se realizan periódicamente visitas turísticas. Según fuentes de la compañía, de este laboratorio saldrán en el futuro grandes avances para la humanidad. Otros intereses menos conocidos de la empresa son grandes cantidades de valores bursátiles, activos de la banca internacional y un paquete de acciones que le permite el control de una firma de municiones poco conocida, en México.

En Chicago, las oficinas ocupan un rascacielos cuyos tres últimos pisos constituyen la residencia particular de Edward Chandler, quien dice sentirse ciudadano de Chicago. Sus muchas donaciones a la ciudad a lo largo de los años han elevado su figura hasta el punto de que se le ha permitido erigir una torre de acero en lo alto del Edificio Chandler, donde amarra su dirigible privado.

En el mundo de las finanzas se dice en voz baja que la NWI se ha extendido tanto en los últimos años que no habría suficiente capital para mantener la corporación a flote si hubiera un repentino bajón en sus finanzas. También se dice que el gobierno federal ha empezado a interesarse por algunos de los negocios financieros de la corporación. Sin embargo, la confianza del público es total.

Sólo algunos de los ejecutivos de más alto nivel de la compañía tienen alguna idea de las implicaciones políticas de la NWI y nadie conoce los fines últimos de Chandler.

APENDICE E

Los hijos del terror

No se trata de una sola organización, sino más bien de un término utilizado por la Hermandad para referirse a los grupos infiltrados por los zombis del doctor Dieter. Dichos grupos no fueron escogidos por razones políticas sino en base a su capacidad para la violencia, primándose a aquellos que contuvieran un elemento radical, con tendencias suicidas. Los infiltrados, al cabo de los años, han conseguido situarse en posiciones de influencia dentro de sus respectivos grupos, gracias a poderles proveer de armas (suministradas por la NWI, por supuesto), y serán quienes dirijan los ataques. Cada grupo cree que actúa solo y por su propio interés, sin darse cuenta de que todos los grupos similares del resto del mundo atacarán a la misma hora, el Día de la Bestia.

Estos grupos centrarán sus ataques en las capitales nacionales y las instalaciones militares.

APENDICE F

Los templos de de Rhon-Paku

En la última década ha surgido una nueva religión, cuyos miembros consisten principalmente en gente joven y desilusionada, a quien atrae el mensaje simple del amor fraternal junto con un ligero e intrigante atisbo de cosas ocultas.

Los templos son administrados de forma independiente, y sólo dependen religiosamente de Rhon-Paku, un misterioso santón que vive en un pueblo remoto del Norte de la India. Cada templo está dirigido por un seguidor local que recibe las revelaciones de Rhon-Paku por correo. La única relación que existe entre los diferentes templos es un fondo económico central, en el que se recoge el dinero sobrante para distribuirlo a los templos más necesitados. Todos los templos esperan el anuncio de una fecha próxima como Día Santo, y muchos han recibido ya la plegaria especial y el incienso que deben utilizarse entonces.

Los templos están, por supuesto, respaldados por la Hermandad, que les ha enviado dinero a veces a través de la Fundación Chandler. Cuando llegue el Día Santo, los líderes de los templos dirigirán sin saberlo a sus seguidores en un cántico que atraerá a los monstruosos Dholes desde su distante planeta. El éxito del hechizo depende también de que se utilice el incienso que contiene el misterioso mineral denominado Texanio.

Nadie en los templos tiene conocimiento alguno de su propósito real. Todos los miembros y líderes de la secta son inocentes de cualquier relación con la Hermandad o con el Día de la Bestia. Si los investigadores pueden localizar el poblado de Rhon-Paku, se encontrarán con que el santón es un anciano hidrocefálico, atendido continuamente por dos chinos de aspecto siniestro. El hombre fue considerado como un loco hace años por sus conciudadanos, pero desde la llegada de los dos chinos hace diez años, el pueblo ha prosperado y ahora todos reverencian al santón. Los dos chinos son, por supuesto, agentes de Lang-Fu y de la Hermandad.

Hay templos de Rhon-Paku en las siguientes ciudades del mundo: Nueva York, San Francisco, París, Londres, Berlín, Ciudad de México, Río de Janeiro, Bruselas, Sidney y Hong Kong. Los templos han sido prohibidos, al igual que la religión, en los países islámicos y en Rusia.

APENDICE G

Cronología de los acontecimientos

1773 adC: Nophru-Ka es asesinado por los agentes del faraón.

1732 adC: La Familia Real viaja a G'harne, donde esperarán el cumplimiento de la profecía.

1136 (ddC): El barón Hauptman se encuentra con Lang-Fu en Damasco y se forma la Hermandad de la Bestia.

1190: El Barón crea la Orden de los Caballeros Teutónicos como tapadera para la Hermandad.

1212: Hauptman es expulsado de la orden por hereje.

1240: El Barón derrota a los invasores de Transilvania y empieza a construir el castillo en el que conservará los archivos de la Hermandad.

1542: Hauptman consigue sacar el original del *De Vermis Mysteriis* de la celda de Ludwig Prinn.

1546: El Barón es excomulgado por la Iglesia de Oriente.

1586: Hauptman es visitado por los doctores John Dee y Edward Kelly. Dee aprovecha su visita para traducir el *Necronomicón* al Inglés.

1628: El Barón es expulsado del castillo por los campesinos, dirigidos por el sacerdote Jan Savechik.

1792: El castillo vuelve a ser ocupado por Hauptman, a su vuelta de América.

1880 (1 de Febrero: Candlemas): Edward Chandler nace en Chicago a medianoche. El doctor Ambrose Cornwallis, de Boston, es notificado del nacimiento.

1880 (6 de Febrero): Cornwallis llega a Chicago, verifica el nacimiento del que podría ser 'el niño' y se lo comunica inmediatamente a Hauptman, en Transilvania. La Hermandad empieza a moverse.

1880-1890: Debido a la intervención de la Hermandad, las empresas de Chandler empiezan a crecer.

1886: El Barón ocupa el cuerpo del conde Spanglais, de Hungría.

1890 (9 de Enero): Cornwallis viaja a Chicago y vuelve a Boston una semana más tarde en compañía del joven amo Edward.

1890 (21 de Julio): Hauptman llega a Boston procedente de Transilvania.

1890 (29 de Julio): El Barón regala a Cornwallis unas gafas especiales y se vuelve a Europa con el joven amo Edward.

1890 (23 de Octubre): La señora Cornwallis utiliza las gafas y es atacada por un ser de otra dimensión.

1891 (3 de Julio): Nace Jeremy Cornwallis.

1891 (14 de Septiembre): Tienen lugar los crímenes de Cornwallis.

1896: Hauptman y Edward Chandler realizan una serie de viajes a la biblioteca de Celæno durante el transcurso del año. Los viajes coinciden con una oleada de ataques de vampiros en las cercanías del castillo.

1897: El Barón y Chandler viajan a Egipto donde se encuentran con Lang-Fu, para viajar los tres al desierto. Tras exponer a Edward Chandler a las visiones del Pozo, entran en la tumba de Nophru-Ka. Tras recoger diversos elementos que precisan, matan a su guía y vuelven a cerrar la tumba. De vuelta en El Cairo, se separan y Chandler vuelve a América.

1898: Edward Chandler se matricula en la Facultad de Económicas de la Universidad de Illinois.

1899: Un escándalo en el que se ve mezclado Edward Chandler es disimulado.

1902 (Mayo): Chandler acaba la carrera con matrícula y empieza a trabajar de inmediato en la empresa de su padre, que experimenta un crecimiento inusitado.

1910 (Julio): Los padres de Edward mueren en un accidente de navegación preparado por Lang-Fu y los Profundos. Edward es el único heredero de la fortuna familiar y toma posesión del cargo de presidente del grupo de empresas Chandler.

1913: Las empresas Chandler se fusionan y empiezan a diversificar sus actividades.

1920: Se crea la Fundación Chandler en honor de los padres de Edward, y ésta inicia su andadura otorgando becas para investigaciones en ciencia y medicina, y donativos a organizaciones benéficas.

1924: La NWI adquiere en secreto una fábrica de municiones en México.

1925: La NWI adquiere varios astilleros.

1927: Hauptman ocupa un nuevo cuerpo, que anteriormente pertenecía a su joven secretario inglés, Lionel Newman.



Indice

Características de personajes, hechizos y objetos

Características de personajes

Abd Katif.....	36
Asesinos (de Lang-Fu) ..	59
Ayudantes de Galloway.	34
Ayudantes de Lazlo	20
Peter Baird.....	56
Bandidos del desierto (de Kemal)	32
La Bestia.....	67
Braceros árabes (de Galloway)	34
Byakhee	34
Jeremy Cornwallis	18
Sara Cornwallis.....	16
Edward Chandler	77
Lawrence Daniels.....	34
Dr. Dieter	63
Ejército peruano.....	44
El Fantasma que camina (Ngansa)	50
Dr. Ronald Galloway	33
Guerrilleros de Goyo	49
Goyo.....	49
Guardias árabes.....	66
Guardias de Melvin Peale	46
Jonathan Harris	45
El barón Hauptman	28
Hombres de Lang-Fu de debajo del templo	54
Hombres de Lang-Fu del camión	53
Hongos de Yuggoth	48
Indios Huari.....	47
Phillip Jurgens	64
Kemal.....	32
John Kopeche	20
Lang-Fu	59
Lazlo	20
Irene LeMond.....	9
Paul LeMond	13
Matones de Buggy Wexler	12
Richard McFarland	34
Mineros (de la NWT)	46
Víctor Montain	43
Momias (cocodrilo)	35

Mujer de Víctor Montain.....	44
Melvin Peale	46
Dr. Lawrence Richards.	47
Robot del dr. Dieter	64
Clarence Rodgers	11
Sacerdote del templo de Lang-Fu.....	53
Sancho	44
Ser dimensional.....	18
Serena.....	23
Sicarios de Abd Katif.....	36
Vech.....	23
Bugsy Wexler	12
Herbert Whitefield	10
Yig.....	50

Hechizos:

Ajar un miembro	58
Atar a una serpiente sagrada de Yig.....	51
Convocación de espíritus (de Paul LeMond)	13
Convocar/Atar a un Dhole.....	58
Convocar a una serpiente sagrada de Yig.....	51
Crear barrera de Naach-Tith.....	73
Explosión mental.....	28
Llamar a la Bestia	67
Signo protector.....	36
Transferencia mental.....	28

Objetos:

Arma de los Mi-Go.....	48
Artefacto de los planos..	61
Bastón de Ngansa.....	51
Comunicador Yithiano..	11
Chaleco antibalas (Chandler)	78
Gafas de Hauptman.....	17
Manto de la Vida (Lang-Fu).....	58
Manuscritos Pnakóticos .	11

Los hongos de
YUGGOTH

C O N T I E N E

Una campaña completa,
en ocho capítulos, para
La llamada de Cthulhu.



Maquinaciones de los Mi-Go

Sólo para guardianes

El internacionalmente famoso médium Paul LeMond ha desaparecido. En el momento en que los investigadores le encuentren, estarán sumidos en los oscuros secretos de la siniestra Hermandad de la Bestia y sus inhumanos amos. Los investigadores deberán cruzar el globo en un esfuerzo para seguir las manifestaciones de la Hermandad y descubrir cuándo se planea que tenga lugar el día de la Bestia. Los investigadores visitarán cuatro continentes y posiblemente un planeta extraño en busca de misterios de lo oculto, de la locura y posiblemente de una muerte macabra.

Títulos publicados

LA LLAMADA DE CTHULHU
FRAGMENTOS DE TERROR
EL MANICOMIO
SOLO CONTRA EL WENDIGO
EL TERROR QUE VINO DE LAS ESTRELLAS
EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS
LOS HONGOS DE YUGGOTH

en preparación

LA MALDICIÓN DE LOS CHTHONIANS

