

PERSONAJES NO JUGADORES

Benito:

Un tipo sencillo y regordete.

| | | | |
|------|----|------|----|
| AGI: | 9 | EGO: | 13 |
| FUE: | 16 | CAR: | 7 |
| CON: | 17 | PER: | 20 |
| BEL: | 9 | EDU: | 9 |

Habilidades:

| | |
|---------------------|----|
| Criar cerditos: | 17 |
| Comer jamón: | 17 |
| Dar con el garrote: | 12 |

(F.e.d: 8+2)

Poder:

Puede usarlo cuando quiera sin necesidad de tirar. El objetivo tira EGO: Si en el dado sale un 20, se vuelve loco, amnésico o lo que diga el dj. Si falla la tirada, **sólo podrá huir** gritando y tirándose de los pelos. Si la supera, se mantendrá estable pero no podrá hacer **nada negativo** contra Benito pues sentirá un terror incontrolable. Sólo con un efecto de 20 o superior podrá hacer lo que quiera, aunque con un -3 debido a la inquietud que sentirá.

Rasputin:

Un barbero sonriente.

| | | | |
|------|----|------|----|
| AGI: | 22 | EGO: | ? |
| FUE: | 20 | CAR: | 0 |
| CON: | 26 | PER: | 20 |
| BEL: | ? | EDU: | 0 |

Habilidades:

| | |
|------------------|----|
| Esconderse: | 19 |
| Dar sustos: | 22 |
| Mirar fijamente: | 20 |
| Sonreír: | 20 |
| Navaja: | 17 |

(F.e.d: 3+5)

Arrojadizas y C.C: 16(a todo)

Especial:

No sabe usar armas de fuego. Cualquier parte de su cuerpo (incluyo la cabeza) que se le arranque y no se rompa en más de tres pedazos volverá a unirse al resto en 2 asaltos.

Los tres escribanos:

Feos, medio calvos medio rubios, llagados y con hábito de monje medieval, les está empezando a salir el ojo. Uriel y Sagun se preocupan por esto. Merced no. Todo lo aplastado, fundido, quemado, etc, perderá esta facultad.



Agente de la Guardia Civil:

Es como un humano normal que dará algunos porrazos al Pjs que sufra el encuentro con los gitanos y desaparecerá. Será inmune a cualquier ataque. Por cierto, he dicho "algunos porrazos", no seas cruel y no me mates a nadie.



MÓDULO DE KULT ADAPTABLE A CTHULHU

Aventura para un grupillo de Pjs (o uno solo) destinada a amargarles unas posibles vacaciones. No es necesario que se conozcan, y pueden jugar con cualquier tipo de personaje. Eso sí, al menos uno de ellos debería haber nacido o pasado su infancia en Almuncía (tampoco es imprescindible).

1-DE VERANEO

Sea como sea (cada grupo es un mundo) los Pjs van a llegar a Almuncía, un caluroso y bonito pueblo de Andalucía fruto de mi imaginación, para abandonar por un tiempo las "quebradizas" metrópolis, para visitar esos parientes lejanos o cercanos con los que pasaban sus vacaciones en la infancia, o porque mira, les dio por ahí. Si alguno es investigador de oficio o similar, puede que acuda al pueblo para resolver el repulsivo crimen que acaecerá (ver más adelante).

El lugar en cuestión es un pueblo de algo más de doscientos habitantes (ahora casi el doble: es verano), la mayoría de los cuales son criadores de cerdos. Es una zona bastante rústica y muchas casas están construidas con piedras a la vieja usanza.

Lo primero que verá cualquier Pj que

edificación de tres pisos parcialmente remodelada y caótica en su distribución, cuyo precio es quizás más alto que bajo. Es muy famoso como restaurante y no hay día festivo que no se llene de domingueros.

2- UN PRIMER SUCESO

Si algún Pj conoce a alguien aquí, ese alguien será Leandro, el cachondo dueño de "El Cortijo" y quizás pariente suyo. La misma noche de la llegada, Leandro rogará al personaje en cuestión que baje un par de horas a ayudarlo, pues hoy tiene una legión de clientes, la mitad de ellos bordes. Si ningún jugador conoce a nadie, dale a la sesera y busca una excusa para que alguno trabaje, ni que sea por una noche, en este hostal (y si no haz que le roben la cartera y acabe fregando platos al no poder pa-

quizás humana que farfulla algo así como: "NO! NO! NO SOMOS DEMONI..., ...IMPUIROS... DIOS, NOOOOOO!!!!!! LOS OJOS NOO!!!! LOS OJOS N... AAAARRRRRRGGGGGHHHHHH!!!!!!... MAESE... TRESE... NO LAULEX" (esto último pronunciado en plan niña del exorcista hablando al revés).

Y ahí va la primera tiradita de EGO (sin modificador) de la partida para quien lo haya escuchado. Si se había quedado empanado, le desempanarán los gritos de Leandro, también por el interfono, gritando que le traigan cuatro carajillos arriba de una jo... vez. Mirad que casualidad, pues justamente a la 1:30 alguien moría en su cama (y no de muerte natural).

Por cierto, hay un antiguo autómatas en la entrada del Cortijo que Leandro guarda como una pieza de museo (y lo es). Por veinte duros se mueve y hace musiquilla. Es algo así como un hombre (bastante bajito) vestido de árabe de feria. Cuando el jugador se largue después de lavar platos, verá como los insultantemente penetrantes ojos del monigote le miran fijamente. Habría jurado que antes miraban hacia otro lado...

3-UN PRIMER MUERTO

Será pues por la hermosa mañana cuando los Pjs se enteren de los hechos. Si algún personaje es pariente de Leandro, será éste quien le dé la noticia con lágrimas en los ojos. Han encontrado a Martín, un inocente loco primo del hostelero, brutalmente asesinado en su habitación.

En el lugar de los hechos -una vieja casa de dos pisos- hay un montón de chismos y dos policías, uno de los cuales acaba de echar las papillas. El otro está atendiendo a un anciano de inexpressivo rostro llamado Manuel. Sólo les permitirán subir a la habitación si tienen algún tipo de autorización, aunque pueden permitir algún pequeño "trapicheo".



Una curiosa pintada garabateada con spray en la pared

entre por carretera (así llaman a ese camino de cabras) será una curiosa pintada garabateada con "spray" en la pared. Reza: "CREMATORY EST LUX MUNDI". En un banco frente la pared escrita, reposan un par de abuelos que seguirán a los Pjs con la mirada.

Si no conocen a nadie aquí, van a alojarse en el único lugar posible, el hostal "El Cortijo". Se trata de una antigua

gar). El caso es que el sujeto, sea quien sea, estará a la 1:30 de la madrugada acordándose de todos los santos y con una montaña de platos sucios a su alrededor. En este momento, el interfono que está al lado del Pj y que conecta los tres pisos empezará, de sopetón, a soltar ruidos frenéticos a gran volumen. Suponemos que se dirigirá a apagarlo cuando podrá distinguir un voz

Si logran subir, otro agente les detendrá ante la puerta: "Sois libres de pasar, pero no os lo aconsejo". Encima de la cama hay algo así como un cadáver. Por una incisión en el tronco le han sacado las tripas y ya no tiene carne en

► De "el Fede" sabrán que era, ya de pequeño, la peste andante. Aterrorizaba a todos y todas con sus gamberradas hasta que un día cambió. Nadie sabe por qué, pero se volvió muy introvertido y cambió su rostro maquiavélico por

5-EL CASO: SUCEOS EN ALMUNCÍA

En fin, parece que por esas cosas que pasan, ni juez ni médico podrán venir hasta mañana por la mañana. La policía vigilará la casa de Martín día y noche. En cuanto a Manuel, ha ingresado en una clínica. Leandro le ha acompañado y deja el hostel en manos de su mujer Remedios. Será hoy cuando empezarán a suceder cosas fuera de lo normal. Tanto si los Pjs deciden pasar el día haciendo el vago como si prefieren seguir investigando, apáñatelas para que sean víctimas (mejor en solitario) de alguno de los siguientes sucesos:

► El personaje dobla una esquina y ve a dos gitanos apoyados en la pared, uno a cada lado. Uno lleva el pelo rizado y el otro melenitas. Su manera de

Si vuelven al lugar de la pintada, verán que ha sufrido un cambio. "LUX" ha sido tachado. Debajo se ha escrito "LEX". Nadie vio quien lo hizo.

las extremidades. Lo menos "gore" pero más angustioso es que tiene dos alfileres profundamente clavados en los ojos. Sobran las palabras pero no faltan tiradas de EGO (-3). Si algún Pj es médico, bombero o está acostumbrado a estas cosas, su modificador será -10. Por ahora no pueden tocar el cadáver. Más adelante aparecerán más datos.

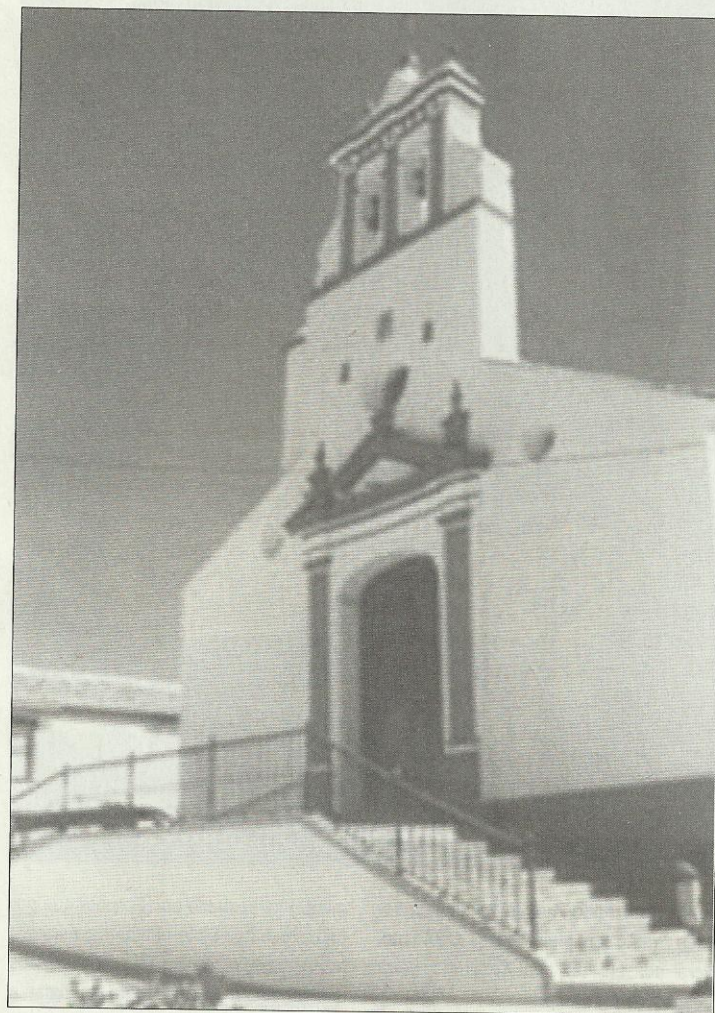
4-LO QUE PUEDEN LLEGAR A SABER.

Hasta que el forense no haya examinado el cadáver y el juez haya hecho acto de presencia, los Pjs sólo podrán saber lo siguiente. Si no quieren investigar, que no lo hagan. Hay más sorpresas preparadas...

► El cadáver fue descubierto por Manuel, padre del difunto, que a su vez fue descubierto en la calle y mirando al cielo con cara de póker por Pedro, un amigo suyo. Si hablan con Pedro es probable que les envíe al carajo. Si se lo curran, les dirá que encontró a Manuel en la calle, mirando al cielo y sin pronunciar una sola palabra. Intentó que reaccionara pero no hubo forma. Vio la puerta de la casa abierta, entró, vio sangre y salió "exando peos" de allí para llamar a la policía. Si los Pjs son suficientemente inútiles como para ir a ver a Manuel y pegarle bofetadas hasta que hable ya puedes preparar una bonita escena de linchamiento popular de los "forasteros". Simplemente sucede que el pobre hombre ha enloquecido.

► Martín, el difunto, era un cuarentón al que llamaban "el pájaro", excepto los niños, que en su infantil crueldad se referían a él como "el tarado". Se decía que hablaba con los conejos y las cucarachas, que meaba desde el balcón y que un día se lo encontraron en calzoncillos matando lagartijas con un tenedor. Pues sí, el tipo era un poco raro y sus reacciones impredecibles. Estaba algo loco, pero lo que se dice de él son sólo habladurías sin sentido. Hay otro dato. Si los Pjs se portan bien, haz que un abueleto les diga que durante un tiempo se le vio bastante con un tal "Fede", un joven algo raro y gamberro según él. "Zi, sho lo vi un día ar Fede eze pintando la pared de la casa de mi difunto tío el mu desgrasiao". Evidentemente, se trata de la pintada que vieron los jugadores.

una expresión neutra, casi triste, e incluso se le veía por la iglesia (antes, el cura solía ser objetivo de sus trastadas). La gente lo atribuyó a la adolescencia, o quizás al excursionismo, nueva afición del muchacho, pues siempre que podía se iba a pasear por las montañas. Dos datos más. Hará



cosa de un mes se fue de Almuncía. La pintada que se le atribuye, la realizó en su "nueva etapa" de buen chaval.

► Nadie oyó gritar a Martín. Su asesino se encargó de taparle bien la boca, dato que les facilitará el forense en un futuro. Lo que sonó por el interfono fue lo que pasaba por su cabeza...

► Si vuelven al lugar de la pintada, verán que ha sufrido un cambio. "LUX" ha sido tachado. Debajo se ha escrito "LEX". Nadie vio quien lo hizo.

vestir es algo anticuada. Le miraran sonrientes y uno dirá: "¡Eh! ¡Guitarrista! ¡Tócate argo, anda! El Pj mirará instintivamente su mano derecha, donde lleva una guitarra. Si vuelve a mirar los gitanos verá que ya no están. Sólo verá, muy lejos, un tipo con tejanos, camisa de cuadros y una gorra verde. Tirada de EGO (+3) al canto. Repite este suceso tanto como quieras durante la partida (sin tirada); o una vez, o hasta que el desgraciado no se atreva a girar más es-

Emeth, el guardián:

Un tipo feo y apuesto. Le cae la piel a tiras, es totalmente calvo, casi no tiene labios y va siempre manchado de sangre y cera. Su vestimenta: Un pantalón tejano de tirantes al más puro estilo "granjero guarro americano". Durante todo el combate farfullará cosas como:

"¡Frader! ¡Wessex! ¡Sussex Nefradit nomener sadith nefer! ¡Kila kila Fleshdress!".

Si alguien quiere hablar con él y me saca una tirada de diplomacia con efecto superior a 15... ¡EMETH le hará caso!

| | | | |
|------|----|------|----|
| AGI: | 20 | EGO: | 5 |
| FUE: | 27 | CAR: | 0 |
| CON: | 27 | PER: | 12 |
| BEL: | 0 | EDU: | 10 |

Habilidades:

| | |
|---------------------|-------------|
| Sigilo: | 15 |
| Escondarse: | 15 |
| Buscar: | 19 |
| Acrobacia: | 15 |
| Paracaidismo: | 30 |
| (fué "boina verde") | |
| Sierra mecánica: | 15 |
| (F.e.d: 8+6) | |
| Arrojadizas y C.C: | 10 a todas. |

Uriel y Sagun:

Su principal ocupación es pelotearle a Merced. Sólo saben gritar y amenazar y únicamente en el idioma de los locos. Son realmente unos fanáticos y creen de verdad en su labor y en Merced. Si hay pelea, lucharán hasta la muerte o hasta que noten que a Merced no le importan un comino (cosa difícil). Es totalmente inútil intentar hablar con ellos.

| | | | |
|------|----|------|----|
| AGI: | 10 | EGO: | 14 |
| FUE: | 15 | CAR: | 12 |
| CON: | 25 | PER: | 10 |
| BEL: | 0 | EDU: | 10 |

Habilidades:

| | |
|---------------------------|----|
| Esquivar: | 10 |
| Escondarse: | 10 |
| Sigilo: | 9 |
| Leer/escribir(su idioma): | 25 |
| Amenazar a gritos: | 20 |
| Paracaidismo: | 25 |
| (sí, ellos también) | |
| Espada ropera (sable): | 15 |
| (F.e.d: 8+2) | |



Merced:

Más repugnante, si cabe, que los otros dos, es un tipo patoso pero todo un cerebro. Habla ambos idiomas y utiliza descaradamente a Uriel y Sagun. Cree en el crematorio pero cree más en cómo hacerse poderoso (recuerda que aun así está tan loco como todos). Su voz produce náuseas aunque se le entiende bastante bien. Suele ir encapuchado. Debería lograr escapar de algún modo (en paracaidas por ejemplo).

| | | | |
|------|----|------|----|
| AGI: | 4 | EGO: | 22 |
| FUE: | 5 | CAR: | 22 |
| CON: | 15 | PER: | 20 |
| BEL: | - | EDU: | 20 |

Habilidades:

| | |
|------------------------|----|
| Arte Oscuro: | 7 |
| Buscar: | 19 |
| Escondarse: | 10 |
| Esquivar: | 4 |
| Espionaje electrónico: | 25 |
| Leer/escribir: | 25 |

Poderes:

Voz de mando

Especial:

A Merced le da miedo usar armas y opina que con el poder "voz de mando" y su arte oscuro le basta. Si se ve obligado a usar un arma todas sus tiradas para impactar se modificarán con un -3. Si el arma es de fuego, deberá superar primero una tirada de EGO. Además, no sabe usarlas.



quinas. La última vez que le ocurra esto, lo que verá será un guardia civil con tricorno matando a golpes al pobre gitano, el cual mirará al Pj y le dirá simplemente: "¿Por qué me has matado?". Cuando el civil acabe con el gitano, empezará con el Pj, aunque después de unos cuantos porrazos, desaparecerá. Por cierto, siempre se verá a lo lejos al tipo de la gorra verde.

► Un personaje estará tomando una bebida en "el Cortijo", pensando en sus asuntos, cuando alzará la mirada y verá que el dichoso autómatas le mira fijamente. Esto le sucederá diversas veces, incluso alguna vez le parecerá oír la musi-

gel medio negro medio blanco con choretos rojos, que pasará su suave mano por el rostro del niño muerto. Éste recobrará la vida y empezará a llorar de

El juez y el forense harán acto de presencia. Otra vez se llenará la zona de chismosos.

dolor. Cuando el Pj se levante, ya no verá nada de nada excepto... ¡AL DE LA GORRA! Este suceso no se repetirá, simplemente el Pj creará ver niños de los años cincuenta en diversos momentos.

► Otro, verá unos crios (éstos son de verdad) jugando a fútbol. Cuando esté desprevenido le arrearán (involuntaria-

matarse a puñaladas, cosa que evidentemente sólo sucede en su imaginación.

► Al personaje que oyó las voces por el interfono, simplemente le sucederá

que de vez en cuando le parecerá volver a oírlos. Si pasa una tirada de PER, se dará cuenta que esto sólo sucede cuando... ¡ve a cierto tipo con gorra!

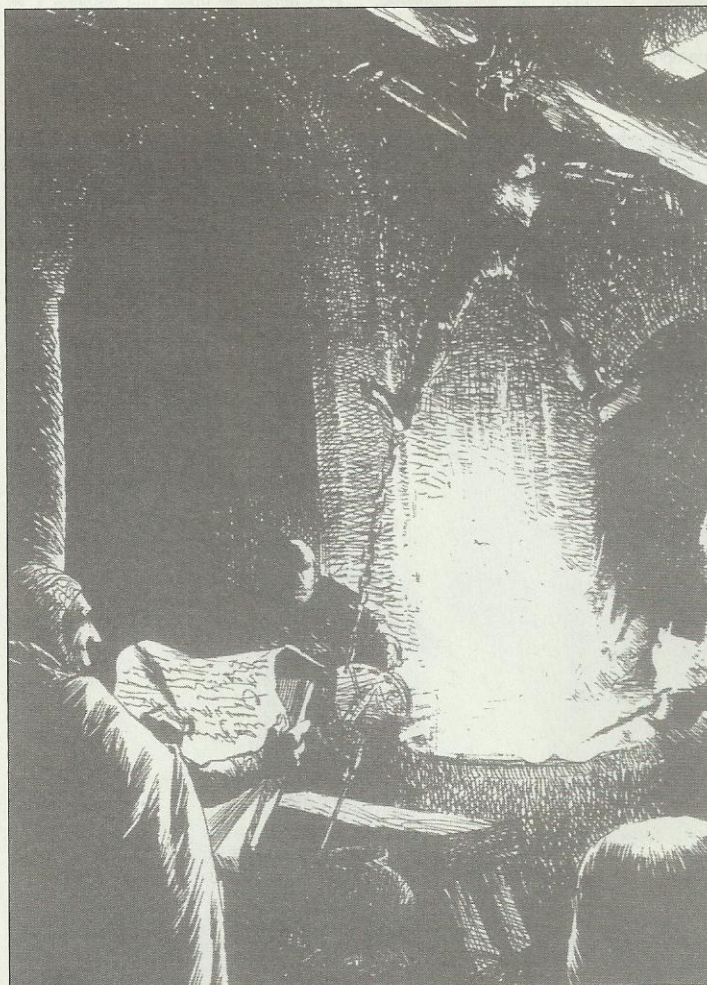
Estos sucesos no son nada normal, como habrás podido adivinar. Aun así, preséntalos a los Pjs de la manera más natural posible y haz que duden sobre si son alucinaciones o imaginaciones tuyas. Ten presente también que estos sucesos no son en absoluto el núcleo del módulo sino una parte de él.

Puede que los Pjs lleguen a la conclusión de que hay que localizar a cierto tipo con gorra. Fácil: es un granjero del pueblo amigo de casi todos. Ahora te lees su historia, miras sus características, y deduces lo que pasará si los Pjs le atosigan mucho...

6-LAS TRES AGUJAS

A la mañana siguiente, el juez y el forense harán acto de presencia. Otra vez se llenará la zona de chismosos. Se realizarán los diversos formalismos y se trasladará el cadáver para que se le pueda realizar una autopsia en condiciones. Si alguien puede hablar con el forense (y no será fácil), éste solo dirá que tras un primer examen superficial cree que a la víctima le sacaron las entrañas y le arrancaron la carne de los brazos cuando aún estaba viva. Fue amordazada y atada de pies y manos, aunque las cuerdas que usaron ya no están en el lugar de los hechos. En cuanto a las agujas...solo comentará que "Hay musho loco desgrasiao suerte por ahí". Si los Pjs contactan con los policías con más o menos buena fortuna, quizá les faciliten una copia del informe de la autopsia cuando ésta se realice.

Otra vez solitos, y pensando en sus cosas (o viendo gitanos por las esquinas), deberás pensar cualquier excusa para que vayan a las afueras del pueblo. Quizás persiguiendo al de la gorra, quizás siguiendo una pista falsa, o para ir de excursión y airearse un poco. El caso es que en un momento dado notarán un olor bastante desagradable y verán que a un lado del sendero que siguen hay gran cantidad de moscas. Si miran por ahí, verán al "Fede". Su estado es similar al de Martín: no tiene tripas, tiene agujas en los ojos, y de brazos y piernas sólo le quedan los huesos. Evidentemente ellos no sabrán que se trata del "Fede" a no ser que



quilla y el ruido mecánico del asqueroso trasto en plena calle. Cómo no, verá por ahí un tipo de verde gorra cuando esto suceda.

► La siguiente víctima estará caminando por la calle cuando verá a pocos centímetros de su cara, una piedra que se dirige hacia él. No podrá apartarse a tiempo y el porrazo le tirará al suelo. La última imagen que recuerde será la de un crio con ropa algo anticuada y en posición de haber tirado la piedra. En el suelo, tendrá la sensación de que el tiempo se ralentiza un poco. A su lado, hay otro crio tumbado con la cabeza abierta. Decididamente, está muerto. El jugador creará ver un extraño ser, un án-

mente) tal pelotazo en el cogote que por unos instantes se le nublará la vista y... le parecerá ver cómo uno de los niños que jugaba a fútbol intenta apuñalar a otro por la espalda. Lo peor, la expresión sardónica de los demás, que parecen aprobar su acción. Al gritar que se detengan, se verá rodeado de niños con cara de buenos que le piden perdón por el pelotazo, y de fondo... pues sí, al de la gorra. A este Pj le parecerá ver y oír las risitas de los niños futboleros en diversos momentos de la partida (cuanto más comprometidos más divertido), hasta que en el momento en que tú quieras, le parecerá por un instante que dos personas que tenga cerca quieren

APÉNDICE 1: LA GORRA Y EL FUEGO

El tipo de la gorra, "Benito" es culpable de todo el tinglado... pero no lo sabe. Resumiremos. De chiquitín era un niño tímido y algo tonto, y algunos se reían de él, en especial el "Fede". Un día volvía a casa y vio un perro muy, muy gordo delante suyo. Harto de huir, le plantó cara. Sorprendido, empezó a notar un valor brutal. Miró al perro a los ojos y le acojonó de tal modo que el can se fue de allí dejando un rastro de orina. En realidad el perro era una criatura mítica (y como dice el manual, algunos bichos de éstos, o han sido olvidados, o nunca se supo de ellos).

El perro en cuestión (pequeño, feo y alado en su forma real) fue a parar a nuestro plano y se encontró con "Benito", un niño tonto y cobarde. Le transmitió un poder para ver si sembraba el pánico en todo el pueblo y pasar así un buen rato. Sorprendentemente Benito era un tipo muy humilde que solo utilizó su poder contra Federico. Le pilló un día en una esquina y le transmitió tal dosis de horror y desesperación que le volvió loco (de ahí el cambio que sufrió "Fede"). Federico empezó entonces a rondar solo por las montañas hasta que un día vio una especie de cueva oculta y entró en ella para hacerse un escondite. Evidentemente no había luz, y encendió un cirio para poder ver. Así se originó el "Crematorio".

Empezó por buscar a más repudiados (locos, etc...) rondando por diversos lugares, e incluso organizó la fuga de alguno de ellos de centros psiquiátricos, hasta que se toparon con los "escribanos". El resto de la historia se puede deducir del "Texto apócrifo".

Por cierto, recordad que Benito es humilde pero no tonto. Cualquiera que se meta con él verá como su valiente chulería le es devuelta con creces y se torna en horror.



miren el DNI (reza "Federico García Ulloa") en su cartera, que está por ahí tirada. Dentro de ésta, hay también un cacho de papel en el que se lee: "Por favor, consulten el texto apócrifo". Si algún Pj con mucho estómago decide examinar el cuerpo más a fondo (y huele muy mal, pues lleva días muerto) podrá ver un interesante detalle si supera una tirada de buscar (-3) En el centro de la espalda, justo encima de la columna vertebral, tiene otro alfiler profundamente clavado.

Los Pjs son libres de avisar a la policía. Si no lo hacen, cada día hay un "cinco por veinte" de probabilidades de que el cadáver sea descubierto por alguien del pueblo.

7-EL TEXTO APÓCRIFO

Esto del "texto apócrifo" no es ningún juego de palabras. Simplemente es que en la habitación del "Fede" hay un cuaderno con esta titulación. Si los Pjs deciden ir a investigar a la casa del "Fede", deberán montárselo bien para que les sea permitido. Recuerda que esto es un pueblo y que Remedios y Leandro, dueños de lo que más se parece al centro social del pueblo, conocen a casi todos. Si los Pjs les caen bien o son familia, a lo mejor hablan con los padres de Federico para que permitan a los Pjs investigar en la casa antes o después que la policía. Piensa también que dependiendo de cómo hayan ido las cosas, la policía podría haber leído a su vez la nota sobre el texto. Si finalmente se hacen con el cuaderno, podrán leer la delirante historia que se incluye en los apéndices.

Suponemos que los Pjs, cansados y abatidos, se retirarán a descansar. Leandro, que ha vuelto provisionalmente para cerrar unos asuntos en "El Cortijo", recibirá a los personajes con muy mala leche, gritando e insultando a los santos y a los demonios. "¡Mirad, algún desgraciado me ha robado a Rasputín! ¡Pondré una denuncia! ¡Si lo cogen, le arranco la piel a tiras!" Mira por dónde, Rasputín es el nombre que Leandro da al viejo autómatas. En el lugar que ocupaba tan sólo queda su base, y como habrás sospechado, no ha sido robado: se fue andando él solito. Lo pueden buscar por donde quieran, deja que se cansen. Cuando se hayan aburrido, elige uno al azar (o no), y haz que le suceda lo siguiente: cuando abra el armario de la habitación para cambiarse (sería divertido que estuviera en paños menores) aparecerá cierto monigote sonriente que lo mirará con sus ojos de cristal. Si el Pj tiene tiempo, podrá ver que en su mano derecha sostiene una hermosa navaja de afeitar.

Tirada de EGO, iniciativa penalizada y a rezar para que Rasputín no le rebane (y con bonificadores por sorpresa) a la primera. Pasado el primer ataque, el combate se desarrollará normalmente. Piensa que si el Pj saca su mega Magnum de triple cañón y balas nucleares y se lía a tiros puede acabar entre rejas por posesión (y uso) ilegal de armas, ¡que no estamos en Harlem! Para destruir al monigote, hay que trocearlo, incinerarlo, fundirlo, o similar. No reaparecerá como lo hacen los zombis, pero sí tiene capacidad para volver a unir partes de su cuerpo que hayan sido separadas a mampo-



rrros. Mira sus características y ten presente que si está pillando mucho huirá para esconderse en algún rincón del hostal y reaparecer en el peor momento. Esto es todo por hoy, y recuerda que si no han destruido a Rasputín del todo, no deberían dormir tranquilos.

8-HACIA UN DURO FINAL

Llegados a este punto, haremos una pausa. Pido al Director de juego que, si aún no lo ha hecho, se lea bien los apéndices. Una mañana de cielo gris da la bienvenida a los jugadores. Si son amigos del médico, los polis, u otro pez gordo de los alrededores sabrán que ya se ha realizado la autopsia

de Martín. Los datos sospechosos sobre ésta son los siguientes:

► La víctima fue amordazada con toscas cuerdas de atar mulas.

► Parece ser que, o bien murió desangrada, o bien sufrió un "shock" al verse sometida a la tortura.

► Las heridas y desgarramientos fueron provocados con un cuchillo de cocina con sierra bastante afilado.

► Tenía tres agujas clavadas en el cuerpo (ya sabes dónde)

► El forense (estará muy excitado, afirmando que a la ciencia le queda mucho por recorrer) deberá admitir que la columna vertebral del sujeto sufría, más o me-

nos a la mitad de la espalda, una deformación extrema. Martín tenía dos vértebras hechas trizas, y toda esa zona, extrañamente hinchada, de modo que era imposible que pudiera tan sólo sostenerse en pie (cosa que hacía). Lo más extraño: Al analizar esta deformación, encontraron residuos de tejido de nervio óptico.

Evidentemente. Martín tenía tres ojos y le fueron cerrados con tres agujas (el de la espalda deja de ser visible tras su "punción"). Y el "Fede", y todos los que conocen el secreto del Crematorio. A todos les acabará apareciendo un tercer ojo con el cual verán el mundo de un modo que sólo ellos podrán comprender. Incluso tres tipejos con aires dictatoriales que no

EXPLICACIONES

► Bien, a ver, la presencia de un tipo con tanto poder como el de la gorra, de una influencia tal como la del crematorio, de los asesinatos y de otros sucesos, han hecho que Almuncía sea una zona "frágil".

► Lo que los Pjs vieron por las calles fueron "flash-backs" de hechos que sucedieron hace años:

Un guardia civil mató a un gitano a porrazos (después fue colgado por la muchedumbre, por cierto); casi muere un niño en una batalla campal a pedradas entre pueblos rivales (y dicen que el ángel de la guardia de los niños hace horas extra) y un adolescente acuchilló a otro por la espalda durante los disturbios que se ocasionaron en un partido de fútbol en el que se disputaban también ciertas rencillas del pasado.

► En cuanto al monigote ese... bueno, no todo lo que sucede en este mundo tiene una explicación (y si no que se lo pregunten a los de Bélmez).

¿CONTINUARÁ?

paran de escribir notan unos extraños picores en la espalda últimamente. Bienvenido al reino de los locos.

9-ENFRENTÁNDOSE A "LA LUZ DEL MUNDO".

A los jugadores les resultará realmente fácil llegar a saber donde se encuentra "el Crematorio". Lo difícil será destruirlo. Simplemente se levantarán de la cama (eso si han dormido, teniendo en cuenta que el barbero Rasputín puede andar por ahí) y encontrarán un plano en el suelo de la habitación. Un loco que no quería que lo pincharan los escribanos huyó, realizó un boceto sobre la localización del "Crematorio" y lo tiró por ahí (¿Cómo? ¿Que esto es muy chorras? Yo creo que no. En estos instantes, las tripas del desdichado se funden como la cera, y han acabado pinchándole los ojos. Su cuerpo no será descubierto en esta partida).

Será ahora cuando se enfrenten al poder del "Crematorio". Leyendo el "texto apócrifo" y habiendo visto lo que han visto, empezarán a notar algo extraño. Empezarán a creer, no en el "Crematorio", sino en que si lo destruyen puede suceder algo

muy, muy malo, y cuanto más tiempo pase y más cerca estén de él, mas fuerte será su influencia. Lo representaremos así:

Los jugadores harán 4 tiradas de EGO (sin ningún tipo de modificador); la primera en estos momentos, la última en el interior del "Crematorio", y las otras dos

en momentos intermedios a discreción del Dj. Si fallan una, sentirán que los que fundaron esta "religión" lo hicieron por el bien de todos y que eran buena gente. Si fallan dos, crearán relativamente en el poder del crematorio y tendrán, penalización -5 en cualquier acción contra la integridad de éste o sus miembros. Si fallan tres, la penalización será -11. Si fallan 4... crearán que, destruyendo el lugar, los demonios irrumpirían en la zona arrasándolo todo. Serán **incapaces** de hacer nada en contra del santuario.

La única solución para acabar con el lugar es llamando a los bomberos. Real-

mundo igual que éste pero mejor. Si la llama no se extingue, la maldad será incinerada. Debemos proteger, pues, tan sagrado emplazamiento.

Su nombre será "EL CREMATARIO", el gran templo motor del nuevo mundo.

Tres repudiados más de este mundo injusto han decidido unirse a nuestro esfuerzo de quemar la maldad.

¡La luz estuvo otra vez a punto de apagarse! Esto no debe suceder, pues el mal volvería a reinar en la tierra. Debemos sacrificar animales para rectificar nuestra falta.

Hoy cacé un jabalí. Lo atravesamos

Todos estamos aprendiendo a caminar por el Crematorio, entre estacas, animales, grasas, sangre y cera.

mente el lugar ejerce una influencia, pero ésta depende sólo de los locos que lo alimentan. Si los Pjs lo apagan, la ilusión no tiene por qué quebrarse, pero al ver su obra destrozada, los locos pasarán a ser psicópatas babeantes que puede que sí desgarran parcialmente la ilusión. Bueno en fin, la otra parte del enfrentamiento con el Crematorio (a no ser que estén hasta "ahí" del pueblo y se hayan largado ya) será la física. Se adjunta una descripción detallada del lugar en cuestión. Si los Pjs salen de allí más o menos bien parados, pueden darse por satisfechos.

Otra cosa: esta aventura puede parecer bastante lineal en algún momento, pero no tiene por qué serlo. Simplemente haz que los Pjs no se enteren de nada, y se conviertan en paranoicos por las calles del pueblucho.

Da rienda suelta a sus elucubraciones sobre lo que sucede para que crean que están en lo cierto. Que no se enteren de nada que no hayan descubierto por sí mismos. A ver si le sacamos el jugo a ese "juegazo" que es KULT.

APÉNDICE 2: EL "TEXTO APÓCRIFO"

Hoy he encendido el cirio. No debe apagarse bajo ningún concepto.

Hace ya un mes que la llama perdura en las entrañas de la tierra. El motor que ilumina el mundo.

¡Dios! ¡Hoy he fallado! ¡Soy escoria! Cuando llegué, el cirio estaba apagado, por mi negligencia. He recibido mi castigo, me he provocado profundos cortes. Me lo merezco. Comenzaré mi labor de predicación.

He reclutado dos servidores, no de mí, sino de la luz. La luz es el motor del mundo.

Ahora lo entiendo todo. ¡Ignorante de mí! La luz no es el motor de este mundo, sino de un nuevo

con una estaca y prendimos fuego en un extremo. El cuerpo del jabalí no ardió, simplemente burbujeó y se fundió como la cera. No me sorprendió. Alguien más se unió a nosotros. Todos estamos aprendiendo a caminar por el Crematorio, entre estacas, animales, grasas, sangre y cera. El humo parece insoportable, pero nosotros, los elegidos, lo podemos resistir.

El lenguaje de los dioses surge por sí solo. La inspiración sólo puede ser divina. Han sido elegidos los tres escribanos, Uriel, Sagun y Merced. Ellos serán aquellos que sacrificarán sus vidas. Ya nunca dejarán de escribir. Vivirán en el Crematorio, y siempre al menos uno de ellos deberá estar escribiendo. Si no fuere así, el mundo se detendría. Son casi semidioses.

El motor del mundo no podría ir mejor. Quemaremos la maldad y todos cabrán en el nuevo mundo. Los senderos surgen, el lenguaje surge, y los escribanos escriben con mas ilusión que nunca. Con mi nueva forma, veo mucho mejor. Nadie lo sabe. Soy el sacerdote sumo y nadie tiene por qué saberlo. Yo sé que soy bueno.

Hoy sucedió algo. Vi que ya no tenía autoridad, quizás la perdí porque nunca tuve que hacer uso de ella. "El pájaro" pasó por donde no tenía que pasar y una pared se onduló.

Estuvieron a punto de entrar los seres del abismo donde los estamos encerrando. Me enfadé mucho, y encima él me pidió perdón en el lenguaje de los mortales (es raro que sea el que ahora uso yo). Tuve que decirle que debía autoflagelarse, y le arranqué la camiseta. Algo vieron en su espalda los tres escribanos, y Merced, el mayor, dijo que le mataría. Le dije que no osara contradecirme y se rió de mí. Me dijo que hablaba en el nombre del Crematorio. Es curioso, antes el Crematorio era nuestra creación. Ahora pretendían que fuera el crematorio



quien nos dominara. Me insultó y dirigió al guardián hacia aquél a quien llamaban "pájaro" para que lo matara. Nos advirtió de que aquél a quien quería eliminar era un demonio, una aberrante imitación del puro ser humano, un agente de los del abismo que quiso destruir nuestra obra al no acatar las normas. Hablaba en el lenguaje de los dioses y decía que "el pájaro" no era el único demonio. Los encontraría a todos y los mataría. Conseguí que no le mataran, pues los otros estaban conmigo. Pero también sé que todos acabarán sucumbiendo al poder de Merced y los que son como yo seremos exterminados. Merced me llamó hereje. Yo sabía que los únicos herejes eran ellos. En mi mundo no había ninguna ley, en el fondo todo era bondad. El suyo es un mundo frío al lado del fuego. No puede ser. Sé que me persiguen para cerrar mi visión divina. Sé que nos matarán a todos. Emeth, el agente de los escribanos y guardián del Crematorio, no nos perdonará. Lo firma el "Fede".

No aparecen fechas por ningún lado.

APÉNDICE 3: "EL CREMATARIO"

La entrada es un agujerote feo en el suelo, **muy** oculto, entre dos altas rocas y unos setos, que se funden con el agreste entorno. Al entrar en él (con

los Pjs son tontos y siguen la flecha, llegarán a un pequeño desnivel hacia abajo rociado con aceite ultradeslizante. Se pegarán un tortazo y resbalarán hacia unos simpáticos pinchos ocultos tras un falso final de corredor en cartón negro y altamente bien camuflado (-10 para descubrirlo). El daño que ocasionan los pinchos (de madera) es el resultado de 1d20.

Merced me llamó hereje. Yo sabía que los únicos herejes eran ellos. En mi mundo no había ninguna ley, en el fondo todo era bondad.

La auténtica entrada al "Crematorio" se encuentra en el lado derecho del corredor. Se trata de una pequeña puerta metálica bien camuflada (-10 de nuevo). La pueden descubrir también usando el viejo truco de dar golpecitos en la pared hasta que suene a hueco. Por cierto, hay un "4 por 20" de probabilidades de encontrarse con algún loco que entre o salga de ahí. Sus características serán de humano normal. La puerta conduce a otro corredor, y al lado de ésta (por la parte interior) hay unos pequeños ganchos oxidados (normalmente sostienen la sierra mecánica que dentro de poco usará el "guardián" para trocear a los jugadores) encima de los cuales se lee: "Vitrís, Incine, Flesh". Este nuevo corredor conduce a una escalera que baja,

aguantarán 5 minutos, 10 con un pañuelo mojado en la cara y unos 12 con una mascarilla (mascarilla, no bombona de oxígeno) de calidad. Pasado este tiempo recurriremos a las reglas sobre asfixia de KULT. La guarrada es tal, que no se ve ni el suelo. El techo tampoco se ve, ya que es muy alto y el humo no lo permite. Por todas partes se ven

montañas de una cera asquerosa, como rosada y con hilillos rojos, e incluso animales y residuos orgánicos esperpénticamente unidos a la masa de cera. Se ha formado una singular geografía llena de montañas de inmundicia y lagos de cera fundida. Aquí y allí arden tanto estacas enormes como cordeles insignificantes.

Parece como un laberinto, y el suelo está lleno de extrañas hendiduras y grabado con palabras sin significado que representan los senderos y posturas que deben seguir los locos para no destruir el lugar (los Pjs no tienen por que hacerlo).

Piensa que habrá por aquí unos 30 locos más o menos, y si consiguen ver a los Pjs (cosa difícil a no ser que miren con el ojo "antiniebla" de la espalda, y no lo harán ya que los que lo tenían se han largado ya del lugar) gritarán, pelearán y darán la alarma como locos que son, haciendo gestos raros y moviéndose como tontos para no cargarse su preciada creación.

Si los Pjs llegan al final de la sala, verán una zona de unos cuatro metros cuadrados donde tres tipos feos, medio rubios, calvos, llagados por todas partes y disfrazados de monje medieval escriben y escriben en una especie de pupitre para tres y en un papel inagotable. Detrás de estos se encuentra una máquina orgánica y viscosa, que va escupiendo la cera repugnante que hay por todas partes, elaborada a parfir de grasas, excrementos, tripas y cosas así.

Por cada litro de materia que se le meta, el trasto se pasa un día entero echando cera, así que los locos sólo tienen que mear de vez en cuando en él y todo solucionado (es un decir). Evidentemente, en este lugar las tiraditas de EGO caerán por todas partes.

Para terminar

Queda decir que nadie sabe quién o qué diablos construyó la sala donde ahora se encuentra el crematorio... ■

APÉNDICE 4:

Adaptación del módulo a:
"La llamada de Cthulhu"

No es muy difícil convertir este módulo a LdC con unos pocos cambios en el argumento.

Benito descubrió un día un falso muro en su vieja casa, tras el que se encontraba un muy antiguo texto con una fórmula extraña. Gracias a ésta fue a parar nada más y nada menos que a las Tierras del Sueño, donde se encontró con el perro alado (Nyarlathept, con una de sus mil máscaras), quien decidió otorgarle el poder ya mencionado para que sembrara la locura por nuestro mundo (y echarlo de paso de sus dominios).

La fórmula perteneció a una agrupación de árabes del siglo XV que, entre otras cosas, pretendían contactar con otros mundos. Fueron ellos quienes, para celebrar sus ritos impíos, construyeron la sala del crematorio. En un ritual demasiado complicado para sus habilidades, perecieron, rasgando el velo del espacio-tiempo y la frontera entre los planos paralelos. De ahí las cosas raras que suceden en Almuncía ahora que la sala se vuelve a usar.

Si lo crees conveniente, dales pistas sobre estos cambios en la trama: haz que persigan el papel que Benito encontró o que acudan al pueblo por haber oído hablar de cierta antigua actividad de brujería arábiga en la zona. Por cierto, si el Guardián es malo y los jugadores se cargan el crematorio, alguna entidad fea y mala de los Mitos podría plantarse delante de los jugadores... En cuanto a las tiradas, puedes adaptarlas más o menos a ojo, ya que no hay cambios relevantes del sistema del dado de veinte al del dado de cien. La tirada para impedir la influencia del crematorio y para enfrentarse al poder de Benito será de $15 + \text{POD} + \text{INT}$. Sustituye las tiradas de EGO por COR, guiándote por la tabla sobre pérdidas de ésta que aparece en el manual. Para los poderes "Voz de Mando" y "Arte oscuro" de Emeth, los investigadores deberán pasar tiradas enfrentadas de POD contra POD. Considera el Arte Oscuro como una especie de telequinesis, y en el caso de la Voz de Mando, si fallan la tirada deben obedecer una orden más o menos simple de Emeth ("¡Quietos!", pero no "¡Suicídase!"), quien perderá 2 puntos de magia (tiene 16) cada vez que use sus poderes.

Dedicado a:

La "Ni-ni", a Maese Sáez "el Fráter" (la intención es lo que importa) y, sobre todo, a mí mismo.



Detalle de la fachada posterior de la iglesia.

un saltito de un par de metros en vertical) se abre ante nosotros un pasadizo de paredes negras bastante lisas (hechas por manos humanas). Hay dos pintadas en las paredes en pintura roja (pintura, no sangre). Una reza "Huyexj Mortemj Extintorj Klavierj Tenebraej." Su significado no lo sabe ni el loco que la escribió. La otra se trata de una flecha en el suelo que señala hacia el fondo del corredor, al lado de la cual se lee: "Crematory". Si

y en medio de la cual se encuentra el guardián acurrucado en un recodo de la pared. Atacará a los Pjs por sorpresa y sin cuartel, hasta la muerte. Si lo vencen, llegarán, después de cruzar una portezuela metálica cerrada sin llave, al "Crematorio".

Se trata de una habitación de unos veinte por veinte metros. El pestazo es insoportable y con tanto humo no se ve a más de cuatro metros. Sin ninguna protección contra el humo,