



OPERACIÓN CUATROCIENTOS

UNA AVENTURA PARA
LOS ESOTERRORISTAS

POR

RUBÉN RIVERA CISNEROS

Operación Cuatrocientos

La terrible verdad

Antonio López, siempre había sido un simple médico de medicina familiar, aunque relacionado a las familias del hampa, lo que le permitía costearse una de sus grandes aficiones: la arqueología. El doctor había decidido rastrear sus raíces culturales y su obsesión y hambre de conocimiento lo han llevado a internarse en la sabiduría azteca.

En uno de sus viajes al país de sus ancestros, logró conseguir diferentes piezas arqueológicas del valle de México e información valiosa sobre la madre de los dioses aztecas conocida como Coatlicue. Lo que no sabía él era que aquel ser al que los aztecas adoraban como Coatlicue, era en realidad un Entidad de la Oscuridad Exterior de enorme poder.

En su regreso a Londres, toda aquella información se convertiría en una maldición. Coatlicue empieza a hablarle en sueños, lo cual llevará al doctor Antonio López a montar un pequeño culto a Coatlicue en los bosques cercanos a la capital inglesa.

Coatlicue exigirá sangre y sacrificios para despertar y consumir todo lo que hay a su alrededor, proporcionando al Dr. López los poderes necesarios para despertarla. Desgraciadamente el doctor Antonio López, necesita más referencia de aquellos dioses prehispánicos perdidos, y necesitará mucho dinero para llevar a cabo su investigación. Aunque siendo médico se puede dar ciertos lujos, necesita más recursos, lo cual lo lleva a involucrarse con Dominico Pizzolato, figura en decadencia del crimen en Londres e hijo de sus antiguos clientes.

Antonio, con la mente poseída por las visiones de Coatlicue no tiene la paciencia necesaria, por lo que quiere ganar el máximo dinero en el mínimo de tiempo. Para ello ha pensado en desplazar a toda la competencia de Pizzolato en el tráfico de cocaína. Es de esta forma que Antonio y Dominico comienzan a involucrarse en lo que sería la empresa de sus vidas: los crímenes rituales son el aviso para lo que se avecina.

El gancho

El Señor Verdad hará llamar a los PJs pues los equipos de rastreo de la Ordo Veritatis han descubierto un nuevo caso con posibles conexiones esoterroristas, que creen que merece mucho la pena investigar.

Como es habitual citará a los PJs en una cafetería, en este caso en el Sports Bar & Grill, prácticamente al lado de Piccadilly Circus. La cita es a primera hora de la mañana y conforme vayan llegando los PJs se encontrarán que el Sr. Verdad ya está allí esperándolos, enfundado en su habitual traje negro y con el sombrero de bombín, reposando sobre la mesa. Está desayunando un plato de salchichas con puré de patatas mientras de fondo las pantallas de televisión emiten numerosos partidos de todo tipo de deporte. Cuando todos los PJs estén presentes dejará de banda el desayuno para relatarles lo siguiente.

Los equipos de vigilancia electrónica de la Ordo han interceptado un mensaje emitido por la City of London Police, en la que solicitaban ayuda a Scotland Yard para que les diera apoyo con algún agente especializado en la investigación de un asesinato. Lo solicitaban ya que temen que éste sea el ataque un asesino en serie suelto por la ciudad. Aunque aparentemente es el primer asesinato de este tipo, las sospechas de un asesino en serie vienen de que es un crimen totalmente inusual, con una escena del crimen con posibles indicios rituales, por lo que temen que haya algún psicópata que intente emular lo visto en películas como Seven o Zodiac.

A los PJs se les entregará documentación que los acredita como miembros de Scotland Yard, del Departamento de Psicología Forense, y deberán presentarse ante el Inspector Carl Lee, de la policía de la City, que es el encargado del caso y quien ha pedido la ayuda de los investigadores.

El Sr. Verdad les dará la dirección de la escena del crimen, en el 196 de Bishopsgate, donde sin duda encontrarán trabajando al Inspector Lee, el cual les estará esperando con los brazos abiertos.

Las instrucciones allí son las habituales, descubrir cualquier relación esoterrorista con el crimen, cubrirlo con un Velo convincente y seguir la pista esoterrorista tan lejos como se pueda sin poner en peligro la vida de inocentes.

El asesinato ritual

El 196 de Bishopsgate resulta ser un lujoso hotel de cuatro estrellas situado prácticamente al lado de la estación de Liverpool. Al lado del hotel hay estacionados varios coches patrulla, aunque cuando accedan a la recepción del hotel no verán policía por allí.

Si preguntan en recepción por el Inspector Lee o se identifican como policías, rápidamente el recepcionista les explicará que para alarmar lo mínimo posible a los huéspedes alojados en el hotel han acordonado y desalojado la zona de la sexta planta donde se ha producido el asesinato. Allí es donde se encuentran todos los agentes en este momento y donde podrán encontrar a Carl Lee.

Apartando a algún curioso que aún se agolpa en el pasillo, tras las cintas amarillas de la policía, podrán acercarse hasta la habitación 612, donde se ha perpetrado el crimen. Allí serán recibidos por varios agentes uniformados que podrán conducirles hasta Lee (los PJs podrán notar que algunos de ellos están bastante afectados por lo que han visto en la escena el crimen).

Lee es un hombre bajo y poca cosa, de mediana edad y con el pelo corto y moreno que empieza a blanquear por las sienes, que destila ya a primera vista un aire de confianza y de férrea determinación. Cuando los PJs se presenten, el inspector les saludará efusivamente espetándoles un:

- Me alegro de que hayan venido. Aquí en la City estamos más acostumbrados a lidiar contra el fraude económico que contra barbaridades como ésta. Por favor, pasen y evalúenlo por ustedes mismos.

Escena del crimen

La habitación es un pequeño espacio, con pocos objetos personales. El cuerpo está sobre el suelo. Todas las extremidades están cortadas y acomodadas como en una especie de esvástica (esto sólo es detalle descriptivo, los nazis y las esvásticas no tienen cabida aquí). Es decir: el torso hacia el frente, la cintura fuera de su lugar está flexionada hacia la izquierda, una de sus piernas está fuera de lugar pero cerca de la extremidad de donde fue extraída, la otra pierna igual, como si de forma caricaturesca el cuerpo estuviera corriendo. Los brazos están flexionados y extraídos de igual forma. La cabeza y las manos fueron mutiladas y retiradas por completo y están desaparecidas de la escena del crimen. Además hay un agujero enorme, del cual fue extraído el corazón. El cuerpo está completamente desnudo.

En la escena del crimen los PJs podrán hacer uso de las siguientes habilidades:

⊖ **Ocultismo:** Se logra identificar que la extraña postura en la que se encuentra el cuerpo forma claramente parte de un ritual, con lo que queda confirmada la vinculación esoterrorista.

⊖ **Antropología Forense:** El cuerpo fue cercenado con precisión, un trabajo limpio, en el cual se utilizó una especie de cuchilla con un filo impresionante. Los miembros fueron extraídos de las extremidades a las que estaban conectadas sin quebrar ningún hueso. Esto claramente implica que quien hizo la operación de desmembrado tenía amplios conocimientos médicos.

El gasto de 1 punto permitirá además ver que en los labios hay una pequeña erupción cutánea y que la lengua ha adquirido un anormal tono violáceo. Además al acercarse a la boca, ésta desprende un fuerte olor a ajo.

Si se gasta un segundo punto se podrá asociar estos síntomas al envenenamiento por arsénico.

Si no deciden hacer estos gastos, esta información la recibirán con algo de retraso cuando se realice una autopsia completa del difunto (la hagan directamente ellos o la policía forense), que incluirá los análisis toxicológicos pertinentes para descubrir estos datos.

En un día de trabajo de investigación con **Antropología forense** en un laboratorio convenientemente equipado, se puede determinar que los cortes tienen rastro de un material conocido como obsidiana. Una vez se sepa este dato, **el gasto de 1 punto en Antropología o en Arqueología** podrá revelar que este material era utilizado en cuchillos ceremoniales para sacrificios en los cultos de los diferentes pueblos prehispánicos.

Nota para el DJ: El muerto fue realmente asesinado por envenenamiento, el desmembramiento ritual fue realmente post-mortem, lo que justifica que ningún "vecino" de planta escuchara gritos.

⊖ **Recogida de pruebas:** Pegado a la pata de la mesa del escritorio, se puede encontrar un pequeño maletín de cuero negro, de esos que se abren con combinación. Los PJs deberán forzar este pequeño candado para acceder al interior. Dentro encontrarán un fajo de billetes (alrededor de 5000 libras en metálico) y unos pequeños frascos de cristal con un polvo blanco en su interior.

Cualquier PJ que disponga de algún punto en **Química o Bajos Fondos** la reconocerá rápidamente como cocaína.

Un gasto de un punto en Química permitirá dilucidar que la cocaína se encuentra sin cortar, es prácticamente pura.

Un gasto de un punto en Bajos Fondos permitirá asociar el maletín como las muestras que llevaría un narcotraficante de cierto nivel.

⊖ **Recogida de pruebas:** En uno de los bolsillos de la americana que cuelga en uno de los percheros encontrarán una cartera con un pasaporte y una licencia de conducción a nombre de **John McGee**.

Si se revisa en detalle el documento con la habilidad de **Análisis de documentos** se podrá asegurar que se trata de una falsificación, de excelente factura y difícil de ver a primera vista, pero una falsificación al fin y al cabo.

⊖ **Huellas digitales:** Podrán encontrar numerosas huellas, pero son todas del muerto, no hay ninguna del asesino. **Un gasto de un punto** en esta habilidad permitirá cotejar estas huellas con las bases de datos de la OV, la policía y la Interpol, encontrando una coincidencia en esta última.

Esto permitirá identificar al difunto por su verdadera identidad. Se trata de **Dmitri Velenkov**, un conocido miembro de la mafia rusa, buscado por narcotráfico y tráfico de blancas.

Pesquisas en el hotel

Es más que probable que los PJs decidan empezar sus pesquisa en el propio hotel, interrogando tanto al personal como a los huéspedes que se alojaban cerca del difunto.

Respecto a los huéspedes se les puede interrogar, aunque éstos no aportarán ninguna prueba de especial interés. Nadie habrá escuchado nada fuera de lo común. Lo máximo que obtendrán será lo que les pueda decir David Newman, el vecino de la habitación contigua. Se trata de un ejecutivo de una consultoría informática de Manchester que se encuentra en la ciudad visitando un cliente. Lo que les podrá decir será que:

- ⊖ La noche anterior no pudo dormir demasiado ya que su vecino (el difunto) estaba todo el rato en el lavabo vomitando y el ruido le molestaba considerablemente. Tampoco le dio mayor importancia pensando que simplemente se trataba de que el tipo había pillado una borrachera de aúpa. Realmente eran los primeros síntomas de envenenamiento por arsénico.

Por desgracia para los investigadores el hotel es muy escrupuloso en lo que concierne a la privacidad de sus clientes, por lo que no existen cámaras en el hotel, más allá de las del hall de recepción. Los encargados no tendrán problema en entregar copia de lo grabado en esas cámaras, pero poco provecho deberían sacar a las mismas, porque aunque bien es cierto que el Dr. Antonio López sale en ellas, nada extraño se ve en él, con lo cual sin saber lo que buscan les será imposible sacar nada de valor de allí. Y menos antes de que cualquier otra pista les lleve antes hasta “Los Cuatrocientos”.

Si preguntan a los encargados del hotel o a los recepcionistas, éstos les podrán indicar que el difunto estaba registrado como John McGee. Se había alojado por dos noches y la pasada era la última de ellas. Pero se trataba de un cliente habitual que venía al hotel numerosas veces al año y que siempre dejaba cuantiosas propinas, por eso, aunque no había realizado el check-out a la hora adecuada, desde dirección se dio instrucciones de dejarlo pasar. Por eso no entraron hasta la noche siguiente, donde ya preocupados por su huésped, enviaron a alguien del servicio a revisar, que fue quien encontró el cuerpo, tras lo que avisaron a la policía.

Si algún investigador es lo suficientemente avisado para preguntar si el finado recibió algún tipo de llamada, visita o lo que fuera, los recepcionistas confirmarán que no, aunque sí que les podrán indicar que lo único que hizo fue pedir servicio de habitaciones para la última cena. Si a estas alturas ya saben que el hombre murió envenenado, quizás sospechen (correctamente) que el cocinero o el botones que llevó la cena están involucrados en el asesinato.

Si preguntan en el hotel sobre quién se encargó de la cena del asesinato, pronto descartarán a la cocinera, una señora de 60 años que lleva 20 trabajando en el hotel.

Sin embargo el botones que llevó la cena al Sr. McGee sí que es más sospechoso. Se trata de **Alejandro Moreno**, un joven de 27 años de origen latino y que si miran en cualquier archivo policial, tiene un amplio historial delictivo asociado a las bandas juveniles.

Obviamente se tercia llevarse a Alejandro a un lugar apropiado para realizar un interrogatorio en toda regla. Lo que podrán sacar los PJs de éste es lo siguiente:

- ⊖ Obviamente Alejandro empezará negándolo todo, diciendo que su pasado relacionado con las bandas lo dejó atrás hace ya un par de años, cuando se sacó una novia formal que siempre ha querido alejarle de esos ambientes. Ahora es un trabajador honrado que trata de rehabilitarse socialmente y crear una familia. Obviamente todo esto es una gran patraña.
- ⊖ Conforme lo vayan presionando y le pongan pruebas delante (el envenenamiento por arsénico, etc). El discurso cambiará completamente y se negará a hablar si no es en presencia de un abogado.
- ⊖ Más presión, acabará haciendo que el hombre confiese el haber colaborado en el asesinato, aunque siempre dirá que él no hizo más que llevar la cena, todo el plan había sido elaborado por otra persona de la que nunca dirá el nombre. A los PJs les debe quedar claro que Alejandro está completamente aterrorizado sobre esa persona. Le tiene tanto miedo que prefiere una sentencia de cadena perpetua que delatarlo. Nunca les dirá el nombre.
- ⊖ Si los investigadores son listos, pueden deducir que Alejandro estuviera trabajando para alguna banda y que esa persona que tanto teme se trate de alguien de alto rango en esa organización criminal. Tirando de este hilo, pueden sacarle que pertenece a una nueva banda que se hace llamar "Los cuatrocientos" (en español). Al parecer son inmigrantes latinos que han tomado plaza desde hace un par de meses. También menciona una pequeña casa en el **Bosque de Epping**, desconoce la ubicación exacta pero sabe de su existencia porque lo han llevado con los ojos vendados al lugar para hacer negocios.
- ⊖ También podrán observar, si son lo suficientemente atentos, que el chico lleva tatuado un número 400 en la parte posterior del cuello, que es un símbolo distintivo de la banda.

Por supuesto como director ponles las cosas difíciles en el interrogatorio, que no sea coser y cantar. Premia con ir pasando de un estado de Alejandro al siguiente las buenas interpretaciones de tus jugadores y los gastos ingeniosos de las diferentes habilidades interpersonales. Entiendo que esto es más dinámico y efectivo que no fijar una habilidad en concreto que con gasto en la misma el chico cante como un lirón.

En callejones y garitos sucios

A estas alturas y en función de lo que se hayan esforzado y de las decisiones que hayan tomado en el hotel, nuestros PJs pueden estar o muy avanzados en sus pesquisas, ya con la clara idea que tras la muerte del hombre puede haber una banda conocida como “los cuatrocientos”, o pueden estar completamente en blanco casi sin ninguna prisa.

Lo que sí que deberían tener claro por lo menos es que el finado más que probablemente era un narcotraficante. A partir de aquí, y si no se les ocurre a ellos, será el propio Inspector Lee el que les sugiera que hablen con el Departamento de Crimen Organizado de Scotland Yard para averiguar si se mueve algo en el submundo de las bandas del narcotráfico, algo que haya podido llevar a una vendetta como la que parece haber sido ese asesinato (o al menos eso es lo que cree Carl Lee). Obviamente como Lee cree que los PJs pertenecen a Scotland Yard abogará por que sean ellos los que contacten con el Departamento de Crimen Organizado.

En este punto los PJs harían bien de ponerse en contacto pues con el responsable de ese departamento en Scotland Yard, el **Teniente Jeremiah Braben**. Ten en cuenta que es poco probable que Braben les ponga ningún problema, pero si meten la pata de alguna forma puede que tengan que arreglarlo mediante el gasto de algún punto en **Suplantación**.

Si se le pone en antecedentes podrá decirles que sin duda alguna el mundo del narcotráfico está bastante movido y que las bandas latinas están intentando echar del mercado a las mafias más tradicionales como la rusa o la siciliana. En cualquier caso les indicará que lo mejor que pueden hacer es preguntarle a uno de los soplones que el Departamento tiene en nómina. Se trata de **Joey “el monje loco”**, tal vez el distribuidor minorista más importante de la zona de North Acton. Les enseñará una foto del susodicho y les indicará que normalmente se le puede encontrar haciendo trapicheos por la zona de Acton Cemetery.

Aquí puedes ponérselo tan fácil o difícil como quieras para encontrar a Joey. Algún gasto de Bajos Fondos sería necesario para no meterse en muchos líos. Hay que tener en cuenta que en esa zona los bares y callejones pueden ser peligrosos, y los rumores de un asesinato por ajuste de cuentas ponen en alerta a la gente más peligrosa de la zona, que pueden ser hostiles y violentos frente a las preguntas incorrectas.

Joey “el monje loco”

Joey Tritsapienes es conocido como un adicto a la cocaína y uno de los máximos distribuidores de ella. Además fue un antiguo sacerdote, excomulgado por liarla en una misa a la que se presentó completamente borracho y drogado, de ahí su mote de “el monje loco”. A partir de ahí empezó a ir de mal en peor, lo cual lo llevó a la cárcel

durante un par de años. La cárcel no lo regeneró si no que le puso en contacto con lo peor de la sociedad, con la que ahora se codea a diario.

Hará un año aproximadamente un oficial bajo el mando de Braben, le pilló con una cantidad lo suficientemente importante de coca en las manos como para llevarlo de nuevo a prisión. Pero en este caso “el monje” se libró mediante un acuerdo por el que trabajaría como soplón de Scotland Yard cuando fuera reclamado por éstos.

Joey es un tipo que va armado, es peligroso y no está demasiado en sus cabales, tenlo en cuenta a la hora de representar la conversación con los PJs. En cualquier caso, no es idiota y nunca hará nada con ese arma que lleva, sabe que no le conviene herir o matar a un policía, de esa no lo libraría ni Braben ni nadie, así que es lo último que haría.

El interrogatorio a Joey aporta poco si los PJs consiguieron todas las pistas en el hotel. Si no lo hicieron éste podrá completarles un poco el puzzle. Por lo que tiene entendido, el muerto probablemente era uno de los hombres de la mafia moscovita. Lo dice porque sabe que éstos andan enfadados y revolviendo cielo y tierra, aunque desconoce sus actividades exactas en Londres.

En cualquier caso acabará indicándoles que probablemente sean los latinos los que hayan acabado con el ruso. Ahora mismo él tiene que conseguir la cocaína de éstos, que son los nuevos jefes de la coca, debido a la escasez y desaparición de los vendedores que habían controlado el mercado hasta ahora. Les indicará que en la ciudad hay una nueva banda que se hace llamar “Los cuatrocientos” (en español). Si se usa **Detección de mentiras** sabrán que Joey está siendo totalmente sincero y que en sus palabras hay bastante miedo hacia esta nueva banda.

Él poco sabe de esta banda, al parecer son inmigrantes latinos que han tomado plaza desde hace un par de meses. También menciona de una pequeña casa cerca de los bosques, desconoce la ubicación pero sabe de su existencia.

Al final, el uso de **Intimidación** permitirá que Joey les diga que él no tiene ni idea de cómo llegar hasta la cabaña, pero que conoce el nombre de un tipo que sí puede llevarles hasta allí, un salvadoreño de nombre **Eulis Heredia**, que cree que pertenece a los cuatrocientos o al menos hace trato con ellos.

En el bosque de los cuatrocientos

Bien, a estas alturas de la partida deben tener claro que si quieren encontrar nuevas pistas, deben contactar con la famosa banda de “los cuatrocientos”, probablemente su líder sea el instigador del asesinato y por lo tanto el que tenga algún tipo de conexión con el Esoterror. Deben ser capaces de localizar la famosa cabaña donde la banda de latinos hacen sus trapicheos.

OPERACIÓN CUATROCIENTOS

La forma más fácil de localizar la cabaña es mediante Eulis Heredia. A partir de aquí, cualquier plan que sigan tus jugadores y que te parezca razonablemente pensado les debería poder llevar a la cabaña. Algunas opciones que se me ocurren a vuelapluma serían:

- ⊖ Montar un dispositivo localizador en el coche de Eulis mediante el uso de **Vigilancia electrónica**
- ⊖ Seguir físicamente a Eulis mediante el uso de **Vigilancia** hasta que se desplace un día a la cabaña
- ⊖ Detenerle por alguna acusación falsa y sacarle la información (**Interrogatorio** o **Intimidación**) o negociar su liberación a cambio de que hable (**Negociación**)
- ⊖ Hacerse pasar mediante **Suplantación** por un posible comprador de cocaína que quiere llegar hasta los jefes de los cuatrocientos para negociar

Realmente cualquier plan que se les ocurra puede ser bueno. Incluso pueden llegar a encontrar la cabaña sin necesidad de Eulis.

- ⊖ Manteniendo bajo estrecha **Vigilancia** las escasas entradas y salidas para vehículos del bosque
- ⊖ Solicitando mediante el uso de **Burocracia** que algún medio aéreo peine la zona en busca de la famosa cabaña

El bosque se encuentra casi deshabitado, la actividad de la banda ha ahuyentado a los ocasionales excursionistas de fin de semana. Inmigrantes latinos surgen de vez en cuando como sombras desde el fondo del bosque, no hablan y la gente les teme. La gente alemana al lugar cuenta cosas: El lugar huele a húmedo y el bosque es más cerrado y tétrico de lo que solía ser. Algunos reconocen haber escuchado extraños ruidos en la noche.

En automóvil se hace un trayecto de 4 horas para llegar a una pequeña y modesta casa de madera, fuera de ésta, hay gente cuidando el lugar. En total hay dos personas afuera de la cabaña y 3 dentro de ella.

Pandilleros de los cuatrocientos:

Atletismo 6, Salud 8, Escaramuza 5, Disparo 5, Estabilidad 4, Vigilancia 4
Modificador al daño: +1 (Arma de fuego pesada)

La cabaña se distribuye en tres secciones:

1.- Recibidor: Nada más acceder por la puerta desembocan en un amplia estancia adornada con muebles de madera. Se trata básicamente de un comedor o sala de reuniones enorme. En el centro, sobre la mesa, se encuentra una imagen de la Virgen

de Guadalupe. De esta estancia salen al fondo unas escaleras que descienden hacia la bodega y a la derecha hay una puerta que conecta con la habitación.

Uno de los tres pandilleros que se encuentran dentro de la casa estará en esta habitación. Si han acabado de forma sigilosa con los dos guardias que vigilaban el exterior es probable que lo pillen totalmente desprevenido. Si han accedido a la cabaña haciendo más ruido que un elefante en una cacharrería, lo encontrarán armado, parapetado y esperándoles.

Una vez eliminada la amenaza del pandillero, les llamará la atención que cerca de la mesa de reuniones, presidiendo una pared, se encuentra una enorme pizarra de corcho en la que se encuentran colgadas con chinchetas diversas fotos de personas con un nombre debajo. Algunas fotografías han sido tachadas con una enorme cruz roja.

Cualquiera que se fije en las fotos rápidamente se dará cuenta que entre las que se encuentran tachadas se encuentra una foto de la persona que encontraron muerta en el hotel Bishopgate 196, debajo aparece el nombre de **Dmitri Velenkov**.

Como resulta obvio, se trata de una lista de objetivos de los cuatrocientos. Los tachados son personas que ya han sido asesinadas, mientras que los que no lo están son los futuros objetivos de la banda. Por si te lo preguntan, el resto de fotografías se corresponden con:

- Eric Dremmel - tachado
- Wayne Blackwell
- Mike Hutton - tachado
- Dmitri Velenkov - tachado
- Alexei Morgunov - tachado
- Mijail Yermenenko
- Alessandro Bianchi
- Giuseppe Passini
- Lucas Cerci
- Carlos Luna - tachado

⊖ Un **gasto de un punto en Bajos Fondos** hará al investigador reconocer de forma inmediata a todos los nombres como los de importantes mafiosos relacionados con el tráfico de estupefacientes, pertenecientes respectivamente a la mafia irlandesa, la moscovita, la siciliana y al Cártel de Cali. Si después preguntan en la policía o buscan en los periódicos podrán comprobar que efectivamente todos los nombres tachados han sido asesinados en los últimos meses.

⊖ El uso de **Huellas Digitales** permitirá recoger muestras completamente válidas de las fotografías para cotejarlas con las diferentes bases de datos. Son todas mayoritariamente de una misma fuente. Si los investigadores después emplean el tiempo necesario en buscar en las bases de datos policiales y gubernamentales las

huellas que han encontrado, tras el **gasto de un punto** en la habilidad podrán relacionarlas con el nombre de **Dominico Pizzolato**, un miembro menor de las familias del crimen calabresas.

- ⊖ Si estudian las fotos con la habilidad de **Fotografía**, podrán observar que todas son “robadas” por alguien que estaba espiando a los objetivos. Además podrán ver una pequeña marca de agua, algo borrosa, en la parte inferior derecha de cada una de las fotos. Con un **gasto de un punto** en la misma habilidad y el uso de las herramientas informáticas apropiadas, podrán conseguir una imagen nítida de la marca. Se trata del logotipo de una agencia de investigación privada: **Hardmon & Willis P.I.**

2.- Habitación: En este otro cuarto hay lo que parece un dormitorio, ocupado por varios jergones con sus respectivos colchones. No parece la habitación de nadie, si no más bien una sala donde ocasionalmente los pandilleros que se encuentran en la cabaña trabajando, pueden reposar un poco si están muy somnolientos. Apenas hay nada de interés en esta habitación.

Esta sala estará siempre desocupada.

3.- La bodega: La bodega se encuentra en el sótano de la cabaña y se accede a ella bajando las escaleras que hay en el recibidor. La sala, fuertemente iluminada con varios fluorescentes blancos, se encuentra plagada de diferente material químico. Ésta es sin duda la “cocina” que utilizan la banda de latinos para cortar la cocaína.

En este laboratorio es donde encontrarán a los dos pandilleros que faltan. A priori éstos pueden optar por atacar a los PJs, pero si son superados ampliamente en número o bien si las cosas empiezan a torcéseles mínimamente se rendirán rápidamente. Son “cocineros”, expertos en la química de procesar la droga, no pandilleros curtidos por las calles (puedes reflejar esto rebajando sus habilidades de combate respecto a las del resto de pandilleros).

- ⊖ Cualquier personaje que entre en la bodega y disponga de la habilidad de **Arquitectura** se dará cuenta que las dimensiones de este sótano no coinciden con los de la planta de arriba (es más pequeño). Probablemente eso implique que haya alguna habitación oculta.
- ⊖ Los que descubrieran la pista anterior, si buscan, podrán encontrar una puerta camuflada entre los paneles de madera de una pared, detrás de diferente material para el proceso de la cocaína y bolsas enormes llenas de droga. Cualquier otro personaje que no tuviera la información arriba mencionada podrá también encontrar esta puerta, pero para ello deberá **gastar un punto en Recogida de pruebas**.

4.- Habitación oculta: Una pequeña habitación prácticamente vacía. Al fondo hay un cuerpo atado mediante grilletes a la pared. El hombre que está ahí escurre sangre fresca, su cuerpo está en proceso de ser descuartizado, sus piernas y brazos están

amarrados a una especie de potro. A un lado hay agua y alimentos. A pesar de ello cualquiera que se acerque verá que, aunque no hace mucho de ello, el hombre ya lleva un tiempo muerto. Alrededor del hombre torturado hay trazos de algún ritual, presididos por una extraña figura de cera.

⊖ **Ocultismo:** Se ve claramente que el ritual es similar en cuanto a factura al que vieron en el hotel. En este lugar sin embargo tienen algo más de elementos, pues gran parte de los elementos que en el hotel se llevó consigo tras acabar el Dr. López, aquí siguen en su lugar. Parece obvio a partir de éstos que el ritual pasa por ser algún tipo de ritual de invocación.

⊖ **Historia del arte:** La estatua es lo que parece una mujer hecha con cera. Su cabeza ha sido cortada y sus pies han sido esculpidos como los de una águila. Una falda con pequeñas serpientes adorna la cintura, y de los hombros surgen dos cabezas de serpiente de cascabel. La talla es de clara factura centroamericana. El **gasto de un punto en Historia del arte o en Arqueología** permitirá reconocer el ídolo como una representación de la diosa azteca **Coatlicue**.

Si apresan a un hombre de la banda vivo y aprovechan para interrogarlo, los oportunos gastos en habilidades interpersonales les permitiría sacar la siguiente información. La idea es que cada una de las pistas cueste un punto en una habilidad. Cualquiera sirve siempre que esté bien interpretada y justificada. El orden de las pistas no significa nada, simplemente son datos que podrá dar el interrogado como respuesta a las preguntas pertinentes. Si no piensan en preguntar específicamente eso, no podrán obtener la pista.

⊖ Básicamente ellos reciben las órdenes de Dominico Pizzolato. Éste no es estrictamente un miembro de la banda, pero es el que tiene experiencia con el tema del tráfico de drogas, así que de momento le hacen caso.

⊖ Obviamente hacen caso a Dominico porque el líder real de los cuatrocientos así se lo ha pedido. Éste enigmático líder al que todos conocen simplemente como “El Doctor” (en castellano) es el que hace todas esas cosas raras de los rituales. Todos le tienen medio y le reverencian a partes iguales, pues está bendecido por los antiguos dioses.

⊖ El próximo objetivo que Dominico ha dado instrucciones de eliminar es el mafioso siciliano **Lucas Cerci**.

Nota 1: Por mucho que investiguen sobre el cadáver de la cabaña poco encontrarán sobre el mismo, ya que no es necesario complicar la trama aún con más distracciones. Supón simplemente que se trata de un miembro menor de una banda rival al que interesaba sacarle información.

Nota 2: Anota mentalmente qué hacen con el cadáver de la cabaña. Más adelante puede tener importancia.

Cabos sueltos

Volviendo de la cabaña de “los cuatrocientos”, los PJs aún deben tener algunos cabos sueltos que investigar. A parte, como Director tienes siempre el as en la manga de poder jugar cuando más te interese la carta del segundo asesinato.

Por lo tanto estas mini-escenas no están pensadas para jugarse en ningún orden concreto si no que preséntalas en función de las acciones de tus jugadores y de tus intereses narrativos.

Hardmon & Willis P.I.

Puede que los PJs hayan descubierto que el seguimiento realizado a todas las víctimas de “los cuatrocientos” para saber sus costumbres y modus vivendi fue encargado a la agencia de detectives privados Hardmon & Willis. Con esto podrían tener la idea de ir allí e intentar sacar la información de quién les contrató para hacer dicho seguimiento.

La agencia Hardmon & Willis P.I. tiene su pequeño despacho en la lujosa avenida de Queens Gate, en un pequeño piso encajonado entre lujosos edificios de época victoriana. Cuando los PJs vayan a visitarlo les acabará atendiendo Bruce Hardmon, uno de los socios de la agencia.

Hardmon será amable, pero en principio se negará a dar datos sobre quién le contrató, pues como bien indicará a los investigadores, gran parte de su reputación se la juega en ser capaz de mantener la confidencialidad de sus clientes. Así que se negará repetidas veces a proporcionarles ningún nombre.

En cualquier caso el juego de Hardmon intenta simplemente evitar lo inevitable, pues sabe que está legalmente obligado a dar esa información a la policía, más cuando estamos hablando que la persona que lo contrató es sospechoso de múltiples asesinatos, no de ningún crimen menor. Un **gasto de un punto en Jerga Policial o en Derecho** acabará rindiendo la pobre estrategia defensiva del sabueso.

Una vez forzado a colaborar, Hardmon mirará su libro de registro y dará un nombre a los investigadores: **Antonio López Fajardo**.

También ten en cuenta que los PJs pueden intentar cualquier otra forma para sacar el nombre de las oficinas de los investigadores privados. Desde una infiltración nocturna a la sede de estos investigadores, que sólo tienen una pequeña alarma muy fácil de desactivar, para acabar buscando en sus archivos y libros de cuentas, a cualquier otra cosa que se les ocurra. Por favor, como siempre como Director premia cualquier idea medianamente razonable de tus jugadores con la obtención de la pista.

Avisando a Lucas Cerci

Otra de las pistas que pueden haber recopilado en la cabaña es que la próxima víctima que tienen planificada eliminar “los cuatrocientos” es un mafioso de origen italiano de nombre Lucas Cerci. Una de las ideas que pueden tener los PJs es ir a visitar a éste, bien para avisarle de que es probable de que vayan a por él (por mucho que sea un mafioso tampoco sería cuestión que dejarán que lo asesinaran) o bien para vigilarle intentando coger al asesino cuando vaya a por él.

Para localizar al bueno de Cerci, probablemente deban tirar de nuevo del **Teniente Jeremiah Braben**, del departamento de crimen organizado, que podrá ayudarles a localizarle. Lucas es un hombre obeso, bien entrado en los cincuenta, que suele poderse localizar en la **Trattoria Mamma Mía!**, en el barrio italiano de Londres. Braben les indicará que tienen suerte de haberle venido a preguntar, ya que Cerci ha cambiado de hábitos recientemente y sólo sabe cómo localizarlo porque lo tienen vigilado desde hace meses.

Cerci está siempre escoltado por un par de tipos que pese a no parecer muy imponentes tienen muy malas pulgas y muy pocos escrúpulos. Los PJs se lo deberán trabajar para poder conseguir hablar con Cerci si es eso lo que desean (precisamente con las muertes que ha habido últimamente el mafioso no estará especialmente interesado en arriesgarse a recibir a un grupo de desconocidos.

Pero justo cuando hayan conseguido hablar con él (o cuando tú consideres oportuno si sólo lo están vigilando) los hechos se desencadenarán y el mafioso será atacado por una entidad que denominaremos “prole de Coatlicue”.

La prole de Coatlicue

Son seres menores que se pueden convocar a partir de cadáveres o cuerpos recién asesinados en algún ritual dedicado a la diosa Coatlicue. Simbólicamente una serpiente se introduce por la boca y posee biológicamente al cuerpo, la cabeza de éste cae para dejar a la vista el punto débil y medular de esta criatura. El cuello, sin cabeza, es coronado con dos serpientes de perfil, los ojos de cada serpiente ayudan a que esta criatura pueda ver. Una vez muerto el cuerpo se convierte en una masa amorfa de serpientes muertas y de ramas secas.

Estadísticas

Habilidades: Atletismo 8, Escaramuza 13, Salud 13

Umbral de golpe: 4 (3 si se declara que se ataca contra las cabezas de serpiente).

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +1 en bosque o selva.

Armas: +5 (en forma de serpiente) +3 (en forma de planta). Si las serpientes muerden a la víctima, esta pierde 3 puntos de vida cada hora que pase, hasta aplicar el antídoto del veneno.

Perdida de estabilidad: +2

Lo que más les sorprenderá y que probablemente les dé que pensar es que, pese a que la cabeza ha sido sustituida por dos de oficio, no tendrán duda (por las ropas y un tatuaje distintivo) de que el cuerpo del ser que les está atacando es el mismo que vieron asesinado en la cabaña del bosque. Obviamente si incineraron o enterraron el cadáver obvia este dato.

Nota 1: Si deciden intervenir y salvar al mafioso, recompensa a los jugadores un punto de experiencia extra, por correr un riesgo innecesario para hacer lo correcto y conseguir salvar una vida.

Nota 2: Si ves que tus jugadores no tienen intención de ir a ver Cerci en ningún momento, siempre puedes hacer que la prole ataque a uno de los investigadores en su casa. Esto servirá para que vean que a quien persiguen ya sabe de su existencia, con lo que se tomarán la cosa como algo personal (a ningún jugador le gusta que le ataquen en su casa) y doblarán los esfuerzos.

El segundo asesinato

Por si fuera poco, un segundo asesinato, con las mismas características que el de John McGee/Dmitri Velenkov, es perpetrado dentro del barrio de la comunidad italiana. El nombre del occiso es **Jimmy Delano**.

El **gasto de un punto en Jerga policial o en Burocracia** permitirá recuperar el historial delictivo de Jimmy Delano. Éste fue por muchos años traficante de licores y drogas blandas en los suburbios de Londres. Fue a prisión hace tiempo y soltado dos años después por buena conducta. Los policías y su agente de la condicional lo conocían y tenían buena comunicación con él. Delano era conocido por ayudar a los chicos a superar la adicción al alcohol y otras drogas en una ONG de cariz religioso. Todos los indicadores apuntan a que actualmente estaba completamente rehabilitado y llevaba desde su salida de la cárcel sin ninguna actividad criminal.

Escena de crimen

El crimen es idéntico al de John McGee/Dmitri Velenkov, con los mismos rastros de ritual esoterrorista a la vista. La única diferencia que en el lugar donde debería estar el corazón, se encuentra un pequeña fotografía de Lucas Cerci hecha bola, la cual contiene un puñado de tierra dentro de la fotografía.

Historia natural: La tierra no tiene nada especial, es sólo tierra húmeda aparentemente igual a la que se encontraría en una zona boscosa cercana a las faldas de cualquier colina. Precisar más resulta imposible.

Delano vivía con su mujer, de 50 años, obesa y con problemas con cataratas que la han dejado ciega. Si se le pregunta sobre su esposo ella contestará lo siguiente:

- ⊖ “Él ha dejado todo lo malo, sólo servía a Dios y a mí”.
- ⊖ “Él nunca trabajó directamente para la mafia, pero llegó a ser un gran contacto para la banda, aunque todo aquello ha quedado en el olvido.”
- ⊖ “Una noche antes estuvo peleando con un individuo al que yo no conocía, pero está claro que Jimmy sí. Le llamaba Pizzolato o algo similar. Este individuo le exigía información para encontrar a un viejo conocido de mi marido, un tal Lucas Nosequé, pero mi Jimmy ya no tenía idea de dónde encontrar a esa persona, a parte que no quería volverse a inmiscuir con los asuntos de La Familia. Así que echó al tal Pizzolato con bastantes malos modos. Sin duda ese desgraciado ha tenido algo que ver con la muerte de mi Jimmy, ¡deben detenerlo y ajusticiarlo!”.

Tras la pista de Dominico Pizzolato

Para dar con Pizzolato hay diversas formas, una de ellas es buscar la casa de los Pizzolato en el registro de la propiedad (uso de **Burocracia**) y dar con ella fácilmente. La casa es grande, y se sitúa en la lujosa zona de South Twickenham. Por dentro tiene la pinta de que alguna vez fue majestuosa, pero ahora está casi en ruinas. Como mínimo parece que el propietario ha empezado a reformar de nuevo la propiedad (lo está haciendo con lo que está ganando por colaborar con el Dr. López).

También se puede saber cuál es su residencia interrogando sobre ello al **Teniente Jeremiah Braben** o a **Joey “el monje loco”**.

Un gasto en **Bajos fondos** puede permitir a los jugadores llegar a Pizzolato por otra vía, simulando ser potenciales compradores para su mercancía.

Dominico nunca está armado, pero siempre está acompañado por dos hombres grandes y bien vestidos. Él es un hombre delgado, muy alto, de unos 40 años, siempre viste de traje y con joyas que lo hacen ser muy vistoso. En el cuello tiene una medalla (la figura de Coyolxauhqui).

Guardias de Dominico

Descripción: Hombres altos, corpulentos y elegantes. Son de origen italiano, probablemente fueron mantenidos un tiempo por la familia de Dominico y ahora le pagan el favor cuidando a su hijo.

Armas de fuego: 5

Escaramuza: 5

Atletismo: 8

Umbral de golpe: 3

Salud: 8

Armas: Por lo regular siempre portan una Colt.45 o un revólver.

Básicamente tienen dos opciones con Dominico, por un lado pueden ir directamente contra él "por fuera de la ley" y hacerle hablar, aunque en este caso un enfrentamiento con sus guardaespaldas sería casi inevitable. Por otro lado pueden utilizar a Carl Lee para facilitar su detención creando un caso en su contra gracias a las pruebas recopiladas hasta el momento. En cualquier de los dos casos, una vez puedan interrogar intensamente al mafioso no deberían tener más problemas en hacerle hablar.

Dominico, con algo de dificultad pero lo confesará todo al final, ya que uno de sus grandes problemas es que, pese a tener aires de grandeza, en realidad es un auténtico pusilánime. Los datos que podrán obtener los investigadores de él se resumen en los siguientes párrafos.

Independientemente de cómo actúe el investigador que interroga a Dominico, éste inicialmente empezará negándolo todo. El gasto de puntos en **Interrogatorio** o el ir poniendo encima de la mesa pruebas concluyentes que lo relacionen con "los cuatrocientos" y por tanto con los asesinatos de diversos mafiosos y traficantes hará que se ponga claramente más nervioso y empiece a colaborar, sobretodo si mediante **Negociación** le ofrecen algún tipo de trato que le libre de lo peor (quizás una buena propuesta fuera inculparle sólo por tráfico de drogas pero dejarle al margen de los diversos asesinatos).

Pizzolato comenzará a hablar: *El doctor López fue el médico de nuestra familia por mucho tiempo, un viejo tranquilo, pero ahora no sé qué mosca le ha picado y ha hecho un trato conmigo. Repartimos los beneficios y mientras yo consigo la droga y me encargo de la distribución él "se encarga del resto". Casi no lo veo, pero tiene una modesta casa en los suburbios, relativamente cerca de los bosques donde ha instalado "la cocina". Él me dijo que me iba a ayudar... y de repente han desaparecido todos mis enemigos y casi todos los que pueden hacernos competencia. Pero eso es cosa de Antonio, no mía.*

Antonio está loco, me comenzó a hablar de los dioses de sus ancestros, que ellos le daban poderes. Que lo único que quería era su parte del dinero que obtuviera para seguir con sus investigaciones arqueológicas y comprar más piedras y estatuillas de contrabando. Dijo algo de una diosa llamada Coatlicue y me regaló esto (medalla que trae colgada con la imagen de Coyolxauhqui) para protegerme de su diosa. Pero lo juro yo no estoy metido en nada. Yo jamás he disparado un arma, sólo vendo algo de coca. Los trabajos sucios los lidera Antonio y los ejecuta su banda, "los cuatrocientos", que trabajan para él.

Tras esto poco más podrán sacar a Dominico.

La casa del Doctor Antonio López

Encontrar la casa del doctor no será tarea difícil, pues pueden recurrir al registro de la propiedad o incluso sonsacárselo sin problemas al propio Dominico Pizzolato. Vayan en el momento en que vayan a la casa, encontrarán está sin nadie en su interior. La seguridad de la finca es nula por lo que deberían poder colarse allí sin problemas, aunque tampoco les costará obtener una orden para poder entrar allí a registrar sin violar ninguna ley.

Ten en cuenta que tus PJs pueden decidir que es más sensato no entrar en la casa del Doctor si no quedarse vigilándola a la espera de que el medico vuelva. Empieza describiendo el tedioso paso de las horas, pero si con esto no consigues que se decidan a entrar en acción, puedes hacer que vayan apareciendo asesinados más miembros de la lista negra de los cuatrocientos. Esto debería hacerles entender que deben actuar con premura.

La casa es no es especialmente ostentosa, pero sí que es amplia y su interior es impecable. Grandes ventanas adornan casi todos los cuartos. Las únicas estancias que contienen cosas de interés son las que se describen a continuación, el resto puedes describirlas como las de tu propia casa si quieres.

⊖ **Sala Comedor:** El comedor es una amplia estancia que ejerce a su vez de sala de estar y en el que, junto a elementos puramente funcionales como la televisión o la mini-cadena, observamos grandes vitrinas expositoras con diferentes objetos tribales y piezas de distintos materiales, parecen ser de alguna cultura prehispánica. Las piezas arqueológicas no son especiales, pero si se pregunta por ellas, se pueden describir como de la civilización azteca y maya. En el centro entre la sala y el comedor, una enorme imagen al óleo preside la pared. Cualquier investigador con Arqueología o Historia, podrá reconocer la ciudad representada en una especie de islote como la antigua ciudad de Tenochtitlán.

⊖ **Estudio:** El cuarto es muy acogedor y se nota que es una zona que se usa bastante. Se observa una enorme biblioteca con libros en inglés, español y francés la mayoría están dedicados a la historia de las culturas prehispánicas. Diferentes piezas arqueológicas en el suelo, todas dentro de cajas y envueltas en papel.

Recogida de pistas: Encima del escritorio hay un libro encuadernado con piel que llama la atención de los investigadores. Está está forrado y encuadernado de forma casera, no tiene nombre ni portada. Dentro del libro ven varias notas escritas en español. En el interior hay una ilustración que llama su atención, es parecida a la estatuilla que se encontró en el nicho donde estaba el hombre torturado. Al lado del dibujo aparece la inscripción “**Coatlícue**”. Si estudian el libro verán que es un tratado sobre la diosa y su culto y podrán encontrar información sobre Coatlícue.

Por si tus jugadores te preguntan puedes leerles algo sobre el mito de la siguiente web:

<https://www.inside-mexico.com/leyenda-de-coatlicue-y-coyolxauhqui/>.

En la estantería hay diferentes libros sobre mitología prehispánica, dentro de todo estos resalta, por ser diferente, un libro en inglés con el título: **“Historia de brujas y de criaturas extrañas en la vieja Londinium”**. El libro parece versar sobre la historia mágica de la región de Londres, desde la época romana hasta la actualidad. En él podrán encontrar una página marcada con anotaciones al lado (obviamente se trata de la letra del Doctor). Éste parece ampliamente interesado en un lugar específico, sobre el que ha hecho numerosas anotaciones, un lugar donde parecen confluír diversas líneas de poder y en el que antaño se reunían brujas para realizar aquelarres. El lugar en el libro se identifica como el **Monte de las tres calaveras**.

Ocultismo o el gasto de un punto en **Trivialidades** podrá permitir a los investigadores asociar el Monte de las tres calaveras del texto con una localización geográfica actual: una pequeña colina boscosa adyacente a Primrose Hill.

El monte de las tres calaveras

Para llegar a esta escena los PJs deben haber localizado el Monte de las tres Calaveras y dirigirse hacia allí al encuentro del doctor Antonio López. Pese a estar cerca de una zona relativamente familiar como es Primrose Hill, la colina que tenía marcada el Dr. López en su libro no deja de ser bastante agreste, con bosques considerablemente frondosos. Es la típica isla de naturaleza salvaje que pasa desapercibida en medio del mar de asfalto de la gran urbe.

Localizar el lugar donde se encuentra el Doctor haciendo su ritual será más o menos fácil en función de la hora del día en la que vayan. Aunque parezca contradictorio, si van de noche las luces de la hoguera utilizada en el ritual serán fáciles de localizar mientras que si van de día, deberán **gastar un punto en Recogida de pruebas** para localizar la fina columna de humo que desprende la hoguera y poder seguirla hasta el lugar del ritual.

También debe tenerse en cuenta que el Doctor López ha puesto a algunos de los miembros de su banda a patrullar la zona para evitar que nadie le moleste. Los jugadores deberían tirar por Infiltración para no ser descubiertas por las mismas. Si son descubiertos, ten en cuenta que las patrullas están formadas por 1D3+1 pandilleros (puedes utilizar las características de los mismos presentadas en el capítulo “En el bosque de los cuatrocientos”).

Si todo va bien, al final alcanzarán un área abierta donde no hay árboles y la tierra está fresca. En medio, el doctor Antonio López dirige a un par de personas, les grita en español un texto casi inenarrable, mientras el fuego sube y baja en reacción a cada una de las palabras malditas.

Detrás del doctor hay un tótem formado por diversos miembros humanos que forman una criatura amorfa. Con piernas provenientes de diferentes cadáveres, unidas con hilos de diversos colores han formado las piernas de esta figura aterradora. De forma análoga, el torso del tótem está formado por diferentes torsos y piel humana, coronado con un collar de corazones frescos y manos. El sexo se encuentra oculto tras una falda elaborada con diferentes serpientes muertas. Los brazos del tótem también están formados de diferentes brazos, pegados unos con otros. Y coronando la figura hay dos cabezas humanas, la piel curtida y combinada con pedazos de piel de serpientes mirándose al frente, con la lengua fuera. El volumen de tan espantosa criatura es de dos tres cuerpos humanos acostados. Sobre los pies de la figura hay un nido de serpientes vivo, retorciéndose al son de las palabras y el tamborileo de los presentes. El perímetro del culto está marcado con un círculo blanco hecho de tiza.

Si los investigadores observan el espectáculo tendrán que hacer un control de Estabilidad, si lo pasan podrán actuar con normalidad pero si la fallan tendrán un -1 a todas sus tiradas en lo que reste de escena.

El rito continúa y sin importar si la presencia de los investigadores ha sido descubierta por Antonio o no, los participantes junto con el doctor recitan las siguientes palabras en una especie de trance: "Oh, gran Coatlicue diosa de la tierra, que con tus serpientes nos cubres para darnos poder y entender la tierra. Iluminanos con tu tierra sagrada y pídele a tu hijo Hutzilopochtli que nos dé el poder necesario para desgarrar el corazón de nuestros enemigos y ofrendártelos a ti, la tierra". Una vez dicho el resto de los participantes grita al unísono "Con tus serpientes cúbrenos".

Si los investigadores entran al círculo (o bien si han sido descubiertos y a Antonio le han dado tiempo a terminar el ritual), dos llamaradas de fuego descenderán de las cabezas del tótem, yendo a parar al nido de serpientes, las cuales corren en llamas hacia el resto de adoradores y se convierten en prole de Coatlicue. Para terminar este módulo los investigadores deberán derrotar al doctor Antonio López. Si este cae el poder del ídolo se difuminará y la prole de Coatlicue que esté animada en ese momento dejará de estar animada, volviéndose a separar en una simple serpiente y un cadáver humano.

Nota: Ten en cuenta que si algún PJ porta el medallón de Coyolxauhqui, el umbral de golpe del mismo aumentará en 1 para cualquier ataque que sobre él intente la prole de Coatlicue.

Antonio López

Está semi-desnudo y fuera de sí, sus poderes son dados por el culto a Coatlicue.

Estadísticas

Habilidades: Atletismo 11, Escaramuza 13, Salud 15

Umbral de golpe: 4

Armas: El doctor puede manejar a cualquier criatura rastrera a voluntad. En la mano trae un cuchillo de obsidiana +2 de daño.

Protección: Las balas no le hacen nada, aparentemente hay una fuerza invisible que lo protege. (Esto no es así para el portador del medallón de Coyolxauhqui, que podrá herir normalmente al doctor).

Desenlace

Con la muerte del Doctor López y la destrucción del ídolo que este había creado en el Monte de las tres calaveras acabará de forma inmediata la amenaza esotérica. Sería bueno también poner los textos y tesoros arqueológicos encontrados en la casa del galeno en manos de la Ordo Veritatis, pues entre ellos se encuentra la información necesaria para contactar con la entidad conocida como Coatlicue, una información que puede ser de enorme interés para la OV.

En este caso cubrir el veo debería ser bastante sencillo atribuyendo todos los asesinatos a la guerra por el control de la coca. Si han conseguido que ninguno de los hombres del Detective Carl Lee haya visto el ídolo, será fácil. Si Carl Lee les acompañaba en la visita al Monte de las tres calaveras, deberán convencer a éste para que omita esa información de los informes. Quizás necesiten un gasto en **Adulación** o **Jerga Policial** para conseguirlo.

Si Carl les ha acompañado hasta el final, algún jugador avisado puede darse cuenta de que el Detective Lee podría ser un buen candidato a ser formado como nuevo operativo de la OV. Si piensa en comunicárselo a sus superiores, piensa tú en recompensar al jugador con algo de experiencia extra por tan brillante interpretación.