

Una adaptación de **carne fresca** para sumergirse en las pesadillas de H.P. Lovecraft



Los Archivos Arkham

Los Archivos Arkham

Los Archivos Arkham es ©2016
Three Fourteen Games

Autor: **Enrique Camino**
Maquetación y diseño: **JSDS**

Las imágenes contenidas en este libro, incluidos los mapas, han sido creadas o modificadas por el autor desde originales de su colección personal, o desde imágenes libres de derechos, con las siguientes excepciones: la imagen del atizador de chimenea en la página 9 y la del almacén en la página 16 se utilizan con licencia CC-BY-SA 3.0 Unported, y sus titulares son Dbenbenn y ConstructorGrp respectivamente.

Necesitas una copia del reglamento de **carne fresca** para poder utilizar este libro. Puedes conseguirlo sin coste visitando <http://www.threefourteengames.com>.

Gracias por descargarme. Bueno, te suponemos familiarizado con los Mitos de Cthulhu y con otros reglamentos de juegos de rol creados para jugar en ellos. Si esto no es así, este no es un buen lugar para empezar. La buena noticia es que tu grupo de juego no necesita estar familiarizado con nada de lo anterior. El objetivo de esta ampliación es ayudar a GM más o menos experimentados a introducir a grupos en los Mitos con un reglamento sencillo (se puede explicar en cuatro minutos, comprobado) y ágil en la mesa de juego.

No es que **Cthulhu d100** o cualquier otro reglamento sobre los Mitos sean sistemas especialmente complejos, pero si tienes un grupo nuevo o uno que quiere probar a jugar en el mundo de Cthulhu, pueden verse amedrentados por la cantidad de habilidades, y por recordar para qué sirve cada una. Además, si crees que tus jugadores van a estar más orientados al combate que la media de grupos de los Mitos, este sistema ofrece mayor dinamismo y espectacularidad en las peleas.

Al igual que **carne fresca**, este libro está pensado para jugar escenarios independientes ("one-shots" en inglés), así que no vamos a pararnos a explicar efectos a largo plazo ni secuelas del daño, la pérdida de estabilidad mental, ni la evolución de las habilidades y la experiencia. Si el mundo de los Mitos te atrae como para plantearte jugar a más largo plazo, hay otros reglamentos más elaborados que tienen respuestas a tus necesidades. P. ej., nuestro propio juego gratuito **Cthulhu d100** (puedes ir a nuestra página web: <http://www.threefourteengames.com> y descargarlo).

Y ya sabes, no olvides guardar la última bala... para ti mismo.

Contenidos

Modificaciones y nuevas reglas	
Habilidades	4
Ficha de personaje en blanco	5
Lo desconocido	5
Idiomas	6
Contactos	6
Daño	
Daño masivo	6
Reducción de daño por FCO	6
Niveles de daño	6
Modificador al daño	7
Tensión	7
Algunas criaturas como ejemplo	7
Tabla de conversión desde Cthuhu d100	8
Tabla de armas	9
Personajes ejemplo	10
El Archivo Benford (escenario)	12

Habilidades

A continuación explicamos todas las habilidades, tanto las que ya existían como las nuevas. Repetimos la descripción de las originales por comodidad para el GM.

Ciencias

Se refiere a todos los campos científicos de manera general. Es una forma de evitar el "vaya, me he puesto botánica, astronomía, y antropología, pero no se me ocurrió ponerme arqueología...". Si bien es una generalización exagerada (en la vida real quien sabe de Historia no necesariamente sabe de Antropología), resuelve la representación de las situaciones en juego en las que hace falta un erudito.

Manitas

Engloba de manera general los conocimientos de mecánica, electricidad, carpintería, cerrajería...

Ocultar/Encontrar

Quien sabe encontrar un buen lugar para esconder algo sabe dónde buscar lo que otro haya querido esconder, es la misma habilidad para ambos usos, y también para esconderse uno mismo. Incluye la capacidad de seguir rastros y relacionar datos, p.ej., sería la habilidad adecuada para encontrar libros en una biblioteca (guiño).

Primeros Auxilios

Atención médica básica e inmediata con el objetivo de estabilizar a un herido.

ESP

Atención

Cuán alerta está el personaje con respecto a su entorno. Es una habilidad por la que tirará el GM, probablemente sin avisar al jugador. Sirve también para descubrir pistas que no están disponibles a simple vista (ya nos entiendes...).

Convencer

El resultado es similar al de *Intimidar* (V. más abajo), pero esta vez se utilizan explicaciones (pretendidamente) racionales.

Intimidar

Con palabras o amenazas físicas, busca lograr que alguien haga lo que el jugador le ordena. No sirve contra otros PJs. Eso hay que trabajárselo interpretando.

Psicología

Permite al PJ entender el estado mental y de ansiedad de otra persona, hablando con ella o, p.ej., leyendo un texto escrito por ella. Es útil para detectar si alguien miente, oculta parte de la verdad, está nervioso aunque pretenda aparentar no estarlo, etc.

Para jugar a **Los Archivos Arkham** puedes utilizar todas las reglas de **carne fresca** tal y como aparecen en el manual. Ahora bien, para adaptar el reglamento a este nuevo entorno, hemos realizado unos pequeños cambios en la lista de habilidades.

En la sección que sigue verás que hemos cambiado algunas de las habilidades de la ficha, y hemos añadido una nueva, que no depende de ninguna de las características: **Lo desconocido**. Finalmente, se han considerado necesarias reglas para introducir el conocimiento de idiomas y los contactos personales que puedan tener los personajes. Todos estos cambios se explican en estas páginas.

FCO (FÍSICO)

Pelea desarmado

Lucha cuerpo a cuerpo sin armas.

Pelea con armas

Lucha cuerpo a cuerpo con armas u objetos contundentes como hachas, atizadores de chimenea, etc.

Resistencia

A fatiga, venenos, enfermedades...

AGI (AGILIDAD)

Conducir

Controlar vehículos a motor, mecánica básica, y maniobrar en situaciones de riesgo.

Puntería

Para disparos o lanzamientos en general.

Sigilo

Moverse sin ser detectado.

Los Archivos Arkham

Nombre:

Profesión:

Rasgos distintivos:

Lo desconocido:

Contactos:

Idiomas:

FCO

Base daño: ____
Pelea con armas
Pelea desarmado
Resistencia

AGI

Conducir
Puntería
Sigilo

INT

Ciencias
Manitas
Ocultar/Encontrar
Primeros auxilios

ESP

Atención
Convencer
Intimidar
Psicología

Daño:

- ☐
☐ ☐ Leve
☐ ☐ Grave [+1 Dif FCO/DES]
☐ *Inconsciente*

Tensión:

- ☐
☐ ☐ [-1 Dif FCO/+1 Dif resto]
☐ ☐ [+2 Dif AGI, INT y ESP]
☐ *Crisis nerviosa*



(c) 2016 Three Fourteen Games

carne fresca es (c) 2010 Three Fourteen Games

Lo desconocido

Esta "habilidad" engloba todos los conocimientos relativos a los Mitos, y al mundo del ocultismo en general.

Para generar el nivel de **Lo desconocido** tira 2d6 y consulta esta tabla

2-5 - MM, ningún contacto previo con **Lo desconocido**, o contacto mínimo que no ha dejado secuelas y se recuerda como algo extraño sin darle mayor importancia.

6-8 - M, alguna experiencia en el pasado que no tiene explicación, pero que apenas ha afectado a la vida del personaje. De vez en cuando la recuerda, pero no le incapacita para tener una "vida normal".

9-11 - N, varios encuentros con **Lo desconocido**. El PJ ha estudiado el tema intentando encontrar explicaciones y ha desarrollado su propia teoría sobre "todo lo que ocurre y nosotros no vemos". Cada vez que realice una tirada de **Tensión**, cada resultado de 1 natu-

ral (recuerda que en este reglamento el jugador lanza los dados de **Tensión** y marca tantas casillas como **Fallos** obtenga en la tirada), le supone tachar DOS casillas en vez de solo una.

12 - B, el personaje está versado en **Lo desconocido** y esto dirige su vida. Ha acumulado vastos conocimientos y busca enfrentarse activamente a todo lo que compone **Lo desconocido**. Bájale un nivel en estas dos habilidades: **Convencer**, y **Psicología**, ya que su visión del mundo dificulta su interacción con otras personas, y es percibido como alguien "un poco loco" que habla de "cosas que no existen". Cada vez que realice una tirada de **Tensión**, cada resultado de 1 natural (recuerda que en este reglamento el jugador lanza los dados de **Tensión** y marca tantas casillas como **Fallos** obtenga en la tirada), le supone tachar DOS casillas en vez de solo una.

Lo desconocido (2d6)

2-5 - MM

6-8 - M

9-11 - N (todos los "1" en impactos de **Tensión** tachan DOS casillas)

12 - B (todos los "1" en impactos de **Tensión** tachan DOS casillas)

Idiomas

Para averiguar si un PJ conoce un idioma lo suficientemente bien como para leer un texto en este, o tener una conversación, realiza un chequeo de su **INT**, donde la dificultad viene dada por lo probable que es que el PJ durante su vida haya estado expuesto a ese idioma.

P.ej., para un sacerdote saber algo de latín puede tener dificultad M; mientras que para un investigador privado tendrá dificultad MD, o quizá solamente D si el jugador es capaz de convencer al GM de que pasó su infancia en colegios de curas ;). Del mismo modo, un diletante de clase alta puede haber aprendido francés en su época escolar (dificultad M, o incluso F).

Realiza la tirada y recuerda el **Grado de Éxito**.

Una vez hayas determinado si el PJ está familiarizado con el idioma, pon una dificultad al texto o conversación en cuestión, y que el jugador realice la tirada contra esa dificultad, modificada por el **Grado de Éxito** de la tirada anterior.

Contactos

Para averiguar si un PJ conoce a una persona que le pueda ayudar o facilitar información en una situación concreta, realiza un chequeo de su **ESP**, donde la dificultad viene dada por lo probable que es que el PJ durante su vida haya trabado relación con personas del entorno en cuestión.

P.ej., para un investigador privado conocer a un delincuente de poca monta que le sirva de confidente puede ser F; mientras que para un sacerdote será D, o quizá solamente M si el jugador es capaz de convencer al GM de que hace años trabajaba con niños de la calle, algunos de los cuales han acabado convertidos en ladrones. En otro entorno, a un profesor de universidad puede que le resulte F ponerse en contacto con un erudito especialista en religiones orientales, pero encontrar a la misma persona será una tarea MD para un gángster.

Realiza la tirada y recuerda el **Grado de Éxito**.

Una vez hayas determinado si el PJ cuenta con un contacto útil, pon una dificultad a la información o el favor

que se solicita, y que el jugador realice la tirada contra esa dificultad, modificada por el **Grado de Éxito** de la tirada anterior.

Daño

Daño masivo

Igual que los zombis son eliminados si al menos un dado de daño tiene un 6 natural como resultado, todas las criaturas pueden sufrir un destino similar.

Un humano tiene una **Resistencia a Daño Masivo (RDM)** de 3. Es decir, si en cualquier tirada de daño contra él hay tres resultados de seis, muere inmediatamente. Si el ser humano tiene **FCO MM**, resta uno a la **RDM** (2), y si tiene **FCO MB**, suma uno (4).

La formula básica para realizar el cálculo es un punto de **RDM** por cada DOS casillas de **Puntos de Vida** totales.

Reducción de daño por FCO

Un ser (humano o criatura) con **FCO B** anula un éxito en todas las tiradas de daño que recibe

Un ser (humano o criatura) con **FCO MB** anula dos éxitos en todas las tiradas de daño que recibe

A partir de ahí, una criatura anula un éxito adicional de las tiradas de daño que recibe por cada DOS niveles por encima de **FCO MB** que posea, p.ej.:

*FCO MB (++, o [+2]) > se anulan 2 éxitos
FCO +++ + [+4] > se anulan 3 éxitos
FCO +++ +++ [+6] > se anulan 4 éxitos
FCO +++ +++ ++ [+8] > se anulan 5 éxitos*

Niveles de daño (casillas)

Todas las criaturas, en general, tienen tres niveles de daño. Un **FCO** entre MM y MB (horquilla para humanos) supone dos casillas por nivel.

Cada nivel adicional de **FCO** por encima de MB supone +1 casilla/nivel. Por ejemplo, un Antiguo posee **FCO +++ + [+4]**, es decir, dos niveles por encima de MB [+2], así que tendrá CUATRO casillas por nivel de daño.

Dados de Tensión / Situación

1d6 Un ruido extraño en un entorno hostil
2d6 Ver derrumbarse tu casa
2d6 Sufrir un ataque a distancia
2d6 Sufrir una emboscada
2d6 Estar atrapado en un lugar con riesgo para la propia vida
3d6 Ver un hongo de Yuggoth
4d6 Verte obligado a hacer algo que nunca harías para salvar tu vida
4d6 Ver un terror cazador
6d6 Matar a un ser humano por primera vez
6d6 Sufrir el ataque de un sántak
8d6 Matar a una persona cercana

Modificador al daño

Una criatura suma 1d6 de daño en sus ataques físicos por cada nivel de **FCO** que posea por encima de MB. Estos valores se suman a los indicados en la *Tabla de Conversión*, de modo que en las fichas de criaturas que encuentres en este manual solo verás un valor para daño, el final, habiendo aplicado ya todos los modificadores.

Sí, es un poco muchas reglas para daño, pero solo necesitas usarlas una vez, al crear o “convertir” a la criatura de un sistema a otro.

Tensión

Utiliza las reglas de **Tensión de carne fresca** para todo lo relativo a la estabilidad mental. Al estar este libro orientado a escenarios sueltos no vamos a preocuparnos de los efectos a largo plazo de la pérdida de cordura.

Tienes una tabla con algunos ejemplos de impactos de **Tensión** en el lateral de la página anterior.

En cuanto a encontrarse con criaturas de los Mitos, ten en cuenta que los **Dados de Tensión** asignados a cada criatura representan verla. Si además el ser está atacando al personaje, añade 1d6 de **Tensión** por cada nivel de **FCO** por encima de B que posea la criatura (cuanto más poderosa parezca, más “aterrador” será verse atacado por ella).

Algunas criaturas como ejemplo



Profundo

FCO +
Daño base: 3+
Pelea desarmado: +
AGI 0
INT 0
Ocultar/Encontrar 0
ESP +

Daño: Garras 2d6

Niveles de daño (casillas): 2/2/2

Tensión (verlo/ser atacado):
2d6/2d6

Mi-Go

FCO 0
Daño base: 4+
Pelea desarmado: 0
AGI 0
INT +
Ocultar/Encontrar +
ESP +

Daño: Garras 2d6

Niveles de daño (casillas): 2/2/2

Tensión (verlo/ser atacado):
3d6/3d6

Antiguo

FCO +++ + [+4]
Daño base: 2+
Pelea desarmado: +++ + [+4]
AGI -
INT +++
Ocultar/Encontrar +++
ESP +++

Daño: Tentáculo 10d6

Niveles de daño (casillas): 4/4/4

Tensión (verlo/ser atacado):
3d6/6d6

Sógot

FCO +++ +++ +++ [+9]
Daño base: 2+
Pelea desarmado:
+++ +++ +++ [+9]
AGI --- - [-4]
INT --- - [-4]
Ocultar/Encontrar --- - [-4]
ESP --

Daño:

Un sógot intentará engullir a su víctima cual ameba. El objetivo debe superar un chequeo M de **AGI** para evitarlo. Una vez engullido sufre 2D6 de daño por turno. Se le puede intentar liberar con un chequeo enfrentado de **FUE** contra **FUE** +++.

Niveles de daño (casillas):
12/12/12 (las armas físicas no pueden hacerle más de una casilla por impacto)

Tensión (verlo/ser atacado):
6d6/14d6

Correspondencias de habilidades y valores numéricos

Cthulhu d100 - Los Archivos Arkham

FUE	FCO
CON	Resistencia
INT	INT
DES	AGI
TAM	FCO
POD	ESP
CAR	ESP
EST	INT
Idea	INT
Suerte	ESP
Cultura Gral.	INT

Estabilidad Mental	Tensión
Locura subyacente	-

PV	PV
PM	-

CONOCIMIENTOS	
Burocracia	INT
Ciencias naturales *	Ciencias
Ciencias ocultas	Lo desconocido
Ciencias soc. y humanidades *	Ciencias
Idiomas	Idiomas
Manejo de archivos	Ocultar/Encontrar
Medicina	Primeros auxilios
Mitos de Cthulhu	Lo desconocido
Primeros auxilios	Primeros auxilios
Psicoanálisis	Psicología
Psicología	Psicología

VOCACIONALES	
Arte *	INT
Bricolaje	Manitas
Maestrías *	Manitas

SENSORIALES	
Discreción	Sigilo
Esconder/se	Ocultar/Encontrar
Escuchar	Atención
Orientación	Atención
Percibir	Atención
Seguir rastros	Ocultar/Encontrar
Supervivencia	INT

SOCIALES	
Autoridad	Convencer
Bajos fondos	Contactos
Embaucar	INT
Intimidar	Intimidar
Oratoria	Convencer
Protocolo	INT

ACCIÓN	
Armas de Cuerpo a Cuerpo *	Pelea con armas
Armas de Fuego *	Puntería
Conducir	Conducir
Esquivar	AGI
Forma física	FCO
Lucha	Pelea sin armas

Valores 3-18

3-5	MM
6-7	M
8-13	N
14-15	B
16-18	MB

Por cada 10 puntos o fracción adicional +1 nivel

Valores 1-100

0-5	MM
6-20	M
21-80	N
81-95	B
96-100	MB

Daño de las armas

1d6 en **Cthulhu d100** equivale a 2d6
Cada 1d6 o fracción adicional* = +2d6

Protección

Si una criatura posee protección natural contra el daño según el manual de **Cthulhu d100** (piel correosa, p.ej.), al pasar las características a **LAA**, el ser anula un éxito de las tiradas de daño que recibe por cada 3 puntos o fracción de protección que tenga en **Cthulhu d100**. (Estos éxitos se suman o restan a los que anula o añade por razón de su **FCO** según la regla general.)

Estabilidad Mental/Tensión

Hablamos del impacto a la **EM (Tensión)** que causa una criatura al ser vista por un personaje. Recuerda que si además el ser está atacando al personaje, debes añadir 1d6 de **Tensión** por cada nivel de **FCO** por encima de B que posea la criatura

1d6 en **Cthulhu d100** equivale a 2d6
Cada 1d6 o fracción adicional* = +1d6

* 1d8 o 1d10 se consideran "1d6 más fracción", 2d10 serían equivalente a 3d6. En caso de duda, calcula el valor máximo de la tirada en **Cthulhu d100** y utiliza la cantidad necesaria de d6 cuyo máximo esté más cercano a ese valor.

A veces... no queda más que una solución...



Armas

Arma	Dañ	Arma y calibre	Dañ	Alcance base (metros)
Sin armas	0d6	Arma corta .22	1d6	10 m
Botella rota	1d6	Arma corta .38	2d6	10 m
Navaja	1d6	Rifle .22	2d6	30 m
Puño americano	1d6			
Atizador de chimenea	2d6	Arma corta .45	3d6	10 m
Hacha pequeña	2d6	Rifle .303	3d6	30 m
Palanca metálica	2d6	Escopeta 9mm	3d6	10 m*
		"Tommy Gun"	3d6	15 m (solo ráfagas)
Barra de metal	3d6			
Bate de béisbol	3d6	Escopeta 12mm	4d6	10 m*
Cuchillo de carnicero	3d6			
Hacha de leñador	3d6			
Hacha de bombero	5d6			

* Las escopetas funcionan solo tiro a tiro, si bien cada disparo libera varios proyectiles en abanico. Por eso, cada disparo se resuelve como si se tratara de una ráfaga corta. Se debe restar un grado a la dificultad. El tramo base es de 10 m. Las escopetas pierden 1d de daño por tramo a partir del primero.

Los Archivos Arkham

Nombre:

John "Dientes rotos" Flannigan

Profesión: Investigador privado

Rasgos distintivos:

Lo desconocido: 0 (N)

Contactos:

Idiomas:

FCO 0

Base daño: 4+

Pelea con armas 0

Pelea desarmado +

Resistencia -

AGI 0

Conducir -

Puntería 0

Sigilo +

INT 0

Ciencias -

Manitas +

Ocultar/Encontrar +

Primeros auxilios -

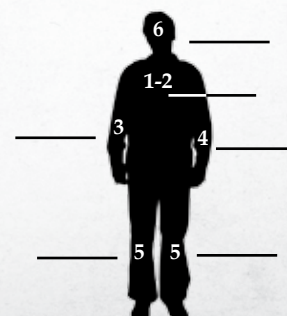
ESP +

Atención ++

Convencer 0

Intimidar +

Psicología +

Daño:☐☐ Leve☐ Grave [+1 Dif FCO/DES]☐ InconscienteTensión: * Un 1 en impactos de
Tensión tacha dos casillas☐☐ [-1 Dif FCO/+1 Dif resto]☐ [+2 Dif AGI, INT y ESP]☐ Crisis nerviosa

Los Archivos Arkham

Nombre:

Helmut Finnberger

Profesión: Profesor de universidad

Rasgos distintivos:

Lo desconocido: - (M)

Contactos:

Idiomas:

FCO -

Base daño: 5+

Pelea con armas -

Pelea desarmado -

Resistencia -

AGI 0

Conducir 0

Puntería 0

Sigilo 0

INT +

Ciencias ++

Manitas +

Ocultar/Encontrar +

Primeros auxilios 0

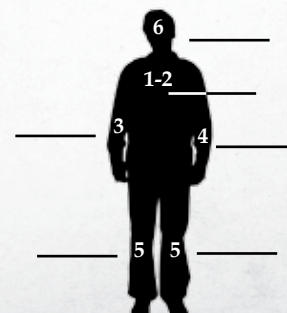
ESP +

Atención ++

Convencer +

Intimidar 0

Psicología +

Daño:☐☐ Leve☐ Grave [+1 Dif FCO/DES]☐ InconscienteTensión:☐☐ [-1 Dif FCO/+1 Dif resto]☐ [+2 Dif AGI, INT y ESP]☐ Crisis nerviosa

Los Archivos Arkham

Nombre:

Jack Donague

Profesión: Periodista

Rasgos distintivos:

Lo desconocido: -- (MM)

Contactos:

Idiomas:

FCO -

Base daño: 5+

Pelea con armas -

Pelea desarmado -

Resistencia -

AGI +

Conducir +

Puntería +

Sigilo +

INT 0

Ciencias -

Manitas +

Ocultar/Encontrar +

Primeros auxilios -

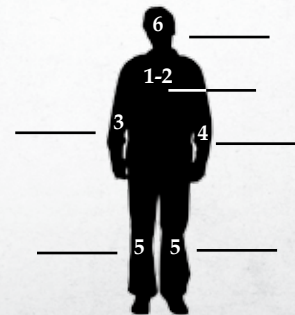
ESP +

Atención +

Convencer ++

Intimidar 0

Psicología +

Daño:☐☐ Leve☐ Grave [+1 Dif FCO/DES]☐ InconscienteTensión:☐☐ [-1 Dif FCO/+1 Dif resto]☐ [+2 Dif AGI, INT y ESP]☐ Crisis nerviosa

Los Archivos Arkham

Nombre:

Samuel Kowalski

Profesión: Exmilitar

Rasgos distintivos:

Lo desconocido: -- (MM)

Contactos:

Idiomas:

FCO +

Base daño: 3+

Pelea con armas +

Pelea desarmado ++

Resistencia 0

AGI 0

Conducir 0

Puntería +

Sigilo -

INT 0

Ciencias --

Manitas +

Ocultar/Encontrar 0

Primeros auxilios +

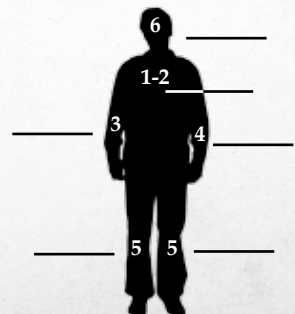
ESP 0

Atención 0

Convencer 0

Intimidar +

Psicología -

Daño:☐☐ Leve☐ Grave [+1 Dif FCO/DES]☐ InconscienteTensión:☐☐ [-1 Dif FCO/+1 Dif resto]☐ [+2 Dif AGI, INT y ESP]☐ Crisis nerviosa

El Archivo Benford

Donde los personajes persiguen un pequeño gong que resulta ser mucho más de lo que les habían sugerido

Este miniescenario propone una investigación sencilla y lineal que puede servir para que tu grupo se introduzca tanto en la mecánica de juego, como en el mundo de los Mitos. Ten en cuenta que la información ofrecida es somera y se refiere principalmente a la trama, así que te toca a ti describir los personajes y los lugares.

Al menos uno de los PJ debería ser un investigador privado. No es necesario que ningún personaje tenga experiencia con **Lo desconocido**, pero si alguno la tuviera, esto no alteraría la trama.

Un representante legal de un tal Sr. Robert Benford se pone en contacto con los PJ. Su nombre es Tadeus Acker.

Cualquier personaje que supere una tirada de **INT F** reconoce el nombre de Benford como el de un conocido industrial y miembro de la alta sociedad de la ciudad.

Según les informa Tadeus, su cliente ha sufrido un robo. Necesita que los PJ recuperen UN objeto en concreto. Si encuentran más de los objetos robados pueden considerarlos parte de su pago. Les ofrece una generosa recompensa por el trabajo (50 dólares, que en esa época está muy bien). Si preguntan por qué les ha elegido a ellos y no va a la policía, les responde que el Sr. Benford no puede mover esto por cauces normales porque está a punto de anunciar la boda de su hija, y no quiere verse afectado por la publicidad. Si los PJ insisten, Tadeus elabora el comentario, añadiendo que algunos de los objetos robados pueden resultar... controvertidos, y ruega total discreción.

El suceso tuvo lugar hace dos noches. En total se han sustraído cerca de cuarenta objetos, desde pequeños silbatos de hueso hasta tallas de madera del tamaño de un hombre.

El objeto que les piden recuperar es un gong de unos 25-30 cm de diámetro (solo el gong, sin mazo), chapado en oro, sobre una base de madera lacada en tonos naturales y rojos, y un motivo (sobre el propio disco) de un sol y enormes rayos alrededor (de hecho son tentáculos, pero eso lo descubrirán los PJ al encontrarlo). Si preguntan por qué el interés solo en esa pieza la respuesta es que la colección no es de gran valor, pero ese objeto fue el primero que el Sr. Benford adquirió y le tiene cariño.

Como punto de partida, el enviado del Sr. Benford les comenta que el Sr. Richard Collins podría tener algo contra él, así como interés en alguna de las piezas sustraídas.

El PJ que sea investigador privado conoce a una persona, un ladrón de poca monta, que ha trabajado varias veces para Collins: John Dieter. Y sabe dónde encontrarlo, en la sala de billares del Portugués.

Los billares del Portugués

Los PJ encuentran a John Dieter jugando una partida con un grupo de personas con aspecto de no ser de fiar. Dieter está dispuesto a hablar con ellos a cambio de una pequeña suma de dinero o la promesa de un favor futuro (puedes realizar una tirada enfrentada de **ESP**

¿Qué saben los PJ de Richard Collins?

Un éxito en una tirada M de **INT** revela lo siguiente:

Es un acaudalado hombre de negocios que -todo el mundo sospecha- no ha llegado dónde está solamente por medios lícitos.

Si el éxito se logra con **Grado de Éxito 1**, recuerdan además que realizó una expedición al Pacífico Sur hace unos años, entrando en contacto con alguna tribu que nunca había visto al hombre blanco, según informaron varios periódicos.

Si el **Grado de Éxito** es 2, saben también que fue investigado como potencial sospechoso en un caso de secuestro de una joven hace dos años, pero no se pudo probar nada y quedó libre sin cargos.



-el **ESP** de Dieter es N- para determinar cómo fluye la negociación). Si bien, en el momento en que el nombre de Benford aparece en la conversación, todo su cuerpo se tensa y comienza a responder con evasivas. Si los PJ insisten (le intimidan o amenazan), Dieter acaba por escapar a través del mostrador y la trastienda del local. Si le intentan atrapar, deben realizar chequeos de **AGI** con dificultad D. Si alguno lo supera, lo que consigue es agarrar a Dieter por la chaqueta en el momento en que este sale a un callejón por la puerta de atrás del local, de modo que el hombre logra escapar pero el personaje se queda con su chaqueta... y algo muy pesado en uno de los bolsillos. Si no logran superar el chequeo, al llegar a la puerta descubren que la chaqueta de Dieter se había quedado enganchada en un clavo roto y este ha preferido deshacerse de ella para asegurarse la huida. De este modo entran en posesión del pesado objeto dentro del bolsillo de la prenda. Se trata de una figurilla metálica de unos 8 centímetros que representa algún tipo de ser marino tentaculado, aunque las superficies están muy pulidas y desgastadas, con lo que es difícil suponer qué animal en concreto representa. Si lo llevan a una casa de empeño les confirman que el metal no tiene ningún valor. Si algún PJ supera un chequeo D de **Ciencias**, le recuerda al arte polinesio; si supera el chequeo con **Grado de Éxito 2**, la identifica como una de las varias deidades marinas de las tribus del Pacífico Sur.

Al sacar la figurilla del bolsillo se cae de este una caja de cerillas de un local clandestino de la ciudad, el "High Stakes".

La figura

El grupo tiene varios métodos para recabar más información sobre la figurilla:

- Pueden visitar la universidad para hablar con un antropólogo, (Tirada de **Convencer M**, o de **Intimidar F**) que les confirma que parece una representación de la diosa Idera, la gigante esposa de Daghan.
- Pueden visitar el museo donde, del mismo modo, tras el correspondiente éxito en alguna de las tiradas (las mismas que en el caso de la universidad), les acaban confirmando que se trata de una representación de Idera.
- Pueden hablar con el hombre de Benford para confirmar si es una pieza de la colección robada. En efecto lo es, una pieza menor que representa a la diosa Idera.
- Pueden visitar la biblioteca local, donde una buena tirada de **Ocultar/Encontrar** (Dificultad D) les lleva a libros sobre arte polinesio donde la figura aparece representada y se la identifica como Idera.
- Pueden ponerse en contacto con alguna persona que sea experta en la materia y que hayan conocido en alguna ocasión anterior (utiliza la regla de **Contactos**: tira primero para determinar si algún PJ conoce a alguien que pueda ser de ayuda en estos temas, y luego realiza una tirada D para ver si ese Contacto sabe algo).

Si la tirada que les dé la información (cualquiera de las anteriores) se supera con **Grado de Éxito** 1 o 2, descubren además que Idera es famosa por lo sangriento de sus rituales de adoración, y que está vinculada con la Luna.

El "High Stakes"

Se trata de un "speakeasy" [bar clandestino donde se saltaban la Ley Seca] de alto copete, con camareros con chaqué y música en directo. La dueña del local es la Sra. Stella King, que les da la bienvenida en persona cuando llegan.

La Sra. King es amable y responde, en la medida de sus posibilidades, a todas las preguntas del grupo. No sabe nada sobre deidades polinesias y no reconoce la figurilla que le muestran. Conoce al Sr. Collins "socialmente", y en cuanto a Robert Benford, nunca lo ha visto en persona.

Durante la conversación, debes realizar un chequeo D de **Atención** por cada PJ. Quien lo supere (o el que haya quedado más cerca) nota que una persona les observa desde las cortinas que separan la sala y la trastienda. Se trata de un hombre menudo de aspecto isleño (tiene el aspecto típico de la gente de la islas del Pacífico).

Si reparan explícitamente en él, desaparece tras la tela. Al pasar los PJ también las cortinas se encuentran en un corto pasillo, no tiene más de tres o cuatro metros, con una puerta cerrada al fondo. Ni rastro del hombre. Si abren la puerta (chequeo D de **Manitas**), no es más que un pequeño cuarto de escobas sin ninguna otra salida. Al volver al pasillo haz un chequeo de **Atención** M por cada personaje. Quien lo supere se da cuenta de que los paneles de madera del pasillo no ajustan. Si alguien pasa el chequeo con **Grado de Éxito** 2 nota inmediatamente que tres paneles a la derecha del corredor están alineados entre sí, pero ligeramente desalineados del resto. Los tres juntos forman una plancha de 70 cm de ancho por 1 m 80 de alto. Se trata de una puerta secreta que se abre con un sencillo mecanismo al presionar ligeramente entre el segundo y tercer panel. Dentro está oscuro y hay media docena de escalones de madera sin tratar que llevan hacia abajo.

Apenas tres metros después, sus ojos se comienzan a acostumbrar a la oscuridad y perciben un pequeño rectángulo de luz. Hay otra puerta, más baja que la anterior, hasta el punto que los personajes deben agacharse para acceder a la siguiente estancia.

Ahora el grupo se encuentra en una sala de invocaciones. Hay cortinones negros cubriendo un par de claraboyas, el techo es de piedra pulida oscura, y el centro de la estancia está ocupado por una figura, prácticamente idéntica a la que tienen los personajes, pero de algo más de metro y medio de altura. El lugar está tenuemente iluminado por dos antorchas fijadas a la pared.

Enseguida oyen un gemido cerca de ellos, dentro de la sala. Al encontrar el origen del sonido ven en una esquina a un hombre malherido y encadenado con grilletes a la pared. Se trata del hombre que escapó de los billares (Dieter). Está encadenado y ha sido torturado. Cada personaje presente sufre 1d6 de **Tensión**. Un chequeo de **Primeros Auxilios** con dificultad M informa que las heridas se han realizado con enorme saña, increíble fuerza, y con un arma puntiaguda y terriblemente afilada. El hombre está tan débil que le es imposible responder a ninguna pregunta. Apenas logra articular "Collins... Collins... Co...".

A los pocos minutos (cuando los PJ hayan descubierto todo lo que tienen que descubrir aquí) oyen unos gruñidos y unos pasos pesados cerca de ellos.

Si esto no les asusta y se quedan en el sótano, enseguida se comienza a hacer visible una bestia de la luna (mira sus características en el lateral de la página).

La criatura se materializa entre la estancia y la puerta de entrada, por lo que si alguien pretendía salir por ese acceso debe superar al ser en una tirada enfrentada de **AGI**. En caso de no lograrlo, ese personaje se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con la bestia. Al estar esta todavía materializándose, si no quieres que ningún jugador termine aquí su participación, puedes rebajar las características del ser, dejando su **FCO** y su **Pelea desarmado** en ++.

Huir trepando hasta una de las claraboyas, lo que les dejaría a la altura de la calle, requiere superar un chequeo de **FCO** M.

La criatura (Bestia de la luna)



FCO +++
Daño base: 2+
Pelea desarmado: +++
AGI 0
INT +
Ocultar/Encontrar +
ESP +

Daño: Garras 2d6

Niveles de daño (casillas): 3/3/3

Tensión (verlo/ser atacado): 3d6/5d6

Collins Corp

Si tras este incidente el grupo necesita un empujón para dar el siguiente paso, puedes hacer que vean un anuncio de la Collins Corp. en el periódico que alguien está leyendo frente a ellos, o en una valla publicitaria (Collins Corp. es un conglomerado enorme de empresas, así que el anuncio puede ser de materiales de construcción como de pasta de dientes). En ese momento, pide a todos un chequeo de **Atención M**. Quien lo supere recuerda las palabras del moribundo Dieter. No dijo "Collins, Collins, Co...", ¡sino "Collins, Collins Corp."!

Y llegan a las oficinas de Richard Collins. En los despachos, en la recepción, hay un par de vitrinas con objetos de (según revela un chequeo exitoso de **Ciencias F**) arte de las islas del Pacífico, así como grabados y objetos más grandes, del mismo estilo, colgados de las paredes. Destaca frente al mostrador de recepción un gran disco metálico con un diseño que recuerda a un sol del que salen multitud de rayos. Sin embargo, un chequeo M de **Ciencias** (o uno F de **Lo desconocido**) hace notar que no son rayos, si no tentáculos distribuidos de manera radial; y el disco del interior no es tal, sino una boca. Lo que podría representar la boca de la bestia que han encontrado en la sala de invocaciones. Darse cuenta de este hecho implica un impacto de 1d6 de **Tensión**.

El despacho del Sr. Collins (identificable por la placa en la puerta) se encuentra junto al mostrador, donde una eficiente y estricta secretaria les informa que el Presidente no tiene tiempo de recibir visitas sin cita.

Dales un rato a los jugadores para que elucubren, planeen y se intenten colar (no serían jugadores respetables si no lo intentaran), y cuando finalmente tengan una buena idea, prémiales informando de que una de las carpetas que la secretaria tiene sobre su mesa lleva escrito el nombre de JOHN DIETER, y la fecha de ayer (o si ha pasado mucho tiempo, en cualquier caso, fecha de un día después del robo). Si el grupo se hace con el archivo, dentro encuentran la siguiente documentación de interés:

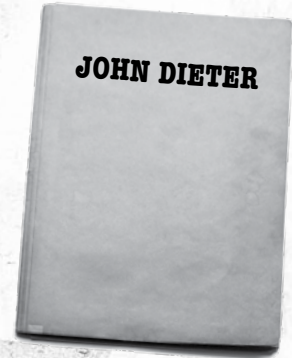
- Un listado con cerca de cuarenta objetos, desde pequeños silbatos, hasta tallas de madera de tamaño casi humano.

Por supuesto, aparece listado un gong dorado de 25-30 cm con "motivos solares". Si quieres terminar de acicatear al grupo incluye objetos de valor económico en la lista, como "cofre de plata" y "monedas antiguas".

- Una factura de un almacén en la zona del puerto, con la misma fecha que la escrita en la carpeta.

- Una factura de transporte de una jaula metálica reforzada de 2x2x3 metros (sí, una bestia como la que encontraron en la sala de invocaciones cabría ahí), entregada en la dirección del almacén del punto anterior.

- Una copia de un pedido de productos químicos, en el que se especifica que los mismos serán entregados en la dirección del almacén del puerto esta misma tarde/noche. Un chequeo D de **INT** identifica los productos químicos como altamente corrosivos e inflamables.



El almacén del puerto

No les cuesta encontrar el almacén indicado en el albarán (número 314). La puerta está cerrada y todas las ventanas accesibles desde el exterior (no muchas) cegadas. Una tirada MD de **Atención** permite encontrar una claraboya descubierta a unos cuatro metros de altura. Si se las ingenian para mirar a través de ella, ven un grupo de hombres armados (con pistolas y metralletas Thompson) más o menos relajados, bebiendo, escuchando una radio o jugando a las cartas. Hay gran cantidad de toneles y cajas que impiden ver más de la mitad del almacén.

De nuevo, si necesitan alguna ayuda, y si han dejado a alguien de guardia, o alguien no ha subido a la claraboya, haz aparecer la furgoneta de reparto de los productos químicos ahora. El conductor se detiene y pregunta al PJ más cercano si sabe dónde está el almacén 314, y por dónde se puede acceder. El personaje puede informarle, o puede decidir que utilizar la camioneta es una manera estúpida de entrar pasando desapercibidos...

Suponemos que en algún momento los personajes acceden al interior.

Si buscan la confrontación, hay una cantidad de hombres armados igual al



Algunos gángsters

FCO +
Daño base: 3+
Pelea desarmado: +
AGI 0
INT -
ESP 0

Navaja 1d6
Revolver .38 2d6/10m

FCO 0
Daño base: 4+
Pelea desarmado: +
AGI 0
INT 0
ESP 0

Navaja 1d6
"Tommy Gun" 3d6/15m

FCO +
Daño base: 3+
Pelea desarmado: +
AGI 0
Puntería +
INT -
ESP -

Puño americano 1d6
Revolver .38 2d6/10m

Si te animas a dirigir este escenario, por favor, envíanos un email o coméntanoslo en *Facebook*. Nos encanta recibir vuestras opiniones y vuestras "batallitas". Y si lo grabas o lo juegas *on-line*, ¡queremos el enlace!

Para ponerte en contacto con nosotros en *Facebook* busca a **Esculapio Cero**.



número de PJ más uno, aunque afortunadamente para tu grupo, no sienten especial responsabilidad por su trabajo, y si dos quedan fuera de combate, el resto huye.

Si buscan los objetos robados (antes o después de enfrentarse a los vigilantes), todas las cajas apiladas en el almacén forman una especie de laberinto de pasadizos y callejones sin salida. A partir del segundo turno de búsqueda, quien supere una tirada M de **Atención** comienza a escuchar una respiración muy fuerte, y un leve cántico repetitivo. En breve encuentran un "claro" entre las cajas, cerca de una esquina del edificio, donde un hombre medio desnudo y sentado en la posición del loto canturrea frente al gong que los personajes buscan. Lo curioso es que el gong se encuentra dentro de la jaula metálica a la que hacía referencia la factura de la carpeta.

En el momento en que los personajes encuentran el lugar, en cuanto decidan qué hacer, ven -¿de nuevo?- a una bestia de la luna materializándose, dentro de la jaula. Si causan cualquier tipo de disrupción, ruido o pelea, atraen la atención de la bestia, que se dirige hacia ellos. Al estar todavía en forma etérea, atraviesa los barrotes sin problema y se dispone a atacar a todos los presentes. Esta vez no rebajes las características. Pueden pelear un rato, pero enseguida debería ser obvio que el ser es una amenaza demasiado poderosa. Si tu grupo se ha dividido en dos (los más valientes peleando con los guardias, y los más "intelectuales" buscando los objetos), puede resultar una escena interesante

cuando los segundos lleguen corriendo adonde los primeros, perseguidos por la criatura.

Finale

- Puedes hacer que los personajes encuentren los productos químicos y, si consiguen algo de tiempo, se organicen y los utilicen de una manera en que provoquen el incendio del almacén, dejando a la bestia atrapada dentro esperando que las llamas la consuman.

- A alguien se le puede ocurrir mostrar la figurilla metálica que encontraron en la chaqueta de Dieter. La bestia no atacará a quien la porte, ni a quien esté con esa persona. Sería una manera de que la criatura se "entretuviera" con los guardias (si queda alguno), dándole al grupo la oportunidad de escapar.

- Si han entrado con la furgoneta de reparto de los productos químicos, pueden escapar en ella, y la bestia les perseguirá por el puerto. Quizá sea suficiente con atropellarla. En cualquier caso, si de algún modo logran infligirle suficiente daño como para matarla, su cadáver se descompone rápidamente, de modo que no quedan pistas.

En general, cuanto más épico sea el final, mejor, ¡y mejor sabor de boca les dejará a los jugadores!

Three
Fourteen



games

Necesitas una copia del reglamento de **carne fresca** para poder utilizar este libro. Puedes conseguirla sin coste visitando <http://www.threefourteengames.com>. También sería de utilidad contar con un manual de juego sobre los Mitos de Cthulhu, por ejemplo, **Cthulhu d100**, que también puedes conseguir gratuitamente en nuestra página web.



<http://www.threefourteengames.com>

Gracias por descargarme. Bueno, te suponemos familiarizado con los Mitos de Cthulhu y con otros reglamentos de juegos de rol creados para jugar en ellos. Si esto no es así, este no es un buen lugar para empezar. La buena noticia es que tu grupo de juego no necesita estar familiarizado con nada de lo anterior. El objetivo de esta ampliación es ayudar a GM más o menos experimentados a introducir a grupos en los Mitos con un reglamento sencillo (se puede explicar en cuatro minutos, comprobado) y ágil en la mesa de juego.

No es que Cthulhu d100 o cualquier otro reglamento sobre los Mitos sean sistemas especialmente complejos, pero si tienes un grupo nuevo o uno que quiere probar a jugar en el mundo de Cthulhu, pueden verse amedrentados por la cantidad de habilidades, y por recordar para qué sirve cada una. Además, si crees que tus jugadores van a estar más orientados al combate que la media de grupos de los Mitos, este sistema ofrece mayor dinamismo y espectacularidad en las peleas.